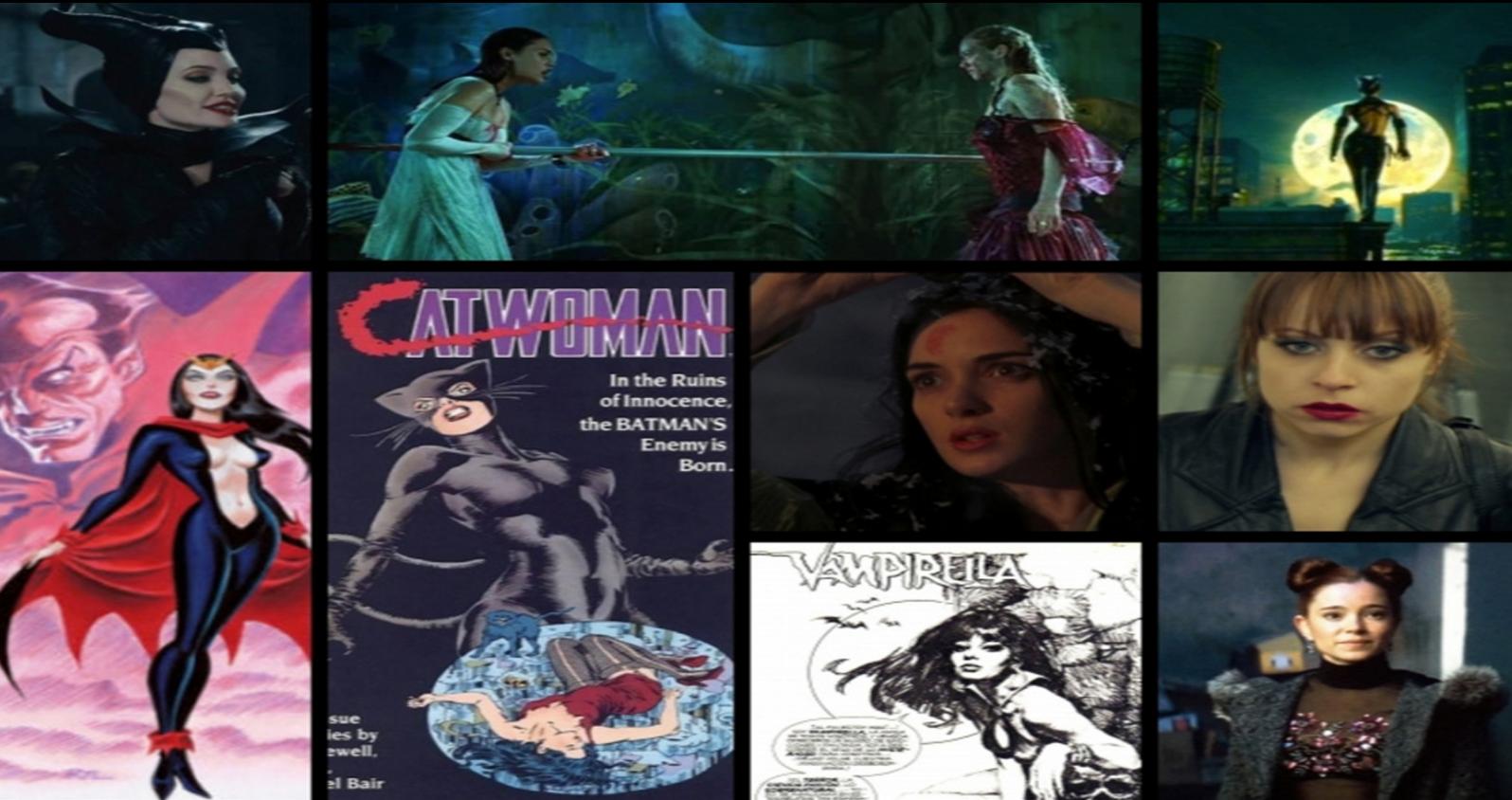




VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

Imágenes Posmodernas de la heroína siniestra: los referentes artísticos y su representación en la cultura popular



Tesis doctoral presentada por Bernia Mitjans Altarriba

Dirigida por:
Dr. Carlos Cuéllar Alejandro
Dra. Amparo Zacarés Pamblanco

Universitat de València,
Departament de Història de l'Art
Programa de Doctorado (3130)
Historia del Arte

Valencia, enero 2021



VNIVERSITAT DE VALÈNCIA

FACULTAT DE GEOGRAFÍA I HISTÒRIA

DEPARTAMENT D' HISTÒRIA DE L'ART

**Imágenes posmodernas de la heroína siniestra:
Los referentes artísticos y su representación en la
cultura popular**

TESIS DOCTORAL

Departamento Historia del Arte

Programa de doctorado 3130 Historia del Arte

Presentada por: Bernia Mijtans Altarriba

Dirigida por: Carlos A. Cuéllar Alejandro

Amparo Zacarés Pamblanco

Valencia, enero 2021

A mi iaia, mi madre y mi hermana,
por contagiarme su ímpetu por aprender
y su pasión por la lectura.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	p.9
INTRODUCCIÓN.....	p.11
PRIMERA PARTE: DESENMASCARANDO A LA HEROÍNA SINIESTRA	
1. La construcción de la feminidad en el imaginario occidental.....	p.32
1.1 Ideas generales: la mujer en el pensamiento de Occidente.....	p.33
1.2 Los arquetipos femeninos y su simbología implícita.....	p.39
2. La creación de la mujer siniestra.....	p.45
2.1. Apuntes preliminares sobre las bellas-monstruo.....	p.46
2.2. La transformación romántica: Lo sublime y lo siniestro como configuración de la moderna bella monstruo de la novela gótica.....	p.58
2.2.1 Lo sublime: descripción del concepto y su importancia en el arquetipo negativo de la mujer.....	p.56
2.2.2 Acerca de lo siniestro y de su relación con lo femenino. p.	74
2.2.3 Otras características de la novela gótica que determinan a la mujer siniestra.....	p.91
2.3. Los rostros de la mujer siniestra bajo el velo de la <i>femme fatale</i>	p.103
2.3.1 Aproximación a las causas de la misoginia del siglo XIX.....	p.105
2.3.2 Origen visual de la mujer fatal siniestra.....	p.113
2.3.3 La mujer fatal vampírica.....	p.119
2.3.4 Los tres tipos naturalistas.....	p.127
2.4 Particularidades de la vampiresa cinematográfica y otras tipologías que consolidan la idea general de la mujer siniestra.....	p.145
2.5 Conclusiones generales del capítulo.....	p.161
3. La heroína en la cultura occidental.....	p.162

3.1 Origen del concepto de heroicidad.....	p.163
3.2 Tipos de mujeres heroicas en las narraciones universales de Occidente.....	p.170
3.2.1 La heroína pasiva.....	p.173
3.2.2 La heroína activa belicosa.....	p.183
3.2.3 La heroína activa por amor y otras valientes no belicosas.....	p.249
3.3 A modo de conclusión.....	p.257
4. Figuras singulares anteriores a la Posmodernidad.....	p.261
4.1 Personajes, representaciones y mujeres reales.....	p.262
4.2 La ambigüedad en la superheroína.....	p.281
4.3 Aproximación a una hipótesis del capítulo.....	p.310
SEGUNDA PARTE: LA HEROÍNA SINIESTRA Y SUS MÚLTIPLES CARAS EN LA CULTURA POPULAR POSMODERNA	
1. Lugar de Convergencia.....	p.316
2. Las pasivas consiguen activarse de forma siniestra.....	p.321
2.1 Las clásicas víctimas subvierten su naturaleza.....	p.322
2.1.1 La perversión de las heroínas de los cuentos de hadas.....	p.322
2.1.2 La transformación de las víctimas clásicas del género de terror.....	p.389
2.2 Las víctimas vampirizadas se enamoran y se hacen por voluntad siniestras.....	p.410
2.2.1 La víctima se hace psique siniestra.....	p.411
2.2.2 Versiones del tipo de personaje en el siglo XXI.....	p.454
3. Las activas y belicosas.....	p.494

3.1 La superheroína siniestra.....	p.495
3.1.1 El origen gráfico.....	p. 495
3.1.2 El salto a la pantalla.....	p.521
3.2 Transformación heroica de la mujer siniestra clásica.....	p.548
3.2.1 Dos propuestas del cine.....	p.553
Conclusiones.....	p.576
Fuentes utilizadas.....	p.589

AGRADECIMIENTOS

Muchas son las personas que desde el inicio de esta investigación han formado parte de la misma, de una u otra manera, sin embargo, no puedo nombrarlas aquí a todas porque me extendería demasiado, por ello, he seleccionado a las más implicadas. En primer lugar, quiero agradecer a la Dra. Pilar Pedraza, pues aunque por problemas de salud finalmente no ha podido estar en la dirección, fue ella quien estuvo en los comienzos. Motivo por el cual, le agradezco al Dr. Carlos Cúellar Alejandro acoger mi proyecto y dirigirme sin pensarlo, ni modificarlo, proponiéndome, no obstante, la manera de plantearlo y ampliarlo. Asimismo, quiero agradecer a la doctora Amparo Zacarés Pamblanco por sus consejos prácticos, su buena resolución ante lo que yo creía que eran grandes problemas y su apoyo constante a pesar de la distancia. Dentro del ámbito académico, quiero agradecer también al Cat. Amadeo Serra Desfilis y a la Cat. Mercedes Gómez-Ferrer Lozano por sus rápidas resoluciones. Del departamento, quiero agradecer, además, a la secretaria del doctorado Isabel Barceló, por su ayuda, consejos y claras explicaciones del mundo burocrático. Así como, al Dr. Luís Pérez Ochando por sus buenos consejos. Y en especial, a mis amigas la Dr. Elena Monzón y la doctoranda Vicky Bernad por sus consejos, relecturas, llamadas a trio con dudas interminables y sus ánimos para seguir en todo momento.

A mi amiga Anita por estar siempre, por confiar, por escuchar y por prestarme sus ojos cuando ya no puedo más. A mi amiga Pau por preocuparse tanto y hacerme la portada de mis sueños. Enormemente agradecida también por la ayuda y el cariño de mis amigas Candela, Aaron, Sara, Marieta, así como por la paciencia y la espera de Marta, Bea, Pilar, Paula y un largo etcétera. Por otra parte, durante dos años, fui becaria del Museo Valenciano de la Ilustración y la Modernidad (MuVIM), lo que compaginaba con la tesis, por ello, quiero agradecer el apoyo emocional y los buenos consejos a Rafael Company, Marc Borrás y Rosa Albiach, así como a mis compañeras becarias por sus reflexiones y su cariño: Belén, Águeda y Cristina. En último lugar, pero no menos importante, enormemente agradecida a mi familia. A mi madre, Eduardo y mi padre, por animarme a finalizar y apoyarme emocional y económicamente. A mis hermanos, Silvio y Clea, por su interés y preocupación. A Eva, Bea y Elvira por sus consejos. Y especialmente a Felo, por su apoyo incondicional, su confianza y su ayuda constante.

INTRODUCCIÓN

Origen de la investigación y definición del objeto de estudio

La presente tesis doctoral surge de las conclusiones de la tesina, parte de uno de los estudios de la doctora Pilar Pedraza (2004), analizábamos la construcción cultural de la imagen de la mujer vampiro en la literatura, la pintura y el cine, y concluía que en la Posmodernidad la mujer vampiro se convertía muchas veces en un personaje heroico. Así, comenzamos una investigación de campo para demostrar que en la cultura visual actual (generalmente popular) no solamente la mujer vampiro se hace heroica, sino también otros personajes femeninos tradicionalmente concebidos como negativos o antiheroicos, tales como brujas, mujeres fantasmagóricas o híbridas entre animal y humana.

Nos propusimos aproximarnos a estos personajes, pero como su conversión a heroína era aleatoria, es decir, no dependía de su naturaleza sobrenatural, decidimos englobar a todas ellas bajo un mismo nombre: heroína siniestra. Ello se debe a que se comportan de forma heroica a la vez que tienen una naturaleza de mujer siniestra. Con dicha denominación reunimos a diferentes bellas atroces, mujeres ficticias sensuales de naturaleza monstruosa, que representan de forma estereotipada a la feminidad siniestra, un tipo de personaje de la cultura occidental, relacionado fundamentalmente con la sexualidad y la muerte. De hecho, la idea de incluir a estas figuras del imaginario bajo un mismo nombre (siniestras), proviene del sobrenombre que Pedraza dio a este tipo de personajes al afirmar que todas ellas eran «imágenes de la feminidad siniestra» (Pedraza, 2004: 18).

En cualquier caso, desde ese momento en que nos aproximamos a lo que denominamos como «heroínas siniestras posmodernas» comenzaron a surgirnos una serie de preguntas alrededor de ellas; ¿Su creación conlleva a una liberación y justicia simbólica?; ¿Qué mensajes subyacentes comportan estos personajes contradictorios en sí mismos?; ¿Son transgresores y feministas o, por el contrario, siguen perpetuando la imagen misógina original de las bellas siniestras?; Cuando tienen un mensaje feminista ¿Está conectado con el hecho de que la autoría sea de mujeres o con un acontecimiento feminista importante? Son estas preguntas las que guían los análisis visuales de los personajes posmodernos que hemos realizado en la presente investigación, tales como Catwoman, Vampirella, Selene (la protagonista de la saga *Underworld*), Buffy (de la exitosa serie de televisión de Joss Whedon),

Bella (la protagonista del fenómeno *Crepúsculo*, *best seller* de Stephenie Meyer), Emily (la protagonista de *La Novia Cadaver* de Tim Burton) o *Maléfica* (la bruja de la Bella Durmiente en la película homónima del 2014 dirigida por Robert Stronmberg), entre otras muchas figuras diferentes que comparten un rasgo: todas son heroínas siniestras.

Sin embargo, nos dimos cuenta que para poder responder a todos estos interrogantes necesitábamos resolver previamente una serie de cuestiones; ¿Se trata de un fenómeno específico de la cultura popular posmoderna?; ¿Qué son realmente la mujer siniestra y la heroína en nuestra cultura occidental?; ¿Dónde, cuándo y cómo surgen este tipo de personajes?; Y, sobre todo, ¿cuándo comienzan a unirse? Descubrimos, entonces, que responder a estas últimas cuestiones era una parte esencial del estudio.

De este modo tan personal surge nuestra investigación, que tiene como objeto de estudio principal la visualidad de la heroína siniestra, pero para llegar a ella analizamos dos objetos de estudio previos: la construcción de la mujer siniestra y la de la heroína. Así, no proponemos únicamente un paradigma de personaje que se desarrolla en la Posmodernidad, sino que planteamos, por primera vez, unas tipos de heroínas que surgen en la Antigüedad y continúan hasta la actualidad, determinando también las diferentes clasificaciones que hemos realizado de heroínas siniestras.

Estructura

En función de lo anterior, hemos organizado la investigación en dos partes diferenciadas que establecen el corpus central del trabajo. La primera está dedicada a desenmascarar la concepción histórico-artística de cada uno de los dos objetos de estudio previos (la mujer siniestra y la heroína), por lo que se subdivide en dos grandes capítulos donde desarrollamos los estados de la cuestión de cada objeto de estudio, que se complementan con otros dos menos extensos que nos ayudan a encontrar los puntos en común de ambas figuras; uno inicial que se aproxima a la construcción patriarcal de la mujer imaginada, esclareciendo la perspectiva tomada por los especialistas más trascendentes al estudiarla; y otro posterior que muestra a figuras de principios del siglo XX que de forma singular se aproximan a ambas figuras. Este último capítulo constituye los antecedentes directos de la segunda parte. Cada capítulo se desglosa, a su vez, en diferentes apartados que varían según el tema y el estado de la cuestión de cada uno, organizados normalmente en un sentido diacrónico. Además, todos los capítulos presentan una introducción y unas conclusiones para facilitar al lector el desarrollo de cada capítulo y las ideas importantes extraídas para la investigación.

La segunda parte está compuesta por tres capítulos. Uno introductorio, dedicado a explicar las ideas de la primera parte que nos han permitido determinar los diferentes tipos de heroínas siniestras que hemos detectado en la Posmodernidad. Asimismo, en este capítulo hemos hecho un glosario de los movimientos feministas posteriores a los setenta, explicando las teorías y perspectivas que posteriormente vamos a tratar. Los dos siguientes capítulos se centran en cada una de estas grandes tipos que hemos hallado, que a su vez se desglosan en otras clasificaciones. Estas componen una serie de epígrafes dedicados al análisis de los distintos ejemplos que hemos encontrado en el cine, el cómic y la ilustración, remarcando las continuidades o rupturas que mantienen con las figuras de heroínas y de siniestras tradicionales, que siguen siendo habituales.

El trabajo se compone además de esta introducción, donde definimos primero los objetos de estudio y la estructura, después proponemos nuestra perspectiva general de la investigación y la metodología utilizada, justificando algunos temas relevantes y planteando finalmente las hipótesis. La tercera parte está dedicada a las conclusiones de la investigación, donde recuperamos

las hipótesis que nos hemos hecho en la introducción, para ir respondiéndolas una a una, aludiendo a los lugares del trabajo donde hemos resuelto esos interrogantes, poniendo en común tipos y personajes concretos, remarcando asimismo sus diferentes connotaciones en la cultura visual y audiovisual actual. En el cuarto y último apartado hemos expuesto todas las fuentes textuales (bibliografía), gráficas (soportes visuales) y audiovisuales (filmografía) consultadas.

Enfoque general de la investigación

En este estudio partimos de una serie de ideas preconcebidas desde la Historia del Arte, una perspectiva general que nos ha motivado a seguir unas líneas de investigación y no otras. Por una parte, cabe destacar que el uso de «posmodernas» en el título no se refiere solamente a que el objeto principal de estudio se desarrolle en el periodo que parte de la historiografía ha considerado Posmodernidad, iniciada hacia la década de los setenta (Eagleton, 1998; Anderson, 2000; Jameson, 2002), sino que nos aproximamos al estudio desde una perspectiva ciertamente posmoderna. Esto se debe a la utilización de una metodología interdisciplinar (porque damos respuesta a un problema concreto utilizando distintas disciplinas y perspectivas: desde la Mitología, la Psicología, la Filosofía, la Iconografía o los estudios de cine y de los *mass media*, hasta los estudios de género aplicados desde una perspectiva feminista), para hacer un estudio de la cultura visual, que entendemos como una extensión del estudio de la Historia tradicional del Arte en el que se modifica el concepto de «historia» por el de «cultura», del mismo modo que se hace con la idea de «arte» por el de «visual».

Aunque entre los diferentes teóricos no haya unanimidad a la hora de definir tanto la Posmodernidad, como el Posmodernismo, diferenciándose si se aplica a la Filosofía, la Historia, la Estética, la Sociología o la Política, tras la lectura de algunos teóricos (Vattimo, 1990; 1994; Jameson, 2002; Harvey, 2004), podemos afirmar que, a grandes rasgos, el Posmodernismo es una corriente de pensamiento que desconfía de las nociones de verdad, razón, identidad y objetividad, disolviendo las fronteras entre la alta cultura y la cultura popular, buscando la deconstrucción de los cánones de la Modernidad.

Por estas ideas, afirmamos que partimos del pensamiento posmoderno, sin que este sea en ningún momento nuestro tema de discusión, ya que nuestra investigación se centra en un estudio cultural de la visualidad de personajes ficticios que aparecen principalmente en el género Fantástico. A pesar de que dicho género se extiende desde la Antigüedad hasta la época Contemporánea como tema de creación para diferentes ámbitos y géneros artísticos (que tienen su origen en las narraciones universales de la mitología y del folklore), en la actualidad se desarrolla fundamentalmente en la literatura, el cine, la televisión y en la ilustración (individual, novela gráfica o cómic), mayormente enfocada al público juvenil y bajo diferentes estéticas populares posmodernas.

Por lo que, partiendo de la Historia del Arte, este es un estudio posmoderno, pues se centra en la cultura popular del imaginario Fantástico-Terrorífico actual y juvenil.

Sin embargo, aunque utilizamos el término «cultura popular» en el título, respondiendo a lo que acabamos de explicar, somos conscientes que al estar nuestro objeto de estudio enfocado mayormente a dicho público juvenil, no solamente vamos a investigar la cultura popular, sino también la cultura de masas, dos vertientes de la cultura que aunque comparten en ocasiones temas, son por naturaleza opuestos (Fiske, 1997). No obstante, igual que sucede con la idea de Posmodernidad y Posmodernismo, en la presente investigación no vamos a debatir sobre las teorías de lo que se considera o no la cultura popular o la cultura de masas, tampoco vamos hacerlo de la idea en sí de lo que es Fantástico-Terrorífico, debido al gran volumen de bibliografía sobre la definición del término (aunque recurramos a ella cuando tengamos que explicar algunas de las características de dichos géneros que afectan a nuestro objeto de estudio), sino que partimos de la aceptación de estos términos para introducirnos en el estudio exhaustivo de la visualidad de unos personajes que derivan de diferentes modelos tipo, que son nuestros objetos de estudio: la mujer siniestra, la heroína y la heroína siniestra.

Por otra parte, y alejándonos de algunos teóricos de la Posmodernidad (Lyotard, 1999), consideramos que la cultura visual posmoderna es el resultado heterogéneo de la relación de las imágenes producidas a lo largo de la historia, sumándose a cada nueva propuesta de imagen, la historia, la simbología y la utilización subjetiva que el poder, artista o grupo social determinado ha hecho de cada una de ellas, es decir, entendemos la cultura visual como una aglomeración de imágenes que aunque tienen unos referentes dispares y originarios, están en constante renovación y el sentido se lo da la sociedad que lo estudia o lo observa. Con dicha premisa, siguiendo algunas ideas de Kristeva (1982), pensamos que entre las imágenes primigenias se encuentra la construcción de lo que la sociedad patriarcal ha categorizado como mujer, modelando a través de las narraciones universales los diferentes roles ficticios de las mujeres, por lo que, para poder aproximarnos al objeto de estudio principal, la heroína siniestra, tenemos que hacer previamente una deconstrucción de los antiguos mitos y símbolos que clasifican a las mujeres ficticias como mujer siniestra o como heroína. Para ello, como ya hicieron

otros investigadores antes que nosotros (Eco, Gubern o Pedraza), al hablar de personajes ficticios tipo o modélicos, partimos de la idea de que estos se originan en el ideal de lo que se ha denominado «arquetipo, tomando prestado un término metafísico de Platón, pero que la crítica literaria moderna derivó de la teoría psicoanalítica de Jung y de sus símbolos inconscientes universales» (Gubern, 2002: 8). Asimismo, recurrimos a los estudios del arquetipo, y a sus términos, porque sus propias definiciones han determinado la construcción literaria y visual de los personajes en la cultura occidental. Por estos motivos, nos ha parecido conveniente utilizarlos también, para facilitar al lector la comprensión de lo explicado, aunque se constatará que al principio los denominamos arquetipos, mientras después empleamos el término «estereotipos», pues creemos que los primeros provienen de la idea original de los personajes modélicos y los segundos son derivaciones, producto de la revisión de los mismos que se han dado en diferentes momentos histórico-culturales (Gubern, 2002).

Sin embargo, los principales estudios a los que acudimos en este sentido (Jung, Freud o Durand) plantean los arquetipos de feminidad y masculinidad como algo innato del ser humano, mientras nosotros, siguiendo los estudios feministas de De Beauvoir (2005), pero también de Butler (2002; 2007) y otras feministas posmodernas, creemos que tanto la construcción del sexo (biológico), como del género masculino-femenino, es una cuestión cultural y sociológica. Así, en la primera parte de la investigación nos aproximamos a las teorías de los ideales arquetípicos, que han contribuido a la configuración de personajes femeninos tipo a lo largo de la historia, para ver su simbología implícita y así poder *de-construirla* desde una perspectiva de género ciertamente feminista. En la segunda parte, hemos abordado los análisis de personajes concretos observando la continuidad y transformación de las características de dicha deconstrucción, poniéndolas en el contexto cultural actual.

En cuanto a los estudios de género con perspectiva feminista que hemos utilizado en esta investigación, debemos aclarar algunas cuestiones previas. El feminismo es un sistema de ideas que, en general, promueven un cambio en las relaciones sociales para conseguir la liberación de la mujer y del varón, a través de eliminar las jerarquías y desigualdades entre los sexos. Se trata, en esencia, de un movimiento político integral contra el sexismo en todos los

terrenos (jurídico, ideológico, cultural y socioeconómico) que refleja la lucha de las mujeres contra cualquier forma de discriminación y dominación (Gamba, 2008).

A pesar de lo explicado, en la actualidad el feminismo no es un movimiento homogéneo, más bien hay muchos feminismos, e incluso a veces están enfrentados debido a una confluencia de circunstancias que creemos se producen por dos motivos fundamentales; por las derivaciones de la historia feminista y las teorías de género que se han ido construyendo a su alrededor; por la pluralidad de la sociedad posmoderna, las continuas estrategias de poder y el potencial emancipador de la propia significación del feminismo. En cualquier caso, en la presente investigación hemos tenido en cuenta, por un lado, la historia del feminismo y de las teorías de cada época, introduciendo apuntes sobre el mismo en la medida en que afectan a los arquetipos y personajes que vamos tratando. A su vez, por otro lado, tal como hemos adelantado, nuestra perspectiva a la hora de abordar el estudio parte de la obra de De Beauvoir, pero teniendo aprehendidas la crítica al patriarcado que configuraron las feministas radicales americanas de los años setenta, perspectiva que guía nuestros análisis artísticos (visuales y audiovisuales).

No obstante, tal como se comprobará en la segunda parte de la investigación, nos alejamos de los estudios de cine con perspectiva feminista de los años setenta, encabezados por Laura Muley y que, en resumen, planteaban que el cine era hecho para la mirada masculina, constriñendo siempre a la mujer en su rol adjudicado por el patriarcado. Nosotras nos alejamos de este pensamiento, ya que nos posicionamos principalmente desde un feminismo posterior a las teorías de Butler de los años noventa, debido a que cuestionamos la construcción cultural del cuerpo, el sexo y los roles de género que esta teórica propuso, huyendo, además, de hacer un análisis *heteronormativo*. Término que surge de los movimientos feministas de los ochenta y noventa, primero en el seno del colectivo feminista lesbiano y negro (como los escritos de Rich de 1980), después dentro de las teorías *Queer* (como las de Butler publicadas en 1990). Estos dos últimos colectivos, o movimientos teóricos inscritos en el feminismo, señalaron por primera vez la problemática de la definición estable y unificadora del término «mujer» que hasta ese momento había hecho el feminismo, aunque fue realmente Butler la que profundizó sobre el tema, planteando que con esta idea de «mujer» el

feminismo se arriesgaba a continuar las propias relaciones de género contra las que luchaba, planteando la necesidad de disolver la concepción binaria del sexo y el género (2007).

Igualmente, Butler plantea unas ideas muy interesantes para el análisis de ciertos personajes que aquí investigamos, al proponer que el género y el sexo son una construcción *performativa* social y cultural (2007). En relación a esto, algunos teóricos se han aproximado al estudio cinematográfico del género fantástico desde una perspectiva *Queer* (Clover, 1992; Cuéllar, 2020), exponiendo una revolucionaria mirada no binaria que permite alejarse de los discursos sexistas y reduccionistas que en muchas ocasiones el propio feminismo ha producido, haciendo a todos los hombres *heteropatriarcales*, sobre todo las teorías filmicas de los setenta descendientes del feminismo radical americano (Laura Muley).

Sin embargo, no estamos completamente convencidas de que las teorías *Queer* sean propiamente una perspectiva feminista, más bien creemos que son teorías que complementan al feminismo. Ya que, los textos *Queer* son una teoría de la identidad, no una teoría política y un movimiento social como es el feminismo, que busca acabar con el patriarcado y disolver su idea de género, mientras, «lo opresivo para la teoría *Queer* es que el sexo esté concebido como algo binario (macho/hembra) y no que se haya construido una jerarquía sobre esa diferencia» (Varela, 2013: 140). Igualmente, los escritos de Butler exaltan la idea de eliminar la palabra «mujer» (2007; 2012), lo que provocaría quitarle el significado político al feminismo y eso tendrá sentido cuando la sociedad sea completamente igualitaria (en todos los opuestos en los que la realidad se sigue desarrollando). En cualquier caso, nuestra investigación es una crítica feminista a la construcción de unos personajes que en principio consideramos representaciones de lo femenino desde el patriarcado, pero que, a su vez, tenemos en cuenta los planteamientos *Queer* de posicionarse en una mirada no binaria y alejada de lo *heteronormativo*, ya que creemos que el patriarcado constriñe todo aquello que no responde a una visión dual de la realidad.

Metodología y justificación del estudio

Nuestro método de estudio a la hora de abordar los análisis de los personajes y las imágenes es siempre deductivo, ya que consiste primero en recopilar toda la documentación e información sobre un personaje (textual y gráfica, directa e indirecta), para tener una visión general sobre el mismo y así poder contextualizarlo, clasificarlo y categorizarlo, lo que nos permite realizar posteriormente un análisis interpretativo y comparativo de su psicología y de su visualidad, mediante un estudio diacrónico, y desde una perspectiva posmoderna y feminista.

No obstante, debemos puntualizar algunas singularidades de nuestra investigación que han provocado que en cada parte del trabajo el enfoque metodológico y la elección de la búsqueda documental e informativa varíen. Como el primer objetivo es entender qué es realmente una heroína siniestra y cuáles son sus significados intrínsecos, debemos realizar un análisis general sobre la construcción teórica y visual de los dos objetos de estudio previos, para poder comprenderlos en su totalidad y entender la naturaleza de su construcción (sus significados pasados y actuales). Así, para este tipo de análisis, hemos partido de las diferentes teorías que se han acercado a los arquetipos femeninos en los textos (literarios y gráficos), para después extraer unas características generales sobre la idea de siniestra y de heroína, viendo en qué medida son diferentes y en qué puntos podrían encontrarse. En este caso, hemos recurrido a la recolección de datos para hallar nuevas ideas sobre los conceptos generales de estas dos tipos de arquetipos femeninos. Además, como nuestra intención final es *de-construir* estos arquetipos desde una mirada feminista, hemos aplicado a personajes concretos algunas de las teorías y características extraídas que definen a cada objeto de estudio. Así, hacemos un análisis crítico sobre dichas teorías y sobre la representación concreta de cada arquetipo, así como de sus personajes o estereotipos descendientes.

A pesar de que esta ha sido nuestra dinámica general a la hora de abordar la primera parte de la investigación, el enfoque que hemos realizado para enfrentarnos a la comprensión profunda de cada objeto de estudio ha sido diferente, ya que, por un lado, la mujer siniestra ha sido tema de análisis de muchísimos especialistas anteriores a nosotros. Además, su importancia en la heroína siniestra es realmente superficial, es decir, de apariencia, porque los

personajes que hemos hallado son estereotipos de mujeres siniestras, por lo que hemos planteado el estudio de la mujer siniestra de forma general, sin centrarnos en los diferentes tipos existentes de mujeres siniestras, sino hablando de ellas como un todo y poniendo los ejemplos más trascendentes para nuestro objeto de estudio final (la heroína siniestra).

Por otro lado, en el estudio general de la heroína nos ha surgido la problemática de que no hay un análisis previo de estas características, sino teorías y estudios diversos sobre figuras femeninas heroicas concretas. Por lo que hemos tenido que extraer unas clasificaciones generales arquetípicas, ya que lo que nos interesa de las heroínas es la manera en que llegan a serlo, es decir, los motivos que las convierten en heroínas, y estos han sido a lo largo de la historia cultural de Occidente variados y opuestos, pudiéndose configurar, sin embargo, una serie de características similares que permiten clasificarlas y aproximarse a una idea general de las diferentes formas de heroínas. A pesar de ello, en este capítulo también hemos reforzado las ideas generales con el análisis de personajes tipo concretos. Esto ha provocado que el capítulo sea extenso y con muchos ejemplos, lo que refuerza tanto nuestras clasificaciones de heroínas, como otras deducciones determinantes en la investigación. Por ello, al final de este capítulo hemos propuesto un esquema a modo de resumen donde se pueden encontrar los tipos de heroínas que proponemos.

Ahora bien, como otro de nuestros objetivos fundamentales es comprobar si la heroína siniestra es producto de la posmodernidad o por el contrario es anterior, hemos tenido que realizar una búsqueda histórica de la visualidad de aquellos personajes susceptibles de adquirir ambos roles (heroicos y siniestros). Por ello, y para no tener que mostrar el desarrollo completo visual de ambos tipos a lo largo del tiempo hasta la actualidad (lo que supondría exceder el objeto de estudio principal), hemos seguido una lógica determinada para limitar temática y cronológicamente el análisis de los ejemplos en la primera parte de la investigación. Al partir de la idea de que la mujer siniestra actual se origina visualmente entre finales del siglo XIX y principios del XX, a la hora de analizar los personajes tipo que surgen de los arquetipos primigenios (tanto de las siniestras, como de las heroínas), nos hemos centrado sobre todo en estudiar la visualidad de aquellos ejemplos desarrollados en la misma época.

Igualmente, para completar y comprobar las ideas generales deducidas de los capítulos sobre cada uno de los dos objetos de estudio previo, hemos planteado un último capítulo en la primera parte de la investigación donde hemos aplicado las conclusiones extraídas de esa visión general a personajes concretos. Por lo que en este capítulo, hemos realizado un estudio comparativo y reflexivo, contextualizando históricamente cada análisis y limitando cronológicamente los ejemplos estudiados, ya que todos son anteriores a la posmodernidad.

Sin embargo, como el objetivo en la segunda parte del trabajo es demostrar la validez de los tipos de heroína siniestra posmoderna que defendemos, así como resaltar la multiplicidad de ejemplos que las desarrollan de diferentes maneras en la actualidad, hemos planteado esta parte como una clasificación de ejemplos bajo los tipos que proponemos, que contrastamos mediante análisis filmicos y visuales, identificando en personajes concretos las continuidades y transformaciones de los arquetipos generales de mujeres siniestras y de heroínas estudiadas en la primera parte. No obstante, como hemos advertido, nuestro método de análisis de los personajes y de su visualidad siempre es el mismo, por lo que en cada caso concreto hemos realizado ese tipo de estudio particular y deductivo, ciñéndonos en la segunda parte de la investigación a su visualidad desde el inicio de la época posmoderna (años setenta) hasta la actualidad. Asimismo, a la hora de seleccionar los ejemplos posmodernos, nos hemos puesto como límite el año 2015 para delimitar la cronología del estudio y no hacerlo demasiado extenso, la elección del año ha estado determinada por dos ejemplos emblemáticos de heroína siniestra.

Con lo último explicado, lo que queremos dejar constancia es que en nuestra investigación la aproximación a los dos objetos de estudio previo se presenta como una panorámica general, que nos sirve tanto para el análisis concreto de los antecedentes de las heroínas siniestras planteados en la primera parte de la investigación, como para abordar los análisis filmicos y visuales de la segunda parte, que, a su vez, se centran en estudios exhaustivos de personajes particulares. No obstante, queremos advertir que aunque las figuras estudiadas en la primera parte suelen ser arquetipos, o prototipos de los personajes particulares que analizamos en la segunda, hay ciertos personajes concretos que recorren toda la investigación de manera

transversal, se trata, sobre todo, de Mina y en menor medida de Catwoman. Dos figuras emblemáticas en la imagen posmoderna de la heroína siniestra, que en la primera parte van surgiendo, como ejemplos de temas diversos que se van tratando, pero que en la segunda son modelos trascendentes de heroínas siniestras diferentes. Por ello, en el conjunto de la investigación estos dos personajes son los que presentan una evolución completa, desde el origen de cada una hasta la actualidad.

Tal como hemos adelantado en la estructura, el estado de la cuestión de la presente investigación responde a la definición y clasificación de los dos objetos de estudio previos, por lo que los abordaremos en cada uno de los capítulos correspondientes. Sin embargo, queremos anticipar cuestiones relacionadas con los estados de la cuestión que responden a la metodología utilizada y que han determinado nuestro planteamiento, justificando así algunos temas de contenido. Además, para finalizar el epígrafe hemos justificado las cuestiones formales de la presente investigación. En primer lugar, destacar que, tal como hemos advertido al explicar nuestro enfoque general, partimos de los estudios sobre los personajes femeninos en las narraciones primigenias y su construcción como ideal arquetípico, por lo que hay algunos estudios claves que son esenciales a lo largo de toda la investigación, tanto para continuar sus tesis, como para refutarlas. Se trata de los autores ya mencionados como Pedraza, Gubern, Jung, Durnad, De Beauvoir o Kristeva. Sin embargo, para ver esa construcción original del ideal arquetípico, hemos tenido que estudiar también las diferentes disciplinas y perspectivas metodológicas que se han acercado a la construcción de la feminidad en las narraciones universales y en el imaginario occidental, así aparte de los estudios ya citados, hemos abordado los temas desde un punto de vista histórico-cultural con perspectiva feminista siguiendo lo planteado por Baring y Cashford (2005), pero también desde los estudios sobre mitología y folclore como los de Eliade (1974; 1999) o Bernárdez (2016).

En segundo lugar, tenemos que resaltar que cuando nos hemos centrado específicamente en la mujer siniestra hemos estudiado primero el tema desde el análisis del concepto estético de lo sublime surgido en el Romanticismo. Hemos empezado explicando la obra de Burke de 1757, basándonos en la traducción castellana de Gras Balaguer (1997), aplicando después las características de lo sublime extraídas de Burke a personajes concretos de la

novela gótica y de la pintura decimonónica. Esta lectura particular nos ha permitido constatar que lo sublime definido por este autor se acerca a lo siniestro definido por Freud, casi doscientos años después, pero hemos explicado también que a partir de la definición de lo sublime de Kant y de otros filósofos alemanes, lo sublime se describe como un estado del alma que se aleja de lo siniestro y de la feminidad imaginada, siendo este el motivo que ha provocado que en la presente investigación denominemos mujer siniestra y no mujer sublime.

En cuanto a nuestro estudio concreto del concepto de lo siniestro, cabe destacar que hemos realizado un minucioso trabajo sobre la obra de Freud (1919), para lo que nos hemos servido de otros estudios del autor que esclarecen algunos de sus términos y teorías (1991 y 1992), así como de la obra de Trías (1982), que se aproxima de forma histórica y filosófica al concepto de lo siniestro. Así, hemos podido extraer unas características de la feminidad siniestra y aplicarlas a personajes concretos de la literatura, tanto de la novela gótica y terrorífica, como de otro tipo de relatos decimonónicos y de los cuentos de hadas. Igualmente, al profundizar en la obra de Trías hemos corroborado que lo puramente siniestro se aleja en realidad de los personajes que englobamos bajo la categoría de mujer siniestra, por ello nos ha parecido conveniente puntualizar que nuestras figuras de estudio son estereotipos de la feminidad siniestra. Esto nos ha llevado a definir otras características que envuelven a estas mujeres siniestras, y que surgen de las teorías sobre lo Fantástico y lo Terrorífico. Así, hemos abordado estas definiciones planteadas por una serie de autores, partiendo sobre todo de los trabajos de Todorov (1981), Jackson (1981) y Botting (1996). En relación a lo terrorífico y a la mujer siniestra, cabe resaltar, además, que se han tenido muy en cuenta durante toda la investigación los trabajos sobre la mujer monstruosa de Creed (1993) y sobre la mujer en el cine de terror de Clover (1992).

Una vez definido el concepto de lo siniestro, nos hemos aproximado a su visualidad a través del ideal de la mujer fatal decimonónica, donde han sido fundamentales los trabajos de Dijkstra (1994) y Bornay (2008). A partir de la lectura de estas obras, hemos reflexionado sobre algunas de las ideas que revelan, apoyándonos para ello en las fuentes que citan y complementando con otros trabajos que amplían su visión (y las obras que analizan), como los de Cuéllar (2006) y Gil Díaz (2015).

En tercer lugar, tal como hemos explicado ya, no se ha encontrado un estudio exhaustivo y general sobre la heroína en la cultura occidental, a diferencia de lo que sucede con la mujer siniestra, pero también con la idea del héroe masculino. Por ello, en este capítulo hemos comenzado con el análisis de estudios indirectos sobre el tema, que nos han proporcionado la posibilidad de clasificar a ciertos arquetipos femeninos como indicadores diferentes de tres grandes tipos de heroínas. En este sentido ha sido esencial estudiar previamente los trabajos de Campbell (1972), Bettelheim (1992) y Shinoda (2011), siendo este último estudio el más determinante para nuestra clasificación de heroína, ya que esta autora plantea los arquetipos de Jung desde un punto de vista feminista.

No obstante, para el análisis concreto de cada tipo y de sus personajes descendientes hemos tenido que añadir bibliografía muy diversa, atendiendo sobre todo a aquellos trabajos que unen a figuras heroicas clásicas con heroínas medievales, modernas o contemporáneas, tales como los estudios de Fernández Espinosa (2001), Simonis (2012) o Enamorado (2014). De igual modo, han sido determinantes ciertos estudios que comparan figuras mitológicas y del folclore con el cine, como hacen Bou (2006) o Ballo y Pérez (1997), trabajos que han sido referencia durante toda la investigación.

Aunque el estudio de todas estas fuentes son las que han guiado nuestra investigación, añadiendo otra bibliografía concreta sobre los diferentes temas tratados y los personajes mostrados de ejemplos, queremos resaltar en cuarto lugar, que para los análisis cinematográficos de las obras posmodernas hemos ampliado las perspectivas ya tomadas (histórico-artístico, filosófica, psicoanalítica o feminista), al acudir también a fuentes que provienen de los estudios de comunicación y de las ciencias sociales, aquellos centrados en el análisis de los estereotipos femeninos, tales como los trabajos de Cascajosa-Virino (2005), Short (2006), Brown (2011) y Bernárdez Rodal (2012). Igualmente, para poder analizar los personajes femeninos que surgen en el cómic hemos tenido que revisar estudios concretos de este medio, guiándonos mayormente por los siguientes trabajos: Robbins (1996) y McCauslan (2017). Estos trabajos no analizan directamente a la heroína siniestra pero plantean algunas ideas claves sobre el medio y sobre las tipos de superheroínas que se han desarrollado a lo largo del tiempo, por ello el estudio de estas fuentes ha sido fundamental.

En quinto y último lugar, queremos destacar una particularidad que supone el estudio de uno de los personajes transversales comentados anteriormente, se trata de Mina, que al proceder de una de las obras clásicas del vampirismo, *Drácula* de Bram Stoker, ha sido muchas veces versionado y replanteado a lo largo de la cultura occidental, lo que ha llevado a que se estudie por numerosos especialistas. Por ello, creemos que es necesario puntualizar que para el estudio del personaje literario hemos partido fundamentalmente de la investigación de Lillo (2016), mientras para el análisis del personaje en el cine hemos recurrido a los siguientes estudios esenciales: Company (1993), Auerbach (1995), Pardo García (2003), Fernández Valentí (1997, 2018), Adam y Azcárraga (2001), Latorre (2005), Ansola (2005), Comas (2007) y López Frías (2017). No obstante, en nuestro análisis filmico concreto de la versión de Coppola (*Bram Stoker's Dracula*, 1992), aunque recogemos la gran mayoría de estudios previos, lo hemos planteado de forma novedosa, ya que nos centramos en el estudio del proceso psicológico y físico de Mina, mostrando el camino que realiza para convertirse en heroína (comparando con figuras de la primera parte) y alzándola como personaje tipo de heroína siniestra.

En cuanto a las cuestiones formales de esta investigación, para facilitar la lectura de la misma, debemos puntualizar algunas cuestiones. En primer lugar, advertir que hemos seguido las normas APA (la sexta edición) para citar las fuentes textuales utilizadas y para hacer las referencias bibliográficas finales. Así, hemos indicado la edición consultada tanto si son fuentes textuales primarias, como secundarias. No obstante, señalamos las fechas originales de las publicaciones cuando las nombramos durante el discurso, previamente a su análisis en las ediciones consultadas. Aunque algunas de estas fuentes textuales no están traducidas al castellano, hemos decidido traducirlas para homogeneizar y dar una mayor comprensión del contenido de nuestra investigación, en estos casos lo especificaremos. Asimismo, a pesar de hacer las referencias a las citas textuales durante el texto, hemos incluido notas al pie para resaltar dichas traducciones, ampliar información, añadir investigaciones o justificar algunas ideas, siempre que no atañe directamente al discurso.

Sin embargo, en las referencias bibliográficas finales, nos ha parecido pertinente, desde un punto de vista feminista, indicar el nombre completo para destacar el género de los autores. De modo similar, en la filmografía y en

las fuentes audiovisuales finales, hemos seguido un orden distinto al de las normas APA (sexta edición) debido a que nos ha parecido más más eficaz ordenarlo de la siguiente manera: título, director y productor, título original, año y lugar de producción.

En segundo lugar, queremos puntualizar la forma en la que citamos a lo largo de la investigación las obras literarias, visuales y audiovisuales que analizamos. En todas ellas hemos seguido un esquema similar: título en la lengua original y traducción castellana cuando existe, la autoría de la obra y la fecha de su publicación, ejecución final o estreno (depende del medio). Sin embargo, por las particularidades de cada medio, en cada tipo de obra hemos tenido que añadir o cambiar algunos datos. Por ejemplo, cuando citamos novelas textualmente durante el discurso las tratamos como fuentes primarias, por lo que ponemos la edición consultada.

En cuanto a las obras visuales, si son pictóricas añadimos el lugar donde hoy se encuentran únicamente cuando las ponemos como los pies de una figura concreta (llamamos figuras a las imágenes mostradas durante el texto), mientras en las gráficas si pertenece a un libro lo anotamos también, si es una ilustración independiente citamos su procedencia y si es la ilustración de un cómic, tanto si se cita durante el argumento, como si se anota como pie de una figura, añadimos el nombre de la autoría textual y de la gráfica, así como el de la editorial. En lo que se refiere a las obras audiovisuales, durante el texto solemos indicar como autor al director o directora, del mismo modo que hacemos cuando ponemos los créditos de los fotogramas pertinentes, añadiendo en el texto el nombre de las actrices y actores, así como la autoría del guion o de la producción cuando ha sido relevante para el argumento. Aunque, tal hemos advertido anteriormente, en la filmografía final indicamos director y productor, así como el año y el lugar de la producción.

Hipótesis

En este apartado nos proponemos sintetizar las cuestiones planteadas al principio de la introducción y exponerlas en forma de hipótesis, asimismo, estas hipótesis están construidas según los diferentes objetivos que hemos establecido, y que han sido necesarios para poder responder a dichas cuestiones iniciales. Por ello, hemos decidido colocar al final de la introducción las hipótesis de trabajo que funcionan a su vez como objetivos. Con todo, a continuación enumeramos, según su relevancia, los diferentes objetivos que planteamos y que serán retomados en las conclusiones. Además, en las conclusiones trataremos de demostrar cómo estos objetivos (e hipótesis) conllevan a otra serie de conclusiones colindantes.

1. Justificar que la heroína y la mujer siniestra son dos personajes opuestos por naturaleza, pues funcionan así en los relatos, pero a la vez, ambos son producto de la construcción patriarcal de la mujer en las narraciones universales de Occidente.
2. Acuñar el término de heroína siniestra para referirnos a un tipo de personaje ficticio.
3. Demostrar que este tipo se desarrolla en la Posmodernidad en diferentes clasificaciones.
4. Averiguar si los tipos que proponemos son novedosos de la Posmodernidad.
5. Evidenciar que la cultura posmoderna popular reinventa a personajes continuando o subvirtiendo la cultura anterior (antigua, moderna y contemporánea).
6. Analizar a la heroína siniestra como ejemplo de una justicia simbólica en el imaginario.
7. Descubrir si el surgimiento de la heroína siniestra está relacionada con la concepción social y cultural de las mujeres.

Primera parte

DESENMASCARANDO A LA HEROÍNA SINIESTRA

1.

La construcción de la feminidad en el imaginario occidental

Antes de hacer un recorrido histórico-artístico y estético de la mujer siniestra por un lado y una aproximación a los tipos de heroínas por otro, para después observar cuándo se juntan ambas figuras, es fundamental que exponamos brevemente cómo ha sido construida la idea de la mujer en las narraciones universales de Occidente, pues ésta se ha ido formado a través, no sólo de los textos de la ficción y de las imágenes culturales, sino también de los discursos teológicos, filosóficos, médicos y científicos. Sin tener la intención de exponer todos ellos, queremos mostrar una idea general, para que después podamos entender mejor de qué modo han influido en la representación simbólica y visual de la mujer siniestra y de la heroína. Además, en este apartado queremos abordar las diferentes perspectivas metodológicas que se han aproximado al imaginario cultural de Occidente y con ello a los roles de la mujer en las narraciones universales, para esto haremos primero un resumen histórico desde la perspectiva feminista y de los estudios literarios, mitológicos e históricos, luego repasaremos los conceptos psicoanalíticos y simbólicos de los arquetipos femeninos.

1.1 Ideas generales: la mujer en el pensamiento de Occidente

Aunque las narraciones folclóricas, literarias y legendarias que pueblan la imaginaria de la cultura Occidental tienen su origen primordial en las diferentes mitologías que han ido pasando por Europa, el pensamiento grecolatino y judeocristiano es el que ha prevalecido en la base ideológica (estructura patriarcal, social y moral) de las narraciones. Por eso, para acercarnos a la idea general de la mujer debemos recurrir a dicho pensamiento, en donde la esencia de la mujer podría resumirse mediante la siguiente frase de Pitágoras que cita De Beauvoir «hay un principio bueno que ha creado el orden, la luz y el hombre, y un principio malo que ha creado el caos, las tinieblas y la mujer» (2005: 145). A pesar de ello, en la mitología clásica el ideal de la mujer se presenta en muchas ocasiones con cualidades positivas; ella es el principio de la vida, la madre tierra como Hera que se convertirá en la esposa ideal; o la maternidad y la regeneración como Deméter y su hija Perséfone; la guardiana de la casa y el hogar como Hestia; o la inteligente, metódica y estratega Atenea; e incluso es, también, la encarnación de la belleza y del amor, a través de la diosa Afrodita; asimismo, la inspiración solo es posible con las personificaciones femeninas de las Musas (Eliade, 1999a: 356-364).

No obstante, muchas de esas diosas presentan también una cara oscura, siendo paradigmático el ejemplo de Afrodita, ya que no solamente representa el amor y la belleza, sino que simboliza los deseos carnales y la pasión sexual, que aunque son espirituales y místicos (por ser Afrodita una diosa primordial y fundamental), en la cultura grecolatina están asociados indirectamente con el dolor y la ruina del hombre (Grimal, 1989: 11-12; Eliade, 1999a: 362-364; Hesíodo, 2013; 43-44). Idea que subyace también en el mito griego de la creación de la primera mujer, Pandora, inscrito dentro del mito de Prometeo y que hoy se conoce, principalmente, por dos escritos de Hesíodo (ca., 750-600 a.C.).

En el primero de esos textos, *Teogonía*, Hesíodo no se centra en Pandora, solamente advierte que Zeus ordenó crear a la primera mortal cuando Prometeo consiguió robar el fuego, «a cambio del fuego, preparó un mal para los hombres» (*Teogonía* v., 570, trad. 1978: 95). Destaca, además, que las mujeres descienden de un castigo engañoso, el «bello mal» y «Gran Calamidad para los mortales, con los varones conviven sin conformarse con funesta penuria, sino con la saciedad» (*Teogonía* v., 585, 592-94, trad. 1978: 96). Sin

embargo, tal como advierten García Gual (1979) y Vernant (1983), es en el segundo texto, *Los trabajos y los días*, donde Hesíodo pone en primer plano el mito de la primera mujer, resaltando tres ideas determinantes en la concepción posterior de las mujeres.

En primer lugar, es aquí cuando Hesíodo utiliza el nombre de Pandora, asociándola así con la idea de las diosas arcaicas, pues Pandora fue originariamente «un epíteto de la madre tierra “dadora de todo”, y aparece representada en varios vasos saliendo de la tierra. Después fue considerada mensajera de la tierra y, como la tierra, prototipo de la mujer» (Pausanias, I, 24, 7)¹. Lejano recuerdo de las misteriosas diosas arcaicas, la gran madre (llamada también gran diosa o madre tierra) que según la arqueología y la mitografía fue venerada en la cultura europea neolítica y arcaica (Eliade 1974; Gimbutas, 1991). Parece ser que antes de que llegaran los pueblos guerreros que impusieron el patriarcado, elevando al dios masculino y solar como autoridad suprema ante el resto de dioses, a «La Gran Diosa se la consideraba inmortal, inmutable y omnipresente» (Graves, 1985: 9)². Dichas diosas simbolizan primordialmente a la madre tierra, siendo por ello figuras duales, pues ellas son el lugar de origen del ser humano y también su tumba (Eliade, 1974; 1999a). Porque el culto «a la germinación siempre ha estado asociado al culto de los muertos. La madre tierra devora en su seno las osamentas de sus hijos (...) la germinación siempre se ha asociado a la muerte y a la fecundidad» (De Beauvoir, 2005: 233).

La dualidad de esta diosa arcaica también se percibe en la propia creación de Pandora, pues en ambos textos de Hesíodo se la describe como una figura ambivalente, necesaria para el hombre, pero también su ruina (Vernant, 1983: 244-256). Efectivamente, tanto en este mito como en otros tantos, la mujer no solamente es entendida como la oposición al hombre, sino que ella misma es una figura dual y contradictoria, el nacimiento y la muerte, «la sanadora y la

¹Cita de Pausanias (I, 24,7) que hemos hallado en las aclaraciones y notas de una de las traducciones consultadas de Hesíodo (2013: 87).

²El tema de la verificación histórica de la existencia del culto a la gran diosa bajo una organización matriarcal durante la prehistoria (concretamente durante el neolítico) y la época arcaica, ha sido una discusión latente desde que Bachofen publicará sus teorías sobre las sociedades *matrifocales* en 1861, y la discusión continúa hasta la actualidad por parte de especialistas de diferentes índoles; antropólogos, historiadores, arqueólogos, mitógrafos, incluso psicoanalistas, sin embargo, en la presente investigación no interesa tanto dicha verificación, sino la idea del arquetipo de la gran diosa en sí mismo, y la influencia de éste tipo de diosas arcaicas en las diferentes diosas posteriores, aparecidas en las primeras mitologías conocidas (Egiptia, Sumeria-Babilónica, Indoeuropea, Grecolatina), lo cual se puede confirmar con autores tan dispares como Eliade (1974; 1999a), Graves (1985), Gimbutas (1991), De Beauvoir (2005) o Baring y Cashford (2005).

bruja; es la presa del hombre, es su pérdida, es todo lo que no es y desea tener, su negación y su razón de ser» (De Beauvoir, 2005: 229).

En segundo lugar, se destaca dicha ambivalencia porque fue enviada al mundo de los hombres con un vaso, vasija o recipiente cerrado, repleto de algo que ella misma desconocía y que no debía abrir³. Finalmente lo hizo y propagó todos los males por el género humano, aunque gracias a Zeus, la esperanza se quedó dentro, reinando así en el corazón del ser humano⁴. En tercer lugar, la esencia misma de Pandora es ambivalente, pues su propia creación y naturaleza así la determina, ya que a pesar de que adquirió su forma de Hefestos, Zeus mandó a otras deidades a determinar su carácter y sus cualidades. A Atenea le pidió que le aportara su laboriosidad y minuciosidad, mientras a Afrodita le ordenó que le otorgara «a su cabeza encanto, irresistible sensualidad y caricias devoradoras de miembros y a Hermes, mensajero de Argifonte, le ordenó infundir en ella cínica inteligencia y carácter voluble» (Hesíodo, *Trabajos* v., 65-68, trad. 2013: 86). Las últimas características que le dieron los dioses muestran otra cualidad ambigua de Pandora, parte de su mal reside en su belleza y en su sensualidad, que no por casualidad le proporciona la diosa Afrodita.

Todas estas ideas que envuelven a la primera mujer grecolatina, han hecho que los estudiosos sobre el tema hayan relacionado a Pandora con Eva, pues ambas traen la desgracia al mundo de los hombres y su mal está íntimamente relacionado con su sensualidad y sexualidad (García Gual, 1979; Vernant, 1983). Sin embargo, hay que tener en cuenta que estas lecturas de Pandora (y en general de la ambivalencia y de la parte negativa de las diosas) han llegado hasta nosotros a través de las traducciones y consideraciones de los escritores griegos posteriores a Hesíodo, de época ya clásica y helenística.

Ciertamente, fueron los filósofos de la época clásica los que incrementaron la concepción de la feminidad de forma negativa, al construirla como la oposición al hombre. En este sentido se podrían citar a diferentes filósofos clásicos, pero basta con atender aquéllos que mayor repercusión han tenido en el pensamiento occidental: Platón y Aristóteles. El primero no detentó

³ Sobre si el recipiente de Pandora era un vaso, una vasija u otro tipo de artilugio es un problema de las traducciones que se han ido haciendo a lo largo de los siglos, ocasionado divergencias entre los especialistas (Dora y Erwin Panofsky, 1975: 27-41; Eliade, 1999a: 328-332; Hesíodo, trad. 2013).

⁴ Este pasaje y sobre si la Esperanza es un bien o un mal otorgado a los hombres por la divinidad es un tema de discusión entre los especialistas (Hesíodo, trad. 1978: 88; Eliade: 1999a; 328-332; Hesíodo, trad. 2013: 127-129).

directamente contra la Mujer en sus escritos, incluso planteó la posibilidad de que ciertas mujeres privilegiadas debían ser consideradas igual al hombre para llevar a cabo la construcción de su Estado ideal (libro V de *La República* ca. 387 a.C). Sin embargo, sí que lo hizo indirectamente al comparar lo femenino constantemente con lo masculino, y sí esto era lo habitual y natural, lo femenino solo podía ser la alteridad. Asimismo, lo hizo indirectamente al escribir sobre la inmortalidad del alma, ya que al hacerlo habla consecuentemente sobre la repercusión que tiene la propia vida del ser humano en el destino final en el que el alma pasará a la eternidad (*Fedón* o *Sobre el alma* ca. 387 a.C). Con lo que no solo prefigura la creencia del mundo celestial y del infierno judeocristiano, sino la dificultad que tiene la mujer para que su alma se quede eternamente en el buen lugar, debido a que al ser la alteridad, su esfuerzo en vida debe ser mayor.

Además, en su desprecio al mundo sensible y material se perfila ya el descrédito al sexo, a las pasiones y al cuerpo. Las cuales están encarnadas en la mujer, pues en una concepción del mundo dual, sí lo masculino es considerado lo espiritual, el orden y la razón, lo femenino solo puede representar lo carnal o material, el caos y la pasión⁵. Respecto a esto, hay que puntualizar que el erotismo y la sexualidad era en la Antigua Grecia diferente para las mujeres que para los hombres, pues entre varones era considerado una relación intelectual, mientras las relaciones heterosexuales eran meramente corporales y reproductivas, por ello «Platón diferencia dos tipos de fertilidad: la que produce hijos espirituales, propia de la comunidad de varones filósofos, y la que genera hijos terrenales, que son mortales» (Puleo, 1996: 10).

No obstante, fue el discípulo de Platón, Aristóteles, quien asoció directamente a la mujer con lo carnal, lo material y lo pasional. Incluso fue él quien comenzó la idea de que «la hembra es hembra en virtud de una carencia de cualidades» (De Beauvoir, 2005: 50), afirmación que respondía a su teoría de que lo femenino es el principio pasivo y que su única función en la reproducción es el de ser el receptáculo que nutre la semilla aportada por el semen, así le quitó el privilegio a la mujer de ser la que da la vida (Puleo, 1996: 11). Y con ello, el respeto y poder que este hecho le había otorgado en

⁵ Reflexiones recogidas en su *Teoría de las Ideas*, recopiladas en diferentes diálogos filosóficos, que especialmente se encuentran en *El banquete* o *El simposio* (385-370 a. C) y en *Fedro* (ca., 370 a.C).

las culturas arcaicas a la feminidad. No solamente determina la inferioridad de la mujer mediante su teoría de la biología humana, sino que apelando a la ética y al orden social, Aristóteles determina el lugar que la mujer debe ocupar en la sociedad e hizo natural su obediencia al hombre, ya que plantea que la mujer virtuosa es aquella «obediente porque su virtud no consiste en dominarse a sí misma por sucesivos actos de voluntad sino en aceptar la dominación externa y ocupar su lugar natural» (Puleo, 1996: 11). Con lo que una buena mujer quedaba relegada al papel de esposa, madre e hija, por motivos biológicos y éticos.

Posteriormente, la Iglesia cristiana uniría el desprecio a la sexualidad y a lo carnal del platonismo con las teorías aristotélicas sobre lo femenino, enfatizando la conexión de la belleza femenina con lo pecaminoso. En los libros bíblicos, como el *Génesis* y el *Apocalipsis*, se relaciona sutilmente a la mujer con la serpiente y el pecado, es decir, con la sexualidad y el mal, ideas que son enfatizadas por los padres de la iglesia como San Pablo. Lo que se une con las opiniones misóginas y *sexofóbicas* del judaísmo que los fundadores de la iglesia habían aprendido, el propio San Pablo había nacido en una familia judía y se había educado bajo su doctrina (Bornay, 2008: 34)⁶. Teorías sobre la mujer y la sexualidad que son exaltadas y convertidas en parte inherentes de la cultura Occidental, durante la Edad Media y el Renacimiento mediante diferentes mecanismos.

Por un lado, los párrocos en los sermones de las misas unían a Eva, y así a todas las mujeres, con el pecado capital de la lujuria y enfatizaban la aproximación que podía tener ésta al diablo, a través de dicho pecado, condenándola así a la culpa, a la repulsión de su propio cuerpo y al miedo al sexo (Bornay, 2008: 25-43). Ideas que se refuerzan en las representaciones de Eva tentada por la serpiente que se repite en los relieves y la pintura del momento, como se observa en uno de los capiteles de la catedral de Notre-Dame de París o en *El jardín de las delicias* del Bosco. No solamente Eva esalzada como alegoría de la lujuria, otras figuras femeninas exaltaron la condena de la belleza femenina, figuras de la Antigüedad clásica como Afrodita fueron convertidas en emblemas del amor carnal y patronas de los prostíbulos, del mismo modo muchos de los personajes del folclore europeo,

⁶ Ponemos la palabra *sexofóbico* en cursiva porque no es una palabra aceptada por la RAE, sin embargo, la usamos porque es un término utilizado por la psicología en general y por Bornay en el texto consultado.

antiguas diosas celtas y germánicas, como Macha o Freya, fueron demonizadas, figuras que en origen eran asociadas con una sexualidad positiva y que ahora eran convertidas en pervertidas mujeres (Alberro, 2000 y 2003; Bernárdez, 2016). Incluso posteriormente, el personaje bíblico de María Magdalena será considerada de modo muy similar⁷. Con ellas y con otras tantas mujeres bíblicas y legendarias que desprendían sexualidad y belleza, la mujer se convierte a partir del Renacimiento en alegoría de la lujuria y también de la vanidad.

Por otro lado, con obras como el *Libro de las Horas del Duque de Berry* (Hermanos Limbourg, 1410), se determinó que para ser una buena mujer ésta debía someterse al hombre y depender económicamente de él (Bornay, 2008: 34). A la par, en el siglo XV se resaltó la intrínseca maldad de la mujer, a través de las escenas burlescas que se representaban en grabados y en relieves sobre el tema de la cólera de la esposa, ideado a principios del siglo XIII por el italiano Henri d'Andeli en su obra literaria *Lai d'Aristote*, una historia cómica y obscena sobre el filósofo griego Aristóteles, que se resumía con la imagen de la mujer montando a caballo del viejo filósofo mientras le fustigaba con una fusta (iconografía que se retoma siglos después con el arquetipo de la Dominatriz).

A la vez que se refuerza esta imagen (que identifica a la mujer con la astucia, la monstruosidad, la sexualidad, la locura, la artimaña y la trampa), se construye una visualidad opuesta, la de la mujer casta y obediente. El rol de la mujer al principio del cristianismo se redujo a la obediencia y a la sumisión, la santa y la virgen eran las únicas bien vistas, Betchel (2001) explica que incluso la maternidad en dicha época era mirada con malos ojos, no era considerado el papel ideal de la mujer, pues para llegar a ella se había realizado pecado, la mujer ideal era la asceta, la que no había mancillado su virginidad. Incluso la Virgen María no era al principio del cristianismo una figura muy importante, sin embargo, su culto fue teniendo cada vez más importancia hasta su eclosión a partir del siglo XII⁸. Momento en el que los distintos textos religiosos, los doctores de la iglesia y los sacerdotes, reforzaron

⁷ Sobre la evolución de la imagen de María Magdalena véase Monzón Pertejo (2017).

⁸ El culto mariano se multiplicó por Europa sustituyendo y asimilando los distintos cultos de las diosas no cristianas (Baring y Cashford, 2005). Tal como exponen los especialistas Eliade (1999c), Baring y Cashford (2005) o Simonis (2012), los mitos y ritos de las diferentes deidades femeninas de la Antigüedad fueron incorporadas en el folclore religioso de la devoción de la Virgen María y otras Santas y Mártires, que tras un largo proceso fueron borrando el culto de las antiguas diosas.

la idea de la virginidad de María y del milagroso nacimiento de Jesús. María se convierte así en el máximo exponente de la mujer ideal, que aunque inalcanzable para la mujer real, se alza como emblema femenino del amor y la pureza, a la vez de ser ejemplo de madre y esposa.

Tras este resumen, observamos que a partir de las ideas grecolatinas y sobre todo con el imaginario patriarcal cristiano, la mujer simboliza la dicotomía virgen-prostituta, dos roles contrapuestos que son reforzados en la cultura a través de los personajes femeninos del folclore, las leyendas, la literatura y las imágenes artísticas inspiradas en éstas. Aunque muchas de esas narraciones tienen un origen anterior al cristianismo, incluso al pensamiento patriarcal grecolatino, han llegado a nuestros días a partir de las traducciones y adaptaciones de este pensamiento⁹. Y son dichos roles y personajes femeninos de las narraciones universales los que han sido denominados como arquetipos por el psicoanálisis, que del mismo modo que los masculinos, responden al rol y el lugar que la sociedad patriarcal ha impuesto a cada género.

1.2 Los arquetipos femeninos y su simbología implícita

La dicotomía de lo femenino ha configurado el imaginario psicológico y simbólico de la cultura occidental, consolidando la imagen de la pecadora como prototipo de la Otredad o Alteridad, tal hemos adelantado ya. En el siguiente capítulo profundizaremos sobre ello y lo relacionaremos con los estudios de Freud, según el cual, la mujer está frustrada por su supuesta castración, lo que tiene como respuesta su naturaleza pasiva o por el contrario una naturaleza perversa y siniestra, que provocan la histeria o la paranoia. Jung, por su parte, amplió su investigación desarrollando el concepto del imaginario colectivo y con éste el del *ánima* y el de la madre, como figuras arquetípicas femeninas, con sus aspectos negativos y positivos. Durand (1982), por otro lado, relaciona la feminidad con lo nefasto, con lo que él llama

⁹Es interesante destacar (aunque queda fuera de nuestra investigación) la reinterpretación cristiana de la Antigüedad Europea, ya que produce un proceso de *asexualización* o demonización de las diosas grecolatinas, celtas y germánicas. Tal como expone Markale (2001), la idea de virgen en latín significa muchacha, mujer no casada, sin cuestionar su castidad, por lo que en origen la palabra virgen hacía referencia a la «mujer encerrada en ella misma. (...) La Virgen es la mujer libre, siempre disponible, siempre nueva, siempre posible, símbolo brillante de la renovación, de la juventud y, como corolario, de la libertad sexual» (Markale, 2001: 169, 174). Por ello, las más cercanas a la sexualidad fueron demonizadas, mientras aquéllas que para los antiguos representaban la maternidad o la vida hogareña, fueron asexualizadas y equiparadas así a la Virgen María.

el régimen nocturno isomorfo, señalando, sin embargo, la posibilidad de que la mujer aparezca como solar cuando se comporta de forma masculina, tal como sucede con el arquetipo de Atenea y que resaltaremos cuando hablemos de los tipos de heroínas.

Autores que profundizaron sobre la idea de la feminidad, arrojando luz sobre la construcción de ésta, junto a otros especialistas que siguieron sus investigaciones. A continuación, vamos a repasar la idea de la mujer de los últimos autores citados (Jung y Durand), porque arrojan luz sobre la construcción general de la feminidad en las narraciones universales y porque constituyen el primer paso para entender la construcción visual de la mujer siniestra y de la heroína. Sin embargo, es pertinente que recordemos que dichos autores estudiaron la feminidad, su psicología y sus arquetipos, como parte innata del ser humano, mientras la posición de la presente investigación entiende que dichas cualidades de lo femenino están determinadas por la cultura y la sociedad, es decir, es aprendido y aprehendido, tal como demostró ya De Beauvoir en su texto de 1945, al que hemos recurrido antes en varias ocasiones (citando la edición consultada) y lo reforzó la pensadora feminista Butler con su teoría sobre la construcción performativa del género sexual determinada por el poder (Butler, 2007 y 2012).

Las tipos de personajes de las historias universales son clasificadas conforme a la teoría de los arquetipos de Jung (1934). «La psicología junguiana parte del presupuesto de que la vida surge y se desarrolla constantemente a través de la atracción y repulsión entre los opuestos (...) los principios de lo masculino y lo femenino, de lo terrestre –inconsciente– y lo espiritual –consciente–» (Wasserziehr, 1996: 88). Jung plantea que dichos principios opuestos son figuras arquetípicas que se hayan dentro del inconsciente de cada ser humano, independientemente de su sexo biológico. Definió dos arquetipos fundamentales femeninos: el del *ánima* y el de la madre (Jung, 1954a, 1954b).

En un artículo de la revista *Athenea Digital* (Saiz, Fernández y Álvaro, 2007), sobre los arquetipos *junguianos* y la representación de la mujer en el arte y en la historia a partir de ellos, observamos que los dos arquetipos femeninos comprenden dentro de sí diferentes categorías o aspectos femeninos positivos y negativos. El arquetipo del *ánima*, personifica la parte femenina del varón (mientras que el *ánimus* es la parte masculina de la mujer), es decir, son

figuras simbólicas femeninas que se manifiestan en la psique del varón, sin embargo, en sus representaciones en la cultura literaria y visual son las responsables de ciertas imágenes dicotómicas de la mujer, pues se compone de tres figuras disociadas: vieja versus joven; hada buena versus bruja; santa versus seductora. Jung resalta que «una gran parte del miedo que inspira a los hombres el sexo femenino proviene de la proyección de la imagen del ánima» (1941b, 186). Pues la parte negativa de cada una de las figuras evoca tres temores fundamentales: la muerte (la vieja), la magia y su poder (la bruja), la sexualidad femenina y su poder (la seductora), por lo que iremos observando que son arquetipo de la mujer fatal y siniestra. A la vez que sus opuestos son imágenes femeninas ideales para el hombre; la inocencia, la ayuda, la castidad y lo espiritual, que se simboliza en las narraciones universales con la figura que Wasserziehr (1996) denomina como arquetipo de la *Sapienta*.

El arquetipo de la madre, por su parte, se encuentra intrínseco en cada ser humano, pero no representa tanto a la madre real como a la idea de ésta, la madre arcaica y la naturaleza, es imagen de la gran madre, símbolo de la madre tierra antes comentada (Wasserziehr, 1996). Como tal, engloba cualidades opuestas, clasificadas en las siguientes dimensiones de la mujer; la autoridad, sabiduría y altura espiritual más allá del intelecto, como las Sibilas griegas, Hestia o la imagen de la santa y de la virgen cristiana; lo bondadoso, protector, sustentador, lo que da crecimiento, fertilidad y alimento, aquello completamente maternal, que produce la idea de la feminidad cuidadora, como el ideal de la Virgen María pero también de Afrodita o Deméter en sus facetas protectoras y bondadosas; también es el lugar de la transformación mágica, del renacer, el instinto o impulso que ayuda, arquetipo que representa la cualidad regeneradora que comparten la naturaleza y la feminidad, personificado en la mitología clásica por el ciclo constante producido por Deméter y Perséfone; por último, el arquetipo de la madre también representa lo secreto, escondido, tenebroso, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo angustioso e inevitable, el poder destructivo de la naturaleza, lo inesperado de la misma, lo desconocido y misterioso, representado en la mitología con las bellas monstruo y con personajes como Medea.

De acuerdo con la teoría de la imaginación simbólica y del inconsciente colectivo de Jung, un discípulo de Bachelard¹⁰, Durand, en su obra más trascendente, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire (Las estructuras antropológicas del imaginario)*, publicado por primera vez en 1960¹¹, plantea la teoría de que los diferentes arquetipos, y personajes que los representan, se configuran rodeados de una serie de símbolos, que la cultura patriarcal occidental ha construido desde la perspectiva platónica de las ideas, provocando una dicotómica entre el bien y el mal (el hombre y la mujer, imagen dual del mundo y de las personas).

Así, propone que las imágenes en nuestra cultura se han clasificado bajo dos regímenes opuestos de la imagen, *diurno* y *nocturno*. Dos regímenes simbolizados en Occidente con una serie de atributos que otorgan al bien todas las características asociadas con la luz y, en contraposición, al mal con las tinieblas. Siguiendo dichos estudios se puede deducir que al estar el bien unido a la luz, una cultura patriarcal construye, inevitablemente, toda la simbología del bien y de la luz en torno a lo masculino, mientras lo femenino está concebido como su contrario, oscuro y misterioso.

Durand plantea que los símbolos del *régimen diurno* están configurados bajo el universo de los valores masculinos, por lo que representa lo positivo, la fuerza, el poder y la verdad, por ello se caracteriza por lo solar, la luz y la verticalidad. Dichos símbolos están relacionados con una serie de ideas (palabras) interrelacionadas por las imágenes mitológicas y literarias (1982: 115-173). Éstas se pueden agrupar en diferentes bloques; pureza (cielo, oro, día, luz, sol, círculo, esfera, corona, grande, inmenso, divino, duro, dorado, blancura, majestuosidad); verdad (espectacular, transparencia, sabiduría, luz y visión, ojo omnipresente del padre o del dios principal); ascensión (verticalidad, virilidad, elevación, alas, ángel, espiritualidad, jefe-rey o Dios, soberanía, héroe o guerrero de luz); poder (jerarquía, orden, estricto, civilizado, moral, padre, espiritualidad del combate, espada, victoria).

¹⁰Bachelard (1884-1962) fue físico, filósofo, epistemólogo, poeta y crítico literario francés. Interesado por la historia de la ciencia contemporánea, y al mismo tiempo por la imaginación literaria, a la que se dedicó paralelamente. En este campo aplicó tanto las ideas psicoanalíticas como las teorías antropológicas, escribiendo las siguientes obras: *Psicoanálisis del fuego* (1938), *El agua y los sueños* (1942), *El aire y los sueños* (1943), *La tierra y la ensoñación de la voluntad* (1948). Sus escritos en este campo están emparentados con un autor posterior, Eliade, uno de los teóricos de las religiones y mitógrafos más utilizados en la presente investigación.

¹¹ La presente investigación ha consultado la edición en castellano de la editorial TAURUS de 1982.

Mientras el *régimen nocturno* representa todo lo contrario, por ello, está configurado bajo el universo de los valores femeninos, representados con todo lo negativo, lo frágil y delicado, lo sumiso, lo nefasto, lo esquivo, lo engañoso y lo oculto, por ello se caracteriza por lo lunar, las tinieblas, las aguas, las entrañas, la tentación, el descenso y lo nefasto. Del mismo modo que con lo diurno, Durand plantea una serie de interrelaciones simbólicas a partir de ideas generales englobadas bajo distintos bloques (1982: 70-115, 190-284). Dichos bloques son; la luna (asociada con el ciclo constante de morir y renacer, proveniente del drama *agrolunar*¹², con el paso del tiempo, con la tierra, la vegetación y las mareas, con lo cambiante y con las pasiones terrenales); las tinieblas (relacionada con lo primitivo, con el temor a la ausencia de luz, a la ceguera, a la incapacidad de distinguir, a la oscuridad, a lo misterioso, lo desconocido, la mentira, el miedo); el descenso (asociado con la muerte, con lo irrevocable, con la caída, con lo nefasto y la fatalidad, con la mirada embaucadora, con lo íntimo, con la tentación, con la sexualidad y su íntima relación con la gula y la digestión); lo acuático (el océano profundo, el agua negra estancada, densa y opaca, los espejos y su reflejo, la sangre menstrual, los tentáculos, los lazos, lo atávico, lo ondulante, la cabellera femenina, asociados con la idea de envolver, embaucar y embrujar).

De nuevo observamos que la idea de lo femenino alude a la idea de la diosa arcaica, pero también Durand plantea que el mito de la feminidad funesta, que provoca posteriormente el de la mujer fatal, proviene de ciertas diosas del Olimpo, Afrodita, Perséfone o Artemisa, figuras asociadas con la coquetería, la sensualidad, la nocturnidad y la luna. A partir de ellas, propone algunas de las relaciones simbólicas expuestas en el párrafo anterior, pues en algunos de los mitos, y sobre todo en las representaciones artísticas de dichas diosas (desde la Antigüedad hasta la Edad Moderna), la cabellera se relaciona con el agua negra, que es símbolo de la muerte y del abismo. Y dicha cabellera en movimiento está vinculada con el agua ondulante, «la onda es la animación íntima del agua» (Durand, 1982: 93). La cuál, la onda del cabello y del agua, se asocia con el espejo o el reflejo, y éste con la coquetería. Así, dichas diosas, están emparentadas por el agua, los espejos o el reflejo con bellas monstruos mitológicos como las sirenas, Medusa o Empusa.

¹² Denominación del mito-ritual de las culturas telúricas, prehistóricas y arcaicas, relacionadas con la gran diosa, la luna y la tierra (la agricultura).

Sin embargo, Durand, igual que Jung, no está diciendo con esta teoría que los hombres y las mujeres siempre han estado representados bajo estos símbolos, sino que habla de la esencia masculina y femenina, la primera envuelve a las deidades olímpicas, judeocristianas y en general aquéllas positivas, así como a los héroes principales grecolatinos, mientras las femeninas caracterizan a lo monstruoso, a muchas mujeres activas y a heroínas trágicas, pero también, a ciertos héroes y deidades ambivalentes, como resaltaremos en su debido momento. En todo caso, lo que hemos querido destacar por ahora, es solamente la importancia de la valoración positiva y negativa de la simbología asociada con lo masculino y con lo femenino (respectivamente), para así después mostrar cómo ésta ha influido en la concepción moderna y contemporánea de ciertos personajes femeninos, muchos de los cuales no fueron en origen concebidos de forma negativa.

2.

La creación de la mujer siniestra

En la introducción ya hemos remarcado que con mujer siniestra nos referimos a aquellas figuras femeninas perversas del imaginario fantástico que han perdurado hasta la actualidad como la imagen terrorífica de la *femme fatale*, personajes que presentan una naturaleza ambigua; sensual y atroz. De origen romántico y decimonónico, pero convertidas en la era contemporánea y posmoderna en estereotipos de lo que fueron. Para entender este estereotipo hay que explicar cómo se crea el arquetipo y sus diferentes tipos de personajes. Ahora bien, éste es el resultado de las cualidades y características que la estética del Romanticismo, de la novela gótica, del movimiento Prerrafaelista y del Simbolista, aportaron a las imágenes universales de las bellas monstruo, mezclándolas con la misoginia del siglo XIX y cuya visualidad se ha ido forjando desde entonces.

Por ello, por un lado hay que aclarar quiénes son las bellas monstruo (dónde están sus orígenes, cuáles son sus características y sus diferentes tipos de personajes) y por otro lado, ver en qué consiste esa estética romántica, gótica y simbolista, que las convierte en mujeres sublimes, siniestras y, en cierta medida, abyectas, observando su tipo de belleza y las particularidades que le otorga la novela gótica. Después estudiaremos cómo son englobadas dentro de la vertiente terrorífica de la *femme fatale*, atendiendo a como fueron idealizadas por la pintura a partir de la segunda mitad del siglo XIX y observando cómo se conforman sus diferentes variantes, que se popularizan y tipifican en el cine.

2.1. Apuntes preliminares sobre las bellas monstruo

Por un lado, debemos tener en cuenta que la palabra monstruo proviene del latín *monstrum*, que deriva del verbo *monere* (que significa avisar o advertir), una voz que en la Antigüedad tenía un sentido religioso y denotaba un prodigio, un suceso sobrenatural que testimoniaba una señal de los dioses. Cuando nacía un niño o un animal con algún tipo de malformación, se creía que eso era un aviso de que iba a suceder algo terrible. Esta creencia se mantuvo viva durante la Edad Media y todavía en el inicio de la Edad Moderna. Por ello, lo monstruoso ha derivado en la alteridad y la otredad, lo desconocido y lo antinatural, provocando curiosidad y temor. Asimismo, esta misma etimología nos advierte de otra idea fundamental del monstruo: su asociación con lo sagrado (Chevalier y Gheerbrant, 2009: 721). Porque los monstruos son «símbolos de la fuerza cósmica en estado inmediato al caótico, al de las potencias no formales» (Cirlot, 2011, 314-15). Por ello, también, los monstruos son en gran parte de las mitologías antiguas, y la literatura, guardianes de los tesoros y de los secretos de los dioses (como la Esfinge, el Minotauro o Medusa). Ideas que vamos a ir comprobando están asociadas de alguna manera con la idea de la feminidad occidental.

Por otro lado, tal como hemos señalado, la mujer ha sido construida en oposición al hombre, convirtiéndose en la principal alteridad u otredad, ellas es la primera extraña. Por lo que representa la dualidad humana: positiva y negativa. Su esencia negativa ha sido reforzada en la mitología y la literatura clásica a través de figuras fantásticas y simbólicas que se presentan como mujeres bellísimas, pero que resultan ser feminidades atroces y monstruosas. Mujeres que con su belleza confunden al hombre: sirenas, sibilas, harpías, gorgonas, empusas, esfinges y otros monstruos femeninos, así como las sensuales bacantes que acompañan al dios del descontrol y la lujuria, Dionisio (Baco), o las mujeres enloquecidas que son matricidas, asesinas, suicidas, brujas o hechiceras. En definitiva, bellas monstruo y perversas féminas que comparten un denominador común; su belleza y su sexualidad mata al hombre. Ideas que permanecen en el inconsciente colectivo de la cultura occidental configurando a la otredad femenina.

El psicoanálisis propone que la feminidad como otredad, es decir la bella monstruo o la perversa, descansa en la idea de la madre castradora. Freud se aproximará a ella en varios ensayos, pero donde directamente abordará el

tema es en *La cabeza de Medusa*, artículo de 1922 (publicado póstumamente en 1940 junto a otros artículos bajo el nombre de *Sexualidad y la Psicología del Amor*). Aquí, relaciona la cabeza de la Gorgona con los genitales femeninos y el terror que causa en el niño al descubrirlos por primera vez, pues según Freud la vagina es un pene castrado, por lo que el niño al verla teme su propia castración. Temor que, al parecer de Freud, es apaciguado por el cabello de serpientes de Medusa que hacen recordarle al niño su propio falo (Freud, 1979: vol. XVIII: 78-79).

En todo caso, se trata de la parte negativa de la dualidad del arquetipo de la madre planteado por Jung, que como se vio, es la imagen de la Gran Diosa telúrica que amenaza con devorar con su sexo dentado al héroe en los ritos de iniciación (Eliade, 2001). Recuérdese la teoría junguiana sobre la parte negativa de ésta, aquellas figuras inconscientes que se repiten en las narraciones universales, para simbolizar lo secreto, lo escondido, lo tenebroso, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, produciendo lo angustioso e inevitable. Es decir, lo maternal negativo es emblema del poder destructivo de la naturaleza, de lo desconocido y lo misterioso. Asimismo, para la teoría junguiana no solamente está el arquetipo de la madre, ya se vio que igualmente está el del *ánima*, y éste tiene tres categorías dicotómicas; Vieja versus Joven; Hada buena versus Bruja; Santa versus Seductora. La parte negativa de las cuales se convierte en un arquetipo poderoso, sexual y temido, en la «mujer diablo» o «Mujer bruja». Tal y como sucede con el aspecto oscuro y destructor de la madre, las imágenes del *ánima*, constatan el miedo que una sociedad dominada por hombres ha proyectado en la mujer y su sexualidad, representando el temor a lo maligno, lo incontrolado, lo inesperado y lo desconocido. Imágenes que «persisten en la tierra escondida del recuerdo de la infancia del adulto y a veces se convierten en la fuerza más poderosa» (Campbell, 1972: 106).

Por ello, la otredad femenina como bella monstruo tiene muchas caras negativas, así son Circe, la Harpía o la figura de la Esfinge en la mitología grecolatina, pero también lo son las figuras judeocristianas como Eva, la primera mujer que llevó a la humanidad a conocer el pecado o las figuras seductoras como Salomé, que con su sensual baile convenció a Herodes para asesinar a Juan Bautista. Del mismo modo, el folklore medieval estaba plagado de brujas y hadas oscuras, figuras sobrenaturales provenientes del

paganismo, antiguas diosas declaradas demoníacas por la Iglesia, al estar vinculadas con la noche, la naturaleza, la luna, la magia, la sexualidad, la multiplicidad de amantes y con lo estéril. Ideas que se enfatizaron a finales del siglo XIV cuando fueron recreadas por el imaginario popular y eclesiástico al servicio de la Inquisición, que influenciado por el *Malleus Maleficarum* (*El martillo de las brujas*, Enrique Kramer y Jakob Sprenger, 1487), condenó a la hoguera a muchísimas mujeres inocentes en Europa.

Porque la mujer imaginada es lo sagrado, que no lo divino. Ella representa lo misterioso, las entrañas, lo no concretado y lo subjetivo, mientras que el hombre está definido en la Historia y por ello es semejante a dios. Su historia es concreta y es conocida, e incluso es siempre planteado como lo objetivo, porque ella, la Mujer, ha aparecido mayoritariamente en los mitos y el folklore como lo terrible y así «se les ha negado lugar racional, y ello las ha arrojado al estatuto irracional que muchas veces han presentado a lo largo de la historia. Ello, dirá Zambrano, se aparece bajo forma de brujas, hechiceras, mujeres monstruosas, enajenadas y malditas» (Balza, 2009: 59).

Así como advirtió Kristeva, lo abyecto es aquello que nunca llegará a ser sujeto constituido y esto es la otredad (1982: 4). Lo que está fuera del ser, es la abyección, tal como desarrollan Kristeva (1982; 1988) y Creed (1993), lo perverso femenino del imaginario cultural es abyecto, aquello que no respeta los límites, las reglas o normas de la vida social, que apela a la curiosidad morbosa y sexual, por lo que es asociada con lo impuro, lo prohibido, lo pecaminoso o lo asqueroso. La mujer abyecta es, en definitiva, lo desconocido, lo fantasmal, lo demoníaco, lo condenado y lo monstruoso, siendo la abyección más extrema la de la virgen muerta, deseada y temida, que se hace incluso repugnante cuando revela su verdadera naturaleza inerte. Es más, desde la diferencia de los sexos realizada en la Antigüedad greco-latina y el posicionamiento de lo masculino como el centro de todo, lo femenino es de por sí monstruoso y por tanto abyecto, pues es lo diferente y la alteridad, ya que representa la otredad frente a la norma de lo masculino, por ello «la primera desviación monstruosa de la naturaleza la encuentra Aristóteles en la mujer» (Balza: 2009: 58).

Con todo lo explicado, podemos deducir que el origen en las narraciones universales de la monstruosidad de la mujer imaginada, no se encuentra tanto en su físico como en su propia naturaleza y en su intrínseca sexualidad, por lo

que muchos de los monstruos femeninos de la Antigüedad, los mitos y el folklore, presentan una apariencia ambigua, que oscila entre lo horripilante y la belleza. Ahora bien, la forma de simbolizar lo horrible se combina con la belleza de tres maneras distintas; bien se representa físicamente, mediante figuras híbridas, que combinan el atractivo femenino con la bestialidad animal; como una psicología perturbada; o son ambas cosas porque pueden cambiar de aspecto según les convenga. Lo interesante de esto, y que diferencia a la bella atroz del monstruo masculino clásico o tradicional, es que en todos los casos, donde verdaderamente radica su poder adverso es en su belleza y en su sexualidad, cualidades que le hacen estar maldita y con las que atrapa a los hombres hasta llevarlos a un destino nefasto.

La monstruosidad física e híbrida es la que poseen figuras como Medusa, la Esfinge o las Sirenas, éstas se englobarían dentro de las bellas atroces que describía Pedraza en 1983 (y retomaría con nuevos tipos en 2004) y son ejemplo de las mujeres monstruosas de la Antigüedad que con su belleza matan al héroe, figuras ambiguas que atraen a la vez que repulsan y que desde finales del siglo XIX se tornan altamente eróticas. Dichos personajes pueblan el resto de mitologías antiguas europeas, como algunas semidiosas germánicas y las hadas celtas que quedan atrapadas en la forma de un animal, como son la doncella cisne o la mujer yegua, figuras híbridas, que adquirieron connotaciones del diablo judeocristiano a partir de la Edad Media. Una de las leyendas que pervivió en el folklore medieval y que simboliza perfectamente la asimilación cristiana de la bella monstruo de origen germánico-céltico, es la de Melusina (figura muy interesante para nuestra investigación) cuya leyenda fue descrita y medievalizada por Jean D'Arras en *La noble hystoire de Luzignen* (1390).

Melusina era un hada que por amor se convirtió en mujer, pero con la condición de que todos los sábados se convertiría en serpiente del ombligo para abajo. Por ello debía conseguir que su esposo le prometiera que nunca le vería el día maldito, si finalmente lo hiciera le tendría que convencer de que guardaría el secreto, porque si por el contrario el marido lo revelara o la abandonara aterrorizado, la naturaleza de Melusina sería híbrida hasta el Juicio Final y se le condenaría con la siguiente maldición; «aparecerás tres días antes de que cambie de señor la fortaleza que construyas y que llevará tu nombre, y también se te verá cuando algún descendiente de tu estirpe vaya a

morir» (Jean d'Arras, 2008: 29). La leyenda de Melusina conlleva una parte positiva, pues si el marido nunca la ve el día maldito o guarda el secreto, será rico, poderoso y tendrá una gran estirpe. Sin embargo, Melusina contiene también todas las características de la bella atroz de la cultura greco-latina; es monstruosa, es bella y está maldita, no mata su belleza pero si es nefasto descubrir su estado natural (ya que condena a toda su estirpe y a su esposo). Es interesante atender a la estrecha relación de la leyenda de Melusina con los cuentos del animal-novio, aunque en este caso ella sería la esposa-animal maldita¹³.

Además, la figura de Melusina conlleva en sí misma la relación entre el hada, la mujer y la serpiente, esta última asociada en el pensamiento judeocristiano con el pecado y el diablo. Relación, que se estrecha al observar que su maldición está conectada directamente con el Juicio Final. Su bestialidad es una cola de serpiente, la misma que tentó a Eva en el paraíso y que en un Midrash judío del siglo XII se asociaba directamente con una mujer serpiente, la diablesa Lilith, la primera mujer de Adán expulsada del paraíso por rebelarse contra el mandato del hombre terrenal y celestial¹⁴. Esta fue convertida a partir de la pintura de final de siglo XIX en imagen del ídolo de la perversidad femenina, así como en prototipo de la cara siniestra de la mujer fatal tal como demuestra Bornay (2008) y que podremos comprobar en el apartado «2.3» de esta primera parte de la tesis. Personaje que además renace en la cultura gótica urbana posmoderna, alzándose como ícono popular que influye en cierta manera en la heroína siniestra, tal como explicaremos en la segunda parte de la investigación.

No obstante, retomando ahora al personaje de Melusina, debemos resaltar por último una idea que propone la investigadora Martín Martínez (2016: 217-225), y es la de que Melusina es en verdad una especie de heroína, pues es la protagonista de su propia leyenda, está asociada al destino de un reino o región, concretamente Lusignan (de ella depende la continuidad de una estirpe poderosa) y fue prototipo de belleza medieval. Sin embargo, como hemos visto, es a la vez medio monstruo, con ciertas connotaciones sexuales por su forma

¹³ Los temas del animal-novio son muy habituales en los cuentos de hadas (Bettelheim, 1992: 394-434). Asimismo en el folclore europeo (no solo francés) la historia de Melusina se repite, por ello Jacob Grimm incluye la historia de esta hada en su obra *Teutonic Mythology* (1888).

¹⁴Sobre el origen de Lilith véase: Graves y Patai (1986); Bornay (2008); Marcos Casquero (2009).

de serpiente, por lo que podemos afirmar que se trata de una figura antigua que presenta ya connotaciones muy similares al de la heroína siniestra.

Más numerosas son las figuras que esconden su verdadera naturaleza monstruosa, bien por estar perturbadas, bien porque cambian de forma. Las bellas por fuera y monstruosas por dentro, las atormentadas y perversas, pueden presentarse en muchos más tipos de personajes, pues su sutileza maldita representa en el pensamiento patriarcal lo misterioso de la esencia de la feminidad. Dentro de éste grupo hay que englobar tanto a las hechiceras como a las hechizadas. Las primeras son las adivinas y las brujas que se repiten en todas las antiguas mitologías de Europa, y en sus leyendas posteriores, como las hechiceras encabezadas en la cultura grecolatina por la semidiosa Hécate o las tres Parcas, pero también pertenecen a este grupo la matricida y hechicera Medea (personajes que Pedraza describe en 2014 con su ensayo *Brujas, sapos y aquelarres*), así como las Nornas germánicas, la diosa Freya escandinava, la reina mitológica irlandesa Medb o la figura celta del hada Morgana, popularizada por el ciclo artúrico (entre otras tantas figuras similares). En consecuencia, pertenecen a este tipo de bellas monstruo las madrastras, brujas o hadas oscuras de los cuentos de hadas, como el personaje de Maléfica de *La Bella Durmiente*. Todas ellas, pueden presentar una cualidad que las otras bellas monstruo no poseen, pues pueden ser tanto sensuales jóvenes, como lascivas viejas, en este caso su poder atroz no reside tanto en su belleza, sino simplemente en su apetito sexual.

Las hechizadas, por su parte, son aquéllas novias inorgánicas clave en la literatura fantástica, cuyo primer ejemplo notorio es la estatua viviente del mito clásico de Pigmalión, una escultura de Afrodita que tiene enamorado al protagonista y que por su petición desesperada, la diosa dotó de vida, llamándola Galatea (Pedraza, 1998: 31). Igualmente, dentro de las hechizadas se podría englobar a la diosa clásica Perséfone, cuando es atrapada en el inframundo, porque representa a la víctima que ha llegado a los infiernos y allí se alza como soberana de la muerte y esposa de su rey, convirtiéndose en un prototipo de la unión de Thanatos y Eros, la muerte y la sensualidad, a la vez que se alza como arquetipo de heroína pasiva (tal como veremos en el apartado dedicado a los tipos de heroína en la cultura occidental).

En los años cuarenta del siglo XX, la escritora María Zambrano advertía que la hechizada y hechicera se mezclan en el imaginario cultural con personajes

como Antígona o Juana de Arco, figuras heroicas sacrificadas y delegadas al mundo subterráneo por el poder patriarcal, por la norma convertida en juez y dictada por lo masculino, porque ambas «son condenadas a muerte, por el estatuto molesto que adquieren para el poder soberano» (Balza, 2009: 61). Incluso la figura de Juana de Arco ha adquirido en ciertos momentos de la historia cultural el estatuto de monstruosidad según el pensamiento patriarcal, pues ha sido descrita como un ser andrógino, debido a que se disfrazó de hombre para poder combatir junto a las tropas francesas, asimismo su historia comienza con una visión mística que se asoció póstumamente con la brujería (Pedraza, 2014: 107-128).

Por último, quedaría hablar de las bellas atroces que contienen la monstruosidad de ambas formas, es decir que están perturbadas y que pueden cambiar de aspecto según les convenga, siendo a veces animal, otras jóvenes bellas o híbridas, es una cualidad que muchas de las hechiceras comentadas y similares pueden presentar, pero hay algunos personajes de naturaleza sobrenatural que se caracterizan sobre todo por ello. De la cultura grecolatina hay que resaltar en este sentido a la Empusa, descrita por Filostrato en *La vida de Apolonio de Tyana* (s. II a.C.), un espectro femenino vampírico que con apariencia de una hermosa, sensual y rica mujer, seduce y engaña a sus víctimas, a los que absorbe la energía poco a poco hasta acabar con ellos. Representa por ello el origen de algunas mujeres vampiro y otras mujeres fantasmagóricas del romanticismo y de la novela gótica, a las que Pedraza les dedicó en 2004 otro de sus estudios sobre las mujeres siniestras.

Sin embargo, de donde surgen más bellas monstruo que cambian de forma a voluntad es de la cultura celta, germánica y escandinava. Las diosas y hadas celtas se pueden transformar en viejas, jóvenes o en animal, como Macha o Rhianon, diosas de la soberanía que fueron reinterpretadas en la cultura cristiana (Eliade, 1999b; Alberro, 2000 y 2003; Monaghan, 2004). Igualmente el hada Étain o las ya nombradas hadas-hechiceras Medb y Morgana poseen esta cualidad, figuras que provienen de la diosa de la guerra Morrigan (Alberro, 2003; Monaghan, 2004). Del mismo modo, la diosa escandinava Freya o las semidiosas nórdicas, las valkirias, pueden adoptar la forma de sus animales totémicos cuando lo vean oportuno, convirtiéndose en gatos, cuervos, águilas o lobos (Bernárdez, 2016). Cualidad que en efecto poseen muchos personajes del folclore Europeo de procedencia nórdica, teniendo su

origen en la creencia escandinava de las fylgiur. Espíritus familiares femeninos que «puede aparecerse, normalmente en figura de mujer pero también de animal, y esta aparición suele anunciar una muerte inminente» (Bernárdez, 2016: 151). Personaje que evoluciona en los cuentos, las leyendas y la literatura fantástica como la representación del doble (Lecouteux, 1999). En las épocas antiguas (anteriores al cristianismo) era una figura positiva, que acompañaba al ser humano en su vida y permanecía eternamente, por él, tras su muerte, pero a medida que la sociedad avanza, esta figura simbólica adquiere connotaciones negativas, convirtiéndose en una figura siniestra, que cuando es femenina suele representar a la mujer muerta que con su presencia atormenta al vivo (Freud, 1991: 23-25).

Tras este breve recorrido por los orígenes de las bellas monstruo, podemos concluir que el imaginario colectivo occidental ha construido personajes femeninos negativos de diferente índole a partir de unos denominadores comunes: el temor a la alteridad de la mujer, a su poder, a su sexualidad y a su belleza. Así, la cultura occidental está repleta de asesinas, brujas, diosas terribles, jóvenes malditas, mujeres abominables, amantes muertas que resurgen de la tumba y un largo etcétera. Personajes que son recogidos y acentuados por la literatura moderna y contemporánea.

2.2. La transformación romántica: lo sublime y lo siniestro como configuración de la moderna bella monstruo de la novela gótica

A mediados del siglo XVIII, todas estos tipos de personajes femeninos negativos, monstruosos y bellos, son rescatados y replanteados por el Romanticismo, especialmente descritos en la literatura gótica y recreados posteriormente por la pintura simbolista, bajo la mirada y el sentimiento artístico de dos nuevas categorías estéticas, opuestas al concepto clásico de belleza, que se conocen como lo sublime y lo siniestro. El Romanticismo, en contraposición a la exaltación de la razón que imperaba en la época, buscaba la subjetividad, el interior del individuo, su espiritualidad y sus límites. Lo imaginario se imponía a la razón ilustrada, para acercarse a lo desconocido y a lo trágico (Argullol, 1982; Eco, 2007). De esta manera se desmoronaba el ideal del clasicismo del llamado Siglo de las Luces, que unía la ética y la razón con la belleza, la perfección y el bien, pues con el Romanticismo «la mente dejaba

de ser un espejo, para convertirse en una lámpara que arrojaba luz sobre nuevos espacios insondables hasta entonces sometidos por la razón» (González Moreno, 2007: 13).

Esta nueva tendencia que pretendía romper con el Neoclasicismo del momento, partía de la misma revisión neoclásica de la Antigüedad, como la propia descripción del *Laoconte* que hace Winckelman (1755) o más profundamente con la teoría sobre la tragedia de Nietzsche (1872), donde se planteaba que el arte clásico ya había puesto énfasis en los aspectos más trágicos y dramáticos del ser humano, de esta vertiente del pathos es realmente de donde nace el Romanticismo.

Ya que éste, es una búsqueda cultural por representar lo desgarrador, lo pasional e, incluso, lo terrorífico. Predilección que ya habían tomado artistas de movimientos culturales anteriores como son el Gótico, el Manierismo o el Barroco. En estas épocas anteriores se hacía con un sentido moralizante, religioso o de adoctrinamiento, desde una perspectiva de superioridad y de poder, mientras en el Romanticismo el ser humano toma conciencia de su imperfección, inferioridad e insignificancia, buscando las imágenes e historias en el interior de su psique, en sus temores y en sus deseos reprimidos, para representar a seres ambiguos, buenos y malos, bellos y atroces, saliendo a la luz los sentimientos más oscuros y transgresores, que se ensalzan como bellos, sublimes o siniestros¹⁵.

Por estos motivos, el Romanticismo es una tendencia artística que no ha de entenderse solamente como un movimiento cultural de un período histórico concreto, sino como una forma de interpretar, crear y representar, bajo un sentimiento artístico que revolucionará la estética, haciendo posible el desarrollo de las vanguardias artísticas del siglo XX, una forma de entender el arte y el mundo que atraviesa la cultura moderna, contemporánea y posmoderna (Cuéllar, 2006; Eco, 2007). Para las construcciones de las bellas monstruo modernas y contemporáneas que aquí pretendemos explicar, va a ser muy importante esta idea del Romanticismo, sin olvidar los conceptos de lo sublime y lo siniestro que junto al ideal de la mujer fatal, son indispensables en la creación del objeto de estudio.

¹⁵ Sobre el sentimiento romántico y su época de eclosión véase: Argullol (1984); Eco (2007); González Moreno (2007).

Asimismo, es bajo el contexto del sentimiento romántico dieciochesco que surge la novela gótica, una literatura popular inglesa que se va a convertir en referente cultural del terror literario y cinematográfico, inspirando incluso una estética popular contemporánea (como retomaremos en la segunda parte). El inicio de la novela gótica se produce con la publicación de *El castillo de Otranto. Una historia gótica* de Horace Walpole (*The Castle of Otranto. A Gothic Story*, 1764). Realmente, el subtítulo fue agregado por el autor a partir de la segunda edición, anteriormente la había editado cómo si fuera una traducción de la historia de un monje italiano del siglo XVI, Onuphrio Muraltó. Este nuevo subtítulo impresionó a los lectores y suscitó grandes críticas negativas, pero fue toda una declaración de intenciones; de llamar la atención y de oponerse a los preceptos del buen gusto del momento. Ya que, el término «gótico» se usaba de forma peyorativa (como sinónimo de ordinario, primitivo o ignorante), además de su aceptación habitual, que en el contexto Neoclásico de la época era considerado como un estilo artístico feo e incluso ofensivo. De esta manera, la novela ya se proponía como transgresora y subversiva, ideas inherentes a la novela gótica y al propio sentimiento romántico, como oposición al racionalismo Ilustrado (Sólaz, 2003b).

En cualquier caso, Walpole acuña así el nombre a un género literario clave en lo fantástico posterior. No obstante, la novela gótica inglesa propia de la época tuvo diferentes periodos hasta el siglo XIX, y aunque en cada uno de esos periodos se exaltaron unos temas distintos, hay una serie de constantes y características generales que queremos resaltar antes de detenernos en el estudio estético y de personajes femeninos concretos.

Por lo general es una literatura melodramática y sensacionalista, que exagera los personajes y las situaciones, moviéndose en los umbrales de lo sobrenatural para facilitar el terror y el misterio. El escenario y la atmósfera es fundamental en la construcción del relato y también en los personajes, pues refleja su estado de ánimo. Por ello, los paisajes que se describen son melancólicos, igual que sus protagonistas, vastos bosques oscuros de excesiva vegetación, monasterios, grandes ruinas escondidas, lugares solitarios e inquietantes que subrayan los aspectos más grotescos y macabros, reflejo de un subconsciente convulso y pesimista. Los personajes que poblaron la novela gótica solían ser heroínas perseguidas, vampiros, villanos satánicos, *doppelgängers*, hombres locos o deformes, mujeres fatales o seres espectrales.

Asimismo, abundan los cementerios y las criptas húmedas, no por casualidad el precedente del espíritu gótico lo encontramos en los poetas de la llamada «Escuela del cementerio» (Graveyard School), autores como Thomas Parnell, Edward Young, Robert Blair o Thomas Gray. Quienes exaltaron la belleza de la muerte con sus oscuros versos creados en los cementerios, anticipándose así a los estados de ánimo y las pasiones góticas (Sólaz, 2003b).

2.2.1 Lo sublime: descripción del concepto y su importancia en el arquetipo negativo de la mujer.

Lo sublime es la categoría estética que envuelve el sentimiento romántico y la novela gótica, sin embargo, su primera reflexión se produce mucho antes, en el ámbito de la retórica latina, en un texto, *Sobre lo sublime* (siglo I), donde se hace referencia exclusivamente al estilo literario que busca elevar y seducir el alma, una reflexión retórica sobre la forma de expresar poéticamente las pasiones grandes y arrebatadoras (Hernández Guerrero, 2009; Gras Balaguer, 1997)¹⁶. Asimismo, en la literatura hebraica y en el Antiguo Testamento se hace referencia a lo sublime como estilo elevado de los poetas hebreos, distinguiendo entre lo sublime en la locución, en el pensamiento o en los sentimientos, relacionando el término con la inmensidad, la magnificencia, el poder y la sabiduría que produce Dios.

En el siglo XVIII varios filósofos y teóricos literarios se aproximan al concepto desde diferentes perspectivas, intentando explicar el gusto por lo trágico, lo terrorífico o lo angustioso¹⁷. Entre ellos destacan Hume con su obra *Of Tragedy* (1757) y la célebre *Encyclopédie* de Denis Diderot y Jean Le Rond d'Alembert (editada entre 1757 y 1772), en ambos textos el concepto hace referencia a todo lo que sorprende al alma con un sentimiento de temor identificado con la oscuridad y lo terrorífico.

No obstante, fue Burke con su obra *Indagaciones filosóficas sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello* (1757), quien retomó la

¹⁶ El texto latino es de autoría desconocida (probablemente escrito por un Pseudo-Longino, griego exiliado en Roma), texto que no es conocido en Europa hasta 1674, cuando N. Boileau Despréaux lo traduce al francés.

¹⁷ Las teorías estéticas sobre el gusto de la época por lo terrorífico son dispares y constantes, la presente investigación se centra solamente en los términos de lo sublime y lo siniestro, sin embargo, sobre el sentimiento general que produce el terror es importante destacar las aportaciones que en la misma época hicieron John y Anna Laetitia Aikin que se puede consultar en Carroll (2005: 332-333).

reflexión de lo sublime en relación al concepto de lo bello, apartándose de las reglas que definen ambos conceptos para centrarse en los efectos que producen, es decir, habla desde la dimensión fisiológica y psicológica para intentar explicar la perspectiva del sujeto al experimentar y observar ciertas cualidades y propiedades de los objetos (naturales y artísticos). A partir de aquí, lo sublime se entiende como una forma particular del sentimiento estético, una experiencia que se da como un placer y como una pasión, ejercida por la imaginación al experimentar sensaciones a través de ciertos objetos e imágenes de la vida. Dichas sensaciones son las del dolor y las del peligro que causan un efecto superior al causado por lo bello, pues es la «emoción más fuerte que la mente es capaz de sentir» (Burke, 1997: 29).

Las causas de lo sublime se originan en los objetos y en la naturaleza por distintos motivos, que son principalmente: la oscuridad, lo desconocido, lo terrorífico, lo infinito, lo eterno, la grandeza, la magnificencia, la grandiosidad, la vastedad y lo trágico. Cualidades que normalmente se reproducen a la vez y que producen en el sujeto asombro, horror y respeto, cuyo efecto es el miedo, el temor y el dolor. Estados del alma que anulan el razonamiento, provocando horror y dolor, «pues el miedo, al ser una percepción del dolor o de la muerte, actúa de un modo que parece verdadero dolor» (Burke, 1997: 42).

Aunque el autor se centró sobre todo en explicar los ambientes y objetos reales que producen lo sublime, la idea de la oscuridad, tanto psíquica como la de los espacios lúgubres o abandonados, van a ser elementos claves en el desarrollo de la novela gótica, inaugurada, como ya hemos adelantado, unos años después de la publicación de la obra de Burke. De hecho, la novela de Walpole está ambientada en un espacio misterioso y del pasado, otorgándole el carácter sublime descrito por Burke. Asimismo, otras de las cualidades ambientales descritas por éste, como lo desconocido de la Antigüedad, la infinidad y vastedad de la naturaleza, así como la grandiosidad y la eternidad del amanecer o del atardecer, van a ser los motivos artísticos de los pintores románticos de finales del siglo XVIII y principios del XIX, lo que demuestra, por ejemplo, la obra pictórica del alemán Caspar David Friedrich (1774-1840). Tal como podemos comprobar en el siguiente cuadro [Fig.1].



[Fig. 1] *Mujer frente al sol poniente*, Caspar David Friedrich, 1818. Museo Folkwang de Essen.

Se trata del cuadro *Frau vor untergehender Sonne* (*Mujer frente al sol poniente*) pintado en 1818 y en donde se muestra la búsqueda sublime del artista alemán. Aparece una mujer de espaldas al espectador, observando el atardecer en la naturaleza, en un paisaje basto, abierto y montañoso, junto a un camino solitario que se desconoce a donde lleva. La idea de la inmensidad, la vastedad y la soledad, se junta con la idea del atardecer y su estrecha relación con lo desconocido. Incluso tiene cierto aire inquietante o misterioso por la posición de los brazos y las manos de la mujer, abiertos hacia el cielo, como si estuviera recibiendo su energía o clamando a Dios.

Burke resalta también que lo sublime se puede producir cuando los poetas describen a personajes terroríficos a la vez que bellos, seres oscuros, atormentados, melancólicos, inciertos y confusos (ambiguos), para explicarlo cita a Milton (1604-1674), que en su época era el poeta que había expresado la oscuridad de sus protagonistas terribles de forma sublime. Los personajes sublimes de Milton son de suma importancia en la construcción de los protagonistas de la novela romántica y gótica, especialmente en la descripción que hace el poeta inglés de Satán, en *Paradise Lost* (1667), pues aquí trata al diablo como un ser hermoso, rebelde y melancólico, cómo apunta Gubern «Milton postuló que el demonio, como ángel caído, poseía una “majestad en ruina”, es decir, combinaba dos principios antagónicos» (2002: 237). De este modo, Satán se convierte en un ser ambiguo que rompe la idea platónica de que la belleza es síntoma de bondad. Así aparecen tres tipos de personajes antagónicos: El héroe oscuro, el monstruo bello y el monstruo humanizado. Tres caracterizaciones o tipos determinantes a partir de esta época, pero

desarrollados y explotados por la novela, el cine y la cultura popular contemporánea.

La primera caracterización, el héroe atormentado y extraño, propiamente romántico, es categórico en la construcción de los héroes byronianos o en los protagonistas de Poe, figuras que llegan a adquirir ciertas particularidades monstruosas, héroes atormentados y generalmente marginados (Argullo, 1982). Idea que subyace en el Doctor Frankenstein de la obra de Shelley (*Frankenstein; or, The Modern Prometheus*), así como en los protagonistas de *El retrato de Dorian Gray* de Wilde (*The Picture of Dorian Gray*, 1890) o *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* de Stevenson (*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886). Veremos más adelante que este tipo de héroe tiene su origen en los héroes trágicos, como Edipo, y están asociados, realmente, con la simbología de lo femenino, porque son los héroes lunares del *régimen nocturno* que plantea Durand (1982). Asimismo, se trata de un tipo de heroicidad que determina a algunas heroínas siniestras, por ello volveremos sobre este tema más adelante.

La segunda caracterización, el monstruo bello, es como el diablo miltoniano y es el que caracteriza la esencia del vampiro moderno, construido fundamentalmente a partir de tres obras decimonónicas: *The Vampyre* de Polidori (1819), *Varney the Vampire o The Feast of Blood* de Rymer (1845) y, especialmente, *Drácula* de Stoker (1897). Un personaje seductor o con una inevitable atracción, con la que hipnotiza a sus víctimas, las cuales le desean a la vez que le repudian, en ocasiones está atormentado por su naturaleza y su eternidad, pero nunca duda en seguir sus instintos. Marcados por un fuerte simbolismo sexual, donde el dolor y el placer convergen, porque el «mordisco erótico» de la figura vampírica evoca a lo masoquista (Gubern, 2002: 332). Varios temas fundamentales se juntan en el mito vampírico: el deseo de la inmortalidad, vivir en la oscuridad con la melancolía de la vida pasada, la sexualidad incontrolada y la unión de Eros y Thanatos (amor y muerte). Todos ellos pueden producir lo sublime, pero como vamos a ver enseguida también lo siniestro.

Esta naturaleza ambigua y todo lo que ella conlleva, es la esencia de las figuras femeninas monstruosas que aquí se están analizando. Primordialmente responden a esta caracterización las mujeres vampiro como Clarimonda de Gautier (*Clarimonde, la morte amoureuse, Clarimonda, La*

muerta enamorada, 1836) o Carmilla de Le Fanu (*Carmilla*, 1872), personajes que enfatizan su aura sublime por el ambiente en donde se desarrollan sus historias; la presencia constante de un pasado trágico y de lo diabólico, viejas mansiones o abadías perdidas entre la naturaleza, profundos bosques, espacios tétricos u oscuros, con poca gente o con cementerios próximos. No obstante, no únicamente las figuras vampíricas femeninas reúnen estas características, sino que del mismo modo lo hacen las mujeres fantasmagóricas de Poe, como Morella de la obra homónima (1835), que regresa de la tumba reencarnada en su hija, Lady Madeline de la historia *The Fall of the House of Usher* (*La caída de la casa Usher*, 1839), una figura tan lánguida y espectral que parece muerta o Lady Ligeia del relato *Ligeia* (1838), figura que empieza siendo un recuerdo melancólico de la esposa muerta del protagonista para finalmente revivir de forma vampirizada en el cuerpo de la nueva esposa moribunda.

La feminidad sublimada aparece también en otro tipo de literatura, concretamente en novelas de aventuras que evocan lo desconocido, lo incontrolable, lo oscuro y la inmensidad, recurriendo a lo esotérico, lo exótico y la Antigüedad. Este es el caso de la novela de Sir Henry Rider Haggard, *She* (*Ella*) de 1887¹⁸, cuya figura femenina principal es Ayesha, una bella monstruo con un final trágico. Cómo las figuras vampíricas, posee el poder de una belleza hipnótica y el don de la inmortalidad, sin embargo, su esencia es completamente opuesta a la de las mujeres vampiro, pues esconde su belleza bajo un velo a la espera de que aparezca la reencarnación de su amado, lo que produce la impresión de «un cadáver cubierto por el sudario (...), envuelta como una momia» representando «la inmortalidad como una forma de muerte, pues también la muerte niega el paso del tiempo» (Gubern, 2002: 301). Idea que se refuerza al final del relato, cuando ingenuamente se vuelve a introducir en la llama de fuego que hace décadas le dio la inmortalidad, pero esta vez le hace envejecer todos los años que había sido inmortal. La atracción que ejerce sobre los protagonistas masculinos tampoco es similar a la de las mujeres vampiro, pues «Ayesha es una diosa virgen —como las vestales—, que espera

¹⁸ Publicación revisada y ampliada de una previa publicación por entregas incluida en *Graphic* desde octubre de 1886 (Gubern: 2002: 295). Con el tiempo la historia se convirtió en una tetralogía, compuesta por:

- *She* (*Ella*, 1887)
- *Ayesha: the Return of She* (*Ayesha: el retorno de Ella*, 1905)
- *She and Allan* (*Ella y Allan*, 1921)
- *Wisdom's Daughter* (*Hija de la sabiduría*, 1923).

con fidelidad el retorno del hombre amado» y aunque su sensualidad y belleza se asocia con lo arcaico y lo diabólico «lo sublime trasciende en ella a lo carnal» (Gubern, 2002: 301).

Cada una de las bellas monstruo citadas son tipos de feminidades sublimadas diferentes, por las ideas que se han resaltado, sin embargo, se verá más adelante que también son siniestras por otras características que sus relatos esconden. Lo interesante de todas; mujeres vampiro, muertas que regresan de algún modo o diosas arcaicas terribles, es que son prototipos de personajes que han poblado la literatura, el teatro, la pintura y el cine de índole fantástico, principalmente de terror, pero también de otros géneros. A veces su esencia ha marcado a otros personajes y otras tantas veces han sido versionadas en diversos formatos, en ocasiones se han enfatizado sus características sublimes, a veces las siniestras y mayormente muestran ambas caracterizaciones a lo largo de sus historias. Todas ellas son los personajes que la presente investigación denomina como mujeres siniestras.

La pintura decimonónica también representó la belleza sublime femenina, sin encarnar a personajes concretos de la novela gótica crearon imágenes que influenciarán en las bellas monstruo, tanto literarias como cinematográficas. Los pintores Prerrafaelistas como Dante Gabriel Rossetti o Edward Burne-Jones, fueron los primeros en crear un tipo de mujer que mostraba una belleza sublime, por ser mujeres misteriosas, malignas y sensuales, iconografía que desembocó años después en la imagen de la mujer fatal decadentista, creando así la imagen moderna de la bella monstruo (Cuéllar, 2006)¹⁹. Rossetti (1828-1882) a través de su pintura y sus sonetos creó imágenes llenas de simbolismo universal y personal, sobre todo cuando recreaba a mujeres de la literatura y de las leyendas medievales, de la Biblia y de las mitologías antiguas, figuras que le sugerían la dualidad contradictoria que sentía por el amor y la mujer (espiritual y carnal), expresando así nuevas ideas sobre el tema del Amor Sacro y Profano de Tiziano. Hay muchísimos ejemplos de ello, sin embargo, a medida que su obra madura la dualidad femenina en Rossetti se inclina hacia la idea sublime del poder femenino, místico, erótico y perverso.

¹⁹ Se verá en su debido momento éste movimiento artístico y las características de la tipología femenina prerrafaelista que determina la imagen de la mujer fatal.

Concretamente es a partir de 1860 cuando encontramos una construcción visual de la mujer sublime propia de Rossetti, que va a influenciar en la pintura simbolista de fin de siglo, a pesar de que luego estudiaremos esto con más profundidad, a continuación analizamos dos ejemplos de ello, *Sibylla Palmifera* y *A Vision of Fiammetta*. Ambas figuras muestran la belleza sublime de las mujeres idealizadas por Rossetti, pues aunque aluden a la belleza espiritual, son presentadas rodeadas de símbolos de erotismo y muerte. Ambas obras son consideradas «obras dobles», porque Rossetti acompaña las pinturas con baladas y sonetos que desvelan sus inquietudes artísticas y espirituales. La primera obra, *Sibylla Palmifera* [Fig. 2], fue titulada alternativamente cómo *Venus Palmifera*, lo que muestra la contradicción que esconde la obra por las connotaciones eróticas de la propia Venus.

Rossetti acompaña el cuadro con su balada *Sibylla Palmifera* (1870), que renombra años después como *Soul's Beauty* en su compendio de poemas *Romances y Sonetos* (1881):

Bajo el arco de la vida, donde el amor y la muerte,
Terror y misterio, guarda su santuario, vi
Belleza entronizada; y aunque su mirada golpeó temor,
Lo inhalé tan simplemente como mi aliento.
Suyos son los ojos que, por encima y por debajo,
El cielo y el mar se inclinan sobre ti, que puede dibujar,
Por mar o cielo o mujer, a una ley,
El siervo asignado de su palma y corona.
Esta es esa Dama Belleza, en cuya alabanza
tu voz y tu mano aún tiemblan,
desde hace mucho tiempo conocidas por él,
al volar el cabello y el dobladillo ondeando, el ritmo
siguiéndola cada día de tu corazón y de tus pies,
cuán apasionada e irremediabilmente,

¡En qué vuelo, en cuántos caminos y en cuántos días!

(Rossetti, 1881: 240)²⁰



[Fig.2] *Sibylla Palmifera*, Rossetti, 1866-70.
Lady Lever Art Gallery.

Como se comprueba en el cuadro y en el soneto, la mujer es idolatrada a la vez que es temida, pues presenta una contradicción entre lo espiritual y lo erótico. El tema es la belleza del alma, simbolizada pictóricamente con las mariposas que revolotean a su lado y la imagen de Cupido con los ojos vendados que aparece en la decoración del fondo. Asimismo, la composición de la figura femenina recuerda a la de la Virgen María. Sin embargo, encontramos también símbolos de la muerte y de lo horroroso de ésta; en un lado un círculo de rosas corona a Cupido, mientras en el otro lado, una lámpara ilumina un cráneo y debajo hay una corona de amapolas, que

²⁰ Traducción propia. Texto original encontrado en <https://tinyurl.com/y3efbona>.

Under the arch of Life, where love and death,
Terror and mystery, guard her shrine, I saw
Beauty enthroned; and though her gaze struck awe,
I drew it in as simply as my breath.
Hers are the eyes which, over and beneath,
The sky and sea bend on thee,—which can draw,
By sea or sky or woman, to one law,
The allotted bondman of her palm and wreath.
This is that Lady Beauty, in whose praise
Thy voice and hand shake still,—long known to thee
By flying hair and fluttering hem,—the beat
Following her daily of thy heart and feet,
How passionately and irretrievably,
In what fond flight, how many ways and days!

aluden al sueño y a la muerte. Además, tras la mujer aparece tallado un nicho con una esfinge alada y una especie de serpiente con muchas cabezas.

La mujer presenta una belleza marmórea, casi artificial, por la mirada perdida y la palidez de su rostro, es una belleza ideal, inalcanzable, misteriosa y poderosa (pues se encuentra entronada, lo que le otorga magnificencia). La dicotomía femenina, buena-mala, se desprende en el cuadro mediante los colores rojos del vestido, de los labios y del pelo, que representan la pasión erótica, a la vez, el pañuelo que intenta cubrir el pelo y la palma que sujeta en su mano, aluden a la imagen de la Virgen María. La estructura espacial, es extraña y ambigua, lo que junto con los elementos clásicos que rodean al personaje, crean una atmósfera casi crepuscular, que se acentúa por la luz tenue de las lámparas de fuego del fondo, elementos que acentúan lo sublime. Los colores del cuadro, rojizos, verdosos, blancos y negros, enfatizan esta idea²¹. En definitiva, todo el cuadro tiene elementos que simbolizan el amor y la muerte, la mujer parece una diosa inalcanzable, sentada en un trono dentro de un extraño templo clásico, haciendo referencia así a la feminidad sublime.

El siguiente cuadro, *A Vision of Fiammetta (Una visión de Fiammetta)* [Fig. 3], fue pintado en 1878 y se inspira, cómo adelanta su título, en la musa del escritor humanista Boccaccio, *Fiammetta*. Esta figura literaria evoca a una mujer que le produjo al autor una pasión incompleta y un profundo dolor, por ello la denominó como «Llamita» y le dedicó novelas y poemas como *Filocolo* (ca. 1338), *Filostrato* (ca. 1340), *Elegía de Madonna Fiammetta* (ca. 1344) o el soneto *Sobre una visión de Fiammetta* (ca. 1346) que inspiró la obra de Rossetti. Parece ser que la mujer real que inspiró a Boccaccio fue María de Aquino, hija ilegítima del rey de Nápoles y esposa de un gentil hombre de la corte, aunque no hay documentos que confirmen una relación extramatrimonial entre ambos, fue ella la que impulsó su carrera literaria y su éxito en la corte (Branca, 1975). Fiammetta abrió a Boccaccio las puertas de la corte y, lo que es más importante, lo impulsó en su incipiente carrera literaria.

El cuadro de Rossetti tiene inscrito en el marco los tres textos en los que se basa: el soneto de Boccaccio; la traducción de Rossetti del propio texto; y el

²¹ Análisis basado en los estudios que aparecen en:
<http://www.rossettiarchive.org/docs/s193.rap.html>

poema que Rossetti escribió para la pintura. Este último texto del propio artista clarifica el simbolismo de la representación:

Mira a Fiammetta, que se muestra en Visión aquí.
Crecimiento de manzana enrojecido a mediados de primavera;
Y mientras balancea las ramas con sus manos,
A lo largo de su brazo cae escarpada la flor rota,
En pétalos separados, cada uno como una lágrima;
Mientras de la rama temblorosa el pájaro se expande
Sus alas. ¡Y he aquí! tu espíritu comprende
La vida se estremeció, se bañó y voló, y la muerte se acercó.
Todo se agita con el cambio. Sus vestidos baten el aire:
El ángel dando vueltas alrededor de su aureola
Brilla en vuelo contra el tronco gris del árbol:
Mientras ella, con ojos tranquilizadores y hermosos,
Un presagio y una promesa se mantienen;
En la oscura tormenta de la Muerte, el arco iris del alma.

(Rossetti, 1881: 330)²²

Tal como apreciamos en el texto, Rossetti destaca el contraste de la figura, la pasión y la muerte que le produce el personaje, describiendo poéticamente su propio cuadro. Aquí la joven protagonista aparece resplandeciente en colores rojizos (que aluden a su nombre), sobre un fondo oscuro, el cual se pierde tras un gran árbol, lo que alude a la visión breve de la vida y la muerte. Rossetti continúa en su descripción con la flor del manzano que rodea a la mujer, una flor que simboliza la belleza efímera.

²² Traducción propia. Texto original encontrado en <https://tinyurl.com/ybjdj6v>

Behold Fiammetta, shown in Vision here.
Gloom-girt 'mid Spring-flushed apple-growth she stands;
And as she sways the branches with her hands,
Along her arm the Sundered bloom falls sheer,
In separate petals shed, each like a tear;
While from the quivering bough the bird expands
His wings. And lo! thy spirit understands
Life shaken and shower'd and flown, and Death
drawn near.
All stirs with change. Her garments beat the air:
The angel circling round her aureole
Shimmers in flight against the tree's grey bole:
While she, with reassuring eyes most fair,
A presage and a promise stands; as 'twere
On Death's dark storm the rainbow of the Soul.

Asimismo, el pájaro rojo que corona a la mujer, es del color de la sangre y representa al «mensajero de la muerte», mientras las mariposas simbolizan al alma (aparecen dos, una encima de la mano que tiene hacia arriba y la otra en la parte izquierda inferior, casi camuflada sobre el fondo oscuro). Por último, Rossetti resaltó el ángel incrustado en la aureola de la dama como elemento místico²³. Todos estos símbolos refuerzan la idea de la belleza sublime femenina.



[Fig.3] *Una visión de Fiammetta*, Rossetti, 1878.
Colección de Andrew Lloyd Webber.

Burne-Jones (1833-1898), por su parte, representó también a la feminidad sublimada en gran cantidad de obras, siguiendo los pasos de su maestro Rossetti acudió a la literatura de la época y a las obras legendarias británicas para inspirarse. Por ejemplo, en su cuadro *The Beguiling of Merlin* (*El encantamiento de Merlín*) de 1874 [Fig. 4], inmortaliza a La Dama del Lago en su faceta de hechicera que engaña y seduce al legendario mago de las sagas artúricas. La Dama del Lago es, junto al hada Morgana, uno de los personajes femeninos ambiguos más importantes de las leyendas artúricas y, como aquélla, su origen parece ser céltico y sobre ella se han escrito diferentes historias, con connotaciones opuestas²⁴. Burne-Jones muestra una escena

²³ Véase la descripción simbólica de Rossetti en <http://www.rossettiarchive.org/docs/s252.rap.html>

²⁴ Las diferentes historias, medievales y modernas, la han llamado con nombres distintos (Niniana, Viviana, Nimue, Ninie o Viviane). Asimismo, a veces es una mortal con poderes de hechicera, otras un hada de las aguas. Y siempre guarda una dicotomía entre el bien y el mal.

con una atmósfera poética, bella pero asfixiante, donde la naturaleza envuelve completamente a las dos grandes figuras, estilizadas y refinadas.



[Fig. 4] *The Beguiling of Merlin (El encantamiento de Merlín)* de 1874 Burne-Jones, 1874. Lady Level Gallery.

La escena que representa, muestra el momento en el que la misteriosa dama engaña al mago Merlín, su maestro y amante, mediante un hechizo que lo deja sin poder. Por ello, Merlín aparece detrás de la figura femenina, ojeroso y desvalido. El hada-hechicera se alza poderosa frente a su maestro, al que le dedica una mirada penetrante, lleva en sus manos un gran libro (con el que habrá realizado el hechizo) y en su cabeza anidan unas serpientes, aludiendo a Medusa y por tanto a la perversión femenina. Idea que se acentúa por la asociación al agua, que se percibe por esas mismas serpientes, por las flores acuáticas que tiene delante y por su ropaje pegado en tonos azules, que parecen mojados. Se trata de una larga túnica que se le pega al cuerpo, destacando su silueta (y recordando a las figuras clásicas de Fidias). Como en los cuadros de Rossetti, el vestuario de la dama, junto a la atmósfera mística que la envuelve, realzan lo efímero y atemporal, acentuando el aura sublime.

A continuación, añadimos la obra *Bocklins Tomb (Tumba de Böcklin)*, 1901-1902) de Ferdinand Keller [Fig. 5] para mostrar una manera distinta de representar la feminidad sublime, mucho más próxima a la pintura de Friedrich (mostrada anteriormente) y a la de los románticos alemanes, no por casualidad Keller era un pintor alemán, paisajista y simbolista, admirador y seguidor del pintor Böcklin, a quien le rinde un homenaje con esta obra,

mediante el título (que hace referencia a la muerte de su maestro) y con la propia composición, que recoge la esencia de la famosa obra de Böcklin, *La isla de la muerte* (1883).



[Fig. 5] *Tumba de Böcklin* (Keller, 1904-1902).
Staatliche Kunsthalle, Karlsruhe.

En el cuadro de Keller, la figura femenina apenas se percibe, es un personaje sin rostro, oscuro, que se pierde en la inmensidad del paisaje. La figura vigila la puerta de la tumba con una espada (o lanza) de manera atemorizadora, tal vez no sea una mujer, pero lo femenino está presente, tanto por la vestimenta de la figura y el pelo larguísimo que le cubre el rostro, como por los relieves en piedra que se perciben a ambos lados de la puerta, deidades femeninas aladas y desnudas.

Asimismo, las aguas turbias con ondulaciones que rodean la tumba, hacen alusión a la idea de lo femenino simbólico (Durand, 1982). Estos elementos, el lago oscuro, la arquitectura antigua, el frondoso paisaje y el anochecer (que se percibe llegando por un lateral del cuadro), crean la atmósfera de lo sublime, uniendo, de nuevo, a la feminidad con la muerte. Además, la figura humanoide asociada a lo femenino, al encontrarse frente a la puerta de la tumba parece como si fuera la guardiana de la misma, haciendo referencia al simbolismo antiguo del monstruo, pues como hemos comentado al hablar de la bella monstruo, muchas veces estas figuras funcionan como guardianes de los dioses, de sus tesoros y sus secretos.

En cualquier caso, debemos volver ahora a lo sublime de Burke, pues faltaría añadir unas líneas a la tercer tipo de personaje sublime, porque, aunque está alejada del monstruo femenino que aquí se estudia, es una tipo que se verá que influye en la heroína siniestra posmoderna. Se trata de la idea del monstruo humanizado, temido pero a la vez compadecido, por ser realmente la víctima de la soberbia y prepotencia humana. Monstruo que se origina en *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), donde el ser sublime, el héroe atormentado miltoniano y el monstruo incomprendido, se fusionan para crear en el lector una mirada diferente a la otredad, que ahora produce compasión e incluso identificación, porque «el monstruo es, en efecto, el creador y su criatura es su víctima» (Gubern, 2002: 38). El monstruo físico, aunque violento, se convierte en víctima, mientras el héroe bello se hace aborrecible. Lo sublime de Frankenstein ha sido clave en la construcción del monstruo y del héroe contemporáneo (González Moreno, 2003: 179 -192; 2007). Más adelante, cuando hablemos de otras ideas que envuelven al monstruo de la novela gótica, profundizaremos en algunas ideas más que envuelven esta obra clásica de Shelley.

En estrecha relación con la monstruosidad física, Burke añade varias características más de lo sublime, fundamentales en la caracterización y el ambiente de la novela gótica, así como en la cultura romántica. Se trata de la fealdad y lo escabroso o asqueroso, que puede llegar a ser sublime sí excita un fuerte terror, así como los olores penetrantes, putrefactos y los hedores, que si son descritos junto a paisajes o escenarios que cumplan algunas o todas de las características anteriores, aumentan la sensación de miedo y de terror, por tanto engendran lo sublime. He aquí otra gran cualidad que va a ser desarrollada desde entonces en adelante por la estética, la literatura y el arte: lo feo, lo horrendo, lo terrorífico, lo asqueroso, lo desagradable o lo escabroso, son nuevos motivos artísticos definidos y explicados por primera vez como tales por Rosenkranz (1853), pero desarrollados ya en la cultura visual y literaria del Romanticismo, pensemos si no en muchas de las obras de Goya, aunque sobre todo en la serie de grabados *Los Caprichos* (1797-1798) y en su serie pictórica *Pinturas Negras* (1818-1823).

Para comprobarlo nos sirve de ejemplo el *Capricho 68, Linda Maestra!* [Fig. 6], donde Goya mezcla lo feo y la vejez con la desnudez femenina y la brujería. Según el *Malleus Maleficarum* (*El martillo de las brujas*, Enrique Kramer y

Jakob Sprenger, 1487) las brujas se servían de una escoba para trasladarse al aquelarre, creencia que se mantuvo en la tradición popular a lo largo de los siglos y que Goya conocía bien. Generalmente, las escenas de brujería que representó Goya responden a sátiras contra la Iglesia y la Inquisición. Sin embargo, este grabado parece hacer una crítica a otra realidad social de la época: la prostitución que denigraba y explotaba a ambos sexos²⁵. Esta idea se deduce por su título y por la desnudez de los cuerpos de la mujer joven y la vieja, así Goya podría estar representando en la escena la iniciación sexual de una joven prostituta que es guiada por la alcahueta.



[Fig. 6] *Capricho 68, Linda Maestra!*, Goya (1797 – 1799). Museo del Prado, no expuesta, Colección donada Plácido Arango Arias.

Por último, tenemos que destacar del texto de Burke, que el amor es sublime cuando es trágico, porque «la pasión del amor es capaz de producir efectos muy extraordinarios» (1997: 30), como son la locura e incluso la muerte, es entonces que es trágico y por tanto sublime, el mismo traductor del texto filosófico, Gras Balaguer, en el estudio preliminar, pone como ejemplo de esto el amor de Tristán e Isolda, que con su historia invocan a la noche y a la muerte para poder amarse eternamente. Idea interesante para destacar aquí, porque tal hemos señalado ya, la esencia dramática del amor sublime palpita en los cuadros de Rossetti y en el fondo de la historia comentada de *Ayesha* (la protagonista de *Ella* de Haggard), pero sobre todo, dicho amor dramático se repite en las historias vampíricas, de forma sugestiva y fatal en las primeras obras sobre la mujer vampiro, como es el poema *Die Braut von Korinth* (*La*

²⁵ Véase: <https://tinyurl.com/y4kdokro>

novia de Corintio) de Goethe (1797) o en la obra ya citada de Gautier sobre la mujer vampiro Clarimonde, en ambas la bella monstruo vampírica encarna la rebeldía de la pasión, identificando el amor con la muerte, la destrucción en el horror y en la condenación eterna, como forma posible de culminación de la pasión, simbolizando así el amor sublime descrito por Burke²⁶.

Aunque el ensayo de Burke es determinante en el desarrollo del sentimiento, el gusto y la belleza romántica (así como en la configuración de la novela gótica, tal hemos resaltado), su texto solamente es el inicio de una de las grandes reflexiones filosóficas sobre el arte de la época, que desembocarán, ya en el siglo XIX, en la aceptación de lo feo como categoría estética (Eco: 2007). Antes de eso, fue precisa la reflexión desarrollada y sistematizada de la nueva noción estética, que haría años después de Burke, el filósofo alemán Kant (otros filósofos alemanes se acercaron al concepto desde materias diferentes a la estética).

Kant se aproximó al concepto de lo sublime en 1764 con un ensayo titulado *Observaciones de lo bello y lo sublime*, pero será en 1790, con su obra *Crítica del juicio*, donde ordenará y reflexionará sobre lo bello y lo sublime como conceptos estéticos propiamente dichos. Kant parte de las ideas de Burke, por ello las características que plantea como propulsoras de lo sublime son las mismas, pero a la vez, tiene una perspectiva completamente diferente, pues teoriza sobre lo bello y lo sublime desde la idea universal del juicio del gusto, aproximándose así a los sentimientos humanos que se producen cuando algo te place o te disgusta²⁷. Por ello, la diferencia sutil, a la vez que fundamental, es que Burke habla de los sentidos y de cómo los objetos despiertan unos u otros en el sujeto, mientras Kant habla de los sentimientos del sujeto, como actitudes y disposiciones del ánimo, frente a los objetos, por lo que lo sublime se convierte en un sentimiento que posee el propio ser humano y no en una cualidad del objeto.

Para Kant lo bello y lo sublime se parecen en cuanto que ambos agradan y producen satisfacción, pero la forma que tienen de producirlo es completamente diferente, pues lo sublime atrae y repele a la vez, por lo que es

²⁶ Este amor vampírico se hace verdaderamente trágico y sublime en algunas de las versiones de *Drácula* del cine contemporáneo que abordaremos en la segunda parte de la investigación.

²⁷ Él mismo elogia en su segundo texto las aportaciones de Burke pero lamenta su perspectiva empírica y psicológica, así como su falta de visión trascendental, véase Libro Segundo, final del capítulo XXIX de la *Crítica del Juicio*.

un placer negativo. Así, lo bello y lo sublime quedan disociados pues cada cual afecta de manera distinta al sujeto. Kant dice en su *Crítica del juicio* que «la naturaleza despierta principalmente las ideas de lo sublime por el espectáculo de la confusión, del desorden y la devastación, puesto que en esto muestra su grandeza y poderío» (2003:56). Por ello explica que lo sublime es ilimitado, infinito y violento para la imaginación. Sin embargo, no todo espectáculo confuso o violento de la naturaleza es sublime «porque ninguna forma sensible puede contener lo sublime propiamente dicho; descansa únicamente sobre ideas de la razón» (Kant, 2003:56), así es como llega a la deducción de que lo sublime se encuentra en el propio ser humano, es por tanto «una disposición del espíritu que da a la representación de la naturaleza un carácter sublime» (Kant, 2003:56).

Lo sublime kantiano se da principalmente en la naturaleza, pero el filósofo también destaca que se puede producir en el arte, más éste se da especialmente en lo trágico cuando se une con la belleza y la moral, que Kant resalta que se consigue primariamente en la poesía y la escritura, seguido de la música y en menor medida de la pintura, ya que cuánta más imaginación e intuición se preste la obra a producir en las ideas del sujeto, más sublimes y bellas pueden llegar a ser para el espíritu del mismo. En definitiva, lo sublime es aquello metafórico que incita al sentimiento de lo terrorífico, lo inmensurable, lo asombroso y lo noble²⁸.

Si retomamos ahora lo explicado sobre lo monstruoso sublime de Burke y la íntima relación que hemos hecho con lo femenino imaginado y temido, puede parecer que la bella atroz se convierte en el pensamiento de Kant (y de los filósofos alemanes) en modelo indispensable de lo sublime. De hecho, las bellas monstruo que hemos citado anteriormente, aunque diferentes, presentan unas mismas características que las posiciona como sublimes: son amadas moribundas, de otra época, cercanas a lo espiritual y a lo melancólico. Lo que les aproxima al patetismo de lo poético, porque como expresó Poe en un artículo de 1846, de todos los temas melancólicos, la muerte es el máximo exponente y ésta es más triste y poética «cuando va estrechamente ligada a la

²⁸Unos años después de Kant, el filósofo Shiller continuó la reflexión de éste en varios ensayos *De lo sublime*, *Sobre lo patético* y *Sobre lo sublime* (publicados entre 1793 y 1801), desarrollando la idea moral de lo sublime en la tragedia, pues lo patético solo es estético cuando es sublime, es decir, es sublime el sufrimiento o la muerte del héroe cuando éste representa la superioridad moral. Así, sobrepasó el concepto de Kant y estudió lo sublime como único vehículo de la salvación de la humanidad (Shiller, 1992). Ideas que continuarán otros filósofos de la época: Hegel, Nietzsche, Schlegel o Shelling.

Belleza. La muerte, pues, de una mujer bella es, sin duda alguna, el tema más poético que existe en el mundo» (Poe 1955: 84). Poe resalta así una idea de lo sublime que los filósofos anteriores a él no habían destacado: la estrecha relación de lo sublime con la melancolía, la muerte y la mujer deseada.

Sin embargo, como hemos dicho, las diferentes reflexiones de la época romántica sobre la categoría estética misma, no atienden nunca a este hecho, incluso la elevación del concepto de lo sublime de algunos de los pensamientos comentados, alejan a todo lo femenino del concepto en sí, en este sentido es clarificador el argumento de Kant cuando explica, en sus primeras observaciones de 1764 (en las secciones II y III), que la mujer solo puede definirse como lo bello, pues ella posee la gracia y el espíritu bello, mientras el hombre es el más propenso a experimentar lo sublime, pues su sabiduría y espíritu es profundo y está más próximo a éste (Kant, 2003: 213-232). Si el argumento sobre la falta del apelativo sublime para referirse a la mujer soñada moribunda, o monstruosa, les pareciera débil, sólo tendrían que repasar los textos de los filósofos citados (y de los anotados en los pies de página), para comprobar que aquéllos no se refieren nunca a ellas como prototipos de lo sublime.

Justamente por estas connotaciones que le dieron los filósofos a lo sublime, en nuestra investigación se ha preferido utilizar el término de siniestro para referirse a las bellas monstruosas originarias del Romanticismo, de la novela gótica y del siglo XIX en general, ya que lo siniestro está estrechamente relacionado con lo sublime pero con ciertas diferencias fundamentales (que trataremos en el apartado siguiente), y es que en origen las susodichas presentaban características de ambos conceptos, pero finalmente se alejaron más del primero debido a la asociación del término sublime con lo elevado y lo metafísico²⁹.

²⁹ Sobre el concepto de lo sublime en las bellas monstruo modernas véase Fernández González-Rivas (2012: 279-290), aunque se atenderá a la confusión de ambos conceptos, pues cómo se va a ir viendo la línea diferenciadora es mínima.

2.2.2 Acerca de lo siniestro y de su relación con lo femenino

El término siniestro como idea artística había sido utilizado antes de la época Moderna, en el ámbito literario para denominar situaciones nefastas y sensaciones aterradoras de las tragedias, las historias mitológicas o del folklore. Durante el Romanticismo algunos filósofos alemanes rebasaron los conceptos de lo sublime y de lo bello a la idea de lo siniestro, autores como Schiller (1992) observaron que lo bello es el inicio del corazón de lo divino y esto puede ser aterrador, mientras Schelling resaltó que lo siniestro (*Das Unheimliche*) era aquello que teniendo que permanecer oculto se había revelado, asociándolo con el hombre como doble oscuro de Dios (Schelling, 2012).

Pensamientos que hicieron sugerir a otros filósofos la idea siniestra del rostro de la divinidad, cobrando «sentido el aforismo de Rilke de que “lo bello es el comienzo de lo terrible que los humanos podemos soportar”» (Trías: 1982: 29). Sin embargo, dichos pensadores no llegaron a definir el término ni a clasificarlo como categoría estética, lo que sucedió ya en el siglo XX, primero y fundamentalmente con los estudios de Freud (1919), quien definió el concepto de lo siniestro a propósito del Romanticismo y desde una mirada psicoanalítica, y posteriormente con las aportaciones de los críticos literarios como Todorov (1972) y, sobre todo, con el estudio filosófico de Trías (1982), que reunió todas las ideas anteriores sobre el concepto, analizándolo por primera vez como elemento estético inherente al arte de todos los tiempos. Por ello, vamos a partir de sus ideas para acercarnos al concepto, especialmente de las de Freud.

El psicoanalista publica en 1919 *Das Unheimliche*³⁰, partiendo de la idea citada de Schelling pero con el propósito de diferenciar lo siniestro de lo meramente angustiante³¹. Se acerca primero a las consecuencias que lo siniestro produce en el sujeto, atendiendo a la cantidad de variables que pueden producirlo según cada individuo. Sin llegar a poder definir las causas ni el concepto en sí, destacó, sin embargo, una primera idea fundamental, que lo siniestro se produce con la misma sensación de incertidumbre intelectual

³⁰ Ha sido traducido al español como *Lo Ominoso* o *Lo Siniestro*. El ensayo precedía al análisis del cuento de Hoffmann *El hombre de Arena*. La presente investigación se basa en la traducción castellana del texto original realizada en 1991 (2ªEd.).

³¹ Para refutar así las ideas que el doctor Jentsch había planteado en *Zur Psychologie des Unheimlichen* (*Sobre la psicología de lo siniestro*, 1906).

que se produce con lo sublime. Resalta, además, que esto se ocasiona cuando aparece algo inusual, un detalle inesperado o insólito, especialmente cuando se desconoce la verdadera naturaleza del objeto o sujeto que se observa, como sucede cuando se está frente a ciertos autómatas o muertos, o cuando el sujeto no puede diferenciar entre realidad y fantasía. El resultado de dicha visión de incertidumbre es la petrificación del individuo, y como sucede en lo sublime, el que observa se siente abrumado y paralizado (Freud, 1991b: 9-12).

Freud desarrolla estas ideas, matizando el concepto y ampliando las causas directas e indirectas, es decir, conscientes e inconscientes. Propone su hipótesis desde el principio, afirmando que «lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás» (1991b:12). Más adelante, explica cómo ha llegado a su hipótesis a través de ejemplos que lo pueden ocasionar (recogidos de la novela gótica, de su propia experiencia y de sus pacientes). Para ello, comienza haciendo un análisis lingüístico del término *Umheimlich*, que en principio parece aludir a lo contrario de *heimlich* y de *heimish* (que significa lo íntimo, lo secreto, lo familiar, lo hogareño y lo doméstico), pero observa que en el uso histórico-lingüístico de este término, se designa con él a aquello familiar y conocido, que ha sido secretamente oculto y escondido, y ahora se ha manifestado y por eso se hace inquietante y siniestro.

Así cobra sentido la interpretación de Schelling comentada anteriormente, a la que el propio Freud también hace referencia (1991b: 17). Freud concluye su análisis lingüístico observando que eso cotidiano o conocido, que ha sido olvidado y ahora se manifiesta, se revela en la psique del individuo, aludiendo a la vida particular de cada ser humano pero también al inconsciente de la cultura, es decir al imaginario. Por lo que lo siniestro es algo reprimido que resurge, bien por una historia individual, bien por las normas de la sociedad.

Para hacer comprender estas ideas, Freud recurre a la literatura gótica y terror, específicamente a dos obras tétricas de E.T.A Hoffman, su novela *Die Elixiere des Teufels* (*Los elixires del diablo*, 1815) y su cuento *Der Sandman* (*El hombre de arena*, 1817). Sobre todo profundizando en el segundo, donde aparece una autómatas, Olimpia, de forma siniestra. No obstante, lo que demuestra Freud es que no es siniestra por ella misma, sino que se convierte en objeto siniestro desde la mirada del protagonista, Nataniel, tras una serie de acontecimientos éste hace relacionar a la autómatas, de forma inconsciente,

con un personaje traumático de su propia infancia: el hombre de Arena. Éste es el verdadero instigador de lo siniestro en el cuento de Hoffman por dos motivos intrínsecamente relacionados. Por un lado, el hombre de Arena es un personaje popular del folclore alemán (se contaba a los niños para que se portaran bien), cuya leyenda simboliza la privación de la visión, la eterna ceguera, un temor que se ve reflejado en muchas mitologías y que según el psicoanálisis se debe a que es una angustia infantil estrechamente relacionada con el complejo de Edipo o miedo a la castración. Por otro lado, Nataniel asocia en la infancia al hombre de Arena con el supuesto asesino de su padre, Coppelius, el cual reaparece en el presente de la narración convertido en Coppola, por ello, cuando Nataniel se cruza en su vida adulta con este personaje, resurge su angustia infantil, relacionada no sólo con la muerte de su padre, sino más profundamente con el complejo de Edipo (Freud, 1991b: 21-23).

Freud se centra en las ideas del complejo de la castración, mostrando cómo se encarnan en los diferentes personajes de Hoffmann a través de la idea del doble, pues cada uno de los personajes tiene varios homólogos negativos y positivos (son figuras disociadas), todos relacionados finalmente con el protagonista. Aunque Freud destaca sobre todo los dobles que simbolizan al padre «bueno» y al padre «malo» de Nataniel, nosotros queremos destacar la analogía que hace entre el protagonista y Olimpia (la autómatas). La conexión que hace Hoffmann de ambas figuras se desvela a mitad del relato, cuando Nataniel descubre a Olimpia descuartizada y comprende así que es una muñeca, pues en ese momento uno de los creadores de la autómatas, Spalanazzi identifica los ojos de Olimpia (que ha robado Coppola) con los de Nataniel. Freud propone que esto se produce porque Olimpia materializa, como el arenero, el complejo de castración de Nataniel, que habiéndose separado de éste en la vida adulta se desplaza ahora encarnado en la muñeca, «el dominio de este complejo quedaría expresado en el amor por Olimpia, absurdamente obsesivo» (Freud, 1991b: 22, nota 6). Y es esta la razón principal que hace de la autómatas un complejo que motiva lo siniestro.

No obstante, para entender lo explicado, comprender de forma general los motivos que Freud explica como propulsores de lo siniestro y así poder identificar a las mujeres siniestras, debemos atender brevemente a su teoría psicoanalítica sobre el inconsciente. Pues ésta plantea que los impulsos

inconscientes, deseos prohibitivos y por tanto reprimidos, se pueden desplazar a otros objetos y seres, despertándose de nuevo en el ser consciente, el «yo». Estos deseos inconscientes son denominados como el «ello» y son reprimidos por el «súper yo», que está determinado por lo moral, la ética y los valores. Cuando estos deseos reprimidos del «ello» producen angustia y atracción, ambivalencia, ocasionan la sensación de lo siniestro, ya que el inconsciente, el «ello», así como el «súper yo» (que es el que culpabiliza y angustia), conoce su origen a pesar de que el «yo» (el ser consciente) lo desconozca³².

Por lo que lo siniestro constituye el «retorno de lo reprimido», un deseo angustioso, una ambivalencia olvidada y secretamente guardada por el «súper yo», que retorna tras la visión del elemento de desplazamiento simbólico, lo que confirmaría (de nuevo) la afirmación de Schelling de que lo siniestro saca a la luz lo secreto y escondido. Freud expone que dicho «retorno de lo reprimido» no solamente puede provenir de los complejos infantiles (como sucede en el cuento de Hoffmann), sino que también, de manera universal, puede ser causa del animismo o del tabú³³. Creencias, deseos y prohibiciones dispares que, sin embargo, tienen un origen común (la prehistoria) y han sido del mismo modo reprimidos y convertidos en angustia por la psique racional (el «yo» y el «súper yo»). La importancia en nuestra tesis de lo siniestro producido por lo animista y lo tabú es fundamental porque es donde reside realmente la esencia siniestra de la feminidad, por ello, a continuación vamos a explicar brevemente en qué consisten cada uno de los términos y así se podrá demostrar que las bellas monstruo modernas son siniestras.

Las creencias animistas son aquéllas convicciones religiosas y mitológicas que atribuyen a todos los seres, objetos y fenómenos de la naturaleza un alma o principio vital. Muchas de éstas han sido reprimidas y convertidas en angustiosas porque:

Parece que en el curso de nuestro desarrollo individual todos hemos pasado por una fase correspondiente a este animismo de los primitivos, que en ninguno de nosotros esa fase ha transcurrido sin dejar restos y trazas capaces de manifestarse en cualquier momento, y que cuanto hoy nos parece “siniestro” llena la condición de evocar esos restos de una

³² Véase la traducción de la obra de Freud de José L. Etcheverry, Amorrortu editores, volúmenes: XIII, XIV, XVIII y XIX.

³³ Tanto sobre lo animista en la psique, cómo sobre lo tabú, Freud había profundizado ya en un texto anterior, *Totem und Tabu*. (*Tótem y Tabú*, publicado en 1913).

actividad psíquica animista, estimulándolos a manifestarse. (Freud, 1991b: 27)

Según Freud el animismo produce la superstición, la creencia en la omnipotencia de las ideas, en los seres sobrenaturales, en la adivinación y en la magia, que cuando se asocian a un hecho nefasto pueden ser causa de lo siniestro, del mismo modo la atribución a alguien de fuerzas mágicas o malévolas es siniestro porque le otorgan un poder incontrolable y sobrenatural. Ideas que envuelven a muchas de las bellas monstruosas comentadas. El animismo es también el causante de la idea del doble, en alemán *doppelgänger*. Psicológicamente representa el «otro yo» reprimido, fuertemente influenciado por «el ello». Idea que subyace en las narraciones de diferentes maneras, mediante la encarnación de una figura disociada en su parte buena y su parte mala (tal como se ha comentado sucede en el cuento de Hoffman), pero también se simboliza con dos personas idénticas, una persona con doble personalidad, la conexión mental entre dos figuras, incluso la transformación de un ser en un animal o en un ente distinto aparentemente (el hombre-lobo o el desdoblamiento del doctor Jekyll en el señor Hyde).

Para explicar el doble, Freud recurre al estudio de su contemporáneo Rank (1914), porque éste relaciona el doble con la imagen en el espejo, la sombra y los tótems de las culturas prehistóricas y antiguas³⁴, elementos que han sido por eso utilizados en la creación fantástica para hablar simbólicamente del doble, y que responden a la idea psicoanalítica del desplazamiento. De hecho los diferentes personajes de la novela gótica, comentados en el apartado sobre lo sublime y que responden a las tres tipos de monstruosidad, se podrían relacionar con el tema del *doppelgänger*.

En cuanto al tabú, Freud en su texto de 1919 hace referencia a un texto suyo anterior, *Tótem y Tabú* (1913), donde parte del estudio antropológico sobre el Tabú de Frazer (*Totemism: 1887*), para abordar los orígenes de éste, sus significados y su importancia en la psique. Freud explica así que la palabra tabú (de origen polinesio) contiene dos conceptos opuestos en sí mismos, ya que hace referencia a lo prohibido, impuro, peligroso y a lo inquietante, pero también a lo sagrado, lo consagrado y lo extraordinario,

³⁴ Recuérdese las anotaciones que se han hecho sobre las *fylgiur* de la cultura germánica, espíritus mayormente femeninos que trascienden como imagen del doble en el folclore, los cuentos tradicionales y la novela fantástica.

siendo por tanto algo que fascina y aterra, acercando de este modo lo tabú a lo siniestro, pues ambos producen en el sujeto una angustia ambivalente de deseo y de temor (1991a: vol. XIII). En definitiva, lo tabú serían todas aquéllas prohibiciones o represiones de carácter moral que favorecen la vida colectiva y que se refuerzan en el inconsciente mediante el «súper yo». Freud plantea que si algo se ha prohibido es porque ha sido deseado, motivo por el cual hay una tendencia del inconsciente a transgredir dicha prohibición. El tabú apela a los instintos y deseos humanos más primarios, al deseo absoluto que satisfaga la libido. Por ello, los dos motivos tabú fundamentales desde la prehistoria han sido el incesto y las relaciones sexuales con los muertos (necrofilia), a lo que cada cultura y religión ha ido añadiendo diferentes temas tabú para la configuración de su sistema de sociedad colectiva. Por esto, los temas tabú son producto de lo siniestro que se manifiestan en el arte de forma simbólica o metafórica, del mismo modo que los traumas infantiles.

Aunque Freud no lo resalta directamente, son justamente estas ideas que conectan lo tabú y lo siniestro, lo que hace que ciertas imágenes de la feminidad sean siniestras. Recuérdese que la mujer es lo sagrado, lo arcaico, lo desconocido y la sexualidad temida, lo que se representa metafóricamente con las bellas-atroces y las diosas ancestrales, pero no solo la idea negativa de la feminidad es siniestra, sino que la mujer lo es por su propia naturaleza dual, dicotómica y ambivalente. Porque como la Diosa-Madre arcaica, ella es la que da la vida y también la muerte, ideas que ya se han advertido se asocian desde la Antigüedad con la imagen de la vagina dentada (Freud, 1992: vol. XVIII: 78-79; Eliade, 2001).

En relación a esto, Freud sí que expone que «sucede con frecuencia que hombres neuróticos declaran que los genitales femeninos son para ellos un tanto siniestros» (1991b: 30). Sin embargo, recalca que en el fondo esto no es siniestro solamente por la ambivalencia, originaria en el tabú, sino que lo es por su conexión con lo cotidiano, pues la vagina es el lugar de donde todo ser humano nace, el principio de todo, que a su vez, por su oscuridad y desconocimiento, es similar al final, a la muerte. Asociación que Freud identifica también con la idea de ser enterrados vivos, lo que desde el psicoanálisis se explica cómo el reverso terrible de «la fantasía de vivir en el vientre materno» (1991b: 29). Notas de la feminidad siniestra planteadas indirectamente por Freud y que explican también la idea de lo siniestro que

puede producir un bosque abrupto, una naturaleza salvaje o una cueva profunda, ya que todo ello es símbolo de lo femenino siniestro, íntimamente conectado con los símbolos nefastos propiamente femeninos formulados por Durand (1982).

Además, según se desprende del texto de Freud, lo tabú siniestro está estrechamente relacionado con la conexión de la muerte y la sexualidad, ideas que, aunque Freud no lo destaca, envuelven siempre a la bella monstruo moderna³⁵. Porque la imagen de la muerta es uno de los símbolos principales de la ambivalencia, del deseo y del temor propio de lo siniestro, que tiene sus raíces en lo tabú, por ello es inconscientemente conocido, idea que simbolizan las mujeres vampiro ya citadas de la novela gótica, por su estrecha relación con la muerte y el sexo, así como los espectros femeninos o los dobles de mujeres muertas que pueblan la literatura de Poe, todas ellas y otras tantas figuras similares de la novela gótica encarnan lo femenino siniestro.

Aunque fue a partir del Romanticismo que la imagen de la mujer muerta prolifera y se erotiza, es uno de los motivos más representados en la cultura visual Occidental (Pedraza, 2004; Fernández González-Rivas, 2012). Imágenes que representan metafóricamente la necrofilia, es decir, el deseo sexual hacia la mujer muerta, tema tabú por excelencia, que el psicoanálisis explica cómo el resultado del deseo de poseer un cuerpo inerte, que produce placer por el hecho de que no puede rechazar, porque da la idea de lo permisivo, a la vez que es temido por su naturaleza moribunda y con ella al miedo a que arrastre a la tumba al que le observa y le desea (Todorov, 1981: 99-101; Freud, 1991a: vol. XIII). En definitiva se puede deducir que cuando afecta al cuerpo de la mujer, la muerte es ambivalente y por tanto es siniestra. No obstante, con esta afirmación no queremos decir que la figura masculina mortuoria e imaginada no produzca también lo siniestro, de hecho las ideas expuestas sobre la mujer vampiro son equivalentes a la configuración del vampiro, lo que nos puede invitar a pensar, siguiendo el planteamiento psicoanalítico y junguiano que hemos establecido, que tal vez la naturaleza intrínseca de todo ser vampírico esté asociada con la idea de la feminidad siniestra, siendo ambos (vampiro masculino-femenino) manifestaciones diferentes del *animus*. En este sentido, también debemos tener en cuenta lo que plantea Cuéllar desde la teoría

³⁵ Realmente, la bella monstruo es siniestra por su propia esencia mortuoria, porque todo lo relacionado con la muerte, los cadáveres, los espíritus, los espectros e incluso los viudos/as, pueden adquirir un aura siniestra, por su relación con lo tabú y con lo animista.

Queer, pues partiendo de ésta, que defiende la no asignación del género y de un sexo estable, Cuéllar se pregunta,

Si las categorías “femenino” y “masculino” surgen de la oposición biológica entre “hombre” y “mujer” ¿tiene sentido calificar a un monstruo usando etiquetas que son específicamente humanas? Siendo monstruos los vampiros ¿Qué nos autoriza a considerar a Drácula como hombre y a Carmilla como mujer? (Cuéllar, 2020: 35)

Ideas que nos invitan a pensar que tal vez los creadores de estos personajes, Stoker y Le Fanu respectivamente, que no olvidemos eran hombres del siglo XIX, mostraron con sus creaciones sus temores más intrínsecos, que no era tanto un género u otro (y su sexualidad), sino la sospecha (seguramente inconsciente), de que lo que la sociedad patriarcal y binaria ha impuesto a las personas descansa en realidad en la psique de todo ser humano, por lo que sus monstruos podrían estar manifestando ese temor dual en una misma figura, siendo eso lo verdaderamente siniestro.

En cualquier caso, finalicemos ahora el análisis de las ideas de Freud sobre lo siniestro. Realmente, él no plantea personajes, escenas o cosas concretas que son propulsores de lo siniestro, sino que expone más bien los motivos que pueden hacer de algo o alguien un hecho siniestro. Por eso, el autor remarca al final del texto que sólo ha planteado aquello más relevante e importante que puede producirlo, resaltando que en la vida real hay menos posibilidades que a través del arte (1991b: 34). Hay muchas más imágenes simbólicas que apelan a deseos y temores angustiosos y reprimidos en la imaginación y en la creación, que en la vida física. Porque, en definitiva, para Freud, lo siniestro se produce cuando se observa cualquier elemento de desplazamiento que apele a los tres tipos de deseos inconscientemente reprimidos: complejos infantiles, creencias animistas o temas tabú. Deseos o temores que provocan en el que observa sensaciones como la inquietud, la incertidumbre, la ambivalencia y la impotencia, a la vez que le hipnotizan y le hacen pensar en lo inexorable. Imágenes reprimidas o escondidas en el inconsciente, que le son cotidianos a la psique y por eso se hacen extrañamente familiares. Es justamente por esto, que proliferan a partir del Romanticismo, por la búsqueda que este movimiento cultural hace hacia lo subjetivo, hacia los temores y deseos más profundos, secretos y reprimidos, de la psique humana.

Trias en su texto sobre lo siniestro de 1982 enumera siete características principales que se desprenden del texto de Freud y que hacen de un ser, objeto u escena un hecho siniestro, sin embargo, relacionadas con la feminidad, en la presente investigación consideramos importantes solo algunas de ellas y añadimos otras generalidades que se deducen del texto del psicoanalista y que se han considerado más relevantes para nuestro tema. A continuación hemos enumerado estas características que consideramos común en lo femenino siniestro, para después estudiar cómo se manifiestan en personajes de la literatura moderna (normalmente adscrita a lo terrorífico):

1. Si es portadora de maleficios o presagios funestos, como un fracaso amoroso, la muerte, un asesinato próximo o la demencia. Figuras que aluden a lo inexorable. Puede ser sólo portadora de los mensajes o ella misma ser la calamidad que lleva a la desgracia a su víctima.

2. En general, cuando está relacionada con símbolos mágicos, sobrenaturales, arcaicos, pero es fundamental para que sea siniestra que parezca en un primer momento una figura real y normal.

3. Si tiene el carácter del doble negativo de la protagonista, la víctima principal u de otros personajes, sobre todo cuando está relacionada con sus familiares.

4. Cuando su naturaleza produce una sensación ambivalente, es una figura inanimada que se anima, que estando muerta revive o que es humana y bestia. Figuras que producen sensaciones contradictorias: familiar-misterioso, natural-sobrenatural, real-mágico, belleza natural-belleza artificial, atracción-repulsión. A lo que se le añade un extraño erotismo.

5. Cuando se trata de una mujer muerta pero que está representada de forma erótica, voluptuosa y bella. En este sentido, cuando la historia del personaje une las ideas de muerte y amor (Eros y Thanatos) también es una imagen siniestra.

6. Cuando hace alusión a una figura sagrada, arcaica y misteriosa. Personajes con poderes hipnóticos e incontrolables, generalmente asociados con lo ancestral, la magia, lo erótico, lo sexual, lo prohibido y la muerte.

Los personajes de bellas monstruo modernas comparten varias características, por ello hemos decidido mostrar cómo se manifiestan a partir de personajes concretos³⁶. En primer lugar, retomamos el personaje de Olimpia, la autómatas de Hoffmann, porque es siniestra por más motivos de los que el psicoanalista plantea. Por un lado, por su relación con los temas del *doppelgänger*, ya que no solamente es el doble del protagonista, sino que ésta parece en muchas ocasiones el doble de Clara, la novia real, lo que se hace evidente al final del relato, cuando Nataniel reconoce en Clara los ojos de Olimpia y así empieza de nuevo su locura que le lleva al suicidio, idea que enfatiza aún más las connotaciones siniestras de la autómatas, porque no solamente es una figura doble, sino que su visión lleva a lo nefasto³⁷. Por otro lado, Olimpia posee una naturaleza y belleza mecánica, siguiendo el estudio de Pedraza (1998), la autómatas enamora obsesivamente a Nataniel por su ambigüedad, porque Olimpia con su mirada vacía, su compás y movimiento repetitivo hechiza a Nataniel, «su paso tiene una extraña medida y cada movimiento parece deberse a un mecanismo. Canta y toca al compás, pero siempre lo mismo y con igual acompañamiento, como si fuera una máquina» (Pedraza, 1998: 77). Es decir, su esencia ambigua entre un ser orgánico e inorgánico, mujer y máquina, le otorga una mirada embaucadora y engañosa, hipnótica, asimismo produce atracción y extrañeza en el protagonista.

Dicha esencia de Olimpia la comparten otras mujeres siniestras posteriores, porque se trata de un tipo de personaje (en origen bella monstruo) que se repite en la cultura occidental: como muñeca con vida o como máquina con forma de mujer. Su belleza marmórea y artificial, su naturaleza fría y calculadora, es similar a la de las estatuas que adquieren vida como Galatea o su versión moderna, la estatua de Venus de la novela *La Vénus d'Ille* de Prosper Mérimée (1835), que tienen su equivalente mecánico en la novela

³⁶ Aunque nos vamos a centrar en personajes de la literatura moderna, cabe destacar que muchas bellas monstruos de la Antigüedad, algunas nombradas anteriormente, responden a las características expuestas, siendo fundamental la primera, ya que, si recordamos la definición de monstruo en esa época, la propia idea del monstruo respondía a la idea de presagio, pues era portador de un mensaje de los dioses. En este sentido, de nuevo, daría lo mismo su género. No obstante, queremos destacar que aunque nosotros nos centremos en las figuras que se presentan como femeninas, no estamos negando que se reproduzcan en figuras en principio mostradas como masculinas.

³⁷ Es curioso observar, que Freud no apunta en su análisis el final tal cual lo cuenta Hoffmann, ya que dice que es directamente la visión de Coppélius la que provoca de nuevo la locura y el suicidio de Nataniel, realmente la conclusión de su análisis quedaría muy similar, pues en el cuento original se entiende que es el objeto del ser siniestro el que hace detonar la locura, pero en esta sutil supresión se está dejando de lado la idea del doble que comparten también Clara y Olimpia.

L'Ève future de Villiers de L'Isle-Adam (1886), mujer androide, fría y seductora como Olimpia, que es llevada al cine desde prácticamente sus inicios con la película de Fritz Lang, *Metrópolis* (1927).

No obstante, en el cuento de Hoffmann aparece también otro tipo de feminidad siniestra, una figura fugaz que es portadora de la fatalidad, la niñera de la infancia del protagonista que con sus historias sobre el hombre de arena actúa como antesala de la tragedia. Figuras que se repiten en la novela gótica de la época, como el personaje de la institutriz, Mademoiselle De Lafontaine, de la novela *Carmilla* (Le Fanu, 1872). Esta mujer, profesora de la víctima de Carmilla, es la que adelanta lo fantástico en el relato y presagia con sus comentarios el siniestro desenlace de los acontecimientos (Pedraza, 2004: 263).

Sin embargo, de forma más directa, las mujeres vampiro, tanto la del relato de Carmilla como las otras comentadas anteriormente (*La Novia de Corinto* de Goethe o *Clarimonda* de Gautier), presagian con su hipnótica belleza el destino nefasto de sus víctimas. Además, estas figuras son siniestras por muchos motivos. Principalmente, por su naturaleza de no-muertas, parecen vivas pero no lo están, su muerte les concede una voluptuosidad y sexualidad mayor a la que tenían en vida, por lo que la atracción hacia ellas hace resurgir lo tabú en los hombres y mujeres que las observan, producen atracción e inquietud, ambivalencia, a la vez que impotencia e incertidumbre.

Realmente, la mujer vampiro Carmilla recoge todas las ideas de lo femenino siniestro. Está asociada con el sonambulismo, con la feminidad arcaica, con la idea del doble negativo, con el poder hipnótico y con la ambivalencia de lo real y lo fantástico. Carmilla aparece en la vida de su víctima, Laura, de forma casual, fingiendo padecer una enfermedad asociada al sonambulismo, justamente en esos momentos, por las noches, mientras Laura sueña es cuando Carmilla le ataca. A lo largo del relato, Le Fanu relaciona a la mujer vampiro con el *imago* negativo (el doble) de la madre de Laura, representando a la madre perversa de su víctima. Laura se siente protegida y amada por Carmilla, creando una relación lésbica y maternal de poder, dejándose llevar por su iniciativa, incluso la recuerda de su infancia, de un sueño terrible que tuvo.

Además, se asocian familiarmente porque la fallecida madre de Laura provenía de la familia Karnstein (como Carmilla), lo que se descubre al encontrar en la casa de Laura un retrato de una antepasada de la madre de ésta, que resulta ser idéntica a Carmilla, pero que según señala Le Fanu, es una antepasada de Laura llamada Millarca. Carmilla no sólo se identifica con la madre perversa de Laura, sino que más profundamente, es la representación de la arcaica trinidad funesta, de las tres parcas, las diosa triple Hécate o las tres madres terribles del autor Thomas Quincey: *Mater Suspiriorum*, *Mater Lachrimarum*, *Mater Tenebrarum* (Pedraza, 2004: 261-263). Ya al inicio de la novela, desde que Carmilla aparece en el relato, se nos habla de esta trinidad, cuando la joven huésped llega en un coche de caballos, medio enferma, acompañada de una dama muy bella y de rostro similar, aunque más envejecido, que se presenta como su madre, la cual la deja rápidamente en el castillo de Laura con la excusa de que tiene que partir inmediatamente. Un poco más tarde de dicha escena, mientras la extraña huésped descansa, Laura junto con la institutriz y la ama de llaves, Madame Perrodon, comentan la inesperada llegada del carruaje, es entonces que la institutriz advierte que ha visto dentro a una tercera mujer:

¿No observaron a una mujer, dentro del carruaje? (...) una horrenda mujer negruzca, con turbante de colores en la cabeza, que miraba todo el tiempo por la ventana del carruaje, haciendo gestos y muecas de irrisión hacia las damas. Con ojos brillantes, y los globos oculares grandes y blancos, y los dientes apretados como si estuviera enfurecida. (Le Fanu, 2004: 27)

En este pasaje, aparecen los tres advenimientos de la misma figura vampírica, porque, aunque desdobladas en tres entidades, son el mismo ente destructor, por ello a lo largo del tiempo siempre han mantenido las mismas letras en sus nombres: Carmilla, Millarca y Mircalla. Son por tanto tres madres de las tinieblas representadas con tres edades distintas; joven, madura y vieja³⁸. Figuras que encarnan al doble maligno de la madre, que surgen de noche entre los sueños, en forma de sombra, con el sonambulismo o las pesadillas (Pedraza, 2004: 261-263).

³⁸ Por estas características parecen ser la imagen ensombrecida de las *Disas*, deidades femeninas arcaicas Europeas (de las culturas pre-romanas).

Por último, Carmilla es siniestra porque se introduce en la vida de su víctima hasta convertirse en su compañera cotidiana, la narración la presenta como una figura real y normal. Sin embargo, a medida que avanza el relato la extrañeza de la mujer vampiro se acentúan, cuándo ya forma parte de su cotidianidad comienza a mostrar su verdadera naturaleza monstruosa, antinatural, sobrehumana, y en definitiva, siniestra. Lo que se enfatiza con la idea comentada de que es familia lejana de su víctima. Dicha construcción de la narración, que hace que lo fantástico se introduzca en lo real, produciendo lo siniestro, es muy frecuente en la novela gótica de finales del siglo XIX, por ejemplo en *Drácula* o en los relatos cortos de Poe. Por ello, los monstruos que aparecen en este tipo de novelas, producen principalmente en el lector, igual que en sus víctimas y protagonistas, cierto acercamiento compasivo a la vez que una fuerte e irresistible atracción, pero a medida que el argumento se desarrolla, la maldad y el aborrecimiento de estos tipos de monstruos se enfatiza, sintiendo alivio cuando finalmente mueren.

Dos temas siniestros que hemos resaltado de Carmilla son fundamentales en la construcción de la mujer siniestra: el tema del doble y el de lo sagrado arcaico. El primero, hace alusión a la madre simbólica, por lo que suele ser un personaje femenino negativo y su carácter proviene realmente de los cuentos de hadas. Bettelheim expone que la madrastra típica cómo la que aparece en *Blancanieves* o *Cenicienta*, encarna el complejo de Edipo en femenino (1992: 162-165). Caracterizado generalmente cómo la bruja o la madrastra, que según el psicoanálisis son fundamentales para la psique infantil, por ello su presencia en los cuentos de hadas es muy habitual, no solamente como figura negativa que las/los protagonistas deben superar, sino también por ser quienes proponen los problemas en el camino de superación que todo personaje heroico debe realizar (Bettelheim: 1992; Wasserziehr: 1996). Sin embargo, la figura del doble negativo se torna verdaderamente siniestro en las novelas de terror, porque una situación profundamente siniestra se da cuando el doble parece idéntico a algún ser querido fallecido, lo cual sucede en dos relatos ya nombrados de Poe, *Morella* (1835) y *Ligeia* (1838).

El segundo tema, lo arcaico sagrado, envuelve a muchas mujeres perversas de la literatura y sobre todo se manifiesta en la pintura simbolista y decadentista de finales de siglo XIX. La idea de lo sagrado es lo que les hace ser a las mujeres perversas del imaginario tan poderosas, hipnóticas e

inexorables. Este miedo a la feminidad sagrada, poderosa, misteriosa y superior al hombre mortal, queda magistralmente reflejada en las protagonistas de dos obras que no se engloban dentro de lo propiamente gótico. Se trata de la novela ya citada *She (Ella)*, de 1887 de Haggard) y de la novela *L'Atlantide (La Atlántida)* de Pierre Benoit, 1919). Ambas obras pertenecen al subgénero denominado civilizaciones perdidas (Gubern, 2002: 299).

Ya hemos advertido que Ayesha representa a la feminidad sublimada, pero también presenta connotaciones siniestras por su supuesto origen histórico y arcaico, que le otorgan una naturaleza misteriosa y extraña. Por un lado, su nombre significa «la que debe ser obedecida» y efectivamente se trata de una reina autoritaria, que le otorga ese poder omnipresente de lo siniestro, que se acentúa porque sus víctimas son hombres poco viriles y pasivos, no solamente ante sus súbitos, sino incluso ante los propios protagonistas de la novela (los héroes), pues ella es la que lleva la iniciativa, es la fuerte y la poderosa, es decir en la cultura occidental es considerada una figura masculinizada y por ello sólo puede ser negativa (Gubern, 2002: 295-305)³⁹. Por otro lado, la novela describe el reino de Ayesha como un matriarcado, misterioso y temeroso pasado occidental que se comenzó a creer como real a finales de siglo XIX por las publicaciones de Bachofen como *El matriarcado: una investigación sobre la ginecocracia en el mundo antiguo según su naturaleza religiosa y jurídica* (1859) (Gubern, 2002: 299; Simonis, 2012)⁴⁰.

En todo caso, volviendo al tema que nos ocupa, el personaje de Ayesha también es siniestro por el poder de su belleza medusea, recuérdese que se tapa con un velo, pero no solamente a la espera de encontrar la reencarnación de su amado, sino que lo hacía para no deslumbrar al que la viera. Belleza peligrosa que se asocia con la diosa más salvaje del panteón griego, Artemisa, por ello durante la narración se la relaciona con el mito de Artemisa y Acteón, el cuál fue devorado por los perros tras ver a la diosa de la caza desnuda (Gubern, 2002: 298). Sin embargo, la belleza peligrosa de Ayesha reside en su mirada, lo que la acerca a Medusa, ya que ambas miradas son nefastas para el que las observa, aunque en este caso deslumbra e hipnotiza, no petrifica. La

³⁹ Gubern advierte además que «la novela delata también un componente racista, al presentar a una diosa blanca reinando despóticamente sobre indígenas de color, presentados como seres inferiores» (2002: 300)

⁴⁰ Veremos más adelante que exactamente Bachofen habla de ginecocracia, pues en alemán se titula *Das Mutterrecht*, que significa derecho materno (Simonis, 2012: 34).

relación con Medusa se enfatiza por las conexiones que la narración hace constantemente entre Ayesha y las serpientes: susurra, se mueve y brilla igual que estos reptiles e incluso como éstos su mirada hipnotiza. De esta manera se configura del mismo modo que algunas bellas monstruos medievales (Lilith y Melusina) y se acercan así al diablo bíblico (Dijkstra: 1994: 313).

Gubern advierte que Freud vio en esta novela «un “oculto sentido”, en el que Ayesha representaba el “eterno femenino” y la “inmortalidad de nuestras emociones”. Jung vio en ella la matriz de la femme fatale de la cultura occidental» (2002: 303). Ideas que unen la esencia siniestra del personaje, su poder sagrado y arcaico, con las ideas comentadas a propósito de su sublimidad, concretamente las que se refieren a su inmortalidad. Creando a una súper-mujer temida y deseada, que el hombre mortal no puede detener, pero que el equilibrio natural sí, porque cómo expresa Gubern:

El superego masculino del novelista se rebeló y castigó aquí a la súper-mujer, de una belleza y una longevidad intolerables O, dicho desde un ángulo feminista, su texto expresa los temores masculinos hacia una mayor autonomía femenina, percibida como autoritarismo despótico. Y pulveriza de paso, claro está, el sueño fáustico y quimérico de la juventud eterna perseguida por alquimistas y médicos. (Gubern, 2002: 303)

No obstante, es Benoit en su novela *L'Atlantide* el que configura verdaderamente el germen de este tipo de mujer fatal siniestra, ya que su Antinea es una perversa reina imparable, una diosa del amor que ni el hombre, ni el destino, ni el orden universal puede acabar con ella. Se sacia del alma de los hombres, mediante su activa sexualidad, una vez los ha utilizado, los colecciona presos hasta que mueren de amor. Se asocia con la mitología arcaica griega, ya que se insinúa que fue separada del mundo por Neptuno y solamente atrae a hombres heroicos (Gubern, 2002: 310). Se asocia de forma fabulosa (inventada) con la mitología arcaica griega, ya que se insinúa que fue separada del mundo por Neptuno y solamente atrae a hombres heroicos (Gubern, 2002: 310). Dicha inventada relación con la mitología grecolatina le otorga por un lado, el misticismo y misterio propio de las ogresas, que incrementa las sospechas de su origen arcaico y de nuevo se trata de una supuesta monarquía matriarcal tiránica. Por otro lado, «la atracción ejercida por Antinea constituye una expresión erótica de la atracción inconsciente

hacia la muerte que habita en los héroes aventureros» (Gubern, 2002: 310). Si recordamos todo lo comentado anteriormente, estas asociaciones convierten a Antinea en una mujer siniestra.

Gubern resalta además la similitud de esta *ogresa* con las figuras vampíricas, pues necesita «sorber el espíritu siempre renovado de jóvenes hermosos —el semen reemplaza aquí a la sangre— para mantenerse viva. Encarnando una fusión de Eros y de Thanatos, pues su amor conduce a una muerte inexorable» (Gubern, 2002: 310). Lo que intensifica la idea siniestra del personaje. A propósito de esto, Gubern remarca en el mismo texto que este tipo de poder que ejerce Antinea sobre sus amantes tiene resonancias en el sadomasoquismo, práctica sexual que se asocia con el ideal de la mujer fatal y la relacionan con el instinto animal o la bestialidad, sobre todo con la figura de la dominatriz que como veremos un poco más adelante se hace popular tras la publicación de la novela *Venus im Pelz (La Venus de las pieles* de Sacher-Masoch del año 1870).

Por todo lo explicado, Jung categorizó a estas dos féminas imaginadas como la encarnación de la mujer fatal, el arquetipo de poder dominante, que como ya hemos comentado corresponde al ánima negativa. Porque ambas figuras reflejan el temor hacia la sexualidad devoradora, hacia la súper-mujer que convierte al hombre en una víctima, pero ambos personajes presentan una diferencia importante: Ayesha es virgen y tiene el don de la longevidad, aunque finalmente muere, mientras Antinea es sexualmente activa y sobrevive para ejercer su mal eternamente, por ello la segunda se acerca más al ideal de la mujer fatal, porque ella «es decididamente más carnal y menos mágica» (Gubern, 2002: 312). En todo caso, lo siniestro en ellas reside en el temor de la época al poder femenino incontrolable e inexorable, que en el siglo XIX se pensaba que era innato de lo femenino (Dijkstra, 1994: 211, 235-259, 265, 325; Bornay, 2008: 83-89).

Con estos ejemplos sobre lo femenino siniestro, donde hemos aplicado las ideas de Freud a personajes concretos, podemos afirmar que las mujeres imaginadas son siniestras cuando son presentadas cómo personajes perversos, bellas por fuera pero terroríficas por dentro, asociadas con la sexualidad adversa, los instintos y la bestialidad, figuras con una naturaleza ambivalente que reúnen en sí mismas las ideas de lo animista y lo tabú, son encarnaciones de los deseos prohibidos del ser humano que bajo la mirada

victoriana del siglo XIX se presentan como la expresión opuesta a la estricta moral de la época, son por ello las únicas representaciones simbólicas de una mujer fuerte, poderosa e independiente del hombre, pero creadas como modelos negativos y moralmente monstruosos.

Sin embargo, antes de continuar, se hace necesario que tengamos en consideración varios apuntes más sobre el concepto de lo siniestro. Porque, aunque no vayamos a aplicar estas consideraciones a nuestra investigación, debemos resaltar que los teóricos posteriores a Freud constriñeron el término de lo siniestro, delimitando lo que se puede considerar como tal y alejando así a los personajes comentados del concepto en sí. Por un lado, los críticos literarios consideraron lo siniestro como un subgénero de lo fantástico, a partir de las consideraciones de Todorov, lo siniestro se iguala a lo extraño y se produce cuando en una narración lo sobrenatural solamente aparece como posible, pero finalmente se desvela como un hecho psicológico o científico (1981: 31-39). Por otro lado, Trías en su texto sobre lo siniestro citado varias veces anteriormente, propone una serie de hipótesis (tras hacer un recorrido sobre el concepto en la filosofía y en el psicoanálisis, aplicándolo al arte y al cine); lo bello sin referencia a lo siniestro carece de fuerza y vitalidad para ser verdaderamente bello; lo siniestro presente sin mediación o transformación destruye el efecto estético, siendo por consiguiente límite del mismo; la belleza es siempre un velo a través del cual se presiente el caos. Es decir, lo que propone el filósofo es que lo siniestro constituye condición y límite de lo bello, por eso para que una obra de arte o imagen cultural contenga el concepto estético de lo siniestro debe reproducir el límite entre ambas ideas, produciendo en el sujeto, o espectador que mira, la atracción y la repulsión al mismo tiempo, sin que llegue a ser insoportable (Trías, 1982: 17).

Realmente, Todorov y Trías hablan del sentimiento puro de lo siniestro y éste es difícil aplicarlo a los distintos personajes femeninos que hemos considerado como tales, ya que en el momento que se desvela su naturaleza verdadera dejan de ser imágenes siniestras y se convierten en personajes abyectos⁴¹. En este sentido, comprobaremos un poco más adelante que algunas de las

⁴¹ Las escasas teorías sobre el concepto en el arte del siglo XX siguen esta línea sobre lo puramente siniestro, se utiliza por ello para hablar de ciertas obras de Giorgio de Chirico (aquellas que el artista denominó como «presentimiento») o de las obras del movimiento surrealista, aquellas que evocan lo onírico y lo psíquico, así como en ciertas películas experimentales, en momentos concretos de algunos films o en la publicidad. Sobre ello véase Welchmann (2005: 207-221; Bernárdez Rodal (2009: vol. 14, 269-284).

representaciones pictóricas decimonónicas sobre el tema de la mujer fatal se acercaran más al concepto en sí, ya que normalmente representan el momento anterior a desvelar su atrocidad (sin embargo, es necesario analizarlas después porque son ya íconos de la mujer fatal).

No obstante, hemos creído conveniente denominar a todos los tipos modernos de las bellas monstruo como mujeres siniestras, porque todos comparten las características ya explicadas que apelan a lo siniestro, representan el desplazamiento simbólico de lo reprimido y además su atractivo reside justamente en que físicamente nunca son presentadas como figuras abyectas, aunque su naturaleza resulte finalmente aborrecible y moralmente nefasta. Por ello, desde el punto de vista puro del término, sería más acertado decir que aquí analizamos el estereotipo de la feminidad siniestra, que se encarna en los diferentes tipos de mujeres perversas que resurgen en la literatura fantástica tras el Romanticismo, especialmente en la novela gótica, donde adquieren además unas características específicas que las convierten (junto a la idea de lo sublime y lo siniestro) en imágenes modernas de las antiguas bellas monstruo, por ello tenemos que detenernos a continuación en dichas características.

2.2.3 Otras características de la novela gótica (y del género fantástico-terrorífico) que determinan a la mujer siniestra

Durante el análisis de lo sublime, nombramos por encima tres tipos de personajes que dominan la literatura romántica terrorífica y la novela gótica: el héroe oscuro, el monstruo bello y el monstruo humanizado. Advertíamos, también, que la mujer siniestra se englobaría dentro de la segunda categoría. Sin embargo, es el momento de profundizar sobre esta afirmación y para ello se necesita hablar primero de la idea del monstruo y de sus diferentes modalidades en el género gótico y fantástico. Aunque nuestros personajes no tienen por qué desarrollarse en lo puramente terrorífico, su naturaleza y sus características se originan en este género, literario y cinematográfico.

Pese a que no cabe en la presente investigación hablar de las diferencias, las similitudes, los límites y las continuidades que existen entre novela gótica, fantástica y terrorífica (y sus variantes cinematográficas), se hace necesario recurrir a los textos más importantes sobre el tema para hablar del concepto

del monstruo y de sus motivaciones⁴². Todorov (1970) y Lenne (1970), entre otros, coinciden en que la estructura básica del «fantástico» se desarrolla a partir del encuentro dramático que produce la intrusión de la anormalidad en la normalidad (lo sobrenatural en lo real). Dicha anormalidad está representada alegóricamente en las figuras del monstruo y la construcción del relato es la que determina las características y las motivaciones de éste. Por ello, dichos autores no se centraron tanto en la descripción del monstruo, sino en los temas que motivan su monstruosidad.

Para Todorov lo fantástico no es un género autónomo sino un género que se sitúa en los límites de otros dos géneros, lo maravilloso y lo extraño (1981: 31). Ya que lo puramente fantástico es solamente «la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (1981: 19). Mientras, en el momento que se traspasa esa vacilación se desvela como un acontecimiento maravilloso o extraño. En cada uno de los tres géneros la manera de desvelarse lo sobrenatural es diferente:

Lo maravilloso corresponde a un fenómeno desconocido, aún no visto, por venir: por consiguiente, a un futuro. En lo extraño, en cambio, lo inexplicable es reducido a hechos conocidos, a una experiencia previa, y, de esta suerte, al pasado. En cuanto a lo fantástico en sí, la vacilación que lo caracteriza no puede, por cierto, situarse más que en el presente. (Todorov, 1981: 32)

Aunque hay algunas narraciones que representan puramente un género (por ejemplo los cuentos de hadas suelen ser maravillosos), normalmente estas categorías se entremezclan y contaminan, por ello Todorov clasificó diferentes subcategorías: lo extraño-puro, lo fantástico-extraño, lo fantástico-maravilloso, lo maravilloso-puro. El que una narración responda a uno u otra subcategoría depende de cómo se explique lo sobrenatural (lo monstruoso), lo que se puede hacer desde los temas relacionados con el «yo» o desde los relacionados con el «tú» o «no yo». El primero tiene que ver con los problemas de la conciencia y de la percepción, mientras los temas del otro, del «no-yo», tratan los problemas

⁴² Es importante que resaltemos que generalmente los textos teóricos sobre el género se centran sobre todo en los monstruos masculinos, debido principalmente a que la mayoría de los monstruos lo son. Por ello, cuando aquí puntualicemos que algo es característico de la mujer siniestra se tratará de una observación propia de esta investigación, a no ser que digamos lo contrario.

generados por el deseo, por el inconsciente. Estos últimos se encuentran en el umbral de lo extraño (que puede mezclarse con lo fantástico o con lo maravilloso) y son los que suelen producir terror, por lo que es aquí donde suele aparecer la mujer siniestra, ya que recordemos que ella representa de forma velada el deseo inconsciente, pues es la monstruosidad que simboliza el sadismo, el incesto, la necrofilia, el asesinato pasional o el erotismo.

Lenne, por su parte, se centra en el cine fantástico y propone que en el género se producen mitos que se configuran a partir de diferentes temas, los cuales se pueden desarrollar por dos vías distintas. La primera vía, la que llama «A», se produce cuándo el peligro viene de fuera, de un mundo o realidad desconocida, para invadir el universo familiar del hombre. Mientras la segunda, la «B», se produce cuando el peligro es creado por el hombre y acaba por volverse contra él. Los grandes temas del fantástico son: el mal, el gigantismo, la bestialidad, el antropomorfismo, las alteraciones del cuerpo y el desdoblamiento. Dentro de cada tema aparecen subtemas y estos suelen estar interrelacionados. El tema del mal es fundamental en la narración fantástica-terrorífica, ya que es parte de la percepción que produce la dicotomía básica de normal/anormal. De ella pueden derivar otras dicotomías posibles: vida/muerte, instinto/razón, naturaleza/civilización, bestialidad/humanidad. «En cualquiera de los casos, su significación implícita es maniquea: abriga la dualidad “moral” Bien/Mal» (Lenne, 1974: 75). Dicho mal varía según los miedos y los valores de cada cultura, pero siempre ha sido adscrito al otro, al «no-yo», representado alegóricamente en personajes concretos (el diablo, Drácula o Carmilla) o en tipos monstruosos conocidos culturalmente (vampiros, brujas o diablasas) además, tal como deja entrever Lenne (1974: 75) y confirma Carroll (2005: 186-89), dichas figuras contienen en sí mismas todo un compendio de propiedades que aluden a la maldad, la crueldad y el horror, porque el nombre del monstruo o la asignación tipológica del mismo, conlleva todos los atributos que se le ha ido dando en la literatura y el cine. Razón por la que los tipos de las mujeres siniestras analizadas siguen siéndolo hoy en día aunque hayan perdido su esencia terrorífica. En todo caso, el mal se construye en oposición al bien, por lo que toda estructura social, moral y cultural entiende lo malo cómo todo aquello opuesto y diferente a su estructura, lo anormal.

Con el tema del gigantismo, Lenne no se refiere tanto al hecho físico, que también, sino a la idea del gigantismo cómo símbolo de potencia (1974: 78-79), que conlleva la relación de dominación-sometimiento, clave en el efecto que producen las mujeres siniestras comentadas en sus víctimas, recordemos para ello a Carmilla o a Ayesha. El tercer tema, la bestialidad, está estrechamente relacionado con la idea del mal, básicamente porque los animales siguen sus instintos más primarios, por lo que el acercamiento del ser humano a ellos les hace salvajes. Lo que se relaciona con lo impuro por las connotaciones culturales de ciertos animales, asociados con la violencia, la sexualidad, lo sagrado y con la creación de seres híbridos. La bestia es la encarnación del mal en la Biblia, pues la tradición cristiana asocia el diablo y el Apocalipsis con varias bestias, compendio de animales dispares, aunque el diablo en la tierra suele personificarse con la imagen del macho cabrío. Pero lo bestial es asimismo la representación exacerbada de la libido, sobre todo a partir de la Biblia, cuando el sexo es uno de los grandes pecados capitales (Lenne, 1974: 79-81).

Así, la bestia no solamente se asocia con el diablo, sino con la mujer, porque ella es la encarnación de la sexualidad, la carne, idea que subyace en los personajes de bellas monstruo. Ya hemos remarcado la asimilación que desde la Antigüedad se hace entre la mujer y la serpiente, pero la cultura occidental está plagada de otras bestias estrechamente relacionadas con la mujer, cómo son las aves (rapaces y nocturnas) y sobre todo los felinos (no por casualidad en la novela de Sheridan, se insinúa que Carmilla ataca por las noches a Laura convertida en una especie de animal felino). No obstante, de forma generalizada, para el pensamiento misógino del siglo XIX la mujer guarda una bestia en su interior, por ello se pensaba que su sexualidad activa era atroz para el hombre y por esto en dicha época aparecen una gran variedad de mujeres asociadas a la bestialidad⁴³. Mostraremos que la pintura se hace eco de ello, porque la naturaleza bestial invade la esencia de la mujer fatal y de la mujer vampiro.

El tema del antropomorfismo está estrechamente relacionado con la bestialidad, ya se ha visto que esos animales asociados con la mujer forman

⁴³ Aunque no cabe en nuestra investigación, en la literatura gótica también encontramos gran cantidad de hombres con una naturaleza bestial y sexual, lo que invita a pensar que ellos también han sido constreñidos por su incipiente sexualidad, por la necesidad de practicar activamente el sexo fuera de lo *heteronormativo*.

parte de su naturaleza híbrida en muchos mitos, leyendas y cuentos. En la época moderna el antropomorfismo crea una nueva opción, entre humano y ser artificial, donde la mujer máquina se alza como ejemplo de lo siniestro. Relacionado con esto, Lenne añade el tema de las alteraciones del cuerpo humano y el de la invisibilidad. Destaca, asimismo, que todos estos temas están conectados con el desdoblamiento, ya hemos comentado que el tema del doble es una constante siniestra de la literatura gótica y de terror, a lo que Lenne añade que más que un tema es una estructura básica de muchas obras fantásticas.

De hecho, según muestra el autor, el desdoblamiento produce dos mitos fundacionales del género: Drácula y el vampirismo mediante la vía A; y la criatura de Frankenstein a través de la vía B. Sin poder profundizar sobre estos mitos del género, es interesante apuntar varias ideas de ambos. En primer lugar, ambos mitos sacan a la luz una idea importante, que las dos vías están interrelacionadas porque el miedo lo produce siempre el individuo, los humanos de la narración, en su inconsciente. Pues dicho miedo se despierta al tener el conocimiento del propio monstruo, el ser que porta el mal, que transgrede y subvierte las normas naturales, sociales y morales, mediante el exceso. Carroll puntualiza que dicho miedo es terrorífico porque las propiedades del monstruo moderno son impuras, ya que, sea por razones externas del ser humano o por culpa del mismo, el monstruo siempre es una violación de la naturaleza (2004: 132).

En segundo lugar, ambas criaturas son en el fondo víctimas y verdugos. Pues son despreciados, perseguidos y condenados a la soledad, nunca han pretendido ser el monstruo, pero al primero las instituciones represivas le han designado como tal y al segundo su creador le ha abandonado. Con el tiempo algunas derivaciones del monstruo de Frankenstein han devenido en la construcción de criaturas físicamente horripilantes pero moralmente admirables. Igualmente, el monstruo de Frankenstein, compendio de muchos seres, en búsqueda de su identidad y rechazado por la sociedad, institucional y familiar, refleja en realidad las ansiedades y frustraciones más profundas de su creadora real, Shelley, y así el sentimiento de muchas mujeres intelectuales victorianas que se sentían constreñidas al rechazo social por no cumplir con lo que la sociedad consideraba propia de las mujeres (tal como explicaremos en el capítulo siguiente).

No obstante, tal como analizan Gilbert y Gubar (1998: 223-57), la novela de Shelley no únicamente refleja una angustia colectiva de las intelectuales y escritoras de la época, sino un sentimiento de frustración personal, relacionado con su propia vida; por la orfandad materna, la escritora, pensadora y defensora de las mujeres Mary Wollstonecraft, que murió al darle a luz; la falta de la figura paterna, el escritor y libre pensador William Godwin, presente pero ausente; los dos abortos que padeció Mary Shelley y sus tres hijos fallecidos una vez nacidos (Clara, que murió en 1815, Clara Evangelina, que había nacido en 1817 y murió por una intensa fiebre en 1818 y William, que murió a la edad de tres años de malaria en 1819); y la falta de ayuda y apoyo de su esposo (el también escritor Percy Bysshe Shelley) con esa maternidad trágica y con el único hijo que finalmente vivió, Percy Florence. De hecho, así como la criatura, el monstruo físico de la novela de Shelley refleja las angustias de la autora como hija y como mujer, el monstruo real o psíquico (el doctor Frankenstein), manifiesta su decepción con las figuras paternas, tanto por su propio padre, como por su marido, aunque también a ella misma, sintiéndose tal vez matricida, por tantos hijos nacidos muertos y los no natos (Gilbert y Gubar, 1998: 223-57). Con todo, podríamos afirmar que ambos personajes, dos monstruos diferentes, y a su vez héroes trágicos, son desdoblamientos imaginados de su autora.

En tanto que Drácula, y los vampiros en general, se alzan cómo los héroes trágicos por excelencia, ya que es en el fondo el más próximo al ser humano porque su monstruosidad se da por seguir sus instintos de supervivencia y por su propia naturaleza. Lo que le une con los científicos locos, como el doctor Frankenstein, pues éste solamente está siguiendo su naturaleza científica. También, la maldición del vampiro está emparentada con las figuras de héroes trágicos que anteriormente se comentaban (Dorian Gray, los protagonistas masculinos de Poe o los héroes byronianos). Es importante que resaltemos, sin embargo, que estas connotaciones de los seres vampíricos, no llega a ser completamente mostrada y mirada desde una visión compasiva hasta la segunda mitad del siglo XX, especialmente cuando se trata de las mujeres vampiro.

Realmente, Drácula caracteriza un tipo de monstruosidad que es fundamental en todas las mujeres siniestras. Porque como hemos anotado antes al hablar de lo sublime, el vampiro simboliza el erotismo, la sexualidad

bestial, el sadismo, la homosexualidad de ambos sexos, la necrofilia, la eternidad y, en definitiva, la insaciabilidad. Es el monstruo que desafía todas las leyes sociales, naturales y religiosas. Además, el temor al ser vampírico conlleva el miedo a la plaga, al cambio, pues su monstruosidad se contagia, la víctima no muere, sino que se transforma. Todas estas ideas las transmiten también las mujeres siniestras, pues al estar su monstruosidad unida a su sexualidad, el contacto con ellas puede ser fatal y siempre cambia a su víctima, física o psicológicamente.

Llegados a este punto, se observa que los personajes terroríficos de lo fantástico pueden ser caracterizados con los tres tipos comentadas al principio: el héroe oscuro, el monstruo bello y el monstruo humanizado. No obstante, Cortés (1997) puntualiza y añade algunas generalidades más, ya que el monstruo, la otredad, es también la amenaza y ésta se manifiesta de tres maneras distintas; la amenaza disgregadora, la que atañe al cuerpo; la amenaza esquizoide, la que acecha a la razón; y la amenaza seductora, la que acecha a la sexualidad. Sea como sea la forma de la otredad, la mujer siniestra simboliza siempre al monstruo bello, es decir, a la amenaza seductora. Dentro de esta monstruosidad femenina, de la mujer siniestra, existen distintos tipos que tienen sus propios orígenes y particularidades, es decir, siguiendo el estudio de Lenne, tienen cada una su propio mito.

Una de las autoras que se ha centrado en analizar dichas figuras y sus mitos ha sido Pedraza, aunque sin concentrarse solo en este modo de monstruosidad, la doctora consigue reunir a lo largo de diferentes ensayos a los distintos tipos: las autómatas y las inorgánicas; las espectrales, las muertas que reviven; las mujeres vampiro, que se subdividen en dos fundamentales, las que descienden de Empusa (que lo hacen de Carmilla) y las hijas o amantes de Drácula; las mujeres felino que pueblan el cine y el cómic; las hechiceras y brujas (Pedraza, 1998; 2004; 2009; 2014). Distintos personajes con sus mitos que aquí se han explicado de forma generalizada, al ser englobadas dentro de la gran tipología de la mujer siniestra, para hablar de la idea de la misma y ver qué tipos de figuras lo encarnan, sin embargo, en la segunda parte de nuestra investigación, cuando hablemos de las heroínas siniestras actuales, explicaremos las particularidades de los mitos fundacionales de algunas de las mujeres siniestras.

A parte de lo comentado sobre las formas y los temas del monstruo, hay que destacar tres ideas que envuelven a las criaturas terroríficas del género. Se trata de tres conceptos intrínsecamente relacionados: el exceso, la transgresión y lo subversivo. Elementos que afectan tanto a la estructura y tiempo del relato, como al argumento y a los personajes. Sin embargo, los especialistas se han centrado en resaltar su importancia en lo narrativo más que en la caracterización de los personajes. Tanto Lenne (1974) como Jackson (1981) hablan de la subversión como función política de la fantasía. Además, Lenne concreta que el fantástico es moral y psicológicamente subversivo. Mientras que Todorov, dice que los temas de lo fantástico pueden provocar la transgresión de las normas literarias mismas, de la verisimilitud y de la linealidad, porque la función de lo sobrenatural consiste en trasgredir la ley (1981: 92, 119). Estos teóricos, como tantos otros, apelan a la subversión y a la transgresión como una misma característica, porque efectivamente en lo fantástico se subvierte y transgrede el orden racional y natural de la realidad, asimismo, hablan de argumentos de lo excesivo cuando se describen escenas de violencia o de crueldad, relacionadas con la sexualidad y la muerte. Porque los tres términos están estrechamente relacionados y apelan a lo asocial, anormal o irracional.

Jackson habla de la estructura del relato y del monstruo como elementos que subvierten la realidad, ya que siguiendo la teoría freudiana sobre lo siniestro, lo gótico, lo fantástico y lo insólito manifiestan aquello que tradicionalmente la cultura y la sociedad esconde, por lo que desvela lo prohibido. Así, en su texto subraya que tanto lo gótico como la literatura o el cine de terror contemporáneos reflejan un discurso subversivo de la sociedad. Los distintos motivos del fantástico y sus encarnaciones (fantasmas, sombras, vampiros, hombres lobo, dobles, reflejos y espejos, recintos, monstruos, bestias y caníbales) generan impulsos transgresores hacia el incesto, la necrofilia, la androginia, el canibalismo, la reincidencia, el narcisismo y los estados psicológicos «anormales», convencionalmente catalogados como alucinación, sueño, demencia o paranoia. Y todos ellos tratan en el fondo de borrar las divisiones científico-naturales, subvirtiendo la diferencia entre masculino y femenino, humano-animal-vegetal o mineral (Jackson, 1981: 49).

No obstante, quien se acerca más a la idea de la caracterización subversiva de los personajes terroríficos es Kristeva con su teoría de lo abyecto. Pues éste

se emparenta con la perversión, no asume lo prohibido, las reglas ni la ley, sino que las corrompe, las subvierte, sirviéndose de ellas para sus fines, «se lleva a cabo una travesía de las categorías dicotómicas de lo Puro y lo Impuro, de lo Prohibido y del Pecado, de la Moral y lo Inmoral» (Kristeva, 1988: 23). Lo abyecto se sitúa al otro lado de los códigos religiosos, morales, ideológicos, sobre los cuales reposa el sueño de los individuos y la tranquilidad de las sociedades (Cortés, 1997: 185). Aunque lo abyecto alude a la otredad, al monstruo, tal se ha ido viendo, la monstruosidad abyecta se aleja de la mujer siniestra, pues lo abyecto está irreparablemente fuera de los límites de lo simbólico y del significado, es un objeto que una vez fue sujeto, que ha sido expulsado de la realidad cultural pero vuelve para subvertir lo establecido (Kristeva, 1988). Sin embargo, nos sirven estas ideas para clarificar que la otredad subvierte y transgrede las normas religiosas, sociales y culturales, poniendo de manifiesto las fragilidades sociales y humanas.

Tal como hemos podido comprobar con los diferentes autores, la idea que envuelve a la subversión en la novela gótica no se aleja de la de transgresión, lo que sucede por la frágil diferencia entre ambos términos y sus grandes similitudes: la subversión hace referencia a trastornar o alterar algo, especialmente el orden establecido; mientras transgredir quiere decir quebrantar, violar un precepto, ley o estatuto. Dos características que el monstruo, como otredad realiza con su sola presencia y lleva a cabo con sus acciones atroces, mediante lo excesivo, pues esto es consecuencia o complemento de su subversión y transgresión. Botting (1996) no habla de la subversión directamente pero sí recalca la importancia y la relación del exceso y de lo transgresor en la literatura gótica y en sus criaturas (1996: 1-17). Apunta, además, que lo excesivo es aquello que se sale de la norma, que sobresale y es exagerado, el vampirismo responde bien a ello, ya que es un ser sobrenatural asociado con la sexualidad, la sangre y la muerte, lo que se manifiesta doblemente en la mujer vampiro, pues ella es excesiva por su naturaleza vampírica, además de serlo por su exuberante y voluptuosa belleza, su animalidad y sus formas cambiantes (1996: 144-155).

De hecho, las tres ideas (exceso, subversión y transgresión) rodean a la mujer siniestra, sea cual sea su naturaleza monstruosa. El exceso queda patente en las descripciones de las andanzas nocturnas de Aurelia, personaje de *Vampirismus* (1821) de Hoffmann, la joven esposa de Hipólito que tras la

extraña muerte de su madre comienza a comportarse de forma turbadora. Una noche el conde siguió a su esposa y al llegar al cementerio «vio un círculo de espantosas figuras fantasmales. Viejas mujeres semidesnudas, con el cabello desmelenado, que se hallaban arrodilladas en el suelo, y se inclinaban sobre el cadáver de un hombre, que devoraban con voracidad de lobo. ¡Aurelia estaba entre ellas!» (Hoffman, 1986: 100). Aquí el exceso lo producen figuras asociadas con la idea de la bruja medieval, mujeres jóvenes que se creía se transformaban en viejas, hacían *aquelarres*, se reunían en los cementerios, estaban endemoniadas y eran necrófagas.

La idea del exceso, además, suele envolver a las mujeres vampiro, sea cuál sea el tipo y mito vampírico al que pertenezcan, pues su propia esencia siempre excede a la naturaleza humana. Por ejemplo, en la descripción que hace Stoker en boca de Harker al descubrir a las tres mujeres vampiro que habitan el castillo del conde Drácula, en su obra homónima de 1897, donde se denota, además, características sublimes y siniestras, que enfatizan el exceso del texto:

No estaba solo. La habitación era la misma; no había habido ningún cambio desde que había entrado en ella (...) Sin embargo, iluminadas por la luna, frente a mí, había tres mujeres jóvenes; tres damas, a juzgar por sus vestidos y sus ademanes. Al verlas de pronto pensé que estaba soñando; porque, aunque la luna les daba detrás, proyectaban ninguna sombra en el suelo. (...) Dos eran morenas, tenían la nariz aguileña casi rojos los ojos cuando contrastaban con la luz pálida de la luna. La tercera era rubia, muy rubia, con un cabello abundante y dorado, y unos ojos pálidos zafiros. Su rostro me resultaba conocido, como si lo hubiera visto en alguna pesadilla; pero en ese momento no conseguí recordar cómo ni dónde. Las tres tenían unos dientes brillantes y blancos que resplandecían como perlas y contrastaban con el rubí de sus labios voluptuosos. Había algo en ellas que me producía inquietud, y a la vez anhelo y un miedo atroz. Sentía en mi corazón un deseo ardiente y perverso de que me besaran con esos labios rojos. (Stoker, 2008: 63).

El exceso se produce en la descripción de su físico, su voluptuosidad, sus labios y sus dientes. Lo que se enfatiza con la descripción del espacio, que alude a lo sublime de Burke; la noche, la luna que alumbra solo una parte de la estancia o el color rojo asociado con la sangre. Lo siniestro, por su parte, se

observa con la idea de que las tres mujeres le recuerdan a algo al protagonista, lo que se asocia con lo onírico y le transmite inquietud, además siente una ambivalencia hacia ellas ya que le aterran a la vez que las desea.

Excesivos son también las ilusiones inalcanzables y los exagerados sueños de riqueza que recrean algunas mujeres vampiro en la mente de sus víctimas, a quienes van llevando poco a poco a la desgracia, aunque, finalmente, el amado moribundo consigue vencer a la cautivadora y perversa mujer sobrenatural. Poder que ostentan las mujeres vampiro descendientes de la Empusa griega, figuras retratadas como góticas, modernizadas y erotizadas. Así son las mujeres vampiro ya citadas de *La novia de Corintio* (1797) de Goethe o de *Clarimonda, la novia enamorada* (1836) de Gautier. Sin embargo, los relatos de las mujeres vampiro también son excesivos cuando se describe su muerte definitiva, pues ésta siempre es sangrienta y espectacular, «el pesado ataúd estaba inundado de sangre (...) le clavaron una estaca afilada en el corazón: en aquel mismo momento el vampiro profirió un chillido desgarrador (...) Después le cortaron la cabeza, un torrente de sangre brotó del cuello seccionado» (Le Fanu, *Carmilla*, 2004: 165-166).

En cuanto a lo que transgrede, que recordemos es aquello que infringe las leyes universales de la naturaleza, obviamente la propia naturaleza de la vampiro es de por sí transgresora, es antinatural, eterna y se guía sólo por sus instintos primarios. Del mismo modo que las ya citadas mujeres fantasmagóricas de Poe (Lady Madeline de la obra *La caída de la casa Usher* de 1839 o Lady Ligeia del relato *Ligeia* 1838), las diosas ancestrales como Ayesha y las mortíferas novias inorgánicas, como la Olimpia de Hoffman o la estatua de Venus de Mérimée. En el fondo, las transgresiones de todas ellas quebrantan las normas de la sociedad occidental, lo tabú de la cultura moderna, por lo que dicha transgresión encarna lo siniestro en ellas.

Lo subversivo, aunque cercano a la idea de lo transgresor, se aleja de éste porque tiene más que ver con la rebelión, lo revoltoso o lo insurrecto. En este sentido, la mujer siniestra es subversiva porque su naturaleza le hace alzarse como una mujer independiente de las normas de género, del matrimonio o de la delicadeza, pero sobre todo es descrita como una figura sexualmente activa. Ella inicia las relaciones, tomando sus propias decisiones e incluso muchas veces es bisexual u homosexual, lo que no solamente la hace transgresora, sino concretamente subversiva, pues se rebela así contra las normas que el

patriarcado determina al género femenino. Del mismo modo ocurre con el vampiro masculino.

A modo de ejemplo concreto en la novela gótica, los personajes vampíricos de Carmilla y de Clarimonde son paradigma de la idea de transgresión y subversión. La primera, transgrede y subvierte las normas de género de la sociedad patriarcal, ya que sus víctimas son mujeres jóvenes, a las que seduce y enamora, por lo que es una mujer vampiro lesbica. La segunda, pervierte las noches de un sacerdote, el joven Romualdo, llevándole al pecado a través de su sensualidad, sus tesoros y su activa sexualidad. Transgrede así las leyes religiosas y sociales, pervirtiendo al más noble y sacro de los hombres para la moral cristiana, haciendo evidente que hasta un joven sacerdote puede ser seducido por la mujer vampiro. Además, Gautier subvierte en su historia la tradición de los cuentos de hadas, pues recurre a la idea del milagroso beso que con amor verdadero es capaz de despertar a la princesa moribunda (como en *Blancanieves* o la *Bella Durmiente*), pero ahora este beso milagroso hace confundir al protagonista, pues Romualdo al despertar a la joven moribunda con un beso lo interpreta como resultado de que Clarimonde es su verdadero amor, cuando en verdad es su perdición y su muerte.

Tanto la trasgresión, como la subversión de la feminidad siniestra, siempre es aplacada simbólicamente por el patriarcado, representado por hombres heroicos, preferiblemente próximos a la idea del padre (como profesores, doctores, generales, o sacerdotes), bien por palabras racionales planteadas como la verdad suprema (tal le sucede a Clarimonde), bien cortándoles la cabeza tras clavarle una estaca atravesando su corazón (como le pasa Carmilla o las mujeres vampiro de *Drácula*) o simplemente clavándole la estaca, acción que según afirma Dijkstra, siguiendo el pensamiento del psicoanálisis, produce una metáfora de violación de la esencia de la mujer primitiva, ya que la estaca recuerda al falo masculino, del mismo modo que sucede con los colmillos con los que el vampiro convierte a sus víctimas (1994: 334-351). En cualquier caso, la muerte de la mujer siniestra siempre es una destrucción simbólica de lo femenino poderoso e imparable, y por eso en la novela gótica la suele realizar un hombre.

2.3

Los rostros de la mujer siniestra bajo el velo de la *femme fatale*

Las figuras perversas femeninas del imaginario proliferan en la cultura europea desde mediados del XIX, ya no solamente aparecerán en los libros, sino que lo harán en el arte visual, siendo protagonistas en la pintura desde mediados de dicho siglo. No se trata tanto de que los artistas visuales representarán a monstruos bellos de la literatura, que también, sino que el tema de la naturaleza perversa de la mujer se convertirá en un recurso muy habitual bajo las representaciones de un nuevo ideal de mujer, temido y deseado, denominado como *femme fatale*. Ideal con múltiples rostros que al compartir la esencia de las mujeres siniestras literarias va a influir en su construcción visual y va a proponer nuevos tipos.

Realmente, la perversión de las representaciones femeninas afecta a todo tipo de figura, desde la víctima a la guerrera se hacen bellas, sensuales y temidas. Sin embargo, la esencia de la mujer fatal envuelve a partir de este momento a todas las representaciones negativas y fuertes de la Antigüedad, de la Biblia, de la literatura y del folclore europeo, mujeres con historias perversas, bellas-monstruos, personajes femeninos históricos poderosos, antiguas diosas o hechiceras, todas ellas serán idealizadas de forma sublime, convirtiéndose en misteriosas y eróticas. Mirada sublimada e idealizada que supieron transmitir por primera vez los pintores Prerrafaelistas. Marcando la iconografía que construirá el ideal decadente de la *femme fatale* y que continuarán los artistas simbolistas y modernistas de finales de siglo XIX y principios del siglo XX, influenciando, incluso, al arte cinematográfico posterior. Y es que, a partir de la pintura prerrafaelista, la mujer fatal se convierte en un icono arquetípico, en un mito del imaginario occidental (Cuéllar, 2006).

Icono arquetípico que transmite la ética sexofóbica y la misoginia propia del pensamiento occidental, que se había ido forjando a lo largo de los siglos y que ahora llegaba a su máximo exponente, debido a diferentes factores psicológicos determinados por la acentuada diferencia de sexos de la sociedad occidental de la época. Porque, siguiendo el ensayo de Cuéllar, la concepción de los sexos como un conflicto de opuestos conlleva a la incomprensión de ambos y a la no aceptación del otro como un ser complementario:

En efecto, la expectativa fantástica masculina tropieza con la realidad y desemboca en el desencanto rencoroso que demoniza a la mujer retomando y potenciando la tradición misógina judeocristiana pero dotando a la *feme fatale* de un poder fascinante y una belleza superiores a los de épocas y estéticas precedentes. La base psicológica del proceso, cuya semilla decimonónica es sembrada por el Prerrafaelismo, está en la incapacidad generalizada en el hombre de entender a la mujer y de aceptar el principio femenino que conforma su propia naturaleza. (Cuéllar, 2006: 77)

Realidad psicológica que aún en la actualidad se debe superar en cierto modo. No obstante, las razones por las cuáles este pensamiento se acentúa en la sociedad occidental del siglo XIX, llevando la misoginia y la sexofobia a su máximo exponente, se debe buscar en una serie de factores histórico-sociales de la época. Las revoluciones políticas europeas y norteamericanas del siglo XVIII, la revolución industrial del XIX, la doble moral victoriana que llega a todos los rincones de la sociedad occidental, el auge de la prostitución clandestina en las urbes y la aparición de diferentes voces feministas que van a ir creciendo a lo largo del siglo. Porque desde mediados del siglo XIX, la medicina, la política, la filosofía, la ética, la literatura, la poesía y las artes pictóricas y gráficas, convergen en la construcción de un ideal femenino dicotómico, la buena esposa y la mujer temida, a la primera hay que cuidarla porque es frágil y a la segunda someterla o eliminarla porque es poderosa y fuerte. Ambas creaciones idealizan a la mujer real y expresan el miedo existente a la mujer moderna, cada vez más emancipada (Dijkstra, 1994; Bornay, 2008).

Por ello, antes de adentrarse en observar y analizar cómo son las imágenes de la mujer deseada y temida en la cultura visual del siglo XIX, viendo de cerca cómo es el arquetipo propuesto por los Prerrafaelistas y cómo evolucionan en diferentes tipos (prestando especial atención a las figuras que influyen en la mujer siniestra posterior, desde el simbolismo a los prototipos en el cine) se hace necesario aproximarse al contexto que provoca la misoginia, a los aspectos histórico-sociales que tanto Dijkstra en 1986, como Bornay en 1990, propusieron como claves en el desarrollo de la visualidad del ideal de la mujer fatal.

2.3.1 Aproximación a las causas de la misoginia del siglo XIX

Del mismo modo que el pensamiento racional y empírico de la Ilustración no es un hecho aislado del siglo XVIII, las reflexiones en torno a la educación de las mujeres, el cuestionamiento de su condición de inferioridad frente al hombre y de su papel en la sociedad, no surge de repente en la mentalidad occidental⁴⁴. En efecto, es un tema candente en el pensamiento humanista del Renacimiento, cuando comienza a nivel teórico la comentada *Querrela de las Mujeres*, encabezado por la obra de la erudita Christine de Pizan (1364-1430). Pero los primeros ejemplos de voces feministas que cuestionan verdaderamente los roles de la mujer y defienden la emancipación femenina, se deben buscar a finales del siglo XVII. Momento en el que aparecen voces tan alejadas geográficamente pero tan parecidas intelectualmente como lo son las de las escritoras Aphra Behn (Inglaterra, 1640-89) y María Zayas (España, 1590- ca.1661). Ambas coinciden en crear personajes femeninos diferentes a los de sus compañeros de profesión, a través de ellos subvierten el rol que a la mujer se le tenía establecido en la realidad, creando heroínas activas que proponen figuras que transgreden la identidad y el deseo femenino⁴⁵.

No obstante, es el filósofo cartesiano Poulain de la Barre el que debería considerarse la semilla del feminismo, ya que en su obra *De l'égalité des deux sexes (Sobre la igualdad de los sexos, 1673)* planteó por primera vez a la mujer como sujeto epistemológico, abriendo el debate filosófico sobre la igualdad social, política y cultural de la mujer (Amorós, 1997). De la Barre es un punto de inflexión porque no solamente abre dicho discurso, sino que incide en una idea muy importante para el feminismo posterior, «todo lo que han escrito los hombres sobre las mujeres es digno de sospecha, porque son a un tiempo juez y parte» (De Beauvoir, 2005: 56).

Estos temas estuvieron candentes en el pensamiento Ilustrado del siglo XVIII, cambiando poco a poco la educación y el papel de la mujer (principalmente en las clases privilegiadas y burguesas), pero a la vez, muchos de los filósofos y científicos de la época constriñeron a la mujer al hogar, la maternidad y el cuidado, apelando ahora a la ciencia el lugar que antaño

⁴⁴ Todorov (2008) explica que el Siglo de las Luces es el resultado del pensamiento Occidental que viene planteándose desde la Antigüedad.

⁴⁵ Véase Romero-Díaz (2008: vol. 29, no 1, pp. 23-35).

había impuesto la Iglesia. Ese lugar «natural» fue planteado por Jean-Jacques Rousseau en su tratado filosófico *Émile, ou De l'éducation* (*Emilio, o De la educación*, 1762), donde el autor defendía la inferioridad social, cultural y política de la mujer, explicando que ella debía ser educada pero siempre para la prosperidad del hombre, para entenderlo y para educar a los futuros ciudadanos. De este modo, postularon y perpetuaron la idea de que la mujer debe ser «pasiva y débil» y «poner poca resistencia» porque ellas están «hechas especialmente para complacer al hombre» (Rousseau, 1997:378).

Aun con dicho pensamiento, en Francia durante la Revolución Francesa (1789-1799) la mujer de todas las clases sociales tuvo la posibilidad de formar parte de la misma, publicándose, además, varios textos político-sociales en defensa de la participación activa de las mujeres como ciudadana de pleno derecho: *Sobre la admisión de las mujeres al derecho de ciudadano* del Marqués de Condorcet (1790) y *Declaración de los derechos de la mujer y de la ciudadana* de Olympe de Gouges, (1791). No obstante, dichos textos fueron silenciados y sus artífices guillotinado (ambos eran partidarios de la corriente Girondina), porque al final de la revolución los políticos observaron con miedo la participación pública de la mujer e hicieron lo posible por controlar su emancipación, apelando siempre a ese «lugar natural» del que hablaba Rousseau. Por ello, personajes tan determinantes en la sociedad moderna como el diplomático Talleyrand defendieron que las ciudadanas debían tener derecho civil pero no derecho político.

Sin embargo, la semilla del feminismo estaría ya presente, con más o menos intensidad, en la sociedad Occidental, así a medida que se creaban los nuevos Estados democráticos se instauraba por primera vez el matrimonio civil, provocando que las mujeres adquirieran derechos e iniciaran la emancipación de la potestad masculina, o por lo menos comenzaran a ver esa posibilidad. Las mujeres burguesas del siglo XIX tuvieron más voz que sus antecesoras, sobre todo en estados como los ingleses, donde figuras como Mary Wollstonecraft (madre de Mary Shelley) reivindicarán los derechos de la mujer desde una dimensión ética y cultural, con su texto *Vindicación de los derechos de la mujer* (1792) donde «cuestiona la tiranía masculina; pero también abre el horizonte nuevo de una razón femenina, de una manera femenina de juzgar,

en resumen, de una alternativa racionalista a la lógica masculina que hasta entonces ha dominado la civilización» (Sledziewski, 2000: 68).

La revolución industrial del siglo XIX hizo necesario que la mujer tuviera que participar en el trabajo productivo, hecho que provocó que las reivindicaciones emancipadoras de la mujer (civiles y sociales), que hasta ahora habían sido teóricas, se solidificasen bajo la posibilidad de una independencia económica, «con lo que sus adversarios se vuelven más agresivos» (De Beauvoir, 2005: 57). Realmente, no es que la mujer se incorporara al trabajo por primera vez y comenzará así su necesidad de formar parte de la vida social y pública, sino que por un lado, ahora ese lugar «natural» (el hogar y el cuidado) era abandonado para subsistir y sobrevivir, a la vez que determinaba el trabajo que ellas debían realizar, lo que produjo la diferencia del trabajo por sexo. Por otro lado, por primera vez, se hablaba política y socialmente de la situación de la mujer trabajadora (Scott, 2000: 427-461).

La situación de la mujer burguesa decimonónica está intrínsecamente relacionada con las bases fundamentales de la sociedad victoriana; solamente se podía llegar al orden social con la estructura de la familia *heteropatriacal*, por lo que cada sexo tiene una función determinada por el bien de la sociedad, la mujer debe tener hijos y cuidar el hogar, mientras el marido debe proteger a la esposa y a los hijos en todos los aspectos de la vida. Al ser el matrimonio una cuestión de Estado, las leyes de todo tipo, así como los derechos de cada individuo, estaban determinados por éste. Modelo de matrimonio que tiene como consecuencia la idealización del *Ángel del hogar*, exaltado en poemas como *The Angel in the House* (Coventry Patmore, 1862) y difundido por la burguesía que «se aferra a la vieja moral que ve en la solidez de la familia una garantía de la propiedad privada» (De Beauvoir, 2005: 57). La mujer quedaba así a la tutela del marido, todo lo que hiciera debía estar bajo autorización del mismo, a él le debía obediencia y su compromiso para la sociedad era el de la reproducción, porque el matrimonio convertía a la mujer en una incapacitada civil.

Dicha incapacidad, civil y jurídica, influyó en la división sexual del trabajo, provocando que tuvieran puestos laborales ocasionales, comenzando muy jovencitas, eternamente de aprendices y en puestos inferiores, lo mismo que su salario y sus condiciones, lo que junto a las carencias ginecológicas de

la época provocó que la mujer padeciera mayor debilidad física y emocional que el hombre, justificando así, científicamente, la inferioridad biológica de la tradición judeocristiana (Knibiehler, 2000: 350-355). Otra de las consecuencias de la fuerte división sexual del trabajo fue que en las clases bajas de la sociedad se viera a las mujeres como «peligrosas competidoras» (De Beauvoir, 2005: 57). Así en el siglo XIX «el discurso acerca de la división sexual del trabajo, la tajante oposición entre mujeres y trabajo, entre reproducción y producción, entre domesticidad y percepción de salario hicieron de la mujer todo un problema» (Scott, 2000: 460).

No obstante, la obsesión de los nuevos Estados de mantener la estructura de la sociedad según una estricta división de los sexos se acentúa con una realidad; la caída vertiginosa de la natalidad de la clase media y el auge de la prostitución en las grandes urbes europeas del siglo XIX, poniendo en evidencia otra de las grandes preocupaciones de la época victoriana: la sexualidad por placer. Tanto la caída de la natalidad como el auge de las relaciones extramatrimoniales, estaba provocada fundamentalmente por los matrimonios de conveniencia, los tabúes de la sexualidad y las estrictas normas morales que hicieron aumentar los abortos y la prostitución. Hechos que evidenciaban no solo que la población practicaba sexo fuera del matrimonio, sino que los propios matrimonios practicaban sexo sin un fin reproductor y «para los victorianos el sexo no procreador en el seno del matrimonio resultó tan perturbador como la expansión del sexo comercial y las relaciones homosexuales al margen de la heterosexualidad doméstica» (Walkowitz, 2000: 390).

Se produjo así la doble moral victoriana, consistente en que públicamente se propagaba una moralidad y sexualidad muy estricta, basada en valores conservadores que despreciaba el sexo como una forma de placer y constreñían a la mujer casada a ser una esposa «decente», mientras en la vida privada masculina se desarrollaba una vida sexual promiscua y secreta, el hombre era adúltero y frecuentaba los burdeles, repleto de mujeres jóvenes, pobres o inmigrantes, lo que conllevó al aumento de la prostitución y con ella al de las enfermedades venéreas, que se creía era culpa solamente de las mujeres (Bornay, 2008). Además, tanto la prostitución como la estricta sociedad victoriana, hizo del aborto una necesidad para muchas mujeres, sin restricciones de la clase social a la que pertenecían. El estado culpó de esta

práctica ilegal a los movimientos feministas de la época, apelando a su desprecio a la maternidad (creencia que permanece en la mentalidad reaccionaria hasta la actualidad).

A mediados del siglo XIX la prostitución era completamente visible y se dividía por clases sociales, de hecho «la jerarquía social de las prostitutas reflejaba la estructura de clase y la distribución social de los centros urbanos» (Walkowitz, 2000: 392). Aunque había prostitución de ambos sexos, la femenina era mucho mayor, convirtiéndose en un gran negocio organizado y con grandes infraestructuras, sin embargo, la demanda era tal, que la prostitución se podía ejercer en cualquier lugar de la urbe. Muchas mujeres tenían que ejercer la prostitución a la vez que trabajar en otros lugares para poder sobrevivir (de nuevo una situación que se repite en muchos lugares del mundo en la actualidad). El poder adquisitivo de algunas prostitutas les hizo ser las más ricas de los residentes obreros, incluso de los varones, lo que incrementaba el malestar entre las clases bajas de la sociedad (Walkowitz, 2000: 392-406).

El auge de la prostitución hizo que el estado inglés primero y después el resto de estados occidentales, se vieran obligados a regularla, ya que su visibilidad se convirtió en un verdadero malestar social, pero la supervisión y el control solamente se dio para las prostitutas pues ellas eran a las que la sociedad culpaba, porque según la mentalidad de la época «eran un mal necesario» que se justificaba por las necesidades sexuales innatas del hombre, mientras la mujer activa sexualmente era considerada una transgresora, una desviada, una mujer masculinizada o antinatural, que hacía aumentar la prostitución y el aborto, peligrando así el sistema social, por lo que se las debía controlar y frenar mediante leyes (Walkowitz, 2000: 390).

A dichas transgresiones sexuales asociadas directamente con la mujer, habría que añadir dos prácticas femeninas más que fueron, del mismo modo, perseguidas y juzgadas: las amistades románticas y el travestismo⁴⁶. Las

⁴⁶ Desde la Antigüedad la diferenciación según el sexo es una ley fundamental que tanto las autoridades políticas como religiosas han hecho respetar. La Biblia dice: «Una mujer no llevará un traje masculino y un hombre no usará una prenda de mujer. El que así actúe cometerá una ofensa a Jehová, tu Dios» (Deuteronomio 22:5). Bard (2012) explica acerca del travestismo que la confusión es uno de los grandes pavores de Occidente desde la Edad Media, sin embargo, hay una diferencia fundamental según quien lo ejerza: el hombre se envilece usando el hábito de

relaciones homosexuales femeninas (o lésbicas) fueron frecuentes en el siglo XIX, aunque tenían una larga historia en la cultura occidental, y no siempre se producían con un fin sexual, sino que se convertían en amistades románticas que constituían una vía de escape de las mujeres burguesas y también una consecuencia lógica de la segregación por sexos de la sociedad. El travestismo femenino, por su parte, no solo era ejercido por mujeres que se sentían atraídas por lo masculino y les gustaba las mujeres, sino también por una gran cantidad de mujeres que consiguieron así moverse en un mundo de hombres y pudieron ejercer la profesión o el deporte que querían, veremos más adelante que el vestirse de hombre se convierte también en una forma de transgresión para la mujer moderna. Así la prostitución, el aborto, el travestismo y el amor romántico se convirtieron en las cuatro prácticas típicamente femeninas por las que el Estado vio necesario controlar, restringir y penalizar la sexualidad y la independencia de la mujer. Walkowitz destaca, por otro lado, que justamente dicho control hacia la mujer en la era victoriana demuestran «la actividad y la elección libre de la mujer» (2000: 390-406).

Porque la realidad era que muchas mujeres tenían que trabajar y otras tantas querían ejercer una profesión, unas pocas consiguieron su independencia económica, mientras otras tantas fueron educadas y tuvieron inquietudes tradicionalmente «masculinas», algunas engañaron a sus maridos y otras pudieron divorciarse, seguramente por su soledad matrimonial, e incluso la dureza de la desigualdad de la época hizo despertar en unas pocas el feminismo. Todas ellas fueron tratadas de antisociales, antinaturales y mujeres transgresoras, equiparadas por el poder con las prostitutas y las travestidas, es decir, un peligro para el orden social y todas consideradas despectivamente *New Woman*.

Sin embargo, el término *New Woman* nace de la voz de esas pocas feministas que reivindican el poder de la nueva mujer. Ya que se empieza a utilizar el término hacia finales del XIX, seguramente por la publicación en 1894 de dos artículos en el *North American Review*, escritos por las novelistas Sarah Grand (nacida Frances Elizabeth Bellenden Clarke) y Ouida (seudónimo de Maria Louise Ramé). Es realmente el artículo de la primera, *The New Aspect of the Woman Question*, el que definió el ideal de esa nueva mujer, aunque Ouida

alguien inferior a él, mientras que la mujer sube en la jerarquía y puede obtener así múltiples beneficios.

con el título de su artículo, *The New Woman*, es quien puso el término de moda. Grand denuncia la doble moral de los matrimonios victorianos y la impecable virtud sexual que se les exigía solamente a las esposas, tema en el que profundiza en novelas posteriores, por ejemplo en *The Heavenly Twins* (1893) o en *The Beth Book* (1897)⁴⁷. Era un momento de apogeo de la literatura naturalista que exaltaba el ideal de la *New Woman*, Thomas Hardy, George Gissing, George Egerton (pseudónimo de Mary Chavelita Dunne), Mona Caird o Grant Allen, son algunos de los y las autoras que causaron escándalo en la época por sus novelas y ensayos pro feministas, degradando el matrimonio e impulsando la educación y la independencia de la mujer (Buzwell, 2014)⁴⁸. Tanto estos novelistas como sus personajes, alentaron todo el movimiento político feminista de Gran Bretaña y EEUU que permitió, ya en el siglo XX, el sufragio femenino.

No obstante, la literatura y la cultura mayoritaria de final de siglo vieron en la *New Woman* a una depredadora sexual o por el contrario a una intelectual demasiado sensible para ser pasional. Justamente ambos estereotipos femeninos son empoderados y sometidos en la famosa obra de Stoker. Aunque volveremos en varias ocasiones a las dos protagonistas femeninas de *Drácula*, queremos destacar ya las dos maneras de personificar a la *New Woman* en la obra. Por un lado, Lucy representa a la mujer moderna con la libido demasiado desarrollada, que quiere casarse con todos y es caprichosa y descarada, por eso la elige el conde y la convierte en vampiro, porque como ellas simbolizan lo perverso (la mujer que adquiere el rol activo del hombre), momento en el que su decadencia sexual le hacen querer devorar niños, simbolizando así la anulación del instinto maternal que se le otorga a la *New Woman*, por ello Lucy es finalmente castigada o violada por la estaca que le clava su ex-futuro esposo (Buzwell, 2014).

Por otro lado, Mina personifica a la *New Woman* intelectual e independiente, casi asexual, que tiene que elegir entre el matrimonio o la escritura,

⁴⁷ *The Heavenly Twins* (1893) donde atacó el sistema de *Contagious Diseases Acts* impuesto a partir de los años sesenta (por el que se acusaba solamente a las prostitutas de contagiar enfermedades venéreas). Mientras en *The Beth Book* (1897) habla de la desastrosa decisión de una mujer, que prefiere casarse sin amor que tener una educación para conseguir la libertad intelectual que necesita.

⁴⁸ El autor resalta que este tipo de literatura comienza en la década de 1880, con obras como *Doll's House* de Ibsen (*La casa de muñecas*, 1879), *The Story of an African Farm* de Olive Schreiner (*La historia de una granja africana*, 1883) o *The Woodlanders* de Thomas Hardy (1887).

decidiendo finalmente que quiere ser la obediente esposa, escondiendo y reprimiendo sus inquietudes más íntimas (Lillo, 2017). Así, el personaje no perece y es sometido simbólicamente, convirtiéndose en la única figura femenina positiva de la novela, que tiene cabeza de hombre y corazón de mujer, la hija perfecta del hombre (Pedraza, 2004; Buzwell, 2014; Lillo, 2017).

En cualquier caso, desde todas las esferas del poder se refuerza la idea de que la esencia femenina negativa (encarnación de la brutalidad sexual, perversa e incontrolable) es innata en la mujer y solamente controlándola era posible apaciguarla. Esta idea se consolida debido al resurgimiento de las bellas atrocidades del siglo XIX, pero no solo en la literatura gótica, sino en todo el espectro cultural, desde el supersticioso hasta el médico y científico. Ya que, por una parte, se escriben por primera vez obras que estudian la superstición y las leyendas del folklore, donde aparecen brujas, figuras vampíricas y mujeres caníbales que recogen su poder de la sangre, como ocurre en la obra de Sabine Baring-Gould (*The Book of Were-Wolves*, 1865)⁴⁹.

Al mismo tiempo que la medicina construye una visión negativa de la sexualidad femenina, pues basándose en las teorías evolucionistas de Darwin (*La descendencia humana y la selección sexual*, 1871) y, sobre todo, en los estudios de científicos-médicos como los de Weininger (*Sexo y Carácter*, 1903), legitiman la idea de que el hombre podía elegir y decidir por su intelecto, pero la mujer, al ser todo instinto es por naturaleza vanidosa, hiper-sensual, autoerótica y egoísta, que debe ser controlada por el hombre para estar en armonía y apaciguar su bestia interior (Dijkstra, 1994: 210-225). Incluso, a principios del siglo XX, se recomendaba a las mujeres beber sangre de buey para curar la anemia y para evitar la pérdida de sangre menstrual, pues se promulgaba que por esta pérdida la mujer padecía la ansiedad sexual, y esta era la que producía que la esencia femenina emergiera sin control.

Fue por todo esto que el arte potenció también dichas ideas sobre lo femenino, pero no sólo porque el arte fuera una herramienta del poder (como venía sucediendo desde épocas anteriores), sino también porque el tema o problemática sobre la mujer y la sexualidad impregnaba toda la cultura de la sociedad decimonónica occidental. Se construyó entonces una imagen dicotómica de la mujer: la esposa ideal (la mujer dócil y débil) y la idealización de la emancipada (la mujer fuerte y poderosa), la cual era al mismo tiempo

⁴⁹ Traducido en español por Marta Torres en 2004 para la editorial Valdemar.

temida y deseada (la *femme-fatale*). Ambas imágenes de la mujer fueron erotizadas por las artes gráficas y pictóricas, convirtiéndolas a final de siglo XIX en diferentes tipos de objetos de deseo (Bornay, 2008; Dijkstra, 1994).

2.3.2 Origen visual de la mujer fatal

La visualidad de la mujer fatal surge antes del decadentismo de finales del XIX, antes de que la tensión entre géneros llegara a su culmen con las imágenes más perturbadoras de la misoginia, pues se trata de un tipo femenino que se origina en el sentimiento romántico y que se construye con la idealización sublime de la mujer por parte de los pintores prerrafaelistas. Ya hemos adelantado antes la belleza sublime de las representaciones femeninas de algunos de dichos pintores, pero ahora debemos detenernos con mayor profundidad en el movimiento y en sus creaciones para observar cómo construyen el ideal de la mujer fatal.

El prerrafaelismo es un movimiento cultural de mediados del siglo XIX, promovido por un grupo de jóvenes artistas respaldados por el influyente crítico, John Ruskin. Buscaban volver a un arte anterior a Rafael (Renacimiento), reaccionando contra el arte académico de la época e intentando recuperar la idea del artesano medieval, practicando varias formas de arte al mismo tiempo de la manera menos industrializada posible: pintura, literatura, fotografía o artes aplicadas. Sus temas se decantaron hacia lo espiritual, lo místico, la mitología y la literatura, son deudores del Romanticismo y los propulsores de las obras simbolistas de final de siglo.

El movimiento tuvo dos épocas bien diferenciadas, en la primera se agruparon como hermandad bajo el nombre Pre-Raphaelite-Brotherhood y fue concebida como una «sociedad secreta», por lo que todos firmaban al principio los cuadros con las siglas «PRB» (Cuéllar, 2006: 42). Esta primera época duró de 1848 a 1854 y fue liderada por William Holman Hunt, John Everett Millais y el ya visto Rossetti. La segunda época arrancó en 1857 y fue liderada espiritualmente por Rossetti, con el respaldo de Ruskin y con la incorporación de dos artistas fundamentales, William Morris y Burne-Jones⁵⁰. Esta última época es la que verdaderamente ejerce una gran influencia en el Simbolismo

⁵⁰ Se han citado únicamente a los pintores más representativos.

europeo decimonónico⁵¹ y es la más interesante para nuestro estudio, ya que hay un cambio de ambiente y de intereses plásticos motivados por la escritura del poeta inglés Swinburne, lo que provoca la proliferación de un tipo de mujer sensual e inquietante, una belleza sublime que ya prefiguraba la *femme fatale* de final de siglo (Bornay, 2008: 95).

La tipología femenina de los prerrafaelistas se configura a partir de la idealización de dos mujeres reales, sus dos musas predilectas, Elizabeth Siddal (Lizzie) y Jane Burden⁵². A pesar de que tuvieron más modelos, sobre todo tras la trágica muerte de Siddal (1862), sincretizaron e idealizaron los rasgos más característicos de dichas dos mujeres para crear su tipología soñada y deseada, que adaptaban al rostro de todas sus modelos. Estos rasgos que sincretizaron fueron; una cabellera abundante y larga, pelirroja, negra o rubia, que funciona como fetiche y que podemos relacionar con las serpientes medusas y con las ondulaciones perversas de las que hablaba Durand (1982); un cuello fuerte y largo, que Cuéllar relaciona con el símbolo del cisne que en muchas leyendas medievales constituye el doble de la doncella muerta; los labios carnosos y sensuales, que invitan a la imaginación erótica; una nariz recta y unas cejas bien marcadas, aludiendo a la sobriedad de la belleza escultórica clásica (Cuéllar, 2006:72).

De esta tipología femenina compleja derivan otros tipos diferentes; la doncella virginal e inofensiva; la mujer frágil que necesita ser salvada o es víctima de un destino fatal; la mujer perversa, erótica y atroz; y la púber o mujer niña que puede ser víctima o verdugo (Cuéllar, 2006: 73-76). Todas descansan en la idealización sublime de la figura femenina, pero es la mujer perversa la que transmite el erotismo y misterio propio de la mujer siniestra, esta categoría y en ocasiones la siguiente son las susceptibles de convertirse en ícono de la mujer fatal. La mujer perversa prerrafaelista representa a mujeres negativas de la mitología como Medea de Sandys (1868) o Pandora de Rossetti (1874-78), pero también a brujas de la literatura, como Sidonia von Bork (1860) de Burne-Jones o la obra del mismo autor sobre Nimué (que hemos analizado anteriormente).

⁵¹ Cuéllar (2006) explica cinco aspectos que hacen del grupo un movimiento artístico atemporal y vanguardista para su época, por lo que su influencia va más allá del Simbolismo y llega hasta el arte popular de nuestros días.

⁵² Fueron las dos mujeres más importantes del movimiento, ya que no solamente ejercieron de modelos y de musas de los prerrafaelistas (también fueron sus esposas y amantes de algunos de sus miembros) sino que participaron activamente; Siddal como pintora y poeta, Burden como bordadora (Cuéllar, 2006: 70).

No obstante, Bornay y Cuéllar coinciden en que son las representaciones femeninas de Rossetti las que otorgan a la tipología de mujer prerrafaelista un aire necrófilo y perverso, que desembocaría en la imagen decadente de la mujer fatal⁵³. Fue este artista el que se obsesionó con una misma tipología femenina que buscaba en todas sus modelos, creando finalmente una mujer irreal, marmórea e inalcanzable (Cuéllar, 2006: 73). A partir de 1860, comienza una estrecha relación con el poeta Swinburne, con quien comparte gustos e intercambian poemas, ambos construirán figuras femeninas idealizadas y temidas, personajes que aglutinan distintos mitos (antiguos, bíblicos y literarios) de mujeres sensuales, atroces y perversas, creando la amalgama de figuras que se concentran en el mito de la mujer fatal (Bornay, 2008: 128-129).



[Fig. 7] *Lady Lilith*, Rossetti, 1868. Colección Bancroft, Sociedad de Bellas Artes de Wilmington.

En este sentido es clave el tema de Lilith, en el que Rossetti y Swinburne estuvieron trabajando desde mediados de 1860⁵⁴, pero no fue hasta 1868 que Rossetti terminó de pintar *Lady Lilith* [Fig.7], un cuadro que podemos calificar como puramente siniestro, pues sugiere lo terrorífico sin mostrarlo. Como es habitual en su obra, escrita y pictórica, el simbolismo es clave en la interpretación última de la misma. Del mismo modo que en los cuadros antes estudiados del artista, en la parte posterior Rossetti incluyó un soneto, *Body's*

⁵³ Tal cómo muestran Bornay (2008) y Cuéllar (2006) esta obsesión de Rossetti por la mujer sensual, misteriosa, necrófila e inalcanzable, se debe, seguramente, al suicidio de su musa y esposa "Lizzie", que le llevó a ser un amante impenitente de sus modelos.

⁵⁴ En el archivo digital y oficial sobre el autor se pueden encontrar varios dibujos y poemas sobre la diablesa Lillith: <https://tinyurl.com/yxhfnh4o>

Beauty, que a su vez complementará con un poema, *Eden Bower* (1869). Tanto el soneto, como el poema y el cuadro son la visión opuesta del cuadro estudiado ya, *Sibila Palmifera* [Fig. 2], ya que al contrario de lo que hizo allí, aquí el tema es el de la belleza narcisista y mercantilizada, es decir, la belleza mundana y el amor profano⁵⁵.

Tanto Rossetti como Swinburne recogen al personaje hebreo de Lilith de la versión de Goethe, que aparece en *Fausto* (1809), donde surge la idea de que con su larga cabellera, Lilith atrapa a los hombres, lo que se remarca en la pintura con la larga cabellera roja que ostenta la protagonista. El motivo erótico del pelo, típico en la visualidad de la mujer fatal, se expresa aquí como fetiche y como arma de seducción, simbolizando la dicotomía de atracción-rechazo y aludiendo al simbolismo nefasto de la feminidad (Durand, 1982). Pero Rossetti, para acabar de configurar a su moderna Lilith, recurre asimismo al poema de Keats, *La Belle Dame Sans Merci* (1819), donde la bella dama también atrapa a su víctima masculina con su cabello, aunque lo consigue después de hechizarlo con sus flores y su perfume, como una ninfa de los bosques.

Una de las intenciones principales de la obra, es construir a una Lilith moderna que representara a la mujer erótica y perversa. Por ello, el artista llama a su cuadro, *Lady Lilith*, actualizando y modernizando a la figura legendaria, lo que afirmará después de realizarla, en una carta dirigida a su amigo el doctor Hake. En dicha carta, Rossetti remarca otra idea que se observa en el cuadro: que la dama se peina mirándose ensimismada en un espejo, haciendo una auto-absorción, su extraña naturaleza le fascina a ella misma y al que la observa, a quien atrae irremediamente a su lado. La figura representa las características típicas de la mujer prerrafaelita, una abundante melena pelirroja, un cuello fuerte, la nariz perfilada y los labios carnosos⁵⁶. Dicha acción de mirarse en el espejo obsesivamente, recuerda a una idea pseudocientífica de la época: la fuerza femenina despierta cuando las mujeres se ven reflejadas, ya que como la madre tierra, la luna y los espejos de la naturaleza, son el simple reflejo de la realidad que les rodean, pero cuando se miran a sí mismas ven su esencia y se hacen perversas (Dijkstra, 1994: 122-123, 152).

⁵⁵ <https://tinyurl.com/y248xvup>

⁵⁶ Aunque la modelo inicial fue Fanny Cornforth, pero rompió las relaciones con ella y cambió la modelo por Alexa Wilding, que paradójicamente es la que aparece en la obra *Sibylla Palmifera*.

La idea de lo puramente siniestro la consigue Rossetti con la composición del cuadro y con los símbolos que rodean a la protagonista. Ya que la composición es extraña e irreal, no hay una profundidad verosímil (las flores y el aparador del fondo se superponen en planos contradictorios) y la palidez de Lilith junto a su vestido de color marfil, enfatiza su cabello, su cuello y su rostro, difuminando el resto del cuerpo⁵⁷. En cuanto a los símbolos, además de los ya comentados del pelo y de sus atributos físicos, aparece el de las flores, el del paisaje del espejo, el de las velas, el de la urna y el del color rojo. Prestaremos ahora atención a dichos símbolos que utiliza Rossetti para representar a su Lilith, por la importancia que tiene en la visualidad posterior de la diablesa y de las mujeres vampiro en general.

Las rosas blancas se han interpretado como el reflejo de una leyenda cristiana, que decía que las rosas obtuvieron el color rojo cuando se creó a Eva, pues se sonrojó al ver su belleza, haciendo alusión indirectamente a que con Lilith eran blancas, lo que podría significar en el cuadro el amor sensual y frío (incluso puede estar simbolizando la esterilidad de la diablesa). No obstante, por la forma que envuelven a la protagonista, podría también hacer alusión al poema de Keats, lo que se acentúa con la corona de flores que lleva en su regazo, que recuerda a los atributos de las ninfas celtas. Las dedaleras sobre el aparador del fondo, significan falta de sinceridad, mientras la amapola del primer plano hace referencia a la flor del opio, lo que representa para Rossetti «alusión directa al irresistible poder hipnótico de Lady Lilith» (extraído del soneto que acompaña el cuadro)⁵⁸. El paisaje abrupto del espejo-ventana del fondo, puede aludir a la naturaleza salvaje o puede ser una imagen del paraíso, del Eden del que ha sido expulsada Lilith. Por último, el símbolo de la urna del aparador significa la muerte, esencia que envuelve a la protagonista por la palidez de su piel, y que contrasta con sus labios rojos, la cinta roja del brazo y el mismo color del pelo, pues todo esto denota sensualidad y erotismo, evocando a Eros y Thanatos. La asociación con lo perverso, el mal y el pecado, también es producto de ese pelo rojizo, pues desde el Medievo es símbolo del diablo (Bornay, 2008: 115; Cirlot, 2011: 118).

Bornay (2008) resalta que se trata de un retrato que actualiza visualmente al personaje judío de Lilith e inaugura la imagen pictórica de la mujer fatal. Es

⁵⁷ <https://tinyurl.com/y248xvup>

⁵⁸ Ídem. (Traducción propia).

por esto que dicha autora parte de este personaje como prototipo del arquetipo de la mujer fatal, del que hay que destacar otras ideas colindantes. Pues, aparte de simbolizar la sexualidad activa y nefasta, la unión del amor y la muerte, la rebelión, la autodeterminación y lo demoníaco, el mito de Lilith conlleva la idea de la esterilidad (sugerido con las flores blancas del cuadro de Rossetti), pues según las leyendas hebraicas, al ser expulsada del paraíso se convirtió en diablesa y fue condenada a que todos sus hijos perecieran, por ello se dedica a robar y matar niños. Idea que, junto al resto de atributos del personaje, hace identificarla por sus contemporáneos con la *New Woman*, ya que en la misma época y justamente en Inglaterra, se estaban produciendo los «movimientos ingleses de emancipación de la mujer y de las grandes controversias sobre planificación familiar de la década de 1860» (Bornay, 2008: 132)⁵⁹.

Por tanto, el arquetipo de la mujer fatal se consolida aglutinando las dos sensaciones que despertaba el miedo a la mujer moderna: fascinación y temor. Lo que demuestra, por otra parte, que el eterno femenino, en contra de lo que «debería» ser una mujer, es poderoso, sexual, independiente e incontrolable, fascinando a sus contemporáneos que creían que las mujeres eran dóciles, pasivas e inocentes. Ideas ambivalentes del arquetipo que, recordando lo explicado sobre lo siniestro, convierten a la mujer fatal decimonónica en un ideal de por sí siniestro.

Aunque la pintura decimonónica se centró sobre todo en construir a la mujer fatal encarnándola en personajes de bellos monstruos conocidos como Medusa, Pandora, las sirenas, la Esfinge, Circe o figuras perversas provenientes de la religión cristiana, como Salomé y Judith, la elección de rescatar el mito de Lilith por parte de Goethe, Swinborne, Rossetti y otros posteriores⁶⁰ es bastante significativo para la presente investigación. Ya que éste, el mito de Lilith, se alza como la esencia de la mujer fatal, a la vez que es una bella monstruo, una figura vampírica, asociada con lo ancestral, lo sexual y con el mal judeo-cristiano, lo que pone en evidencia una idea fundamental de nuestra investigación y justifica el presente apartado, la estrecha relación

⁵⁹ Bornay se basa en el texto de V. M. Allen de 1984 para esta afirmación.

⁶⁰ De forma directa y ya con el erotismo propio del decadentismo de fin de siglo, fue representada en 1892 por Kenyon Cox y John Collier. Obras que muestran a una Lilith completamente desnuda y envuelta en la serpiente con la que se identifica al personaje mítico. Visualidad de la mujer perversa que es retomada por muchos simbolistas: Franz von Stuck, Jean Deville o Gustave Klimt (Bornay, 2008:298-306).

entre la mujer siniestra gótica y la mujer fatal, dos figuras que representan un mismo tipo femenino, pero uno de naturaleza sobrenatural y otra naturalista.

2.3.3 La mujer fatal vampírica

A pesar de que las bellas monstruo de la literatura no son especialmente representadas en las artes gráficas, hay un tipo de personaje que sí, de forma directa e indirecta, y ésta es la mujer vampiro⁶¹. La cuál está estrechamente relacionada con la figura de Lilith, uniendo a las dos figuras comentadas (mujer siniestra y mujer fatal). La esencia vampírica de Lilith es evidente ya desde el mito hebreo, la propia idea de su leyenda original sobre su condena de robar a los recién nacidos, se asocia con figuras vampíricas grecolatinas como las Estrigues, las Harpías y las Lamias. Además, muchos escritos antiguos judíos, que servían de amuletos, advertían que Lilith podía aparecer en forma de súcubo para chupar la sangre y comer la carne de los jóvenes varones (Bornay, 2008: 27).

La forma directa de representar a la mujer vampiro a final de siglo XIX, se hace mediante las novelas comentadas en el apartado anterior, aunque habría que añadir otras fundamentales de la época: *Lilith* de George McDonald (1885) y *Luella Miller* de Mary Wilkins Freeman (1902). En ambas aparece una mujer vampiro diferente a las de Le Fanu o a las de Stoker, ya que es una mujer vampiro psíquica. Llegados a este punto, después de haber ido nombrando a lo largo de estos apartados a los diferentes modelos de mujeres vampiro de la literatura gótica, debemos advertir y resaltar a tres personajes fundacionales que inauguran los atributos de la mujer vampiro moderna y abren las dos vías principales de esta bella monstruo vampírica: la completamente independiente

⁶¹ Cabe resaltar que, a modo de síntesis de este primer apartado de la tesis, hemos decidido centrarnos en la visualidad de la mujer vampírica, porque en su figura se resume la idea del arquetipo de la mujer siniestra y porque a partir de ella se desarrollan otras mujeres fatales influyentes en la mujer siniestra contemporánea. No obstante, existen ejemplos pictóricos decimonónicos de otros tipos de mujeres siniestras, primordialmente del tema de la mujer bestia, a través de la figura de la esfinge femenina o las reinterpretaciones de Medusa, temas recurridos por los poetas románticos como Heinrich Heine, William Blake o Percy B. Shelley, y reproducidos posteriormente por artistas simbolistas como Moreau, Fernand Knofl o Franz von Stuck. Otra tipología trascendente, pero menos representada en las artes, es el de la bruja o hada oscura, siendo en este sentido característica la obra del español (pero que desarrolló su pintura en Londres, donde murió) Luis Ricardo Falero, pues representa a las brujas y a las hadas oscuras de forma erótica y con una visualidad que sin duda ha influenciado en las imágenes contemporáneas de la bruja joven siniestra, por ejemplo en *A fairy Under Starry Skies* (1850), *Vision of Fault* (1878) o en *The witches Sabbath* (1880). El primer cuadro citado lo mostramos en la Fig.9.

del hombre (Carmilla) y la dependiente y supeditada a éste (las amantes o hijas vampíricas de Drácula).

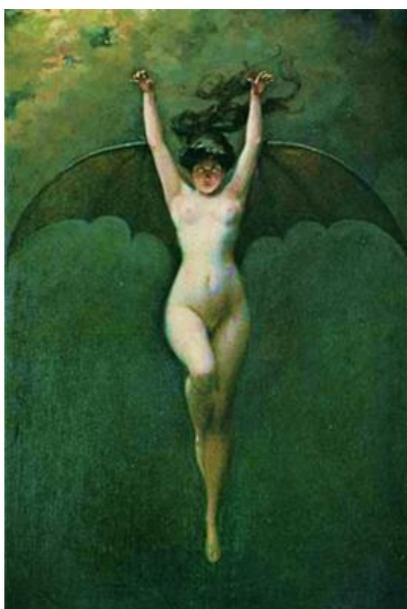
Por un lado, el primer personaje de este tipo se produce en el poema inacabado de *Christabell*, escrito por Coleridge entre 1797 y 1800. Aquí la mujer vampiro es una joven sobrenatural bisexual, que se introduce en los sueños y cuando ataca presenta ojos hipnóticos de serpiente, lo que recuerda a dos personajes analizados, a Carmilla (de hecho Le Fanu se basa en el poema para crear a su personaje) y a Lilith, por la relación con la serpiente. El lesbianismo o tendencia bisexual de los personajes de Christabel y de Carmilla era también asociado por la mentalidad de la época con la idea del narcisismo femenino, la sexualidad incipiente, la esterilidad y la bestialidad innata (Dijkstra, 1994:152-159).

Asimismo, no debemos olvidar a otra figura cuya leyenda había llegado hasta la edad Moderna, el personaje histórico de la Condesa Báthory (1560-1614), que influencia a ciertas imágenes de la mujer vampiro independiente, sobre todo de forma indirecta en la esencia de la mujer perversa moderna, y de forma directa ya en la cultura popular contemporánea (cine, literatura y cómic)⁶². Se trata de un personaje que, como el Conde Drácula en el que se supone que se basa Stoker, proviene de los Cárpatos, de la antigua aristocracia húngara. Sin embargo, difiere de éste porque se trata de una asesina de mujeres real, que no chupa la sangre de sus víctimas, sino que se baña en su sangre y se recrea torturándolas. Parece ser que Báthory estaba obsesionada con la belleza y la eterna juventud, lo que junto a la creencia en los maleficios y lo animista, le llevó a cometer más de 400 asesinatos (la cantidad varía según las fuentes). Así, su historia aporta al mito la idea de que la sangre de las jóvenes vírgenes da la juventud eterna, además de asociar la sexualidad vampírica con la brujería y con toda una serie de torturas y prácticas sadomasoquistas, similares a las que fueron descritas por el Marqués de Sade (1740-1814) en sus numerosas novelas, cuentos, ensayos y piezas de teatro, narraciones que tienen una gran influencia en la cultura decadentista de finales del XIX, especialmente en la construcción de la mujer fatal.

Por otro lado, las mujeres vampiro que aparecen en Drácula, damas aristócratas, sublimes, sensuales, voluptuosas y enamoradas, o supeditadas,

⁶² Sobre la representación de Bathory en la cultura contemporánea véase Cuellar (2015: 79-89).

a su maligno creador, tienen un precedente incuestionable, aunque lejano, en un relato corto poco conocido en la actualidad pero que debió de ser muy popular en la época, *The Skeleton Count, or The Vampire Mistress* (*El esqueleto del conde, o la amante vampiro*), un cuento gótico escrito hacia 1824 por la escritora inglesa Elizabeth Caroline Grey (Mrs. Colonel Grey o Mrs. Grey) y publicado en el periódico, *The Cascket*, en 1828. Obra que inaugura las historias góticas sobre mujeres vampiro creadas por un conde y también las llamadas *Penny Dreadfuls* (narraciones largas de terror distribuidas por entregas y que valían un penique, fueron muy populares entre 1840 y 1870)⁶³. Del relato de Elizabeth Caroline Grey debemos resaltar la estrecha relación que guardan los dos monstruos protagonistas, el conde maligno y su amante vampírica, con la criatura de Frankenstein, ya que se insinúa del mismo modo que son víctimas de su destino y de la sociedad considerada como «normal», la cuál es la que acaba en ambos relatos con los monstruos y, en este caso, con su amor prohibido y aborrecible para dicha sociedad «normal» (temas que van a reaparecer en ciertos personajes de heroínas siniestras que trataremos en la segunda parte).



[Fig. 8] *La Femme Chauve-Souris* (*La mujer murciélago*), Pénot, 1890. Colección Particular.

Pictóricamente, la mujer vampiro fue representada en el siglo XIX de dos maneras, como una mujer alada y sobrenatural, o como una mujer real pero voraz con los hombres. La primera representación la podemos encontrar en el cuadro anterior, *La mujer murciélago* [Fig.8], del pintor francés Albert Pénot, del año 1890. Una obra decadentista y con una composición bastante

⁶³ Véase Chromik (2012), disponible en <https://doi.org/10.1002/9781118398500.wbeatgv001>.

inverosímil, que marca una visualidad de la mujer vampiro que el cine y el cómic posterior van a reutilizar. Se observa a una mujer completamente desnuda, suspendida en el aire con alas negras, cómo llevaba la diosa Nyx de la Antigüedad: la madre del sueño, del ensueño y del goce del amor, pero también, como la figura que encarna la muerte y la noche en la pintura simbolista (Bornay, 2008: 290-94; 370-72). No obstante, esta figura no lleva alas de ángel, como las de la diosa clásica, ni como las alas que lleva la personificación de la muerte, sino que tiene alas de murciélago, animal asociado con el vampirismo y sus plagas, sobre todo a partir de la obra de Stoker.

En esta línea, de la mujer vampiro alada, Boleslas Biegas crea a una figura monstruosa y completamente bestializada en su obra, ya del siglo XX, *El beso de la vampira* o *Un vampiro* (1916). No obstante, más próximas a la obra mostrada de Pénot y al estereotipo de ciertas mujeres siniestras y vampíricas de la ilustración posmoderna, son las ninfas oscuras y las brujas del artista Falero (citado en la nota 60). Estas figuras aparecen suspendidas en cielos nocturnos y estrellados, posando desnudas de forma inverosímil, pero con un acabado muy realista. A modo de ejemplo, exponemos el siguiente cuadro [Fig. 9], *A fairy Under Starry Skies* (*Un hada bajo el cielo estrellado*, ca. 1890).



[Fig. 9] *A fairy Under Starry Skies* (*Un hada bajo el cielo estrellado*), Falero, ca. 1890. Art Renewal Center (Port Reading).

Hemos decidido mostraros esta imagen de Falero porque, aunque no se trata de una mujer vampiro propiamente, sino de un hada (tal como adelanta el título), la figura presenta características asociadas a la feminidad vampírica, pues está vinculada con la noche y lleva unas alas más propias de un ángel que de un hada, ya que en vez de ser de mariposa, son plumas, alargadas y

acaban en punta, lo que podemos relacionar con la iconografía de los ángeles caídos y, en consecuencia, con los demonios y Lilith. Además, la melena pelirroja de la protagonista nos vuelve a remitir a dicho personaje hebreo y, en general, a la simbología demoniaca exaltada durante el siglo XIX. Tal como hemos advertido, tanto las representaciones de Pénot, como las de Falero, tienen una visualidad realista y erótica que se repite en la ilustración contemporánea, por ejemplo en la obra de Luís y Rómulo Royo que luego estudiaremos.

En cualquier caso, en el siglo XIX, fue mucho más habitual la segunda forma comentada de representar a la mujer vampiro, visualizadas directamente en obras como *Empusa* (Schmudt-Helmbrechts, 1896) o *Ver Sacrum* (Ernst Stör, 1899). Sin embargo, fueron más fructíferas las representaciones indirectas de esta visualidad de la mujer vampiro, que únicamente se produce en el arte visual, sino también en la poesía y en la crítica artística. Ya que la mujer vampiro como metáfora de la mujer sexualmente activa está presente en el pensamiento decadentista de finales del siglo XIX, donde se asocia el eterno femenino, y la esencia de las mujeres, con lo vampírico, porque tanto las mujeres sexualmente activas, las prostitutas, como aquéllas más independientes, las *New Woman*, serán consideradas «vampiresas» y «mujeres fatales», términos que se convertirán en sinónimos y harán referencia desde entonces a las mujeres con dinero, poder y codicia (Bornay: 2008: 285)⁶⁴.

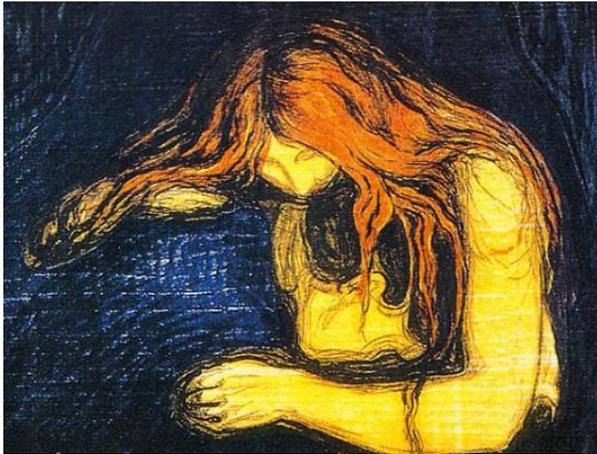
Las poesías de Baudelaire son, seguramente, la muestra más clara y temprana de la estrecha relación que se produce en la época entre la mujer vampiro y la *femme fatale*, ya que en algunas de las poesías recopiladas bajo el sugerente título, *Las Flores del Mal* (1857), asocia a la mujer con el vampirismo⁶⁵. Concretamente en los poemas *La metamorfosis del vampiro* y *El vampiro*, se equipara literalmente a la mujer vampiro con la mujer sexualmente activa, una mujer definida como sensual y atrayente exteriormente, pero horrible y repulsiva interiormente, que lleva al hombre a la ruina total, a su muerte o a la locura⁶⁶. Igualmente, esta vampiresa es identificada en el texto de Baudelaire con la nada y el vacío, haciendo alusión a la desesperación que sufre el hombre tras sus garras.

⁶⁴ Cabe resaltar también las aportaciones de Dijkstra al tema de la identificación de la mujer con el vampirismo (1994: 334-341).

⁶⁵ Dicho texto poético es también uno de los primeros en describir la decadencia de la mujer temida, la figura que se convertirá años después en el arquetipo de la mujer fatal.

⁶⁶ El primer poema citado (*La metamorfosis del vampiro*) fue censurado por su alto contenido lascivo y terrorífico.

Identificación poética que podemos observar en dos pinturas de Munch, *La mujer vampiro* (1893 y 1894) y *Cenizas* (1894) [Fig. 10 y 11], pues ambas aluden a la mujer vampiro indirectamente, representando simbólicamente el miedo a lo femenino y a la frustración sexual del propio autor (Bornay, 2008: 288; Rius, 2007). Las dos pinturas se inscriben dentro de la serie de Munch *El friso de la vida* y como sucede con otras obras del autor existen varias versiones de ambas pinturas en otras técnicas.



[Fig. 10] *La mujer vampiro*, Munch, 1893-1894. Munch Museet (Oslo).



[Fig. 11] *Cenizas*, Munch, 1894. Museo Nacional de Arte, Arquitectura y Diseño (Oslo).

La primera obra, *La mujer vampiro*, fue llamada inicialmente *Amor y dolor*, lo que confirma la intención primigenia del autor, pero le cambió el nombre por la sugerencia de un amigo, el poeta Przybyszewski, que al ver la obra le vinieron a la cabeza las figuras vampíricas de Stoker y Le Fanu. En ella observamos a un hombre acurrucado bajo el beso, o mordisco, de una mujer de largos cabellos rojos, los cuales caen sobre el cuerpo de él atrapándole como si fueran finas serpientes, o los tentáculos de Medusa, aludiendo de nuevo al fatal fetiche del cabello femenino. Toda la escena queda delimitada

por una sombra que atrapa a ambas figuras, y a la vez les separa del mundo exterior, como si la oscuridad o la noche formara parte de la mujer, y le ayudará a atrapar al hombre, lo que vuelve a evocar a la asociación de la mujer con la noche y con el vampirismo.

Cenizas parece la continuidad de la primera obra, ahora el hombre se encuentra acurrucado en una esquina del cuadro, desolado y destrozado, mientras la mujer aparece detrás triunfante y satisfecha, con sus largos cabellos rojizos, que como serpientes vuelve a atrapar al hombre. Detrás de las figuras se abre un oscuro y profundo bosque, que alude a la simbología femenina (Durand, 1982; Cirlot, 2011: 112). Esta escena habla directamente de la bestialidad sexual de la mujer y del posterior vacío del hombre, lo que se relaciona con la esencia de la mujer vampiro, que al succionar la vitalidad de su víctima, le deseca y le hace enfermar.

De hecho prácticamente toda la obra pictórica de Munch podría ser el ejemplo gráfico más claro de la misoginia del sentimiento simbolista, porque su obra aunará más que otras los conceptos de mujer y vampiro, mostrando ese temor hacia la nueva mujer, influenciado por su propia experiencia desastrosa en el amor, pero sobre todo por los escritos de su amigo el escritor Strindberg, que a su vez sigue el discurso misógino del pensamiento de Nietzsche, que va a escribir acerca de la inferioridad de la mujer y las nefastas influencias que ejercen sobre los hombres (Bornay, 2008: 288).



[Fig.12] *El vampiro o La vampiro*, Philip Burne-Jones, 1897. Colección particular.

Sin embargo, la asociación más directa de la mujer y el vampirismo la hace Philip Burne-Jones (hijo del pintor prerrafaelita Edward Burne-Jones) en la

ilustración *El vampiro o La vampiro* [Fig.12]. En ella observamos a una mujer en camisón que está a punto de morder a un hombre, el cual duerme profundamente en una cama. La mujer aparece con la boca entreabierta mientras se inclina hacia el cuello de su víctima, en su mirada y su postura se advierte el placer que está sintiendo y las ganas que tiene de devorar al hombre. Toda la escena evoca al ataque nocturno de una vampiresa y muy posiblemente alude a la figura literaria de *Clarimonde, la morte amoureuse* (*Clarimonda, la muerta enamorada*, Gautier, 1836). La modelo que aparece en la ilustración es Patrick Campbell, la estrella del momento en Londres (1897). Parece ser que la pose que representa la modelo imita una estatua que Philip Burne-Jones descubrió en París. La ilustración de Philip tiene una fuerza especial, ya que mediante la iluminación empleada parece más un fotograma que un dibujo, lo que se produce porque hay un único foco iluminando la escena y éste proviene de un ángulo lateral fuera de campo, en posición de picado o bastante alto, dando el efecto de que surge desde una ventana o una puerta entre abierta, dicho foco de luz hace proyectar sobre los cortinajes del fondo la sombra de ella, provocando un efecto propio del cine. Tanto la escena en sí, como la imagen de la mujer vampiro en camisón, tienen una gran influencia visual en el cine posterior.

Esta obra interesó a los artistas e intelectuales de su época debido a la provocación que la imagen guarda en sí misma, porque independientemente del título, muestra una escena que evoca directamente al acto sexual iniciado por una mujer, ella es la que domina la situación, lo que era un escándalo para la sociedad victoriana. Transmite así otra idea fundamental de la mujer fatal, es femenina en la medida en que exalta su voluptuosidad y su belleza de mujer, pero a la vez, esa supuesta naturaleza innata que la hace ser salvaje e incontrolable, despierta en ella una parte masculina, pues según la idea dicotómica y biológica de los géneros, lo masculino es la fuerza y la posición activa. De este modo, la esencia de la mujer fatal se acerca a la androginia, es sensualmente femenina pero sexualmente masculina.

El escritor inglés Rudyard Kipling, cuando vio esta obra en la *New Gallery* de Londres, se quedó impresionado por la vacuidad del personaje femenino representado, que solamente le transmitía una necesidad de ansia sexual y de sangre, escribió entonces las siguientes líneas «OH, los años y las lágrimas que desperdiciamos y el trabajo de nuestras manos y cabeza pertenecen a la mujer que no sabía (y ahora sabemos que jamás podría saber) y no

comprendía» (Dijkstra, 1996: 350-351). Texto que añadió a su poema, *The Vampir*, publicado el mismo año (1879), donde se asocia, como el texto expuesto, a la mujer con la nada y con lo vampírico: porque la mujer vacía sólo se mueve por instinto, no siente ni razona y estas eran definidas como vampiresas, mujeres reales que se alejaban del sometimiento masculino⁶⁷. De este modo, la figura de la mujer vampiro queda unida a la fatal a través de la vampiresa, la cual determina la visualidad de los distintos tipos de mujeres siniestras contemporáneas.

Sin embargo, dicha visualidad se configura realmente en el cine y para ello son fundamentales tres tipos más de la mujer fatal decadentista: la figura de la dominatriz, el personaje realista de la «devoradora de hombres» y el personaje de Lulú (protagonista de dos obras teatrales de Frank Wedekind). Tres tipos de personajes de corte realista, dramático y erótico, pero que tienen una gran influencia en las vampiresas y mujeres vampiro del cine, y por tanto también en las mujeres siniestras. Por ello, a continuación vamos a estudiar de cerca estos tres tipos y después nos centraremos en las primeras representaciones cinematográficas de las vampiresas y de las mujeres vampiro propiamente dichas.

2.3.4 La tipología naturalista

Los tres tipos de mujer fatal que vamos a exponer a continuación se originan principalmente en los escritos literarios y dramáticos naturalistas, o realistas, de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, pero su importancia radica en la influencia general que cada una de las figuras ejerce en las mujeres fatales y perversas del cine, y en particular en la importancia que tienen en la creación de la mujer siniestra cinematográfica. Cabe resaltar de antemano que su influjo es distinto y por ello nuestra aproximación es diferente, así la primera figura, la dominatriz, tiene importancia doblemente, por la propia idea conceptual que de ella se desprende (mujer poderosa, sexual, transgresora y dominadora) y, sobre todo, por su visualidad, pues es protagonista desde sus orígenes de una gran cantidad de imágenes pintadas, ilustradas y fotografiadas, alzándose como modelo de fetiche sexual y

⁶⁷ Es interesante advertir que dicha obra de Kipling inspiró el film *A Fool There Was* (1915) con Theda Bara como vampiresa.

representación del poder femenino, por ello nuestra aproximación a ella es más extensa y se centra fundamentalmente en lo visual.

Sin embargo, los otros dos tipos, la devoradora de hombres y Lulú, tienen relevancia en la posteridad, fundamentalmente, por sus caracterizaciones psicológicas, sus modos de actuar y sus destinos nefastos, todo ello determinado por lo narrativo, siendo menos importante su visualidad original, ya que ésta ha sido dispersa según la versión que se ha desencadenado y no está determinada por la tipología originaria (ni tiene una influencia directa a nivel visual en nuestro objeto de estudio), por ello en las dos últimas entradas de este pequeño capítulo no hemos mostrado ninguna imagen representativa.

- La dominatriz:

El primer, la dominatriz, también llamada *dominatrix*, *domme* o *mistress*, aparece en una serie de cuadros, ilustraciones y escritos de finales de siglo XIX y principios del XX, que aunque han seguido apareciendo desde entonces, evolucionando y actualizándose, su origen ha marcado la visualidad y la estética fundamental del arquetipo femenino dominante del BDMS⁶⁸ actual, que tiene un uso real y también ficticio, pues sigue siendo protagonista de películas, series de televisión, videos musicales y de otras formas de representación (Gil Díaz, 2016: 121-131). Asimismo, algunas de sus características visuales han servido para crear ciertas imágenes populares de mujeres siniestras contemporáneas, por ello es un tipo fundamental para nuestra investigación.

La Venus de las pieles de Sacher-Masoch (1870) es la primera obra literaria de éxito sobre el tema, aunque no es considerada como literatura puramente erótica sí que se considera como una de las precursoras del género y del arquetipo de la dominatriz, ya que es la primera obra más influyente sobre el tema, de hecho el apellido del autor dio nombre al término masoquismo, aunque no solamente por esta novela sino por todas las obras sobre el tema del autor (Gil Díaz, 2015: 81). *La Venus de las pieles* se inspira en la relación real del autor con Madame Fanny Pistor, con quien hizo en 1869 un contrato de seis meses durante los cuales él sería su esclavo y ella su soberana. Relación de poder y sometimiento en la que el amante masculino disfruta bajo

⁶⁸ Siglas que abarcan a una serie de prácticas sexuales y fantasías eróticas: Bondage y Disciplina; Dominación y Sumisión; Sadismo y Masoquismo.

las ordenes de la mujer, idea que transmite la novela y también de forma visual una de las fotos que se hicieron durante dicho contrato [Fig. 13].



[Fig. 13] Fotografía de Pistor y Sacher-Masoch durante el contrato que mantuvieron en 1869.

Fanny Pistor es llamada en la narración Wanda, la cual es idealizada y adorada como la diosa Venus, con la que es constantemente comparada. Wanda presenta la belleza típica de las mujeres perversas decimonónicas: voluptuosa, pelirroja y con ojos verdes. La narración abunda en flagelaciones, donde es fundamental el uso del látigo, asimismo el fetichismo del pie y del calzado son también abundantes. A pesar de que no es una figura sobrenatural, la bestialidad propia de ésta se evidencia en su vestuario de pieles, que es utilizado como atributo de poder y de dominación erótica. Dichos adornos (abrigos, chaquetas y gorros de pieles de animales salvajes) van a ser atributos fundamentales en la visualidad posterior de la dominatriz, del mismo modo que lo es el látigo y el fetichismo de los pies y del calzado (Gil Díaz, 2015: 81-85).

La pintura de fin de siglo, en su búsqueda pictórica de la mujer ideal, temida y deseada, va a representar a la dominatriz en muchísimas ocasiones: Gustave Moreau, Franz von Stuck, o Félicien Rops, entre otros, van a utilizar a personajes femeninos eróticos y poderosos del imaginario, como Circe, Venus o Salomé, para recrear sus fantasías eróticas de dominación femenina (Gil Díaz, 2015). No obstante, visualmente son las representaciones del tercer personaje citado, Salomé, las que van a determinar la idea de este tipo de mujer fatal.

De forma sutil encontramos a Salomé como dominadora en las diversas obras de Gustave Moreau sobre el personaje que realizó a partir de los años setenta del siglo XIX (Gil Díaz, 2015: 132-135). Por ejemplo, en la siguiente acuarela de 1876 [Fig. 14], titulada *L'Apparition* (*La aparición*, 1876), observamos como la figura bíblica Salomé (en verdad fugaz en los textos religiosos) adquiere protagonismo y poder, pareciendo que sea ella, y no su madre Herodías, la que desea la cabeza de Juan Bautista, pues es a ella a la que vemos en el centro de la escena, dentro del templo señalando la cabeza del santo predicador que flota en la estancia. Con esta y otras obras sobre el mismo tema, Moreau crea a una exótica y poderosa Salomé que inspira a Oscar Wilde en su tragedia *Salomé* (1891), donde el personaje bíblico se transforma en la verdadera instigadora del mal que corta la cabeza de Juan por despecho y se aprovecha de su sensualidad para convencer a Herodes.



[Fig. 14] *L'Apparition* (*La aparición*), Gustave Moreau, 1876. Paris, musée d'Orsay

A través de la obra de Wilde y, sobre todo, con las ilustraciones de Aubrey Beardsley para la versión inglesa de la misma (1894), Salomé representa directamente la esencia de la dominatriz, porque el personaje se codifica bajo una sexualidad poderosa y activa, típicamente masculina, pero sin perder una sensualidad femenina que utiliza como su herramienta de poder [Fig. 15 y 16]. Asimismo, en la primera ilustración podemos destacar como Salomé adquiere connotaciones duales, masculinas y femeninas, pues mientras se muestran sus pechos desnudos y se percibe el pubis bajo los pantalones transparentes, el trazado del dibujo que surge del pantalón parece aludir al órgano

reproductor masculino. En general, todos los dibujos que pueblan las ilustraciones de *Salomé* de Beardsley son imágenes perversas, que hacen referencia al erotismo, lo demoniaco y lo malvado, lo que se enfatiza con la utilización de motivos orientales en el dibujo (asociados con lo exótico y por tanto con la otredad)⁶⁹, llevando a la asociación directa de Eros y Thanatos en la segunda ilustración expuesta, donde Salomé está a punto de besar la cabeza decapitada de Juan Bautista.



[Fig. 15 y 16] Ilustraciones de Beardsley de la versión inglesa de *Salomé* de Wilde (1894).



[Fig. 17] Ilustración para *A Full and True Account of the Wonderful Mission of Earl Lavender* de John Davidson (Beardsley, 1895)

⁶⁹ Los motivos orientales se aprecia por la línea en el diseño de las nubes y la vegetación, así como la extraña figura que se observa en el lateral izquierdo de la primera ilustración [Fig. 15], además observamos la anulación completa de la profundidad típicamente oriental.

La obra completa de Beardsley (fructífera a pesar de su temprana muerte, vivió de 1872 a 1898) está plagada de alusiones a la mujer dominante, erótica y andrógina, aunque es determinante en este sentido la ilustración que hizo para la novela *A Full and True Account of the Wonderful Mission of Earl Lavender* de John Davidson (*Informe verdadero y completo de la maravillosa misión de Ear Lavender*, 1895). Otra de las obras, por cierto, precursoras de la literatura erótica con mujeres dominatrices. Decimos que es importante esta ilustración porque en ella la mujer aparece azotando con un látigo a un hombre acurrucado bajo sus pies [Fig. 17]. Esta imagen, la mujer dominadora con un látigo o una fusta que muestra su sensualidad semidesnuda, junto a las escenas elegantes y eróticas de Beardsley, dominan las ilustraciones de un artista un poco posterior, Choisy le Conin (seudónimo del Marqués de Bayros), que con obras como *Erzählungen am Toiletentische* (*Cuentos del tocador*, 1908) acaba de configurar el origen de la dominatriz y la ilustración erótica, introduciendo visualmente temas como la relación sexual entre personajes del mismo género, el masoquismo o la zoofilia (algunas ilustraciones de Bayros se pueden encontrar en la tesis de Gil Díaz, 2015).

Anteriormente a Bayros, otros artistas visuales decimonónicos fueron determinantes en la construcción de la dominatriz, aunque no es nuestra labor aquí estudiar cada uno de ellos, sí que queremos destacar la obra de Félicien Rops, ya que en sus ilustraciones y pinturas construye este tipo de mujer fatal como encarnación de las prostitutas modernas, asociando la sexualidad activa de la mujer con la perversión y lo diabólico. Del mismo modo, su obra nos muestra algunos complementos más de la dominatriz, que se hicieron fetiches en la época y han permanecido como tales. Su pintura más explícita sobre el ello es la de *Pornokrates o Dame au cochon* (*Pornokrates o la Dama del Cerdo*) del año 1878 [Fig. 18]. El título proviene del griego y significa «poder del porno», término que era utilizado en la Francia decimonónica para referirse al poder que ejercían las prostitutas sobre las decisiones políticas (Gil Díaz, 2015: 182).

En el lienzo, una mujer cualquiera, camina por una pasarela cómo si fuera una modelo, vestida tan solo con guantes, medias negras, zapatos de tacón y un sombrero *Gainsborough*. Tal como ocurre en la novela de Sacher-Masoch, el desnudo a medias resulta más provocador que si fuera completo. La mujer camina con los ojos tapados, dejándose guiar por un cerdo, que representa

sus instintos, pues este animal está relacionado con lo diabólico y la lujuria, siendo símbolo de los deseos impuros (Cirlot, 2011: 132). No es casualidad que la hechicera Circe de la cultura antigua grecolatina, convirtiera justamente a Ulises y a sus hombres en cerdos. La escena se complementa con unos querubines que revolotean en el cielo intentando seducir a la protagonista y con un friso bajo la pasarela donde las alegorías de las antiguas artes aparecen aburridas y sin inspiración (Gil Díaz, 2015:182).



[Fig. 18] *Pornocrates o la Dama con cerdo*, 1878. Musée provincial Félicien Rops (Bélgica).

Se podrían citar muchas más imágenes y textos decimonónicos que recrean este estereotipo erótico de la mujer fatal, sin embargo, bastan dichos ejemplos para afirmar que la dominatriz simboliza a la mujer dominante, transgresora y fetiche de las fantasías eróticas del hombre. Su visualidad y sus atributos van a ir evolucionando durante el siglo XX, siendo de vital importancia las aportaciones que se generan a principios de dicho siglo en el mundo de la moda y de la ilustración erótica. Sin embargo, antes de detenernos en esas aportaciones, no debemos olvidar la importancia e influencia recíproca de la literatura, las artes visuales y las óperas de la época, como sucede en el caso de *Salomé* que es traducida en obra operística de la mano de Richard Strauss en 1905 (Gil Díaz, 2015: 89-112).

A partir del siglo XX se multiplicaron en Europa los libros eróticos de tendencia BDMS, debido por un lado a los libros de la psicología sexual, que se interesó por estas prácticas y las englobó como patología de la mujer cruel, acercando al gran público la idea de la dominatriz, por otro lado se puso de moda en los sectores bohemios la literatura erótica, corta y de bajo

presupuesto (normalmente escrita con pseudónimo) que junto a la proliferación de ilustraciones de la misma índole fueron desplazando a las pinturas sobre este tema, creando toda una imaginería popular y *underground* que tuvo su eclosión en el periodo de entreguerras, momento en el que la parafernalia de la dominatriz se consagra alrededor de lo militar y del mundo del cabaret y del circo, donde el cuero predomina sobre las pieles, con una vestimenta propiamente masculina, enfatizada con la preferencia del pelo corto (al contrario que las largas melenas del siglo XIX), pero a su vez feminizada con las botas altas de tacón, los corsés o la ropa ajustada que realza el pecho, adornos de la moda femenina que son convertidos ahora en complementos fetichistas. Dicha visualidad de la dominatriz se consolida a través de dos medios distintos: la ilustración y la fotografía (Gil Díaz, 2015: 48-55, 132-503).

Así encontramos por un lado, a distintos autores gráficos europeos de la primera mitad del siglo XX que recurrieron al tema de la dominatriz y del sadomasoquismo en sus obras de acuarelas de pequeño formato o en las ilustraciones que hacían para las diversas publicaciones eróticas, las cuales acabaron convirtiéndose en novelas gráficas que se popularizaron en Europa y E.E.U.U durante los años veinte y treinta. Aunque no es nuestro objetivo detenerse en todas las representaciones del periodo de entreguerras, hemos recurrido al estudio exhaustivo de Gil Díaz (2015) para seleccionar una serie de imágenes que nos muestran distintas caracterizaciones de la dominatriz en la época, prestando atención a aquéllas con más repercusión visual.



[Fig. 19 y 20] Dos versiones de *Dompteuse, La domadora*, Otto Dix 1922. Colección Particular

La caracterización circense, específicamente aquella que era denominada como domadora de fieras o como amazona (por asociarse a la equitación), nos la proporciona las dos ilustraciones mostradas del artista alemán Otto Dix [Fig.19 y 20], en ellas se observa a una mujer fuerte, de rostro animalizado y fiero, de exuberantes pechos que sobresalen del corsé, ropa ajustada, botas altas, pistola y látigo, mostrando así su sexualidad y su violencia. Vestimenta que va a prevalecer en la visualidad de la dominatriz. Dicha caracterización se fusiona con la estética cabaretera de la época, tal como muestra otro artista alemán, Paul Kamm, en algunas de sus ilustraciones.



[Fig. 21] Ilustraciones sin título de Kamm, 1923.

De forma indirecta en una obra sin título [Fig.21] del año 1923, donde recrea a una cabaretera que mira satisfecha al espectador mientras se fuma un cigarrillo, el humo del cual se extiende como si fuera un látigo, lleva una especie de bañador de cuero negro (atuendo que se repite en muchas superheroínas posteriores) que combina con un sombrero de caballero, unas medias y unos guantes rojos, imagen de cabaretera que combina lo masculino y lo femenino, según el patriarcado, y que se repetirá en la caracterización de la actriz alemana Marlene Dietrich en la película *Der blaue Engel* (*El ángel azul*, Josef von Sternberg, 1930). En cualquier caso, la figura femenina de esta ilustración de Kamm se encuentra, además, sentada sobre una montaña de dinero que alude cínicamente a la crisis económica de su país bajo la República de Weimar (Gil Díaz, 2015: 398).

De forma directa Kamm fusionó a la domadora con la cabaretera en gran cantidad de ilustraciones, ponemos como ejemplo la siguiente ilustración sin

título [Fig. 22], donde la mujer aparece vestida únicamente con las botas altas y los guantes, mientras el hombre sometido se feminiza al llevar puestos unos zapatos de mujer. Añadimos otra la ilustración del mismo autor [Fig. 23], también sin título, porque en ella observamos otras características de la época: el hombre sometido con bridas de caballo y calzado femenino, mientras la dominatriz ostenta un atuendo de pieles (abrigo y gorro) que recuerda al personaje de Wanda de Sacher-Masoch y unas botas de montar a caballo con tacón.

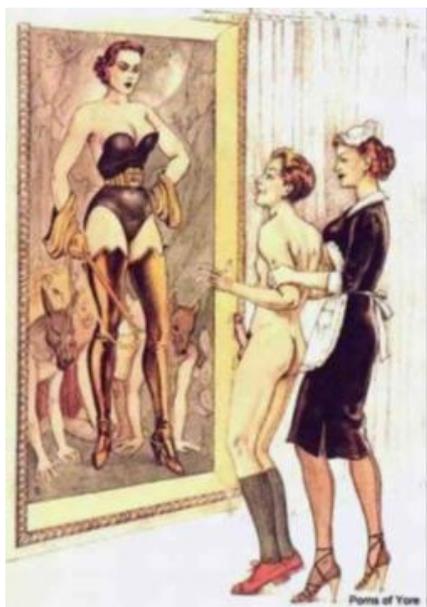


[Fig. 22 y 23] Dos ilustraciones sin título de Kamm, sin fecha exacta.

Otra caracterización de la dominatriz que se puso de moda en la época de entreguerras y que es interesante para nuestro estudio es el de la amazona, la guerrera salvaje de la Antigüedad, que luego analizaremos, se conecta con la iconografía de la montadora de caballos, figuras masculinizadas (por la vestimenta) que se muestran de forma erótica en las ilustraciones de los autores de las novelas gráficas de tendencia sadomasoquista, que aunque se solían censurar y sabe poco de sus creadores, dado que firmaban con seudónimos, han llegado hasta la actualidad la obra de varios autores desconocidos franceses, por ejemplo la de un tal Bernard Montorgueil y la de otro autor que se hacía llamar Alan Mac Clyde o Carlo.

En la ilustración seleccionada de Montorgueil [Fig. 24], observamos la transgresión sexual que envuelve a las dominatriz, a la vez que vemos la caracterización como amazonas de la misma. Aparecen varios personajes; en un cuadro está representada una dominatriz, flanqueada por dos hombres sumisos con máscaras de perros, detrás de los cuales se perciben más animales, que parecen aludir a la idea de las amazonas como semidiosas

salvajes, descendientes de la diosa Artemis, como veremos en el siguiente capítulo, pero ahora se entremezcla con la iconografía sexual de la dominatriz, por los sumisos que la flanquean, el látigo y la vestimenta; enfrente del cuadro un adolescente desnudo y excitado es sometido a mirar la imagen por una mujer vestida como criada, pero con zapatos de tacón (otro atuendo fetiche) y que guarda similitudes físicas con la mujer del cuadro.

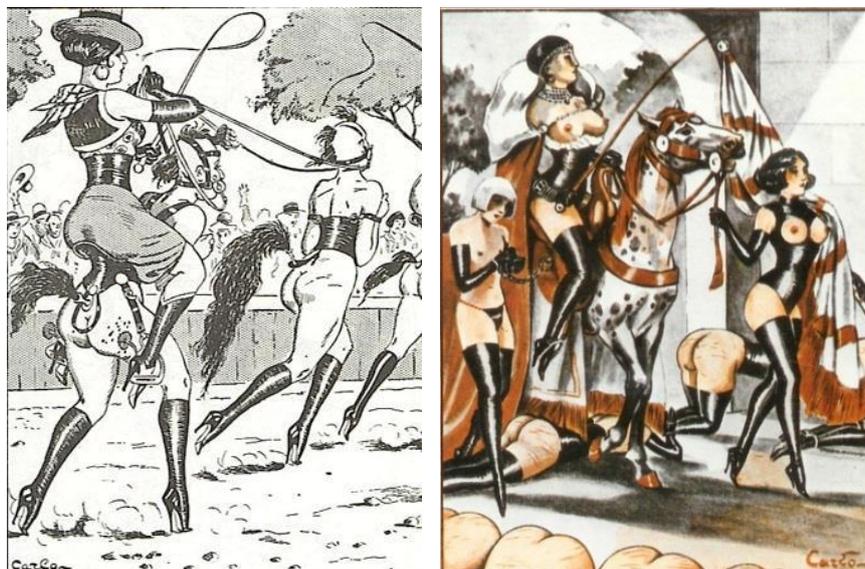


[Fig. 24] Ilustración sin título de Montergueil de los años veinte (Se muestra la reedición coloreada de Ediciones Belrose de 1970).

El hecho de que el personaje masculino sea un adolescente enfatiza esa idea comentada de transgresión sexual, reforzada, además, porque son las figuras femeninas las que llevan la acción y dominación de la escena. La elección de la amazona como iconografía de la dominatriz refleja la idea de que ésta es la representación de una mujer independiente del hombre, fuerte, guerrera y en cierta manera misteriosa, pues como estudiaremos después, la amazona es la mujer bárbara según la cultura grecolatina. Además, observamos que la vestimenta de este personaje vuelve a ser un bañador o bodi de cuero o látex, lo que curiosamente va a ser muy habitual en las superheroínas del cómic a partir de los años cuarenta (heroínas activas y belicosas). Además, la amazona que crea Montergueil lleva unas altísimas botas y unos guantes que parecen de cazador, o espadachín del siglo XVII, lo que junto a su postura denota esa idea de la dominatriz, y también de la amazona, de poder y fuerza.

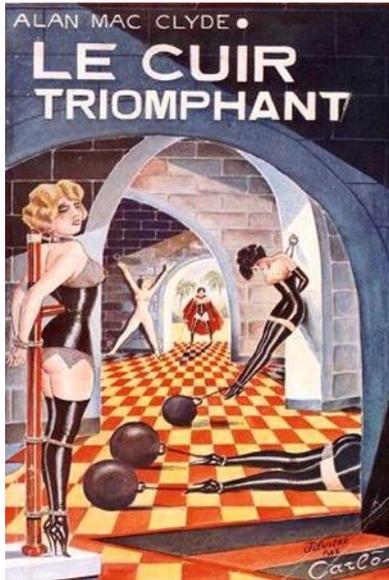
Las siguientes ilustraciones que mostramos son las del tal Alan Mac Clyde y Carlo, tal como Gil Díaz sugiere parece ser que era la misma persona, el primer nombre hacía referencia al escritor de las novelas gráficas que publicaba y el segundo al dibujante (2015: 499). La dominatriz amazona de la

primera ilustración [Fig. 25] pertenece al texto *Dolorés Amazone* (*Dolores Amazona*, 1934), en ella una mujer con complementos de sevillana (que en la época era sinónimo de arcaico y exótico) monta a una mujer desnuda que hace de caballo, con bridas, arnés y plumero en el culo. En la otra imagen [Fig. 26], una reina amazona pasa a caballo triunfante por un pasillo de culos en pompa, la protagonista lleva botas altas que parecen de cuero y corsé del mismo material, dejando los pechos al descubierto, su caballo es guiado por otras figuras con atuendos similares, esta ilustración pertenece a la novela gráfica *Le Cuir Triomphante* (*El cuero triunfante*, 1930).



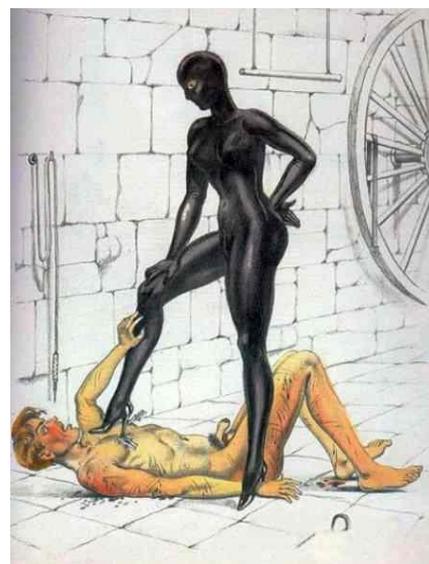
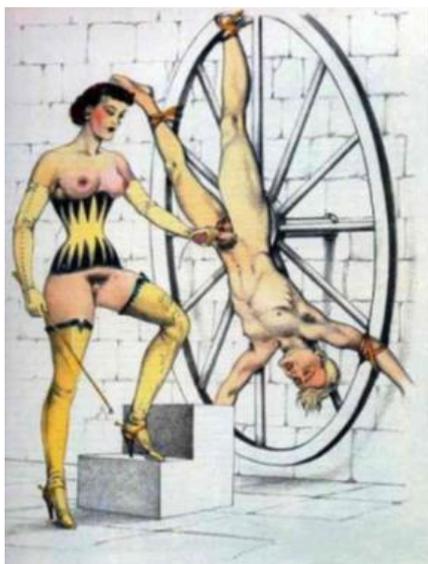
[Fig. 25 y Fig. 26] Obras de Carlo; Ilustración interior de *Dolores Amazone* (*Dolores Amazona*, 1934) e ilustración interior de *Le Cuir Triomphante* (*El cuero triunfante*, 1930).

Dichos autores franceses, Montergueil y Carlo, crearon muchísimas ilustraciones durante los años treinta que se convirtieron en la década siguiente en imágenes de culto, queremos resaltar por ello tres imágenes más de ellos que nos aportan otros temas que envuelven a la dominatriz. La primera ilustración es de Carlo [Fig. 27] y pertenece a la portada de la ya citada novela gráfica *Le Cuir Triomphante* (*El cuero triunfante*, 1930), nos sirve de ejemplo para mostrar la naturaleza lésbica de muchas de las dominatrices sadomasoquistas, así como para ver las mazmorras imaginadas donde las protagonistas perversas realizan sus torturas. Observamos al fondo una dominatriz con capa que observa la escena de las mazmorras con determinación (ya que lleva las manos en jarras), esta imagen también parece anteceder a la idea de lo *superheroico* del cómic. Queda patente así, la esencia de fortaleza de las dominatrices.



[Fig. 27] Portada de la novela gráfica *Le Cuir Triomphante* (*El cuero triunfante*, 1930) firmada por Alan Mac Clyde con dibujos de Carlo.

La segunda ilustración que mostramos a continuación [Fig. 28] pertenece a Montergueil, en ella se puede observar dos de las herramientas de tortura típica del sadomasoquismo: la vara y la rueda de tortura. Asimismo, la dominatriz lleva un atuendo circense, un corsé que también antecede a la vestimenta de la superheroína y villana del cómic, aunque aquí deja los pechos al descubierto. La tercera imagen [Fig. 29] es otra ilustración Montergueil, en ella la dominatriz lleva un mono ajustado de nylon, o similar, que cubre todo el cuerpo hasta la cabeza, dejando al descubierto únicamente los ojos, prenda de vestir que en los años cuarenta fue llamado *catsuit* y que también llevarán los personajes del cómic, tanto ellas como ellos, y tanto los personajes heroicos como sus antagonistas.



[Fig. 28 y 29] Ilustración de Montergueil sin título de los años veinte (se muestra la reedición coloreada de Ediciones Belrose de 1970).

Hemos advertido anteriormente que la visualidad de las dominatrices se consolida con las fotografías de moda de los fabricantes de corsetería especializada en las prácticas sadomasoquistas, que florecieron en la misma época de entreguerras, encabezados por la compañía francesa *Yva Richard* y por la americana *Diana Slip & Co.* En las fotografías de dichas compañías podemos comprobar que el atuendo de las dominatrices (que hemos visto en las ilustraciones anteriores) es completamente acorde con la realidad de esta práctica sexual.

La compañía francesa era de Yva Richard y su mujer Nativa, la cual ejercía muchas veces de modelo de sus propias creaciones, tal como sucede en la fotografía siguiente [Fig. 30], donde la vemos ataviada de dominatriz cabaretera y domadora, con guantes, corsé y látigo de cuero negro. La otra imagen [Fig. 31] es una fotografía de Charles Guyette que trabajó para la citada compañía americana, en ella observamos, aparte de los complementos ya vistos, el uso del antifaz, elemento convertido también en fetiches. A parte de los elementos que hemos ido citando de la iconografía de la dominatriz (corsés, bodis, ropa de piel, cuero o látex, botas altas, guantes, látigos, *catsuits*, zapatos de tacón, antifaz o medias), hay otros complementos provenientes del periodo entre guerras que se hicieron fetichistas y se incorporaron a la iconografía de la dominatriz, tales como las chaquetas, botas y sombreros militares.



[Fig.30] Fotografía de Yva Richard con Nativa Richard como modelo (1930).



[Fig. 31] Fotografía de Guyette para Diana Slip & Co (ca.1930).

En este recorrido por algunas de las imágenes que configuran el origen visual de la dominatriz, y sus distintas caracterizaciones, reales y ficticias, hemos querido mostrar que con ella no solamente se crea la visualidad de un arquetipo de mujer dominante y transgresora sexualmente, si no que se crea un fetiche erótico que por sus connotaciones perversas va a envolver a la mujer siniestra cinematográfica y a las protagonistas del cómic (heroínas y villanas), tanto por su carácter dominante y sus transgresiones sexuales, como por su indumentaria masculina, sus complementos fetichistas y su erotismo voluptuoso. Ya que, la iconografía de la dominatriz se alza como la de la mujer fuerte, erótica, luchadora y activa, visualidad que combina lo que la sociedad patriarcal ha catalogado como masculino y femenino, elementos que la caracterizan también psicológicamente.

- La devoradora de hombres:

El otro tipo de personaje de mujer fatal de corte realista se desarrolla principalmente en la literatura romántica y en la naturalista, pues en lo pictórico no se diferencian especialmente de las imágenes decadentistas comentadas y de otras similares (Dijkstra, 1994; Bornay, 2008). Estas mujeres suelen estar muy próximas a la dominatriz, sin embargo, la carga erótica, amoral, transgresora y *underground* que desarrolló el arquetipo anterior, no es tan evidente en estas representaciones. Una de las obras fundacionales que crea a la mujer devoradora de hombres es *Carmen* (1845) de Prosper Mérimée, novela romántica que construye a una mujer exótica y arcaica, inspirada en una atípica gitana española, una mujer fría sentimentalmente pero pasional sexualmente, un personaje que representa la libertad absoluta (Gubern, 2002: 58-74)⁷⁰.

Otro de los personajes fundacionales es el de Nana de Zola, de su obra homónima publicada en 1880. Se trata de la exaltación de la prostituta como protagonista, lo que llevaban haciendo los Impresionistas franceses desde 1860. Dicho personaje de Zola, es destacable para nosotros porque posee las particularidades de la mujer fatal (responde a la definición de vampiresa, tiene relaciones lésbicas, es auto-erótica, detesta la maternidad y es dominadora en las relaciones sexuales) y a su vez entraña ya algunos atisbos de figura heroica.

⁷⁰ Tal como resalta el autor, es significativo que los colores que ostenta siempre la protagonista sean el rojo y el negro, colores que reutilizaron los anarquistas españoles (Gubern, 2002: 64).

Nana, aun siendo el retrato de una prostituta caprichosa y desvergonzada, que no ha de olvidarse es construida desde la mente de un hombre del siglo XIX, se convierte en la protagonista principal de su historia, es la voz dominante del relato, una mujer que surge de los suburbios (lo cual se narra en una novela anterior, *La Taberna*) y que acaba en lo más alto de la sociedad. En una primera lectura, la narración muestra las dos imágenes dicotómicas de la mujer decimonónica simbolizadas en dos figuras contrapuestas: la mujer fatal (que es Nana) y el ángel del hogar (protagonizado por Sabine). No obstante, al profundizar en la novela, tal como destaca Martínez González (2014), las líneas diferenciadoras entre ambas figuras se difuminan, ya que observamos que los roles se invierten y que Nana va pasando de víctima a agresora a lo largo de la historia, justificándose en todo momento su comportamiento perverso y manipulador, a pesar de ello (y como no podía ser de otra manera para la época), finalmente Nana tiene su merecido, muriendo vieja y fea, lo cual no le sucede a Sabine, restableciéndose así el orden dominante que la protagonista había destartalado y manteniendo de esta modo la dicotomía tradicional.

El cine, sobre todo el clásico, exaltó y desarrolló esta dicotomía femenina entre la mujer angelical y la diabólica. La propia obra de Zola será llevada a la pantalla cinematográfica en 1926 de la mano de Jean Renoir con su película *Nana*. Además, la idea de esta dicotomía será explotada y caracterizada en obras cinematográficas melodramáticas como *Flesh and the Devil* (*El diablo y la carne*, Clarence Brown, 1926) o *Sunrise. A song of two humans* (*Amanecer*, Murnau, 1927), donde la mujer fatal es presentada como una persona liberal a la vez que mentirosa y egoísta, pues transgrede las normas de la amistad, la familia y la tradición, por ello en ambas películas, como en tantas otras, es castigada simbólicamente al final. Porque otra de las características del arquetipo es que son construidas para ser destruidas por el poder patriarcal, ya que por muy poderosas que parezcan, finalmente lo masculino siempre consigue acabar con ellas (Ballo y Pérez, 1997: 86-87).

A pesar de que la sociedad occidental avanzó y la misoginia fue apaciguándose social y políticamente, la fuerza embaucadora de la mujer fatal pervive en el cine, y en el imaginario, hasta convertirse en estereotipo de la mujer deseada y temida. Esto se debe a que la misoginia que entrañaba el estereotipo de la mujer fatal decimonónica es perpetuada en el cine desde sus inicios, nuevo arte y medio de expresión cultural que nació en los últimos

años del siglo XIX, convirtiéndose en el gran arte del siglo XX, y con él, los grandes y pequeños temas e historias de la literatura y la pintura se van a materializar ante el espectador cómo nunca antes el ojo humano los había experimentado. La mujer fatal se convierte rápidamente a través de este medio en el arquetipo y estereotipo popular de la devoradora de hombres, donde aparecerá ya como personaje multiforme que adquiere diversas ramificaciones, desde las figuras siniestras inspiradas en las bellas monstruo y atroces de los mitos, las leyendas y el folklore (las híbridas medio animal medio-mujer, las mujeres vampiro, las espectrales, las brujas jóvenes o las muertas y autómatas vivientes), hasta las figuras más realistas y naturalistas inspiradas en las mujeres liberadas y las prostitutas. En todas ellas, el arquetipo entraña dentro de sí la misoginia de una época que temía a la mujer pero que se perpetúa más allá de dicho momento histórico.

Para crear ese temor en el arquetipo, se configuró como una mujer poderosa, independiente y fuerte, muy diferente a las frágiles figuras del ideal femenino aceptado en el nuevo orden social contemporáneo. Por lo que, para la construcción del arquetipo no solamente se recurre a personajes perversos del imaginario, sino que también entraña a las heroínas belicosas de la cultura occidental, sobre todo aquellas mujeres guerreras que veremos más adelante han sido ensombrecidas, convertidas en objeto macabro o en fetiche sexual.

Esta esencia guerrera continúa intrínseca en el arquetipo de la mujer fatal, desarrollado en el género negro del cine clásico tal como expone Bou (2006). Dicha autora resalta que la naturaleza más negativa de algunas de las diosas de la Antigüedad es encarnado por el estereotipo contemporáneo, tal es el caso de la diosa belicosa y masculinizada Atenea que, como demostraremos más adelante, se refleja en películas tan influyentes como *Gone With The Wind* (*Lo que el viento se llevó*, Víctor Fleming, 1939)⁷¹ o la diosa cazadora Artemisa que se transluce en películas como *Angel Face* (Otto Preminger, 1952). Sin embargo, Bou destaca que la principal influencia que tiene la mujer fatal del celuloide proviene del mito de Pandora, que es culpable de introducir todos los males en la humanidad, donde está incluida la sexualidad inherente a lo femenino, por lo que es una «criatura de naturaleza fría y húmeda. Símbolo de la tentación perversa a la que los hombres difícilmente pueden escapar» (Bou, 2006: 20). Así, el destino nefasto y lleno de culpabilidad de Pandora es consolidado en las mujeres fatales cinematográficas.

⁷¹ Basada en la novela homónima del año 1936, de la escritora Margaret Mitchell.

- Lulú:

Se trata de un tipo de personaje que deriva de la mujer fatal de corte realista (naturalista), pero que se consolida como un arquetipo propiamente dicho, una derivación particular que influencia por sí mismo a una gran cantidad de personajes dispares, desde las mujeres fatales clásicas hasta las fatales púber, pasando por las vampiresas, por lo que podríamos afirmar que se trata de un tipo en sí misma. Y es que Lulú reúne las características de la dominatriz, de la devoradora de hombres e incluso de la mujer fatal más siniestra, pero a su vez, en ocasiones es una inocente víctima de su destino y de su época, ya que es una figura activa sexualmente al mismo tiempo que se comporta como una figura pasiva que se deja llevar por las situaciones de la vida, siendo en realidad una figura compleja y poliédrica (Gil Díaz, 2015:101).

El arquetipo de Lulú surge a finales del siglo XIX de la mano del dramaturgo, bohemio y escandaloso, Frank Wedekind. Es el resultado de dos de sus dramas *El espíritu de la tierra* y *La caja de Pandora*, escritos a partir de 1892, pero reescritos y revisados en varias ocasiones tras ser mutilados por la censura y penalizados en procesos judiciales, por lo que fueron publicados finalmente en 1895 y en 1904, respectivamente (Gubern, 2002: 67). Dicha censura se debe principalmente a que las dos obras denuncian indirectamente la vida burguesa y sus matrimonios de conveniencia, a la vez que evidencian el gusto por la prostitución infantil y la homosexualidad femenina de la época, y es que ambas obras de Wedekind alaban la decadencia del momento y evidencian la hipocresía de la clase burguesa.

El primer drama narra la ascensión de la protagonista, mientras el segundo narra su decadencia, de ser prostituida en la infancia, se hace bailarina y se convierte en una mujer casada y respetada, pero tras la muerte de sus tres maridos, vuelve a convertirse en prostituta y finalmente muere a manos de Jack el Destripador. El nombre de Lulú guarda un parentesco evidente con Lilith, ambos nombres están relacionados con las palabras hebreas de *lulti* (lascivia) y *lulu* (libertinaje), no por casualidad la primera vez que aparece el personaje en escena, lo hace disfrazada de serpiente, a su vez los dos títulos proporcionan una analogía con figuras de la mitología clásica. La primera (*La hija de la tierra*) alude a la naturaleza salvaje e instintiva de la protagonista que es igual a la de la diosa arcaica Gea, mientras el título de la segunda obra (*La caja de Pandora*) hace identificarla directamente con la primera mujer grecolatina, Pandora, que es análoga a la figura hebrea de Lilith (Gubern,

2002: 70-75). Además, el nombre de la segunda obra podría significar «que enamorarse de Lulú abre la caja de todos los males y a veces se ha interpretado el famoso recipiente como el sexo de la protagonista» (Gubern, 2002: 70).

Lulú es una figura sensual y nefasta para quienes la rodean, un personaje adúltero que hace que cada uno de los tres maridos que va teniendo, Goll, Schwarz y Schön, acaben muriendo dramáticamente. Sin embargo, no posee la maldad de Nana u otras mujeres fatales, ni es provocativa intencionadamente, pues es descrita siempre con el alma de una niña, es por ello amoral, no entiende de normas sociales y la sensualidad que emana es inconsciente e innata. Gil Díaz recalca que esa fuerza natural de la protagonista, a pesar de darle una alta capacidad de destrucción, la convierte también en figura pasiva de su propia vida (2015: 100-104). Domina a sus amantes, llevándoles a transgredir sus propios principios, sus maridos intentan cosificarla, constreñirla, convertirla en objeto, en dos ocasiones le hacen prostituirse y cada uno la rebautiza con un nombre nuevo, pero ella finalmente hace lo quiere con ellos. También es objeto de deseo idealizado y adorado, convirtiéndose en el amor platónico de la condesa Geschwitz, único personaje que verdaderamente le quiere y le cuida hasta al final de su vida, pero que, sin embargo, nunca es correspondido (Gil Díaz, 2015: 100-104). A pesar de dominar a todos, de hipnotizarlos con su sensualidad natural, acaba en el mismo lugar en donde empieza, y finalmente es destruida por la misma sociedad que le ha permitido ascender, porque la moraleja final del arquetipo de Lulú es que:

La sociedad permite que algunos de sus miembros, en apariencia respetables, prostituyan y abusen sexualmente de menores a las que convierten en seres amorales y peligrosos al tiempo que débiles. No tienen posibilidad de redención, y al final esa misma sociedad los acabará destruyendo. En un sentido clásico del término, Lulu es presentada como una anti heroína en cuanto a su condición antiética, acorde con su amoralidad. Una anti heroína con un destino trágico, encumbrada y destruida por la fuerza de la sensualidad que encarna. (Gil Díaz, 2015: 104)

La naturaleza salvaje e instintiva de Lulú, la transgresión que hace de las normas morales, su sexualidad activa y el nefasto destino de quienes la rodean, hacen de ella una vampiresa y provoca que su influencia vaya más

allá de las versiones que desde los inicios del cinematógrafo hasta hoy se han producido. Por ello, por un lado se han realizado versiones directas, como *Lulú* (Alexander von Antalfy, 1917), *Die Büchse der Pandora* (*La caja de Pandora*, G. W. Pabst, 1928)⁷² o *Lulú* (Ronald Chase, 1978), pero por otro lado de ella descende el personaje de Vladimir Nabokov, *Lolita* (novela homónima que exalta el tema de la *femme enfant*), así como la protagonista de *Der Blaue Engel* (*El ángel azul* de Josef von Sternberg, 1930), con Marlene Dietrich como una emblemática mujer fatal, sensual, masculina, erótica y empoderada. En definitiva *Lulú* es símbolo de la naturaleza femenina salvaje e incontrolable, íntimamente relacionada con la idea de la vampiresa y por ello es a partir de ella que descienden las figuras vampíricas femeninas del cinematógrafo, perfiladas bajo dos vías; la realista, que se inicia con las *vamps* nórdicas del primer cine; y la fantástica, con la mujer vampiro propiamente dicha y sus análogas siniestras, los otros tipos de monstruos femeninos que guardan su misma esencia y que han sido representadas con la misma esencia sensual, erótica y poderosa.

2.4 Particularidades de la vampiresa cinematográfica y otros tipos que consolidan la idea general de la mujer siniestra.

Como ya hemos adelantado la imagen de la figura de la vampiresa se consolida bajo dos vías, la realista y la fantástica, la primera está determinada fundamentalmente por las figuras denominadas desde la literatura europea decimonónica como vampiresas (sobre todo la poesía, tal se ha explicado al citar a Baudelaire), que fueron rebautizadas desde el protocine europeo como *vamps*, mientras la segunda hace referencia directamente a las mujeres vampiro y su esencia determina a las mujeres siniestras en general. En efecto, las primeras (vampiresas y *vamps*) surgen a raíz de la idealización de la mujer fatal, es decir, son maneras diferentes de denominar a una mujer que utiliza sus encantos atractivos, altivos, eróticos y misteriosos para su propia codicia, beneficio e interés, aunque el segundo término surge específicamente en el cine. Sin embargo, la mujer vampiro hace referencia únicamente a la figura sobrenatural⁷³.

⁷² Obra de gran influencia por la interpretación de *Lulú*, a cargo de Louise Brooks que peinada al estilo *garçon* marcó una nueva estética de la mujer fatal púber, influenciando incluso en el cómic (Gubern, 2002: 75-76).

⁷³ No utilizamos el término vampira porque nos parece incorrecto, ya que en origen el término era «vampiro» para denominar a este tipo de monstruo, tanto si era masculino, como femenino. Aunque la terminología de «vampiro» en la lengua española proviene del francés «vampire», esta terminología surgió en el siglo XVIII del alemán «vampir» que recogieron a su vez el término de

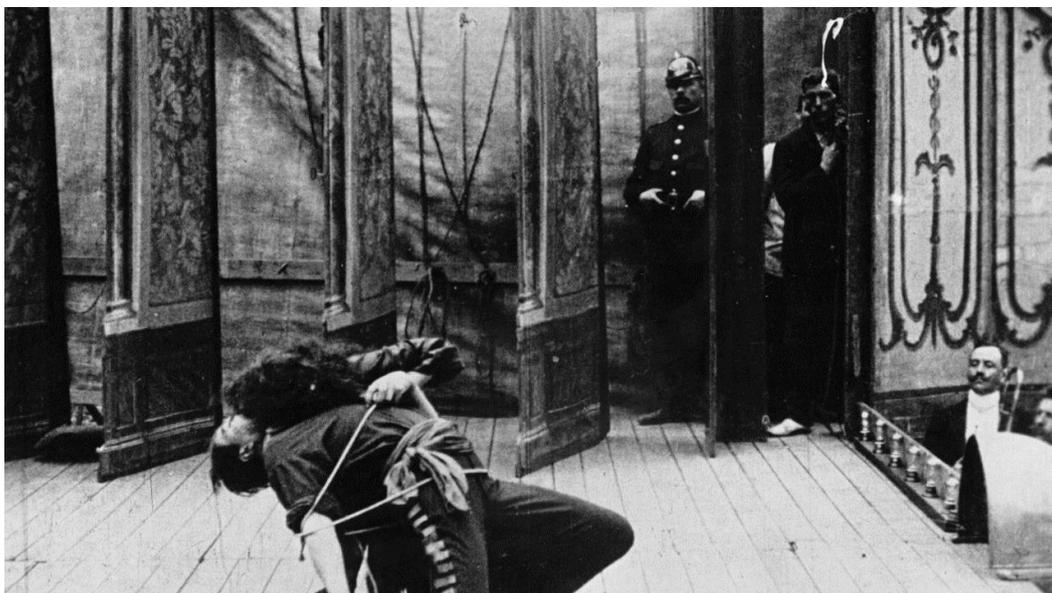
A continuación nos proponemos explicar la visualidad de ambos tipos de personajes para perfilar las características de la idea de la mujer siniestra contemporánea, no pretendemos, sin embargo, detenernos en todas las figuras del cine, ni explicar cada uno de los tipos de mujeres siniestras que en este medio aparecen, pues ese no es el objetivo del presente apartado, ni el de la investigación en su conjunto, sino solamente mostrar los orígenes del arquetipo global de la mujer siniestra.

Las denominadas *vamps* aparecen en el cine nórdico de principios del siglo XX, se trata de la «presencia perversa femenina que seduce y conquista, demanda, exige y aniquila» (Gascó, 2007: 28). Un ejemplo modélico de *vamp* es el personaje de Magda Vang (interpretada por Asta Nielsen, una de las primeras divas del cine europeo) protagonista de la película danesa *Afründer* (*El abismo*, Peter Urban Gad, 1910). Personaje que simboliza en ella misma la dicotomía femenina, la angelical y la perversa, ya que presenta las dos caras opuestas, por un lado la de una profesora de piano recatada y elegante que entabla relaciones formales con el caballero Knud (Robert Dinesen), y por otro la de una mujer seductora, sensual y nefasta, entregada a la pasión por la insistencia de un cowboy de circo, Rudolph (Poul Reumert), con el que se fuga y abandona a Knud. En su conversión, se transformará para el caballero en una «hipnótica figura carnal, que devora con su mirada felina y provoca un horror fascinante» (Gascó, 2007: 28), mientras para Rudolf será una víctima que tiene a sus pies, hasta que la naturaleza celosa de la *vamp* resurja y enloquezca acabando con él. Hacia mitad de los casi 38 minutos de film triunfa la segunda cara del personaje, por lo que su destino es finalmente trágico: se convertirá en asesina por celos y mientras se percata enloquecida y triste de lo que ha hecho, un policía se la lleva presa.

La relación de esta *vamp* con la mujer vampiro no solamente se intuye por dicha denominación, sino que el personaje alude a la siniestra naturaleza cuando comienza a surgir en ella su cara perversa. Por una parte, Rudolph le seduce apareciendo por la ventana de su dormitorio, recordando a la manera que tiene el vampiro de introducirse en el lecho de sus víctimas, a partir de ese momento la protagonista muestra su pasión abiertamente, es más descarada, se suelta el pelo y su vestimenta y maquillaje se oscurecen. Su

leyendas de la región de Hungría donde se ubicaba Transilvania (hoy Rumania). Es curioso que, la palabra húngara «vampir» proviene del eslavo «opiri», cuya raíz posiblemente proceda del tártaro «uber» que significa bruja (<https://tinyurl.com/y33334g4> y <https://tinyurl.com/y6y9fvkz>)

carácter caprichoso y sensual la acerca ahora a Lulú. Por otra parte, se asocia directamente a Magda Vang con una mujer vampiro cuando al final de un baile seductor hace como si mordiera a su víctima [Fig. 32].



[Fig. 32] Fotograma de *Afrüden* (*El abismo*, Peter Urban Gad, 1910).

Dicho baile, acerca además a la protagonista a otros tipos de mujeres fatales. Ya que al estar motivado por los celos es un baile violento y apasionado, a la vez que es sensual, Magda Vang somete bailando a su objeto de deseo, Rudolf, mediante un sensual movimiento de caderas alrededor de él, que está atado por una cuerda que ella misma le ha puesto, lo que recuerda sobremanera a la idea de la dominatriz y a la figura de Salomé, con la que comparte su melena abundante y rizada [Fig. 33].



[Fig. 33] Fotograma de *Afrüden* (*El abismo*, Peter Urban Gad, 1910).

Asimismo, durante este baile que la protagonista improvisa, no solo está haciendo una danza seductora y dominante, sino que se muestra auto-erótica, ya que mientras baila rodeando al hombre, va cambiando de posición y su excitación va creciendo; le mira y le toca; le da la espalda y cierra los ojos; concentrándose cada vez más en lo que siente, hasta llegar ella sola a la excitación [Fig. 34]. Este baile fue todo un escándalo en la época, por la sensualidad y el poder femenino que emana, mostrando así otra de las características fundamentales de la esencia de la mujer fatal y siniestra.



[Fig. 34] Fotograma de *Afrüden* (*El abismo*, Peter Urban Gad, 1910).

Pero será la actriz Theda Bara (pseudónimo de Theodosia Burr Goodman) la que se alce como icono de la *vamp* cinematográfica de principios de siglo XX y tenga una influencia emblemática en la posteridad. La actriz fue concebida por la FOX como una estrella del cine, una de las primeras divas configurada ya bajo las premisas del *Star System* de las productoras norteamericanas. Por ello, su biografía fue inventada, se la orientalizó y se la llenó de misterio, asimismo se le asignó un nuevo nombre, Theda Bara (anagrama de *Arab Death*, muerte árabe), todo ello respondía a la caracterización de la mujer fatal, así se construía el mito de una diva misteriosa, exótica, deseada y temida.

Aunque su debut cinematográfico fue anterior a la Fox, la primera vez que protagoniza una película con el nombre asignado por la productora es en 1915, con la película *A Fool There Was* (Frank Powell), donde cautivó al público con su larga cabellera y lo hipnotizó con su personaje seductor, cruel,

frío y deseado [Fig. 35]. Es en esta película donde la actriz dijo su famosa frase *Kiss me, my fool Kiss me, my fool!!* Aquí, la estrecha línea que separa a la mujer fatal con la mujer vampiro se difumina por completo, la seducción y la sexualidad de la mujer se muestran hipnóticas y nefastas para el hombre.



[Fig.35] Publicidad de la película *A fool There Was*, de Frank Powell 1915

La nueva *vamp* protagonizada por Theda Bara se convirtió en la poderosa mujer que acaba con sus víctimas masculinas, llevándolas a la locura, la muerte o la perdición. La productora se encargó de que esta imagen no solo se desarrollase en las películas, sino más profundamente en todas las fotografías que se hicieran de la actriz, así se la caracterizó como *vamp*, provocando a la cámara, con deseos hacia esqueletos y demás representaciones perversas [Fig. 36 y 37]. Theda Bara comenzó como *vamp* protagonista ya con 30 años, lo que era poco habitual en el cine de la época, debido a que las mujeres de esa edad no solían tener papeles como seductoras, ni como mujeres principales, y aun así, llegó a participar en más de 40 películas. Incluso en 1918 escribió y protagonizó *The Soul Of Bhudda*. Por ello, hizo de nuevas mujeres fatales, de vampiresas literarias, de perversas bíblicas, mitológicas y personajes históricos ensombrecidos, como Cleopatra.

En una de las dos biografías que existen sobre ella (Ronald Genini, 1996) aparece una frase de la actriz interesante para comprender la concepción del arquetipo de la *vamp* en la época, ya que dice así «durante el resto de mi carrera en la pantalla, continuaré haciendo vampiros siempre y cuando la

gente peque. Porque creo que la humanidad necesita la lección moral y la necesita en dosis repetidamente grandes»⁷⁴. Por lo que la construcción de este tipo de personaje se ve necesaria para prevenir de la amoralidad real de la sociedad, no solamente a los varones, sino más intrínsecamente a las mujeres.



[Fig. 36] Fotografía de la FOX con Theda Vara posando de forma perversa, cómo una especie de mujer vampiro (ca. 1919).



[Fig. 37] Fotografía de la FOX con Theda Vara posando como si deseara sexualmente a un esqueleto (ca. 1919).

⁷⁴ Traducción propia de la investigación. Cita original hallada en <http://www.screeningthepast.com/2014/12/theda-bara-a-biography-of-the-silent-screen-vamp-with-a-filmography/>

La importancia de Theda Bara en nuestra investigación radica en su caracterización, pues ella estableció la imagen de la *vamp* como la de una mujer pálida, con ojos pintados de negro y el cabello largo y abundante, preferentemente oscuro, visualidad que comprobamos en las imágenes mostradas. Este *look* influencia en las mujeres siniestras posteriores, no solo en el cine, sino también en otros medios culturales como la novela gráfica e incluso en la estética real de las mujeres *Dark* (pertenecientes a la cultura gótica urbana que más adelante estudiaremos). Asimismo, esta caracterización de Theda Bara era utilizada para personajes diferentes, que recreaban tanto a figuras reales, como a figuras sobrenaturales, lo que establece un nexo de unión entre la mujer fatal y la siniestra, demostrando así las conexiones intrínsecas entre ambos arquetipos, uno naturalista y otro fantástico, pero visualmente muy similares.

Otro tipo de vampiresa no sobrenatural y emblemática del primer cine se da en Francia hacia 1915, cuando Louis Feuillade crea sus seriales cinematográficos llamados bajo el nombre de *Les Vampires*, donde aparece un personaje femenino que se viste de mujer-murciélago e instiga el mal. El personaje se llama Irma Vep (interpretado por Mussidora, pseudónimo de Jeanne Roques, otra de las actrices que se popularizaron como arquetipo de la *femme fatale*) y es parte de una banda organizada de ladrones que se disfrazan de vampiros para cometer sus crímenes. Seduce tanto a sus víctimas masculinas como femeninas, así como a los propios espectadores, a los que mira fijamente en numerosos fotogramas.



[Fig. 38]
Fotograma de *Les Vampires*, Louis Feuillade, ca.1915

La visualidad de Irma Vep [Fig.38] es interesante porque lleva una vestimenta negra ceñida, un mono que le cubre y le marca todo el cuerpo hasta la cabeza, cubierta con una capucha también ajustada, por lo que se parece al *catsuit* posterior (citado a propósito de la dominatriz), aunque aquí tiene enganchadas unas grandes alas de murciélago. Tanto la caracterización del personaje, como el vestuario y el argumento, anteceden a los villanos del cómic y la vampiresa es reconocible en las mujeres siniestras heroicas del cómic, como son Catwoman o Vampirella, que analizaremos más adelante.

La mujer vampiro como tal, como ser sobrenatural a la vez que erótico, es decir como mujer siniestra, va a ser una imagen femenina recurrida ya desde el primer cine y desarrollada en el género de terror del cine clásico, su visualidad está influenciada sobre todo por la caracterización comentada de Theda Bara, mientras su origen temático se encuentra en la novela gótica. A pesar de que hemos visto que en la literatura gótica y en la cultura decimonónica en general, emergen distintas maneras de caracterizar a la mujer vampiro (una independiente de lo masculino y otra dependiente), en dichas primeras etapas del cine el modelo predilecto va a ser el proporcionado por la novela *Drácula* de Bram Stoker⁷⁵. Recordemos que aquí es donde surge el modelo de la mujer vampiro subordinada al poder maligno masculino, sin embargo, en ella aparecen dos formas de dicho modelo que van a ser desarrolladas durante los primeros setenta años del cine.

Por un lado, las misteriosas compañeras del conde Drácula (hijas y esposas) supeditadas al poder de éste y que resaltan por su belleza voluptuosa, siniestra y sublime. Trío de mujeres siniestras que emergen cómo figuras fantasmales, hermosas y demoniacas, que provocan al hombre con sus viles intenciones, hipnotizándolo y excitándolo. La imagen de ellas es construida en el cine clásico de diferentes maneras. Por un lado, Tod Browning presenta dos maneras diferentes de mujeres vampiro en sus películas *Drácula* de 1931 y *Mark of the Vampire* (*La Marca del Vampiro*, 1935). En la primera película, las mujeres vampiro funcionan como en la novela de Stoker, es decir son las tres

⁷⁵ La figura vampírica femenina independiente del poder masculino que había aparecido en la novela gótica, y que tenía realmente un origen griego no fue tratada durante los primeros años del cinematógrafo (ni en el cine clásico) como una imagen de mujer siniestra propiamente (sobrenatural y sensual), sino como una feminidad arcaica, vieja y lasciva, talmente aparece en la película *Vampyr* (*La Bruja vampiro*) de Carl Theodor Dreyer (1930), sobre este tema véase Pedraza *La cámara vampira de Carl Th. Dreyer*, Ediciones Episteme, S.L., Valencia 1996; *Espectra. Descenso a las criptas de la literatura y el cine*, Valdemar, Madrid, 2004. Cabe destacar que esto cambió a partir de los años setenta, cogiendo como modelo la obra de Carmilla o la leyenda de Bathory, así la mujer vampiro independiente del poder masculino se desarrolla y explota en el cine a partir de dichos años.

novias o hijas del conde [Fig. 39], sedientas de sangre (y sexo), pero sin voz propia, pues están bajo las órdenes del conde (Pedraza, 2004: 209-220). No obstante, volveremos sobre esta película en otro apartado para perfilar las características de la víctima de Drácula.



[Fig. 39] Fotograma de *Drácula* (1930) de Browning.

[Fig.40] Fotograma de *La Marca del Vampiro* (1935) de Browning.

En la segunda película citada de Browning [Fig. 40], aunque se aleja finalmente de la novela original y de lo sobrenatural (dando un giro completo a la historia terrorífica que en principio se había planteado), se perfila una figura femenina diferente, ya que la mujer vampiro, Luna (Caroll Borland), presenta el mismo protagonismo que la figura masculina, su padre el conde Mora (Bela Lugosi). Originalmente, la película mostraba escenas donde se sugería una relación incestuosa entre Luna y su padre, no obstante, la censura provocó se recortaran estas escenas. En cualquier caso, la visualidad de Luna es muy similar al *look* comentado de Theda Bara, con la tez blanquísima, los ojos remarcados en negro, cabello largo y negro.

Por otro lado, en 1936 la película *Dracula's Daughter* (*La hija de Drácula*, Lambert Hillyer) propuso una mujer vampiro completamente diferente, poderosa y bisexual, que asume completamente el liderazgo. Tema explotado de manera más provocadora y erótica en las películas de la productora Hammer de los años cincuenta, sesenta y setenta (Brode y Deyneka, 2014). Sin embargo, la película dirigida por Lambert Hillyer presenta el tema de manera transgresora, proponiendo unos personajes que se alejan de los preceptos patriarcales habituales del cine clásico (Cuéllar, 2020: 74-79). Ya

que las figuras masculinas son desacreditadas o convertidas en pasivas; Van Helsing (Edward Van Sloan) es encarcelado al principio de la película (acusado de asesinar a Drácula, enlazando con la primera película citada de Browning, ambas de la Universal); mientras el héroe del film (Otto Kruger) es «pasivo, frágil, delicado y co-dependiente de las mujeres» (Cuéllar, 2020: 78).



[Fig. 41] Fotograma *La hija de Drácula* de Lambert Hillyer (1936).

Sin embargo, es el planteamiento del vampirismo y la figura de la mujer vampiro la que provocan la transgresión que comentamos (a raíz del estudio de Cuéllar). La mujer vampiro es la condesa Marya Zalesca (Gloria Holden), que aunque bisexual, tiene mayor predilección por las mujeres [Fig. 41]. Asimismo, en el fotograma que mostramos se observa que su belleza difiere de la habitual de las mujeres vampiro y de las *vamps* en general.

Además la condesa Marya Zalesca reniega de su padre vampiro y de su naturaleza⁷⁶, por lo que acude a un psicoanalista para intentar curarse,

El vampirismo, pues, se presenta como una enfermedad mental, tal y como la psiquiatría veía la homosexualidad, la condesa quiere ser “curada” de su vampirismo/lesbianismo. Pero aquí la película ataca al patriarcado contemporáneo ridiculizando uno de los pilares intelectuales sobre los que se sustenta: el posicionamiento freudiano. Y lo hace mostrando claramente la debilidad, inmadurez e impotencia del protagonista masculino, psicoanalista de profesión. (Cuéllar, 2020: 78)

⁷⁶ Tema que fue repetido por la película posmoderna *Nadja* (Almeryda, 1994), aunque el resto del film difiere del clásico que estamos tratando (Cuéllar, 2020: 74-76).

Es por esto que la película perfila a una bella monstruo diferente, que aunque finalmente muere estacada, como el resto de seres vampíricos del cine clásico (y en general de los relatos tradicionales), parece que su esencia permanece en su víctima, Janet (Marguerite Churchill), pues como en muchas historias de terror, la víctima es el doble del monstruo, o como explica Cuéllar, es el monstruo la «proyección material del inconsciente de las emociones y deseos reprimidos de su supuesta víctima» (2020: 79). Esta conexión y traspaso del poder vampírico-lésbico de la condesa a su víctima Janet, se deduce en las escenas finales del film con un montaje paralelo entre Zaleska muriendo empalada por la estaca y Janet soñando mientras se retuerce de dolor (Berenstein, 1996; Cuéllar, 2020).

No obstante, esta mujer vampiro resulta anecdótica en la época, siendo las anteriores comentadas las que marcan la tradición, aunque también otras figuras descendientes igualmente de *Drácula*. Ya que, Stoker muestra también a mujeres vampiro que solamente lo son por unos instantes, es decir, las dos víctimas femeninas de la narración, Lucy y Mina. La primera va a ser modelo de la clásica víctima del vampiro, la mujer libertina, provocativa, ingenua, sensual, sonámbula o inconsciente, que va atraer la atención del conde rápidamente, porque su esencia es nocturna y fatal, alzándose como instigadora del mal por su inconsciente sensualidad y atrevimiento. El tipo de víctima que simboliza Lucy se puede encontrar en prácticamente en todas las versiones sobre *Drácula* del cine clásico, donde se convierte en la víctima (generalmente rubia) que ha llenado las pantallas del siglo XX, pero, también, su esencia se denota en otras obras del primer cine, que tratan el vampirismo como una absorción psíquica de la energía, como la película de Dreyer *La Bruja vampiro* (*Vampyr*, 1930) e incluso en películas anteriores y que no versan sobre vampiros, como la expresionista *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari* de Robert Wiene, 1920), donde la víctima está asociada a la nocturnidad por su sonambulismo.

Cabe destacar que estas últimas figuras relacionadas con Lucy, las víctimas protagonistas que aparecen en la película de Dreyer o en la de Wiene, son asimismo ejemplo de la clásica víctima de las historias tradicionales de monstruos (enfáticas en el cine clásico), donde ella simboliza en realidad la belleza y la recompensa final del héroe, lo que las diferenciaría del personaje de Lucy, pues ésta se convierte en monstruo y no puede ser salvada por ningún héroe sino es con la muerte. Por ello, este tipo de víctima tradicional,

estaría más próxima a la otra figura anotada de la novela, Mina, sin embargo, esto no es del todo así debido a que este personaje es mucho más complejo de la idea de la víctima clásica.

Mina es descrita como una mujer inteligente, recatada, tímida y parece próxima al ideal que el hombre decimonónico tenía de la esposa o la hija perfecta (aunque sus inquietudes íntimas revelan a una mujer moderna, tal como hemos visto anteriormente), por lo que su acercamiento al conde es sorprendente, a la vez que la convierte en la figura clave para la destrucción del mismo, porque su inicio de conversión al vampirismo la une profundamente con el monstruo, pero también con su contrapartida, Van Helsing, convirtiéndose en su mejor alumna, por ello Mina se alza como una víctima heroica. Tema enfatizado en la película de Murnau, *Nosferatu. eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu. Sinfonía del horror*, 1922), donde Mina (ahora llamada Ellen, Greta Schröder)⁷⁷ es una joven melancólica que se sacrifica por propia voluntad para salvar a la humanidad, porque la responsabilidad que en la novela tiene la dulce mujer de Harker de acabar con el vampiro, se convierte en esta obra cinematográfica en su destino final, alzándose como una heroína trágica (que veremos surge en el Romanticismo) que se desprende del poder masculino, ya que se deja morder por el conde para acabar con él y su decisión no depende aquí de las indicaciones de Van Helsing, que ni siquiera aparece en el film (Pedraza, 2004: 221-222). De Murnau a la actualidad la evolución del personaje de Mina es clave para la construcción de un tipo de heroína siniestra, por ello profundizaremos sobre la evolución de este personaje en el siguiente capítulo y, sobre todo, en la segunda parte de la tesis.

Otras mujeres siniestras de la literatura que el primer cine va a mostrar con la visualidad de la vampiresa o la mujer fatal más decadente, y que se van a desarrollar en la cultura visual posterior, son principalmente la mujer máquina y la bruja. Tal como hemos adelantado en el apartado de lo siniestro, el cine convierte a la autómatas de Hoffman en mujer máquina, a partir del personaje de María de la película de Lang, *Metrópolis*, se comienza una larga lista de películas que tratan el tema de la mujer artificial, una figura fría y engañosa que se presenta bien como el doble negativo de la protagonista (una heroína pasiva, bondadosa trágica), bien como el reflejo del miedo del hombre

⁷⁷ Por las características del medio y, sobre todo, por los derechos de autor, Murnau tuvo que cambiar parte del argumento y los nombres de sus personajes.

a la mujer real o del regreso de la esposa muerta (Pedraza, 1998). Mientras las brujas son desmitificadas, por un lado, por películas como *Häxan: La brujería a través de los tiempos* (Benjamin Christensen, 1922) o *La Pasión de Juana de Arco* (Dreyer, 1928) y por otro, son alzadas como las antagonistas de las Princesas de Disney, estrenadas en 1937 con *Blancanieves y los siete enanitos*, madrastras envidiosas de la juventud de sus ahijadas o hechiceras vengativas con ansias de poder. Figuras que aunque en ocasiones son concebidas como bellas hechiceras, suelen tener una doble naturaleza, siendo también habitual su caracterización como bruja atroz, envejecida y repugnante, como la que aparece en *The Wizard of Oz* (*El Mago de Oz*, Victor Fleming, 1939).

No obstante, la esencia de la novela gótica y de la mujer siniestra que en ella se desarrolla (sobre todo bajo el influjo de la mujer fatal decimonónica) tiene su análogo visual a partir del cine de terror gótico europeo de los años cincuenta, sesenta y setenta, que marca un antes y un después en el cine fantástico y de terror occidental. La productora inglesa *Hammer Films* abre el camino de un Romanticismo negro audiovisual, marcado por el erotismo, la violencia explícita y un cuidado especial en la ambientación y la decoración. Manera del terror gótico que continuaron y desarrollaron de forma dispar la filmografía italiana de los sesenta, inscrita bajo el nombre *Gotico all'italiana*, o directores de los setenta como Jess Franco. Fue dentro de este contexto, especialmente en los años sesenta y setenta, que el cine revaloriza a la bella-monstruo, como protagonista activa y como encarnación predilecta del doble.

La misoginia decimonónica que había creado el ideal de la mujer temida y poderosa, resurge de nuevo en los sesenta, coincidiendo otra vez con los movimientos feministas que en esta ocasión habían conseguido muchos más derechos que en la década anterior. Así, la mujer siniestra vuelve a caracterizarse como el arquetipo de una mujer dominante, inteligente y activa, que por venganza o despecho retorna en espíritu, vampiro o con una psicología trastornada para transgredir y subvertir la realidad. En esta nueva visualidad de la mujer siniestra, las «brujas, vampiras y mujeres fatales se configuran en atractivas metáforas del miedo que el hombre siente ante la emancipación de la mujer» (Cuéllar, 2016: 24).

Arquetipo de la mujer siniestra que adquiere una visualidad trascendente en los sesenta con la actriz Barbara Steele, bautizada como «reina de las tinieblas» y considerada el ícono *Dark* por excelencia tras sus interpretaciones

en los films góticos, generalmente italianos, de la década. En este sentido, es emblemática la doble interpretación que hace la actriz en la película *La maschera del demonio* (*La máscara del demonio*, Mario Bava, 1960), donde aparece como la bruja-vampiro Asa (que es resucitada para vengarse de sus asesinos) y la descendiente de ésta, Katia (idéntica físicamente pero con una naturaleza completamente opuesta, dulce y melancólica) [Fig. 42], la actriz inicia así «lo que se convertirá en una constante definitoria de su aportación como intérprete a la historia del cine fantástico: la encarnación del doble femenino» (Cuéllar, 2016: 23).



[Fig. 42] Fotograma de *La maschera del demonio* (Mario Bava, 1960), donde observamos a Steele desdoblada en los personajes opuestos de Asa y Katia.

Sus interpretaciones del doble transgreden la idea del *doppelgänger* masculino que la literatura gótica y el cine de terror clásico habían explotado, pero se aproxima a la esencia misma de la feminidad siniestra, que como ya hemos analizado anteriormente, envuelve a la idea de la mujer muerta y a la de la bruja o hechicera. No obstante, no solamente se alza como modelo de la representación de la mujer siniestra por ello, sino porque encarna en muchas de las películas que protagonizó el retorno a lo reprimido típico de lo siniestro, ya que sus personajes vuelven de un pasado trágico para consumir una venganza, como la bruja-vampiro de la ya citada *La máscara del demonio*, [Fig. 42], pero también como una adúltera criminal (*Pit and the Pendulum*, *El péndulo de la muerte*, Roger Corman, 1961) [Fig. 43] o como un espíritu o una reencarnación (*I lunghi Capelli della morte*, *Los largos cabellos de la muerte*, Antonio Margueriti, 1965) [Fig. 44]. En definitiva, las interpretaciones y caracterizaciones de Bárbara Steele aportan «la estilización siniestra del

arquetipo de la “femme fatale” en el cine de terror, y su influencia puede rastrearse en el audiovisual posmoderno» (Cuéllar, 2016: 32).



[Fig. 43] Fotograma *Pit and the Pendulum* (Corman, 1961).



[Fig. 44] Fotograma *I lunghi capelli della notte* (Margueriti, 1965).

2.5 Conclusiones generales del capítulo

A modo de conclusión, se puede afirmar que con «mujer siniestra» se hace referencia al arquetipo de las mujeres fatales perversas y terroríficas, como las mujeres máquina, las estatuas o muñecas vivientes, las mujeres vampiro, las féminas espectrales o muertas que reviven, las diosas arcaicas, brujas o madrastras, que aunque se suelen presentar en el género terrorífico, son también las antagonistas de los cuentos de hadas y aparecen del mismo modo en otros géneros, sin embargo, es en las primeras en las que se contiene sus distintas caracterizaciones sublimes y siniestras que las configuran, desarrolladas a la par por la literatura, el cine y por las artes visuales modernas y actuales. Por ello, cada tipo de mujer siniestra ha sido desarrollado por la cultura popular contemporánea en múltiples formas y características, surgiendo incluso nuevos tipos, y aunque su descripción detallada no la hemos podido abordar en esta investigación, de manera general hemos querido mostrar su naturaleza intrínseca: poderosa, ambigua, voluptuosa, hipnótica, nefasta, activa sexualmente, transgresora, subversiva y excesiva.

Con todo, se trata de la modernización de las bellas-monstro, personajes femeninos que son estereotipos de lo siniestro, pero a la vez se construyen en el ambiente de la literatura gótica y en el contexto misógino de la cultura visual y audiovisual que crea el ideal nefasto de la mujer fatal. Estas bellas monstruo se desarrollan en la cultura visual del siglo XX, apareciendo no solo dentro de la categoría fantástica sino dentro de otros modos de ver, poblando el imaginario popular. Así, las mujeres siniestras actuales no lo son porque respondan a una categoría estética de lo siniestro, sino porque son estereotipos de personaje femeninos siniestros históricos del imaginario cultural. A pesar de que la mujer fatal y siniestra nace de la mano y de la mente del pensamiento misógino, no son construidas desde una mirada machista, lo que abre la puerta a una representación simbólica de la mujer fuerte y poderosa, que daría pie en los años posteriores al ideal de una mujer diferente a la que la moral y los valores promulgan, considerada por ello como monstruo, a la par de ser modelo transgresor, llegando incluso a ser heroico, como demostraremos ya en la segunda parte de la tesis.

LA HEROÍNA EN LA CULTURA OCCIDENTAL

Para aproximarnos a la idea general de heroína en la cultura de Occidente y detectar los grandes tipos de éstas que se han producido hasta nuestros días, con las variaciones locales y particulares según la época, hemos creído conveniente partir del estudio del concepto de persona heroica que nace fundamentalmente de la cultura clásica, para después analizar cómo son los modelos de mujeres heroicas en dicha cultura y como han ido evolucionado (a grandes rasgos) hasta la actualidad, así hemos sacado tres grandes tipos con sus distintas versiones y personajes. A los cuáles les hemos añadido las variaciones que surgen del conocimiento de las leyendas provenientes de las otras mitologías de la antigüedad europea y del cristianismo.

Al ser un tema muy amplio y existir millones de variaciones dentro de cada tipo, hemos seleccionado aquellas figuras más emblemáticas y representativas. Asimismo, a modo de aclaración final, hemos creado una serie de tablas temporales y temáticas que visualizan de forma más clara todas las interrelaciones y conexiones que previamente se han ido nombrando. Lo cual nos parece de gran relevancia para la segunda parte de la tesis, pues la heroicidad de las mujeres siniestras parte en gran medida de la mezcla y evolución de estos tipos.

3.1 Origen del concepto de heroicidad

El concepto de persona heroica en las narraciones universales de Occidente suele ser diferente para la mujer y para el hombre, aun cuando sus acciones son similares las connotaciones míticas o trascendentales son opuestas y su rol en la narración distinto. Esto se debe a que los personajes femeninos denominados como heroicos por los distintos textos (normalmente aquéllos anteriores a la cultura Moderna) responden al lugar que la sociedad grecolatina y judeocristiana ha asignado a la mujer, y por ello las figuras consideradas en la Antigüedad como heroínas tienen unas características ajenas a la heroicidad masculina. Sin embargo, a lo largo de nuestra investigación hemos observado que algunos personajes femeninos son heroicos de la misma manera que las figuras masculinas. Tal vez por ello, el concepto de heroicidad en la actualidad se entiende de la misma manera, sin distinguir el sexo biológico del que acomete la heroicidad, como demuestra la definición de la RAE (Real Academia de la Lengua Española):

Héroe, ína⁷⁸

1. m. y f. Persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble.
2. m. y f. Persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes.
3. m. y f. En un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.
4. m. y f. Protagonista de una obra de ficción.
5. m. y f. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.
6. m. En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual era considerado más que hombre y menos que dios; p. ej., Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

En la última entrada de la definición aparece plasmado el concepto que en la Antigüedad se tenía del héroe (solamente masculino), no obstante, las entradas anteriores definen a la persona heroica según la concepción actual de heroicidad, idea que en realidad se extrae a partir de las narraciones universales occidentales, es decir, de la estructura mítica que ha definido la idea de heroicidad, por lo que, aunque en la Antigüedad el concepto de héroe y de heroína estaba generalmente disociado, las historias que han configurado

⁷⁸ Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española* (23.a ed., 2019). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>.

el concepto en sí y que hoy entendemos como héroe/ína responden al mismo proceso, sin distinguir su sexo biológico. Sin embargo, los estudios al respecto se han centrado en las figuras masculinas, por ser estas las más representativas y habituales de la Antigüedad, por lo que primero vamos a desentramar estos estudios que se han aproximado de forma general a la estructura mítica y a la idea de héroe, para luego ver cómo esas premisas se repiten en arquetipos femeninos y personajes concretos.

Tal como muestran los estudios de Campbell (1972), Propp (1971; 1974), Eliade (1991) o Bettelheim (1992), la estructura mítica que configura la heroicidad se produce cuando la o el protagonista ha superado una serie de pruebas fantásticas o sobrenaturales (que simbolizan dificultades), o más profundamente, es cuando «ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales» (Campbell, 1972: 26). Lo fundamental para el arquetipo heroico es el camino que le lleva a serlo, proceso compuesto por una serie de etapas que consolidan su aventura. La cual, es lo que le da el sentido trascendente para la enseñanza humana, individual y microscópico en el caso del cuento de hadas e histórico y macroscópico en el del mito, pues en ambos «el camino del héroe es el que ha de servir como modelo general a los hombres y a las mujeres» (Campbell, 1972: 114).

La aventura o camino es como un viaje iniciático, que transforma al protagonista y le hace madurar para poder formar parte de la sociedad a la que pertenece, convirtiéndose generalmente en una especie de guía o salvador de su comunidad, por ello el héroe «inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa (...) con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos» (Campbell, 1972: 35). Las etapas clásicas de la aventura universal del héroe son las siguientes: la separación o partida, la etapa de las pruebas y victorias de la iniciación, el regreso y la reintegración a la sociedad (Campbell, 1972: 53-222). Cada etapa tiene dentro de sí una serie de pruebas o fases, pero no en todas las narraciones se recoge cada episodio. Las culturas locales, la modernización de la sociedad, la repetición y adaptación, hacen que un héroe o heroína lo sea sin tener que pasar completamente cada etapa.

No obstante, las últimas etapas son fundamentales para la heroicidad, pues en ellas se produce la prueba difícil o traumática, es la crisis más grande de la aventura porque es de vida o muerte, y solo tras superarla se consigue la gracia última y la recompensa. El héroe se ha enfrentado a la muerte, a veces incluso perece, pero siempre consigue ganar la clave (pócima o secreto desvelado) con la que salvará o renovará su comunidad. La manera de acabar la aventura y la forma que elige el héroe de pasar las distintas pruebas, hacen a Campbell (1972) determinar diferentes clasificaciones de héroe: como guerrero, como amante, como emperador o tirano, como redentor del mundo o como santo. Clasificaciones de heroicidad que se repiten en la cultura occidental a través de las historias ficticias de la novela y del cine, aunque adquiriendo características particulares de cada época.

Dichas clasificaciones se pueden englobar bajo dos grandes características bien diferenciadas: heroicidad triunfadora o trágica. Clasificación que propone de forma indirecta Durand al analizar su teoría, que comentábamos en el primer capítulo, sobre las estructuras antropológicas de lo imaginario (1982). Porque Durand expone que dentro de cada uno de los regímenes de la imagen, *diurno y nocturno*, existe un tipo opuesta de heroicidad, así plantea que existe el héroe solar y el héroe lunar, correlacionados con cada régimen.

El primero responde a la heroicidad triunfadora, es el héroe modélico occidental que sigue las ideas platónicas de la concepción del mundo (que conlleva a una polarización de la realidad entre el bien y el mal) por lo que este tipo de héroe representa constantemente la lucha del bien contra el mal. La pureza, la verdad, la ascensión y el poder, son ideas asociadas con este tipo de héroe (Hércules, Ulises, Perseo, Prometeo). Personajes victoriosos que buscan la paz y el bienestar de su comunidad, se trata de los héroes civilizadores que «fundan ciudades y su culto tiene un carácter cívico; son los antepasados de los grupos consanguíneos y los “representantes prototípicos” de ciertas actividades humanas fundamentales» (Eliade, 1999a: 365).

Para conseguir la paz y la soberanía, el héroe solar debe ser un guerrero violento, «el prototipo de todos los héroes, todos ellos más o menos solares, parece ser Apolo atravesando con sus flechas a la serpiente Pitón» (Durand, 1982: 151-152). Imagen que repiten muchos héroes legendarios desde la Antigüedad hasta la actualidad. Representa «el mito del triunfo del caballero alado sobre el monstruo hembra cnótico –deidad femenina arcaica- la victoria

de Zeus sobre Cronos» (Durand, 1982: 150). Lo que se podría aventurar también como una metáfora del triunfo de la mitología patriarcal sobre la supuesta mitología telúrica y matriarcal, originaria en el neolítico y basada en la adoración a la diosa madre (Durand, 1982; Gimbutas, 1991; Eliade, 1999a; Baring y Cashford, 2005).

La violencia del héroe solar está siempre justificada en pos del bien, lo que convierte su arma y su poder en un hecho espiritual y de crecimiento o ascensión. Ya que, utiliza las armas para liberar de las ataduras a los oprimidos, por ello éstas son armas de ascensión, simbolizadas en la espada o la lanza, y ésta «siempre va acompañada de la coraza de láminas de oro o del escudo de Atenea» (Durand, 1981: 158). Dicha diosa es el único prototipo clásico del arquetipo de una heroína solar, figura simbolizada con los atributos propiamente masculinos (lo que explicamos en el siguiente apartado). No obstante, en una de las versiones contemporáneas más populares de este tipo de héroe, el superhéroe, comprobaremos en otro lugar de la investigación que aparecen más modelos femeninos en la construcción de la superheroína. Efectivamente, la figura del superhéroe, surgida en el cómic a partir del prototipo de Superman⁷⁹, es el descendiente directo del héroe solar clásico, pues aunque en muchos tipos de textos contemporáneos (literarios, visuales y audiovisuales) se representa la heroicidad defensora del poder, triunfal y civilizadora, es durante la Edad Dorada de los cómics que «el superhéroe supone la reinención argumental, por la vía del *pulp* fantacientífico, de las mitologías clásicas» (McCausland, 2017: 26).

De todos modos, retomando a Durand (1981), desde la Antigüedad existe un segundo tipo de héroe, el lunar, asociado con el *régimen nocturno* porque posee una condición mística y dual que encierra los elementos de dicho régimen, y aunque puede ser tanto hombre como mujer, está siempre estrechamente relacionado con lo femenino, y en consecuencia con lo nefasto y con el drama *agrolunar*. Cuyo argumento «está integrado esencialmente por la ejecución y la resurrección de un personaje mítico, la mayor parte de las veces divino, hijo y amante a un mismo tiempo de la diosa luna» (Durand, 1982: 285). El héroe lunar es por tanto el que muere y renace, un resignado a su destino (Adán), que generalmente renace en un ser superior o distinto

⁷⁹ Tal como expone Eco, Superman es el superhéroe modélico, que aunque muy diferente al héroe del mito, supone para la sociedad de masas lo mismo que los héroes clásicos a la sociedad de la Antigüedad (1978: 249-266).

(Orfeo), en su origen representa la dualidad del andrógino, intrínseca en el mito *agrolunar*, y es que el hijo-amante de la diosa prehistórica no representa otra cosa que la dualidad masculino-femenino de la misma diosa (Durand, 1982; Eliade, 1999a; Baring y Cashford, 2005).

Es curioso ver que éste hijo-amante de las mitologías telúricas, se convertirá en muchas ocasiones en el hijo pródigo de las mitologías solares y patriarcales: Hermes, Zeus o el mismo Jesucristo (Durand, 1982: 285-287). Lo que demuestra que el héroe lunar se transforma muchas veces, tras su renacimiento, en un héroe solar. Esto sucede porque el héroe lunar es también el rebelde, el que se opone al poder injusto, consiguiendo a veces la muerte y otras el triunfo (reconvirtiéndose). Además, esta transformación muestra que su iniciación está directamente relacionada con la muerte, la cual simboliza una regeneración que no tiene por qué desembocar en un ser superior, sino que puede renacer en algo natural, un árbol o una planta, como les suele suceder a las figuras femeninas denominadas heroicas de la mitología grecolatina (Side, Filis o Dafne).

Asimismo, la muerte simbólica del héroe lunar le puede llevar a la maduración o la regeneración, y como veremos esto es lo que le sucede a la diosa menor Perséfone y es lo que envuelve la heroicidad de las protagonistas de los cuentos de hadas, como la Bella Durmiente o Blancanieves. Esta muerte del héroe lunar también puede ser real y simbolizar un gran aprendizaje para la vida en comunidad, tal como sucede en la tragedia griega, en las obras de Sófocles y de Eurípides, donde aparecen de nuevo heroínas lunares, fuertes, activas y rebeldes, como Antígona, Ifigenia o las mujeres Troyanas, que finalmente fallecen en su desobediencia a los dioses y al orden establecido, pero alzándose en la eternidad como mujeres heroicas y trágicas.

No obstante, la esencia principal del héroe lunar, antes de dicho renacimiento, la poseen héroes trágicos como Orfeo o Edipo. El mito de Orfeo, está interrelacionado con los misterios de Eleusis y con Dionisio, cuyos ritos provienen de la mitología oriental y están enlazados con el esoterismo, por ello

El mito de Orfeo y su rito influyó en el hermetismo medieval, el Renacimiento italiano, las concepciones «ocultistas» del siglo XVIII y el Romanticismo, sin contar con que han sido los Misterios y el Orfeo de los escritores, de los místicos y los teólogos alejandrinos los que han

inspirado la poesía europea moderna desde Rilke hasta T. S. Eliot o Pierre Emmanuel. (Eliade, 1999a: 18)

La relación del héroe lunar con el ocultismo es una de las razones que lo hacen resurgir en el Romanticismo, plagado como ya dijimos de héroes atormentados y trágicos. Sin embargo, la razón principal se debe al gusto de este movimiento por lo angustioso, tormentoso y dramático, simbolizados en la Antigüedad por héroes como Edipo y replanteados en el Romanticismo con figuras como Hamlet, lo que según explica Argullol (1982) representa el propio concepto de lo trágico, que posiblemente deriva de la tensión existente entre el héroe y lo absoluto (denominado por Argullol, *el Único*), ya que este héroe romántico anhela alcanzar lo absoluto (para engrandecer su identidad) y en su fracaso desvela las limitaciones del propio ser humano. Por tanto, el héroe romántico es un héroe lunar, un tipo de heroicidad que, como ya examinamos anteriormente, ha influenciado en la construcción del monstruo moderno, esencia de héroe tormentoso que llega hasta la actualidad a través de la novela y del cine fantástico, de terror y negro.

Con los estudios que acabamos de analizar de Campbell y de Durand, podemos afirmar que la idea de persona heroica se construye de dos maneras, una triunfal y otra trágica, pero siempre está representada por personajes que consiguen enfrentarse y superar sus miedos y limitaciones, convirtiéndose en seres superiores e iniciados en la sabiduría para enseñar a la humanidad, defender a su pueblo o a los que son más débiles. Asimismo, para salvarlos o enseñarles, la persona heroica arriesgará su vida, aunque finalmente saldrá victoriosa, física o simbólicamente. Además, aunque muera, su recuerdo vivirá eternamente por la recompensa conseguida para la humanidad.

Sin embargo, estos estudios demuestran que generalmente el héroe guerrero y triunfal es masculino, mientras el que consigue su objetivo a través de la muerte es femenino, de hecho en la Antigüedad no hay muchas heroínas activas que realicen el camino heroico (exceptuando a Atalanta, Elektra y Psique, como demostraremos más adelante). Esto sucede porque el mito clásico y universal refleja los roles de la sociedad patriarcal donde se origina, y en él la mujer «se descubre ante todo como esposa» (De Beauvoir, 2005: 239) y en su defecto como madre, hija o amante. Ya que el papel positivo de la mujer en las historias heroicas primigenias (mitológicas, legendarias y folclóricas) ha resultado ser principalmente un papel secundario, pasivo y contemplativo,

pasando el protagonismo y la acción de las historias a sus compañeros masculinos. Esto ha sido así a raíz de la cultura patriarcal grecolatina, porque:

Las mujeres, no se afirman como sujeto, no han creado el mito viril en el que se podría reflejar sus proyectos (...) Adoran a los dioses fabricados por los hombres. Estos últimos han forjado para su propia exaltación las grandes imágenes viriles: Hércules, Prometeo, Parsifal; en el destino de éstos héroes, la mujer sólo tiene un papel secundario. (De Beauvoir, 2005: 228)

Por lo que son representadas en función de las necesidades de la historia del héroe, por ello, en los ejemplos mitológicos y religiosos que utiliza Campbell se observan las funciones primordiales y fundamentales que la mujer presenta durante el viaje del héroe, roles que dominan prácticamente todas las narraciones universales de Occidente y que responden a lo explicado en el primer capítulo sobre los arquetipos femeninos clasificados por Jung. En la aventura del héroe se descubre tres tipos de roles femeninos positivos y sus correspondientes contrapartidas, así encontramos en primer término a la madre del héroe, a veces benévola y sacrificada (como Démeter o la Virgen María), otras veces terrorífica y destructiva (como Medea o Yocasta).

En ocasiones, esta madre adquiere las características del segundo rol que aparece en el viaje del héroe, el de ser la guía o hada buena (como Ariadna), arquetipo que en el cuento de hadas se traduce con la figura de la Sapiencia (Wasserziehr, 1996) y que tiene su contrapartida en el tradicional personaje de la bruja o la hechicera (como Circe, Medea o las madrastras de los cuentos de hadas), figuras duales que también se pueden reflejar en los roles de la hija, la esposa o la amante. El tercer rol que adquiere la mujer es también muy habitual en las historias tradicionales heroicas, es cuando simboliza la recompensa final del héroe, que puede ser la esposa, la amante o la mujer como santa, es el amor y la belleza suprema (Helena de Troya, Penélope o la figura de Beatriz de Dante), que a veces se vuelve destructiva, maldita, seductora y nefasta (Medusa, Pandora y las mujeres fatales).

Por todo lo anterior, la idea de una mujer activa y belicosa suele ser simbolizada por una figura negativa, pues ella solo puede ser considerada un arquetipo heroico, figura positiva, si es pasiva, porque según los estudios de

Jung, no existen arquetipos femeninos activos, independientes y fuertes considerados positivos. Sin embargo, en la propia mitología grecolatina encontramos ya a una serie de figuras excepcionales que continúan con caras diversas tras la cultura grecolatina, pues algunas figuras sí que son heroínas activas y triunfales, tal como hemos ido adelantando. No es que Jung no las tuviera en cuenta, si no que considera el arquetipo de las heroínas en su parte negativa (arquetipo de la madre-esposa-amante terrible) o en su parte espiritual (benefactora, guía o santa). Así, el arquetipo heroico en una mujer se puede dar, según Jung, cuando son muy impulsivas, muy masculinas o asexuales.

No obstante, en la actualidad encontramos heroínas pasivas y activas, y sus antecedentes se hayan en la Antigüedad y en la historia cultural, por lo que creemos que para aproximarnos a ellas y poder hacer los tipos de mujeres heroicas (que luego encontraremos subvertidas con las figuras de las heroínas siniestras), es necesario que acudamos a estudios diferentes, pero no para rechazar lo analizado, sino más bien para completar la idea general del héroe con las características específicas de los personajes femeninos.

3.2 Tipos de mujeres heroicas en las narraciones universales de Occidente

Para hacer una clasificación de las tipos de heroínas en la cultura Occidental, vamos a partir principalmente de las perspectivas feministas de la teoría de Jung, porque proponen una lectura diferente de los arquetipos propuestos por éste⁸⁰. Concretamente hemos recurrido al estudio de Jean Shinoda Bolen, *Las diosas de cada mujer* (2011), porque refleja una visión distinta de las diosas de la mitología clásica, fuente principal de las heroínas imaginadas de Occidente.

No obstante, ella se aproxima a las diosas desde una perspectiva psicológica, mientras nosotros hemos aplicado su clasificación a toda una serie de personajes ficticios que se han ido versionando a lo largo de la historia

⁸⁰ Simonis explica que alrededor de los años treinta la analista junguiana Esther Harding comienza una larga lista de mujeres que desde la psicología han indagado sobre lo Divino Femenino en la cultura, replanteando los arquetipos que las diferentes mitologías y cuentos de Hadas proponen. Las cuales tuvieron una gran repercusión en el feminismo de la diferencia y la brujería (2012: 190-247).

cultural de Occidente, algunos son análogos a los arquetipos grecolatinos y otros son variaciones de los mismos, que derivan a veces de versiones modernizadas, mientras otras veces lo hacen de personajes del folklore europeo, de la cultura judeocristiana o de otras culturas de la antigüedad europea⁸¹. Además, nos diferenciamos de Shinoda porque nosotros hacemos un análisis mitológico, histórico, literario y visual. Por esto, aunque partimos del estudio de Shinoda en cada tipo de heroína, y de sus variaciones en figuras específicas, hemos recurrido a estudios dispares que se anotaran en cada caso.

Shinoda se centra en las siete diosas principales grecolatinas para extraer tres grandes tipos de arquetipos femeninos: las diosas vírgenes (Artemisa diosa de la caza, Atenea diosa de la sabiduría y la artesanía, Hestia diosa del hogar y de los templos); las diosas vulnerables (Hera diosa del matrimonio, Deméter diosa maternal y de las cosechas, Perséfone doncella y reina del mundo subterráneo); las diosas alquímicas (Afrodita, diosa del amor y de la belleza).

De hecho, tanto las diosas vulnerables como las alquímicas, responden a los patrones de conducta o roles habituales de las mujeres, arquetipos *junguianos*, pues como ya hemos ido viendo, en las sociedades occidentales y patriarcales los roles aceptados para la mujer son los de la doncella (Perséfone), la esposa (Hera) y la madre (Deméter) o en ocasiones, el arquetipo de Afrodita, que se condena como la prostituta o la tentadora, desvalorizando

⁸¹ Con otras mitologías de la antigüedad europea nos referimos a dos grandes culturas, la celta y la germánica (bajo las que se engloba a diferentes tribus y pueblos del norte y centro de Europa), la cuales son las que más relevancia y transcendencia han tenido en la cultura Occidental, después de la grecolatina. A lo largo de los siguientes capítulos, nos hemos permitido comparar y equiparar a las figuras grecolatinas con algunas figuras de dichas culturas (incorporándolas así a nuestras tipologías, como versiones de los arquetipos principales), porque lo que hoy conocemos de éstas es producto de la lectura grecolatina y judeocristiana de las mismas. Ya que el primer acercamiento a estas mitologías la hicieron los romanos y posteriormente la hizo el cristianismo, por lo que, aunque hoy podamos saber muchas más cosas sobre ellas (gracias a la arqueología) las ideas que se han transmitido en el folclore y la literatura parte de la visión grecolatina y cristiana. Debido por un lado, a que los invasores romanos como César, Tácito, Pomponio Mela o Plinio, recogieron las costumbres, historias orales y rituales de los distintos pueblos conquistados desde su propia visión del mundo, que consideraban cómo bárbaro toda tradición que no fuera la suya, al mismo tiempo que comparaba a los dioses célticos o germánicos con los suyos propios (Eliade, 1979). Por otro lado, muchas de las leyendas, tradiciones y creencias de dichas culturas se convirtieron en paganas tras la evangelización cristiana de la Alta Edad Media, momento en el que se transformaron en leyendas épicas y cuentos de hadas, latinizando, cristianizando y adaptando a la nueva moral muchos de los mitos antiguos, que pervivieron así en la cultura popular. Mucho más tarde, en el siglo XIX, se recuperan algunas de las figuras olvidadas o transformadas, como respuesta a búsquedas nacionalistas, artísticas e incluso místicas, reescribiendo a los personajes desde una visión moderna. Eliade confirma incluso, a propósito de las deidades femeninas celtas, la pervivencia y revalorización en la cultura posmoderna (1979:183).

la importancia de la sensualidad y sexualidad de este arquetipo. Es verdad que Shinoda aporta nuevas ideas positivas sobre los distintos arquetipos (mostrando la manera que tiene cada uno de superar sus partes negativas), pero es en la descripción de las diosas vírgenes donde proporciona una nueva concepción de los arquetipos femeninos planteados por Jung.

Ya que resalta en ellas el significado original del término «virgen», que antes del cristianismo hacía referencia a una mujer íntegra en sí misma, no controlada ni poseída por ningún hombre, es decir una mujer independiente y autónoma (Markale, 2001). Lo que en la mitología griega se representa mediante el hecho de que son las únicas diosas del Olimpo que no han sido emparejadas, controladas, violadas, dominadas, seducidas o raptadas por ningún otro dios o mortal masculino. Por ello Shinoda recalca que las diosas vírgenes representan la faceta de la mujer libre, activa, positiva, independiente e inteligente, faceta femenina que algunos de los historiadores, psicoanalistas y mitógrafos más relevantes no la han resaltado como arquetipo propio de las mujeres, marginándolo o tratándolo como excepcional o como carácter masculinizado, porque «según si el punto de vista es freudiano o junguiano, en la psicología femenina las cualidades características de las diosas vírgenes han sido definidas como síntomas patológicos -Freud- o como expresiones de un elemento masculino no totalmente consciente -Jung-» (Shinoda, 2011:66). Sin embargo, la presencia de estas diosas en los mitos muestra «que aunque, el patrón de una diosa no pudiera sobrevivir en la vida real de una mujer, esa diosa podía todavía expresarse en cuentos de hadas, mitos y sueños de mujeres» (Shinoda, 2011: 50-51). Lo que ha provocado que a lo largo de la historia cultural muchos personajes femeninos sean descendientes de este arquetipo.

En general, las diosas vírgenes se caracterizan por ser dominantes y «completas en sí mismas» (2011: 61), por lo que no hacen las cosas por interés o por amor o por algo externo a ellas, sino porque esa acción les hace crecer y madurar, ya que lo sienten de verdad así, y es justo moralmente para ellas. Por lo que son estas figuras arquetípicas las que más se acercan al concepto del héroe solar del que habla Durand (1982) y al camino del héroe típico que muestra Campbell (1972), pero los tres tipos que conforman el arquetipo no son heroínas, solamente aquellas figuras que descienden de la diosa Atenea o de Artemisa, ya que ellas son figuras guerreras y aventureras, mientras el

tercer tipo, simbolizada en la diosa Hestia, es una figura pacífica, hogareña y tranquila, porque «Artemisa y Atenea son arquetipos orientados hacia afuera y hacia el logro, mientras Hestia enfoca su atención hacia dentro» (Shinoda, 2011: 60).

Así, tenemos dos figuras diferentes que simbolizan arquetipos femeninos propiamente heroicos, pero a la vez están los personajes ya nombrados que en los textos clásicos y en los cuentos de hadas se denominan heroínas, princesas pasivas, víctimas o heroínas trágicas, éstas son descendientes directas de la diosa Perséfone, que Shinoda engloba como una de las derivaciones del arquetipo de la diosa vulnerable. Asimismo, del texto de Shinoda se puede extraer un tercer tipo de heroína, que la autora explica a través del personaje de Psique, un arquetipo femenino que se activa por amor, sin belicosidad, pero con lucha y superación. Con todo, hemos clasificado tres grandes tipos de heroínas: las pasivas, las activas belicosas y las activas por amor o valientes no belicosas. A lo largo de los siguientes apartados se demostrará cómo se originan estos grandes tipos, asimismo se remarcará de forma general como permanecen, se mezclan y evolucionan a lo largo del tiempo, prestando mayor atención en aquellas figuras que tienen importancia en el objeto final de nuestra investigación.

3.2.1 La heroína pasiva

La heroína tradicional en los textos e imágenes de Occidente siempre ha sido aquella protagonista que es salvada por el héroe modélico o aquella que ejerce de compañera del verdadero protagonista. Tipo de personaje que proviene de la Antigüedad grecolatina, pues las figuras femeninas que en los textos clásicos y en los diccionarios de mitología aparecen como heroínas, son en realidad víctimas de dioses o héroes, personajes como Europa o Filis, mujeres que son raptadas, violadas o que se suicidan porque su amor no vuelve o ha fallecido, son por tanto víctimas de su destino que no pueden hacer nada para evitarlo, motivo por el cual las hemos denominado como pasivas. Heroínas que recogen sus fuentes del arquetipo que simboliza la diosa Perséfone, que es la diosa Koré (joven doncella) y también la diosa del inframundo.

Perséfone es la representación de la eterna joven dependiente de su madre, sin preocupaciones ni ideas de futuro, que se deja llevar por la iniciativa de

otros, por ello fue raptada por Hades (Shinoda, 2011: 262-293). Tanto su mito, como los ritos que se le hacían en la antigua Grecia, están estrechamente relacionados con su madre Deméter (casi todas las fuentes coinciden en que era hija de Zeus y Deméter), la cual era la diosa de las cosechas, de la abundancia y de la maternidad, ambas fueron la base de los misterios de Eleusis (Elíade, 1999: 373-387; Baring y Cashford, 2005: 420-422). Grimal (1989), coincidiendo con Baring y Cashford (2005), afirman que estas dos diosas constituían una pareja a la que muchas veces se les denominaba simplemente *Las Diosas*, porque madre e hija representaban el ciclo de las estaciones, simbolizando la regeneración y la muerte constante de la naturaleza, por ello en las representaciones escultóricas son similares aunque con atributos distintos (de joven y de adulta respectivamente).

La leyenda principal donde se inscribe Perséfone es en la que es raptada por Hades (el dios del inframundo). Dicho rapto provocó la ira y desesperación de Deméter, y con ello la tierra se volvió estéril, entonces Zeus envió a Hermes (el dios mensajero) al inframundo a recuperar a Perséfone, pero antes de partir, Hades le ofreció una granada a la joven y ésta aceptó comerse un par de granos, lo que hizo que quedara unida al mundo subterráneo para siempre. Pues con este acto sucumbió a la seducción de probar los dulzores maléficos de la granada, la cual es «símbolo de fecundidad» y, además, entraña «el poder de hacer caer a las almas en la carne» (Chevalier y Gheerbrant, 2015: 538). Asimismo, al aceptar algo del dios del inframundo, Perséfone rompió el ayuno que se debe tener en los infiernos; «cualquiera que tome allí un alimento no puede volver a la estancia de los vivos» (Chevalier y Gheerbrant, 2015: 538). No obstante, Zeus resolvió la situación permitiendo a Perséfone pasar medio año con su madre y el otro medio con Hades, a cambio, Deméter devolvió las cosechas a la humanidad (y así es como simbolizan las estaciones).

Tanto Shinoda (2011) como Bou (2006) coinciden en resaltar un hecho trascendente de este mito, Perséfone miente a su madre al decirle que Hades le obligó a comer los granos, lo que denota la naturaleza complaciente de Perséfone, porque ni se niega a su secuestrador, ni hiere a su madre. Dicha acción refleja, además, la intencionalidad (secreta) de la diosa de permanecer junto al dios del inframundo y de los muertos, simbolizando la unión de Eros y Thanatos. Porque Perséfone se transforma de novia por obligación a esposa por voluntad propia, mudando constantemente de doncella complaciente a

guía entre las tinieblas. Como reina del inframundo Perséfone se aproxima a la figura de Hécate (diosa menor de la magia y de la luna nueva) y a la de Afrodita (diosa del amor y la pasión). Con la primera porque ambas guían en la oscuridad y están relacionadas con la simbología de la luna y de los espíritus. Mientras que con Afrodita comparte el símbolo de la granada, aunque en Perséfone simboliza la esterilidad y en Afrodita la fecundidad (Chevalier y Gheerbrant, 2015: 538), motivo por el cuál algunos autores afirman que Perséfone «puede representar el aspecto subterráneo de Afrodita» (Shinoda, 2011: 291).

Por dichas ideas, Perséfone conlleva tres facetas de un mismo arquetipo: de doncella pasiva y dependiente; víctima que se regenera y se transforma; mujer que representa la unión de Eros y Thanatos. Tres facetas que se reflejan en los personajes descendientes del arquetipo, a veces disociadas y otras relacionadas, sobre todo las dos primeras facetas. Cada una de las facetas puede producir variaciones al mezclarse con otras figuras y sus narraciones particulares, a continuación pretendemos hacer una aproximación general a ellas, para entenderlas y poder relacionarlas en la segunda parte de la tesis con figuras concretas. Por ello, será en esa parte donde desarrollaremos mejor a los personajes que simbolizan dichas facetas (o versiones de Perséfone) y que son más trascendentes para nuestros tipos de heroínas siniestras.

La primera faceta, el de la doncella, se ha construido en la cultura como el de la víctima, la feminidad vulnerable que puede ser raptada y violada por un monstruo, como Europa, pero también es la mujer raptada por un ser monstruoso y salvada por el héroe, como Andrómeda, surgiendo así dos líneas argumentales diferentes, aunque interrelacionadas (Balló y Pérez, 1997: 142-143). La primera línea argumental se desarrolla en las narraciones primitivas del llamado ciclo del *animal-novio*, agrupación de historias que «parten de un planteamiento similar: una joven es secuestrada por una bestia salvaje que la obliga a vivir con ella sin hacerle, sin embargo, ningún daño» (Balló y Pérez, 1997: 143). De aquí parten, además, el popular cuento de hadas *La Bella y La Bestia*⁸², es decir aquéllos que aluden

⁸² Según los datos, el cuento tal como se conoce hoy es de la escritora francesa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, escrita en 1740, aunque también parece que se basa en la obra de amor de Gianfrancesco Straparola de 1550. Asimismo, también hay antecedentes en el cuento *Peruonto* de Giambattista Basile, incluido en su compendio de cuentos *Pentamerone* de

Al secuestro de una hermosa joven por parte de un animal que gracias a un beso de amor recupera su apariencia de príncipe seductor (...) El amor desempeña en ese tipo de historias un papel *redentor*. Gracias al amor se restituye la *posibilidad* de una relación que parecía físicamente *imposible*. (Balló y Pérez, 1997: 143-44)

Así, aunque en este argumento aparece la faceta pasiva de la doncella raptada, la historia profundiza sobre las enseñanzas del amor y en ocasiones a través de esas enseñanzas la protagonista evoluciona y se desarrolla más allá de la pasividad. Lo que sucede porque este tipo de narración, y en consecuencia de personaje, tiene sus orígenes en parte de la fábula grecolatina de *Psique y Cupido*, que veremos desarrolla el tercer tipo de heroína que hemos clasificado (*La heroína activa por amor*), ya que comienza siendo pasiva y acaba siendo una heroína activa no belicosa.



[Fig. 45] *Roger liberando a Angélica*, Ingres, 1819. Museo Nacional del Louvre.

La segunda línea argumental que desarrolla esta faceta del arquetipo (la que está reflejada en el mito de Andrómeda), es retomada por la literatura medieval y renacentista, con figuras como Angélica de Ariosto (*Orlando el furioso*, 1516), influida a su vez por la reinterpretación cristiana del tema a través de la historia de San Jorge, el dragón y la princesa. Temas muy recurridos por la pintura del siglo XIX y donde se dota a la mujer raptada de un gran erotismo y patetismo, desde el cuadro de Ingres, *Roger liberando Angélica* (1819) [Fig.45],

1634. Sin embargo, la versión escrita más popular es una revisión, recortada de la de Gabriela-Suzanne, publicada por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont en 1756.

hasta las diversas reinterpretaciones románticas y prerrafaelistas del tema de Angélica, Andrómeda y otros personajes similares que muestran el gusto por la mujer maniatada e indefensa.

No obstante, dicho erotismo de la pintura decimonónica la adquiere esta faceta del arquetipo de la víctima ya en el siglo XVIII, a través de la novela gótica, donde la víctima está caracterizada como una bella doncella, una virgen atormentada que simboliza el bien, en contraposición al villano. Lo que tiene su origen en la novela de Samuel Richardson *Clarissa; The History of a Young Lady* (1748-49), pues muchos de los personajes góticos heredaron la

Naturaleza emocional de Clarissa Harlowe, la virgen atormentada, y de Robert Lovelace, el malvado violador. Lovelace se convirtió en el prototipo del satánico superhombre de la novela gótica, una criatura misteriosa que persigue sin piedad a la doncella mientras huye de sus propios impulsos oscuros. Esta figura nunca es completamente malvada, sino que es un “atormentado atormentador” hacia el cual la heroína se siente misteriosamente atraída. (Solaz, 2003a:276-277)

Como Perséfone, la virgen atormentada del género fantástico y de terror acaba inevitablemente sometida a su secuestrador, del cual incluso se puede llegar a enamorar, mezclándose así con la idea primogénita de la otra línea argumental comentada, aquella que versa sobre el amor de la bella y la bestia. Tema que se mantiene en muchas versiones cinematográficas del género, siendo éste hecho clave en la conversión que sufren muchas víctimas clásicas en la cultura visual posmoderna, pues como veremos en la segunda parte, uno de los tipos fundamentales de heroína siniestra es la de la víctima pasiva que se activa de forma siniestra tras enamorarse del monstruo, lo que ocurre generalmente en las historias vampíricas.

La segunda faceta del arquetipo de Perséfone (y por tanto de la heroína pasiva) es cuando la doncella se regenera y se transforma. Como en la faceta anterior, también puede haber sido raptada o violada, pero su diferencia radica en que finalmente muere, a veces simbólicamente y otras realmente, superando así sus dificultades o pruebas (convirtiéndose por tanto en heroína). Cuando lo hace simbólicamente puede hacerlo transformándose en naturaleza, como sucede en muchos relatos de la Antigüedad (en los mitos de Filis y Dafne por ejemplo), pero la forma más popular es cayendo en un sueño

profundo, tras el cual la doncella despierta convertida en mujer adulta⁸³. Idea que subyace en muchos de los cuentos de hadas protagonizados por princesas, como sucede directamente en *Blancanieves* o en *La Bella Durmiente*, y de forma indirecta en *La Cenicienta*⁸⁴. Tres historias que giran en torno a las princesas-heroínas, pero son pasivas porque la acción queda relegada a un héroe libertador, pues es él quien las libera de su situación trágica y se gana su amor tras realizar alguna hazaña arriesgada (Bettelheim, 1992: 387-388).

La conexión de Perséfone con *Blancanieves* y *La Bella Durmiente* está relacionada con el despertar de la sexualidad femenina (o el inicio de la menstruación), pues las tres figuras se quedan atrapadas en los infiernos (las princesas del cuento entran en un profundo sueño) tras ingerir un fruto rojo o, en el caso de la Bella Durmiente, pincharse y extraer una gota de sangre, después de lo cual las tres figuras son de alguna manera desposadas. Simbólicamente, las similitudes con Perséfone son evidentes en el caso de Blancanieves, pues ambas ingieren un alimento rojo que les transforma, algo habitual en la estructura de muchos cuentos de hadas (Propp, 1970: 69, 172). Sin embargo, en el caso de Blancanieves el fruto es una manzana, asociado desde el cristianismo con la tentación y el pecado (simbolismo que en la Antigüedad tenía la granada), lo que hace asociar a Perséfone y a Blancanieves, con la Eva bíblica que comió del fruto prohibido.

En cualquier caso, volviendo a los tres cuentos de hadas citados antes, hay dos ideas más de dichos cuentos que son fundamentales en la construcción de esta faceta del arquetipo de heroína pasiva. Por un lado, la extraordinaria belleza que siempre poseen las princesas-heroínas, cualidad física que representa la perfección, lo que según explica Bettelheim simboliza la maduración interior que consiguen las protagonistas cuando son liberadas al final de su historia, momento en el que están preparadas para mantener una relación de pareja (y por tanto tener relaciones sexuales), porque en las tres historias citadas y otras tantas, las heroínas han superado inconscientemente

⁸³ Cabe resaltar que existen otros personajes femeninos de nuestra cultura que realizan este descenso a los infiernos de Perséfone, volviendo fuertes y regeneradas, como le sucede a Alicia de Lewis Carroll, sin embargo, tal como demostraremos más adelante, dicha heroína es *activa no belicosa* porque está influida por varios arquetipos grecolatinos, siendo fundamental en ella parte de la fábula de Psique.

⁸⁴ La princesa Cenicienta se transforma tras ser encantada, no se duerme directamente pero sí cae en una especie de sueño (en el mundo maravilloso tras el espejo, como Alicia), pues realiza su deseo de ir al baile de forma mágica (Bettelheim, 2003, 331-386).

(de forma pasiva) un camino lleno de dificultades para alcanzar la propia y firme identidad (1992: 387-390).

Por otro lado, ese mismo proceso les lleva a la otra idea subyacente en este tipo de historias, el final feliz representado en el matrimonio. A pesar de que los psicoanalistas como Bettelheim explican que dichas ideas simbolizan en origen los procesos internos de todo ser humano, los extensos detalles sobre estas cuestiones, que ya aparecen en las versiones de Perrault y de los Hermanos Grimm, han provocado que en las versiones del siglo XX, cinematográficas y hegemónicas, haya perdurado en el imaginario la idea de que la realización o plenitud de las princesas-heroínas se produce con el matrimonio, tras ser salvadas por el príncipe azul y solamente si son las bellas, así, sobre todo, sucede con los primeros personajes versionados por la factoría Walt Disney: *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos en España*, David Hand, 1937)⁸⁵, *Cinderella* (*Cenicienta*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, y Hamilton Luske. 1950) y *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman 1959). En los que, además, se resalta más aún que en los cuentos, la adolescencia de las protagonistas, la inocencia y la pasividad (Stone, 1989 y 2008; Baker-Sperry y Grauerholz, 2003).

No obstante, cabe destacar que otra gran influencia en todas las características comentadas de las princesas de los cuentos de hadas proviene de la cultura germánica, parece que estas representaciones femeninas son una mezcla entre el arquetipo de regeneración de Perséfone y ciertas jóvenes del folclore del norte de Europa. Concretamente encontramos reminiscencias de esta mezcla en el cuento de la *Bella Durmiente*, antigua valquiria que como destacaremos en otro lugar se transforma en doncella pasiva a través del personaje de Brünnhilde (Bynhild) de la saga *Völsunga* (siglo XIII). Asimismo, existe otro tipo de heroína del cuento de hadas que tiene su origen en dicho folclore, se trata del que representa *Caperucita Roja*, pues guarda relación con una diosa sol ancestral de la cultura germánica, sin embargo, este personaje dista de las princesas salvadas comentadas porque simboliza a la niña víctima que es salvada de su precocidad por la figura paternal (Campbell, 1972: 194-96; Bettelheim, 1992: 235-57). Las connotaciones de esta última figura son

⁸⁵ David Hand fue el supervisor, también participaron en la dirección: William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce y Ben Sharpsteen.

clave en la subversión de algunas heroínas siniestras que veremos en la siguiente parte de la tesis, por ello profundizaremos después en su análisis.

Ahora debemos volver al tema que aquí nos ocupa, recordando que existe una derivación más de esta faceta del arquetipo de Perséfone, que se da cuando la heroína pasiva muere realmente. Característica que contienen personajes tan trascendentes como el de Ofelia de Shakespeare (*Hamlet*, 1605), doncella enamorada que muere finalmente enloquecida, imagen romántica de la mujer muerta que es retomada en la pintura por el movimiento Prerrafaelista y Simbolista, con cuadros como el de *Ofelia* de Millais (1852), donde se realiza a la mujer sublime, embelleciendo su muerte y realzando así, la idea siniestra de la misma [Fig. 46]. No obstante, antes del personaje de Shakespeare y sus versiones pictóricas posteriores, ha habido una tradición de este tipo de heroína pasiva en las novelas de Caballerías medievales, que a su vez continuaron la esencia dramática de las doncellas enamoradas descendientes de las leyendas Artúricas, como Isolda o Ginebra.



[Fig. 46] *Ofelia*, Millais, 1852. Museo Tate Britain.

Realmente, dichas variaciones de las doncellas trágicas son una mezcla entre la faceta pasiva de Perséfone con la imagen cristianizada de ciertas heroínas celtas, como *Deirdre of the Sorrows*, *Greine* o *Granna*. Heroínas que en origen fueron activas, poderosas, sexuales y con un destino trágico, pero que con la cristianización evolucionaron hacia la doncella pasiva, que incluso en ocasiones se *asexualiza*. Así se transforman de heroínas a amadas inalcanzables, convirtiéndose en la mujer etérea de los *aisling poems* irlandeses de los siglos XVII-XVIII, jóvenes muy bellas pero intensamente

tristes que necesitan un héroe que las rescate (Green, 1993; Killop, 1998; Monaghan, 2004; Rosende Pérez: 2008).

En todos los casos, ambas facetas del arquetipo de Perséfone, y las otras figuras similares, han provocado personajes dramáticos, heroínas lunares tal como propone Durand (1982). Y aunque son valientes, resultan pasivas ante su destino, pues sólo lo son para morir o para adaptarse a lo que otros les imponen. Una característica que domina a todas las figuras nombradas y sus descendientes culturales, es la insatisfacción en el amor por motivos dispares (la distancia, el olvido, la ausencia, el abandono o la pérdida). Por ello, estas dos formas del arquetipo configuran, tal como hemos advertido, al de la princesa enamorada del Medievo y del Romanticismo, realizadas a partir de la poesía cortesana de finales de la Edad Media y del Renacimiento⁸⁶, siendo el origen de la doncella en apuros que es salvada por el héroe.

La tercera faceta de Perséfone (la unión de Eros y Thanatos), la aleja de la figura heroica y pasiva, para acercarla a la bella atroz, lo que nos parece muy interesante para comprender la unión actual de la heroína siniestra. Pues la unión de la muerte y el deseo en Perséfone se produce por la decisión voluntaria de la diosa de probar la granada en el inframundo (desobedeciendo a su madre). Idea de desobediencia que en la Antigüedad se asocia con la naturaleza impulsiva de la mujer, recuérdese a Pandora. Por lo que esta faceta de Perséfone subyace en algunos personajes femeninos perversos de la tragedia griega, como son Medea y Fedra (ambas descritas por Eurípides). Mujeres fuertes, que se mueven por sus propias pasiones, lo que les aleja de ser figuras pasivas, sin embargo, sus acciones les llevan a la muerte y están asociadas con lo nefasto y todos los símbolos del *régimen nocturno* (Durand, 1982).

La primera, Medea, es uno de los tipos de bella monstruo comentados en el capítulo anterior, una hechicera y matricida por venganza, mientras Fedra es una mujer independiente, fuerte y decidida, que a pesar de sus virtudes, acaba siendo víctima de su irrefrenable pasión, demostrando poseer una personalidad tremendamente humana, olvidándose de su deber como soberana y, sobre todo, de sus roles femeninos (esposa y madre), motivo

⁸⁶ Que tradujeron la versión pasional latina sobre las heroínas de la mitología de Ovidio, *Heroidas* (*Heroides*) o *Cartas de las heroínas* (*Epistulae Heroidum*, ca. siglo I a.C. – I). A la vez, mezclaron dicha tradición con las leyendas comentadas sobre las heroínas trágicas célticas.

fundamental por la que es castigada, ideas enfatizadas en las versiones modernas y contemporáneas de la obra⁸⁷.



[Fig. 47] *Proserpina*, Rossetti, 1874. Tate Britain.



[Fig. 48] *Proserpina*, Rossetti, 1882. Birmingham City Museum and Art Gallery.

Asimismo, el Prerrafaelismo enfatizó esta faceta siniestra del arquetipo principal de Perséfone, pues a través de la obra de Rossetti se exalta el momento en el que la joven diosa muerde la granada del inframundo, condenándose a sí misma a ser la consorte de la muerte, tema trabajado por el artista inglés desde 1872 hasta el año de su muerte, 1882, con sonetos, dibujos y pinturas. Estas últimas, las pinturas, son la misma versión con pequeñas variaciones, todos los cuadros son titulados con el nombre romano de la diosa, *Proserpina*, y presentan la misma composición con sutiles variaciones [Fig. 47 y Fig. 48]. Observamos cómo la antigua diosa aparece llena de misterio sublime y de sensualidad, idealizada como las mujeres fatales propias del artista, en todos los cuadros (no sólo en los expuestos), incluye un soneto sobre la diosa del inframundo en la parte superior. Lo único que modifica en cada una de las versiones, es la claridad del cuadro y la modelo. Hemos expuesto la de 1874 por la oscuridad que la figura emana, y la de 1882 porque aunque presenta mayor claridad, la modelo tiene el pelo pelirrojo, exaltando así el simbolismo sensual y nefasto de la mujer fatal decimonónica.

⁸⁷ Como las versiones teatrales de Schiller (1804) o de Unamuno (1910)), o las películas *Fedra* (Manuel Mur Oti, 1956), *Fedra* (J. Dassin, 1962), *Fedra West* (J.L Romero, 1968).

Los Prerrafaelistas también representaron al arquetipo de Perséfone como poderosa mujer sobrenatural y nefasta al recrear a los personajes femeninos perversos de las leyendas artúricas y de la cultura celta, como La Dama del Lago, recuérdese por ejemplo la obra de Burne-Jones *La seducción de Merlín* (1874), vista anteriormente a propósito de lo sublime [Fig.4]. Personaje que aunque está en principio muy alejado de la mitología clásica, guarda ciertas similitudes con esta faceta del arquetipo de Perséfone, por la relación del agua con el inframundo, la magia con lo misterioso femenino, la pasión con el engaño, lo sensual con lo nefasto y lo trágico, símbolos que la cultura decimonónica va a adjudicar con la mujer fatal decimonónica.

Dicho simbolismo de esta faceta del arquetipo de Perséfone ha hecho que el psicoanálisis lo entienda como «una representación de la feminidad adolescente que asimila la desconocida experiencia sexual al rostro misterioso de Hades» (Bou, 2006: 100). Lo que fue subrayado por el cine clásico melodramático, que a partir de los años cuarenta refuerza el «arquetipo femenino virginal, vinculado a la madre naturaleza que viaja a las tierras del averno justo cuando en su corazón germina la emoción de una pasión desconocida» (Bou, 2006: 100). Personajes como las protagonistas de *Rebeca* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940), *Jane Eyre* (*Alma Rebelde*, Robert Stevenson 1944) o *Secret Beyond The Door* (*Secreto tras la puerta* Fritz Lang, 1947), que metafóricamente descienden a los infiernos al enfrentarse a lo misterioso, terrorífico o mortuorio, pero ahora no vuelven pasivas, ni victimizadas, sino más fuertes y activas. Son mujeres inocentes que se empoderan a través de la curiosidad por lo desconocido, asumiendo finalmente su realidad y, ciertamente, su propia sexualidad. Aproximación que demuestra la frágil línea entre el empoderamiento de la heroína y lo siniestro en general.

Idea que realmente está presente en la propia Eva Bíblica, la cual no se une a lo desconocido o la muerte, pero sí al pecado, por su inexperiencia e inocencia femenina que provoca su curiosidad (como Pandora). Todas ellas presentes, asimismo, en la esencia poderosa de la mujer fatal, lo que nos demuestra la frágil línea entre el empoderamiento heroico y la mujer siniestra. En efecto, la *heroína pasiva* responde en realidad a la denominada por Durand como heroína lunar, igual que la siniestra, pero ahora son las protagonistas bellas de las narraciones, las salvadas y las víctimas, relacionadas con la muerte y con el amor, no son guerreras, ni su proceso de iniciación o maduración conlleva a una serie de pruebas, sino que lo superan tras la

muerte real o simbólica. Además, pueden enamorarse de su verdugo, convirtiéndose a veces en una figura poderosa y nefasta, lo que junto al hecho de que suele ser habitual en el género de terror, provoca su estrecha relación con lo siniestro, evidenciando ya desde sus orígenes su posterior faceta como heroína siniestra⁸⁸.

3.2.2 La heroína activa belicosa

Este tipo presenta desde la Antigüedad grecolatina dos vertientes muy distintas, bien si siguen el arquetipo propuesto por Atenea, bien si descienden del de Artemisa, ambas son figuras heroicas femeninas que no son dependientes de lo masculino, por ello en origen son figuras vírgenes, incluso tras el cristianismo han simbolizado la castidad, asimismo ambas son belicosas, fuertes y buenas luchadoras, y su historia conlleva el proceso propio del héroe que pelea por sus ideales o en contra de las injusticias, pero a la vez, son opuestas porque la motivación de su lucha lo es, pues la primera defiende y lucha por el poder patriarcal, mientras la segunda es una justiciera y defensora de los débiles desde la independencia total de lo masculino. Igual que pasa con Perséfone, de cada una de las diosas arquetípicas descienden una gran cantidad de personajes similares y dispares, que se alzan como heroínas activas belicosas pero presentan la motivación particular de cada arquetipo. Por ello, hemos decidido clasificarlas en dos grandes bloques (a y b) según su vertiente, así la heroicidad que desciende del arquetipo general de Atenea la hemos denominado como *Las guerreras patriarcales* y la que lo hace del arquetipo de Artemisa, *Las guerreras matriarcales*.

No obstante, a lo largo de la historia de Occidente, desde la Antigüedad hasta el siglo XXI, este tipo de heroína (activa belicosa) ha presentado una mezcla de las dos subcategorías, y aunque como vamos a mostrar esto se produce principalmente por la visión que cada momento histórico tiene de cada uno de los arquetipos, también es importante que destaquemos desde el principio que dicha mezcla se produce por la contaminación o influencia de otras guerreras provenientes de las culturas de la Antigüedad Europa no grecolatina. Las cuales aportan la connotación sexual o vengativa que hoy

⁸⁸ En la segunda parte de la investigación mostraremos que una de las derivaciones de este tipo de heroína en el subgénero de terror creado a partir del cine de los setenta (dentro del cine llamado *Rape and Revenge*) es el de la víctima violada que se revela contra su destino, siendo ésta figura el precedente directo de una de nuestros tipos de heroína siniestra.

encontramos en muchas heroínas activas belicosas, de hecho, hemos hallado que algunas figuras de estas culturas de la antigüedad europea son lo suficientemente diferentes, influyentes y emblemáticas para englobarlas bajo otra subcategoría (c), que por sus características hemos denominado: *Las heroínas vengativas y las heroínas sacrificadas*.

a) Las guerreras patriarcales:

Se trata de aquellas figuras descendientes del arquetipo que simboliza la diosa Atenea. Asimilada por los romanos como la diosa etrusca Minerva, ambas fusionadas desde entonces y así conocida por los posteriores cristianos (Baring y Cashford, 2005; Simonis, 2012). Es la diosa grecolatina de la razón, la sabiduría, la victoria en la batalla y la guerra por causas justas, de las artes, de las actividades textiles y patrona de las ciudades (originariamente de Atenas)⁸⁹. Incluso en época latina, por su sincretismo con Minerva, era la diosa de la curación y de la medicina en general (Baring y Cashford, 2005; Simonis, 2012).

Es «conocida por sus estrategias de victoria y sus soluciones prácticas, es el arquetipo de la mujer lógica gobernada por la razón» (Shinoda, 2011: 114). Por ello, es la única mujer con los símbolos del *régimen diurnos* que representa la guerra pacificadora y defensiva, convirtiéndose en la patrona de los héroes, la protectora y aliada de Odiseo (Ulises), Heracles (Hércules), Perseo o Aquiles. En las artes se la solía representar como guerrera, con lanza, casco, escudo y armadura, sobre éstos últimos figuraba, a veces, la cabeza de Medusa (que le había regalado el héroe Perseo por ayudarle acabar con ella). Asimismo, en ocasiones lleva en la mano la figura de la Victoria o *Niké* o se la representa como diosa de la sabiduría, llevando dos serpientes o una lechuza, símbolos tradicionalmente nocturnos que también están asociados con la inteligencia⁹⁰.

Aunque las mujeres griegas eran alejadas de la guerra, en la epopeya algunas diosas eran llamadas por Zeus al campo de batalla, como sucede en la *Iliada* de Homero, donde aparecen Hera, Artemis, Leto, Afrodita y Atenea. Sin

⁸⁹ Grimal destaca que seguramente la ciudad cogió el nombre por la Diosa, añade además que uno de los mitos del origen de la civilización griega narra que Atenea se enfrentó con Poseidón por el dominio del Ática, venciendo ella e introduciendo así el olivo en la región (1989: 28-29).

⁹⁰ Eliade (1999a) y Baring y Cashford (2005) coinciden en que esto se debe a la procedencia micénica de la diosa, asociada con la idea de la diosa arcaica Metis y con la diosa pájaro de la antigüedad europea.

embargo, es esta última el paradigma guerrero femenino de la mitología griega, pues ella es «*Prómachos*, “la primera en la batalla”. Una cualidad de la que da cuenta nada más nacer, pues surge de la cabeza de su padre Zeus perfectamente armada y profiriendo un grito de guerra» (Iriarte, 2003: 19).

Porque, aunque la diosa Atenea Olímpica era hija de Zeus y Metis, nació de la cabeza del dios padre debido a que éste se había tragado a Metis por miedo a que se cumpliera una predicción nefasta para su jerarquía en el Olimpo (Grimal, 1989: 28-29). Este hecho provoca que Atenea se sienta descendiente de un solo progenitor, alejada de cualquier vínculo maternal y poniéndose siempre del lado del padre, tal como demuestra la diosa en el juicio de Orestes, donde según Esquilo dijo:

Es privilegio mío depositar mi voto la postrera. Y yo voy añadirlo a los de Orestes. No he tenido una madre que me diera a luz, y en todo, y con todas las fuerzas de mi alma, por el varón me inclino, salvo en tomar esposo: soy, sin reserva alguna, del bando del padre. (*La Orestia*, Esquilo, trad. 1979: 367)

La inclinación por su padre revela no solo su posicionamiento hacia lo masculino, sino hacia el poder y el orden patriarcal establecido, ya que Zeus es el jefe y padre de los dioses Olímpicos, pero también el dios que da la estabilidad mitológica para el desarrollo de la civilización griega (Eliade, 1999a: 324-28). Y no por casualidad, Atenea es su hija predilecta (ella es la única de los dioses del Olimpo que ostenta el poder de Zeus, pudiendo usar su rayo y su égida) y se convertirá por ello, ya en época helenística, en diosa de la civilización. Atenea se alza así en oposición a Ares, ambos dioses de la guerra, pero el primero representa la violencia incontrolable e irracional de la batalla, mientras Atenea simboliza la guerra defensiva, estratégica y ordenada, que busca la paz para los ciudadanos griegos.

Asimismo, en el texto citado de Esquilo, se recalca otra idea fundamental de Atenea, la de la virginidad, pues afirma que es reacia al matrimonio, y en consecuencia al sexo⁹¹. Es justamente esta condición virginal la que produce que siendo mujer pueda ser belicosa, una práctica que los griegos consideraban únicamente masculina, pero, además, esta condición refuerza

⁹¹ En relación con esto, algunos autores han planteado que la cabeza de Medusa que normalmente acompaña a la diosa en el pectoral o en el escudo representa la protección de su virginidad (Iriarte, 2003: 30).

su excepcionalidad femenina, erigiéndose como símbolo universal de la democracia y civilización griega, ya que tal como expone Iriarte:

Esta desviación con respecto al estado normal de la mujer procura a los principios bélicos su intensidad máxima: a partir del momento en que los militares son encarnados por la esencia de la feminidad, dichos valores sobrepasan el ámbito puramente masculino para afectar al conjunto de la sociedad. Así, la mítica virgen guerrera simboliza, en la cumbre del Acrópolis, el carácter invencible de la ciudad de la democracia (Iriarte, 2003: 20).

Por ello, Atenea es una de las pocas diosas olímpicas que no tiene problemas amorosos. No obstante, Atenea no descarta todo lo femenino, ella es la excepción que confirma la regla, por lo que es defensora del papel de las mujeres en la organización social griega, siendo patrona por eso de labores adjudicadas también a lo femenino (artes menores como el tejido) y a «técnicas que simbolizan el refinamiento de la civilización ateniense» (Iriarte, 2003: 24). Dos ideas más que perfilan el carácter del arquetipo son su majestuosidad y su masculinidad. La primera, la proporcionan los poetas griegos y latinos, que no ensalzaron tanto su belleza física sino su imponente y deslumbrante majestuosidad, Homero, Hesíodo, Esquilo o Ovidio la describieron por sus tonos dorados, su cabello rubio o su gran presencia, símbolos propios del *régimen diurno* planteado por Durand, el cuál destaca, además, la segunda idea, su virilidad o masculinidad, pues como el resto de los héroes solares, Atenea se rige por lo masculino (Durand, 1982: 140).

En la cultura grecolatina la única figura humana que hereda las características heroicas de Atenea es Electra. Ésta, fue caracterizada por los tres grandes escritores trágicos griegos: Esquilo, Sófocles y Eurípides, que trataron la leyenda de Orestes. Electra es la hermana de Orestes en *La Orestia* y defiende como éste a su padre frente a la infidelidad de su madre, por ello Atenea se pone de su parte en el texto citado. En la obra de Eurípides (fecha cerca de los años 417-413 a.C.) se minimiza la intervención divina y se ensalza la psicología de la protagonista, así Electra adquiere las actitudes patriarcales de Atenea. En la poesía Griega y en las tragedias de la época la figura se hace fundamental, convirtiéndose finalmente en la protagonista⁹².

⁹² El mito de Orestes sirve de referencia de la realidad social en el texto de Engels, *El origen de la familia, la propiedad y el Estado* (1884), porque se explica así el cambio del orden social matriarcal al orden social

Sin embargo, el arquetipo de Atenea como guerrera virginal y patriarcal se desarrolla en distintas heroínas durante la Edad Media, como representación femenina protectora de los valores y creencias cristianas. Por un lado, encontramos en las mártires encontramos la misma voluntad de obedecer al padre y mantenerse vírgenes, además, aunque no muestren una belicosidad aparente, las violentas representaciones de los martirios de figuras como Santa Eufemia o Santa Catalina de Alejandría, destacan por su naturaleza fuerte debido a la actitud heroica e insolente que las mártires procesan a sus verdugos, a pesar del dolor extremo al que les tienen sometidas (Sánchez López, 2000: 45). Lo interesante también de estas figuras es que, a diferencia de otras representaciones femeninas cristianas, para los autores del Cristianismo primitivo, como Tertuliano, se «iguala en dignidad a héroes y heroínas, "concesión" un tanto insólita, cuyo disfrute por las mujeres mártires las sitúa en idéntica posición honorífica y celebratoria en relación a sus compañeros de infortunio varones» (Sánchez López, 2000: 47). Incluso, siguiendo el análisis de Sánchez López, podemos decir que para el Cristianismo primitivo la única mujer verdaderamente virtuosa es la mártir (igual que Atenea-Minerva en la Antigüedad).

Por otro lado, el arquetipo belicoso de Atenea lo encontramos en mujeres guerreras excepcionales de la cultura mítico-legendaria occidental exaltadas desde el medievo. Figuras bíblicas (como Judith o Dévora), santas (como Santa Marta o Santa Úrsula) o mujeres históricas que por diversos motivos participaron en contiendas (como Leonor de Aquitania o Juana de Arco). Figuras que fueron construidas en el imaginario literario de la época a partir de las «doncellas guerreras», personajes de la novela cortesana y la literatura caballeresca denominadas por los especialistas como *virgo Bellatrix* o *Bellatrix Virgo* (Marín Pina, 1989; Echarte, 2016)⁹³.

Parece ser que en origen (hacia el siglo XII) estos personajes podían ramificarse en dos figuras opuestas, las doncellas guerreras y las amazónicas, pero con el tiempo las características diferenciadoras se entremezclaron y contaminaron. La primera es «la doncella que por circunstancias diversas viste los hábitos de caballero y, encubriendo su propio sexo, practica

patriarcal. Asimismo, el amor incondicional de Electra por su padre y el odio hacia su madre se ha utilizado por los psicoanalistas para explicar el complejo de Edipo freudiano en las niñas.

⁹³ Hemos elegido la segunda denominación para hablar de la figura, siguiendo el texto de la filóloga Echarte (2016).

accidentalmente la caballería, en oposición a la *amazona*, otra variante del arquetipo de la mujer belicosa, guerrera por naturaleza y educación e inicialmente andrófoba» (Marín Pina, 1989: 82).

Ambos casos provienen de personajes equívocos de la tradición latina (Ovidio y Virgilio, fundamentalmente), donde aparecen mujeres travestidas de hombres (llamadas *virago*) y mujeres que excepcionalmente son guerreras, aunque demostraremos que estos personajes literarios también proceden de la asimilación de guerreras celtas y nórdicas. En cualquier caso, son construidas como mujeres viriles y guerreras que llegaron a ser consideradas locas por su masculinización y temidas por su virginidad, pues se pensaba que el «principio femenino tiene más fuerza, contiene más amenazas, en la medida en que está intacto» (De Beauvoir, 2005: 241). Ya que, en los libros de caballerías y sucedáneos posteriores (desde el siglo XII hasta el XVII), la belicosidad de la guerrera es castigada con la marginación, la locura o la sexualización (matrimonio), porque todas ellas dejan de tener poder cuando su virginidad se ve mancillada (Marín Pina, 1989; Ortiz-Hernández, 2005; Enamorado, 2014). Aunque en principio están alejadas de la diosa Atenea, porque su virilidad y belicosidad se corrige con el matrimonio final, dejando al arquetipo de Atenea (o en su caso, al de amazona) y quedando solamente el de doncella, realmente la *Bellatrix Virgo* «no niega el orden social patriarcal. La joven es emanación del padre al cual sustituye en la guerra, en ausencia de hermanos varones; y, después de haber cumplido con éxito su misión, regresa a él de nuevo» (Enamorado, 2014: 59-60). Por lo que siguen representando la excepción para reforzar los roles de género.

No obstante, hay algunos personajes que mantienen la esencia de Atenea, por ejemplo el personaje de Minerva de la novela *Cristalián de España* (Beatriz Bernai, 1545) que no por casualidad se llama con el nombre latino de Atenea⁹⁴, pues es un personaje que «por naturaleza y no por necesidad (...) manifiesta una especial inclinación por el mundo de las armas que la lleva a abandonar su reposada vida femenina y a ejercitar la caballería» (Marín Pina, 1989: 93). Que este libro esté escrito por una mujer evidencia el interés que suscitaban las doncellas guerreras en la época, posicionando al arquetipo no solamente como excepción, sino como posibilidad de ser. Lo que parece que

⁹⁴Cabe resaltar que hasta que no se estudió en profundidad la cultura griega, la diosa era llamada solamente Minerva, por lo que así aparece desde los textos de la época romana hasta la época moderna.

está motivado por dos hechos de un siglo anterior: la figura de Juna de Arco y los escritos de la humanista Cristina de Pizan, que en varias de sus obras, como en *La Ciudad de las Damas* (1405), escribe sobre mujeres guerreras, reales y mitológicas, realzando su valentía y fuerza, diferenciada de la del varón, pues no reside en la violencia física, sino en la conciencia e inteligencia, desmontando así la visión androcéntrica de la guerrera, masculinizada y viril (Muñoz Fernández, 2003: 116-117). Incluso Pizan reconstruye el mito de las amazonas, que veremos en el siguiente epígrafe, al humanizar y feminizar el mito andróbobo de estas (Muñoz Fernández, 2003: 116-117).

En este sentido, la figura de Juana de Arco también se alza como un personaje diferente a las *Bellatrix Virgo*⁹⁵. Pues aunque la joven debió partir de este estereotipo imaginario de su época,

No se acomodaba del todo al prototipo de la doncella guerrera en varios aspectos: entró en la acción de guerra vestida de varón pero a cara descubierta; nunca ocultó su identidad sexual, sino que la utilizó como prueba de su legitimidad, y se negó a desprenderse de sus ropas de varón. El itinerario de Juana de Arco no acaba en matrimonio, y se mantiene virgen». (Enamorado, 2014: 62)

Asimismo, Muñoz explica que el hecho de que Juana se involucrara en la guerra de los Cien años contra los ingleses y en legitimar al Delfín futuro Carlos VIII como rey de Francia por mandato divino, esto no se ha de entender únicamente como un rasgo excepcional que hizo posible la presencia de una mujer en un campo de acción propiamente masculina sino «más bien como uso de los recursos mentales de su época, necesarios para autorizar su palabra de mujer. Es así como se ubica en un espacio autónomo, libre de las ataduras de las jerarquías masculinas del poder político y religioso» (2003: 123). Por lo que Juana de Arco, se impone como ejemplo de mujer guerrera de aspecto similar al varón, pero sin transformarse en hombre, proponiendo otra manera de ser mujer guerrera. De esta manera, la heroína patriarcal medieval propone a Atenea como modelo femenino real, guerrera que continúa defendiendo el poder masculino, institucional, social y espiritual, pero reivindicando su género y su participación activa.

⁹⁵ Pizan escribió sobre su coetánea Juana de Arco en su última obra conocida, *Ditte de Jehanne d'Arc* (1429).

Sin embargo, todas estas heroínas patriarcales, Juana de Arco, las heroínas mártires y la propia Atenea-Minerva, son percibidas, paralelamente, como representaciones oscuras, misteriosas y negativas, siendo representadas incluso con connotaciones eróticas y sexuales. La asimilación de Juana de Arco de forma negativa se hace evidente con el propio juicio inquisitorial que la llevo a la hoguera en 1431, pues tal como ya hemos comentado en capítulos anteriores, fue considerada como una hechizada, representando lo nefasto y oscuro. Las mártires, por su parte, son durante la Edad Moderna cada vez más erotizadas, perdiendo su valor heroico, pues el tratamiento sexualizado del cuerpo de las mártires se produce por el morbo sádico intrínseco en las imágenes de los martirios, que conllevan a la idea de que la mujer es masoquista, tal sucede en obras como *Martirio de Santa Margarita* de Carracci, del año 1616 (Sánchez López, 2000: 51-52). Asimismo, la erotización y sexualización de las guerreras patriarcales descendientes de Atenea, parece producirse por ese miedo al poder femenino que hemos comentado, que se produce por la mezcla, influencia y confusión en la Edad Media con las *Bellatrix virgo*, las Amazonas literarias y la asimilación cristiana de diosas y heroínas de las otras mitologías de Europa, como iremos viendo en los epígrafes siguientes.

Con todo, hemos detectado que la visualidad de la heroína activa y guerrera patriarcal, descendiente del arquetipo de Atenea y de algunas doncellas guerreras medievales, se construye de dos maneras opuestas: mujer poderosa virilizada, normalmente asexual, o por el contrario mujer fuerte muy pasional. A continuación vamos a aproximarnos a estas dos vías de desarrollo de Atenea, centrándonos sobre todo en las representaciones a partir del siglo XIX. La primera vía continúa la caracterización clásica de Atenea-Minerva que durante el Renacimiento se retoma como exaltación de la castidad y las virtudes, tal nos demuestra, por ejemplo, la obra de *Palas y el Centauro* de Sandro Botticelli (1482).

Esta iconografía de la guerrera como defensora patriarcal de las virtudes, la encontramos también en el siglo XIX, por ejemplo en una obra del inglés James Jacques Joseph Tissot, *The Challenge* [Fig. 49], pintado cerca de 1877. Una cuadro inusual de Tissot, porque este artista solía representar escenas cotidianas y de temática social y burguesa, por ello se piensa que fue realizada para entrar en los círculos de la pintura prerrafaelista. Se suponía que era la

primera pintura de una serie dedicada a *The Triumph of the Will or A Poem in Five Parts* (*El triunfo de la voluntad o un poema en cinco partes*), pero que nunca llegó a realizarlas o a exponerlas⁹⁶. En cualquier caso, lo que nos interesa en esta investigación es observar cómo Tissot representa al emblema de la mujer guerrera, virtuosa y patriarcal (descendiente directa de Atenea), al presentarla con armadura medieval, solamente feminizada por sus largos cabellos, pero triunfadora sobre un manojó de serpientes y una bella monstruo que está derrotada y tirada en el suelo: mitad mujer, mitad bestia. La guerrera y su víctima están protegidas o flanqueadas por dos figuras también femeninas, que son emblema del Atrevimiento (Daring) y de la Reserva (Reserve). Realmente, la visualidad de la guerrera de Tissot recoge su iconografía de las representaciones de Juana de Arco de la época.



[Fig. 49] *The Challenge* (J. J. J. Tissot, 1877). Colección Particular.

En el siglo XIX, y principios del siglo XX, muchos artistas pintaron a Juana de Arco como guerrera de Dios, santa y victoriosa. Tal como aparece en el cuadro de temática histórica de Ingrés, *Jeanne d'Arc au sacre du roi Charles VII* (*Juana de Arco en la coronación de Carlos VII*, 1851-54) [Fig. 50]. En 1852 la Academia de Bellas Artes de Orleans le encarga este cuadro al pintor, para ensalzar a la llamada *La Pucelle d'Orléans* como santa guerrera, pues aunque no fue hasta el siglo XX que Juana fue beatificada y canonizada, desde el siglo XVI era considerada mártir, convirtiéndose en el XVII en símbolo de la Liga Católica y en 1803 en símbolo nacional de Francia. Así, Ingrés representa a Juana como guerrera medieval y santa, victoriosa bajo la protección de Dios,

⁹⁶ Véase: <http://www.agnesgallery.com/artworks/james-jacques-joseph-tissot>

ya que porta una armadura o coraza medieval, mira al cielo (indicando así de quien es la verdadera victoria) y una aureola de santa se dibuja sobre su cabeza. La pintura transmite serenidad y solemnidad, alejada de cualquier elemento violento propio de la guerra, lo que es debido tanto a la escena concreta que se representa, la coronación de Carlos VII en la catedral de Reims, como a la actitud pacificadora de Juana, que encabezó las contiendas llevando el estandarte. Detrás de ella aparecen personajes masculinos, donde se reconoce al monje Jean Paquerel y al propio Ingrés caracterizado como un hombre de la corte.



[Fig. 50] *Juana de Arco en la coronación de Carlos VII*, Ingrés, 1851-54. Colección Particular. Museo del Louvre de París,

No obstante, esta representación de la guerrera patriarcal como santa, varía en el cine de finales del siglo XX, momento en el que ya no representa tanto la castidad, sino a una heroína masculinizada, independiente y activa, equiparables a los héroes masculinos. Esto se produce, a su vez, de dos maneras interrelacionadas; a partir de figuras femeninas que suelen ser muy inteligentes, caracterizadas con rasgos propiamente masculinos y normalmente presentadas como asexuales, las *Final Girl* del género *Slasher* que surge en los setenta y que fueron estudiadas por Clover (1992); o a través de las *Strong Female* o *Action Heroine* de los ochenta y noventa, mujeres emparentadas por su físico con los héroes del cine de acción, ya que están muy musculosas, llevan la acción de las películas y se muestran como salvadoras (Brown, 2011).

Las primeras aparecen en películas como *Halloween* (Wes Craven, 1978) y se caracterizan por distanciarse de sus homónimos femeninos, ya que no están interesadas en gustar a los hombres, no se preocupan por su aspecto físico y no se comportan como víctimas (no son pasivas como ellas), emparentándose, sin embargo, con los personajes masculinos por compartir con ellos habilidades (como el manejo de herramientas, conocimientos de mecánica o mirada investigadora). Aunque normalmente son incluso más masculinas que sus compañeros del film, dentro de la idea patriarcal de la diferencia de sexos, ya que finalmente son las únicas capaces de enfrentarse al psicópata que les persigue, atacándolo con sus mismas armas, generalmente un arma punzante (un cuchillo, un mazo, una sierra o una aguja de bordar), así le combaten en sus propios términos (patriarcalmente masculinos) y se convierten en «heroína fálica», pues todos son elementos de penetrar, que el psicoanálisis entiende como símbolos fálicos (Clover, 199: 94).

Clover destaca, además, que otra característica de esta masculinización, es el hecho de que estas protagonistas suelen tener nombre masculino o ambiguo, como en el caso de la película citada donde la *Final Girl* es el personaje de Laurie (Jamie Lee Curtis). No obstante, estos personajes se mezclan con las guerreras matriarcales que estudiaremos en el siguiente epígrafe, pues hoy en día se han diversificado y mostrado de maneras dispares, mostrándose como «heroínas castradoras» y cada vez más feminizadas (Creed, 1993)⁹⁷.

Por su parte, las *Strong Female* o *Action Heroín* estudiadas por Brown (2011: 22-40), tienen su apogeo en los ochenta y noventa con personajes como (Brown, 2011: 22-40). Aunque estudiaremos también su importancia en el cómic. Se trata de heroínas extremadamente musculadas y, en principio, asexuales, pues no muestran interés en estos términos, como son Ripley (Sigourney Weaver) de la saga *Alien* (1979-97) o Sara O'Connor (Linda Hamilton) de la saga *Terminator* (1984-2019). La primera de las cuales es también en el inicio una *Final Girl*, con un nombre ambiguo en cuanto al género y una función normalmente asociada a lo masculino (es teniente). Brown destaca que estos personajes, exaltados como la versión femenina de Sylvester Stallone en su papel de Rambo, no son imágenes negativas de la

⁹⁷En la segunda parte de la investigación volveremos a estos estudios para analizar a heroínas siniestras concretas de la Posmodernidad.

mujer, sino más bien una propuesta que por primera vez iguala simbólicamente al hombre y a la mujer en las películas de acción⁹⁸. De hecho, en este sentido, que Sigourney Weaver sea lesbiana es paradigmático (Cuéllar, 2020: 199). Efectivamente, tanto las *Strong Female*, como la propia Atenea o Juana de Arco, son figuras que pueden reivindicar el papel activo de la mujer dentro del sistema patriarcal, por lo menos en el plano de lo simbólico.

Papel activo y participativo que realmente es el defendido por el movimiento feminista desde sus inicios, siendo una de las primeras reivindicaciones del sufragismo de finales del siglo XIX, principios del XX, movimiento que, por otra parte, estuvo influido por la revalorización de las diosas de las mitologías antiguas que se produjo en la misma época (de la mano de intelectuales como Bachofen, Frazer o Jane Ellen Harrison), y del que hablaremos en el siguiente epígrafe, por tener más importancia en el arquetipo de Artemisa y las amazonas. Sin embargo, sí queremos destacar ahora que Atenea se convierte en un arquetipo a seguir y revalorizar, ejemplo del poder femenino victorioso y racional en el mundo patriarcal. En efecto, las sufragistas americanas reinventan a principios del siglo XX a la personificación de EE.UU., Columbia, como una Atenea, simbolizando así el poder femenino y la reivindicación del papel público de la mujer en la sociedad.



[Fig. 51] La actriz Hedwig Reicher vistiendo el traje de Columbia frente al edificio del Tesoro, 3 de marzo de 1913, Washington, DC. División de Grabados y Fotografías de la Biblioteca del Congreso Washington, DC 20540 EE. UU.

⁹⁸ Saga comenzada con *First Blood* (*Rambo: Primera sangre, o Acorralado*, Ted Kotcheff, 1982).

Tal como podemos constatar en la anterior fotografía [Fig. 51], donde se observa que la personalización sufragista de Atenea se acerca a la imagen de la diosa grecolatina, por la armadura, el casco y lanza, pero reactualizándola con la simbología propia de Estados Unidos (con su bandera y el águila americana). La mujer disfrazada de Columbia-Atenea que aparece en la imagen es la actriz de origen alemán, Hedwig Reicher, durante la manifestación femenina de 1913, celebrada en Washington para reivindicar la enmienda constitucional que diera a las mujeres el derecho al voto (lo que se consiguió en 1920).

Relacionado con esta percepción del arquetipo de Atenea, y por tanto de la heroína patriarcal belicosa, debemos destacar que el personaje de Electra, que como hemos advertido es la única personificación grecolatina del arquetipo, ha influido de forma independiente del de la diosa, trascendiendo incluso las cuestiones de género. Tal como sucede en los personajes que descienden de ella, que aparecen en obras teatrales tan importantes como *Hamlet* de Shakespeare (1589) o *Las moscas* de Sartre (1947). Así como en la película *Sandra o Vaghe Stela dell Orse* de Luchino Visconti (1965), entre otras obras contemporáneas teatrales, literarias y cinematográficas, que refuerzan a la heroína descendiente de Electra como representación general de la heroicidad, siendo ejemplo femenino y masculino.

La segunda vía de desarrollo del arquetipo de Atenea que configura a las heroínas patriarcales, se produce cuando ésta adquiere características pasionales y eróticas, que como hemos adelantado, parece que comienza por la influencia que tiene sobre la virgen guerrera clásica las *Bellatrix Virgo* medievales, aunque visualmente esto se percibe a través de las representaciones barrocas del *Juicio de París*, donde el personaje concreto de Atenea-Minerva se empieza a representar de forma sensual. En este sentido es interesante la obra de Rubens, ya que a lo largo de las diferentes versiones que pintó sobre el tema, se puede observar la evolución durante su época de la desnudez y de la sensualidad de Atenea (Minerva)⁹⁹.

No obstante, es en el siglo XIX cuando el arquetipo se convierte también en un prototipo más de la mujer fatal. De forma directa, la pintura de Gustave

⁹⁹ Rubens pintó en seis ocasiones el mito del Juicio de París, se conservan solamente cuatro pinturas y un boceto datadas desde el año 1600 hasta el 1639. Si comparamos el cuadro de 1632-35, conservado en la National Gallery de Londres, con el cuadro fechado en 1639 y conservado en el Museo del Prado de Madrid, observaremos dicha evolución.

Klimt *Palas Atenea* (1898) es buen ejemplo de ello [Fig. 52]. En este cuadro, creado para la inauguración del edificio de la Seccesion vienesa, Klimt actualiza desde su mirada decimonónica la iconografía clásica de Atenea; el yelmo griego, la cabeza de Medusa en el pectoral del pecho, la lanza y la victoria, ahora reconvertida en la *Nuda Veritas* (personificación femenina creada para de la Seccesion por Klimt como simbolizar el triunfo del arte auténtico)¹⁰⁰.



[Fig. 52] *Palas Atenea*, Gustave Klimt (1898). Historisches Museum der Stadt Wien.

El rostro de Atenea es mostrado como el de una mujer real (lo que en la época, acostumbrados a la imagen marmórea de la diosa Griega, provocó grandes críticas), con ojos claros, mirada penetrante y largos cabello rojizos, aludiendo por ello a la iconografía de la *femme fatale* creada por los prerrafaelistas (tal como ya hemos explicado). La imagen resalta por sus tonos dorados sobre un fondo oscuro (donde se representan figuras típicas de la cerámica griega). De este modo, la guerrera virgen del mundo antiguo se aproxima de forma perversa, y con un aire siniestro, a lo misterioso de la sensualidad femenina promulgado a finales del siglo XIX.

De forma indirecta, algunas representaciones de Juana de Arco de esta época exaltan el misticismo del mito de la doncella guerrera. Concretamente, Rossetti la idealizada como una mujer sublime, mística y próxima al ideal de la mujer fatal en su pintura *Joan of Arc* (1882). Se trata de la última obra del

¹⁰⁰ La *Seccesion* fue un grupo de artistas modernistas al que Klimt estuvo adscrito desde su origen en 1897 hasta 1908.

autor, anteriormente había representado en varias ocasiones a la doncella de Orleans, pero es en este cuadro donde la exalta desde el temor y la admiración que la *Bellatrix Virgo* en general le transmitía, por su fuerza, poder y belicosidad femenina [Fig. 53]. El cuadro muestra a la guerrera medieval en un primerísimo plano, agachada mirando al cielo, a Dios y los ángeles que le guían, con sus manos empuña la espada de la *Liberación* que sujeta junto a su rostro, pareciendo casi que la besa. La figura va vestida con su armadura bajo una túnica anaranjada y rojiza, del mismo color que su cabellera, aludiendo al fuego, a la sangre y a una sexualidad incipiente. En una de las esquinas superiores, Rossetti remarca al personaje escribiendo otro de los nombres que tuvo la guerrera en vida: *Jehane la Pucelle*. Destacando así, la juventud y en consecuencia la virginidad de la heroína. La idea mística de la guerrera que crea Rossetti, está influida tanto por las leyendas medievales sobre la heroína francesa, como por las leyendas amazónicas de la literatura artúrica medieval, relacionadas con las doncellas guerreras celtas y germánicas (que en seguida atenderemos).



[Fig. 53] *Joan of Arc*, Rossetti, 1882. Fitzwilliam Museum.

Posteriormente, esta faceta belicosa y sensual del arquetipo de Atenea reaparece en el cine clásico americano del siglo XX, pues tal como analiza Bou (2006), en el género melodramático hayamos ya desde el cine de Griffith, por ejemplo en *The Birth Of a Nation* (*El nacimiento de una nación*, 1914), a una figura femenina belicosa, patriarcal y pasional. Personaje que va a caracterizar a un tipo de cine propiamente americano y sureño, el *Southern*, donde la mujer se hace cargo de la herencia del padre y defiende los valores

tradicionales y patriarcales de éste (simbolizados a través de los terrenos)¹⁰¹. Tipo de films que tiene su culmen a finales de los años treinta con la famosa película del director Víctor Fleming, *Gone With The Wind* (*Lo que el viento se llevó*, 1939), versión de la novela homónima de Margaret Mitchell (que ayudó también en el guion). En esta película la protagonista, Scarlett O'Hara (Vivien Leigh), aparece como una heroína luchadora, humana y fuerte, una mujer caprichosa que evoluciona hasta convertirse en modelo de independencia femenina¹⁰². Esta independencia la consigue porque la esencia pasional del arquetipo está influida por la apropiación sufragista de Atenea, es decir, representa a una mujer poderosa y activa, seguramente el ideal feminista de su época y de su autora.

Bou analiza a ésta y a otras heroínas descendientes de Atenea que aparecen en el cine clásico, destacando una serie de ideas y características que son de gran relevancia para nuestra investigación, ya que tienen trascendencia en la visualidad contemporánea de este tipo de heroína belicosa y, también, porque se observa una serie de cualidades y desviaciones del arquetipo que son antecedentes más o menos directos de la heroína siniestra. A continuación numeramos estas ideas y características que hemos extraído del texto de Bou (2006: 58-133):

- Son claramente el arquetipo orgulloso, masculinizado, belicoso y patriarcal de Atenea, que se enfatiza porque debe sustituir a la figura del padre fallecido.
- Las mujeres Atenea del cine clásico sí que se enamoran, anhelan la pasión de un hombre, pero siempre desde la violencia, porque sus pasiones se producen en momentos belicosos o de lucha.
- Sin embargo, por su belicosidad, éste tipo de feminidad es castigada por el moralizante cine clásico: antes de los años cincuenta lo será mediante un destino solitario, y posteriormente a dicha década, enloquecerán o se alcoholizarán hasta encontrar la muerte.

¹⁰¹ Es curioso atender al simbolismo que encierra esta defensa de las tierras, porque relaciona a la diosa patriarcal con las diosas telúricas arcaicas y con las diosas celtas (Eliade, 1999b; Alberro, 2000 y 2003).

¹⁰² Cabe resaltar que la obra literaria en la que se basa esta película fue escrita por una mujer, Margaret Mitchell, lo que evidencia que la posición de mujer patriarcal es defendida también por mujeres.

- Además, al final del ensayo, Bou resalta a una serie de personajes del cine clásico que comprenden dentro de sí una superposición de arquetipos femeninos de la antigua cultura grecolatina, figuras que se inician en la silenciosa y pasiva Perséfone para renacer en la figura belicosa y activa de Atenea.

Esta visión contemporánea de la heroicidad de Atenea belicosa y pasional, es recogida por la versión popular *pulp* del personaje de Elektra, del imaginario de lo súper heroico del cómic. Este personaje fue creado por Frank Miller en 1981 dentro de la historia de *Daredevil* (Marvel, 1965). Hablaremos sobre ella en otro lugar de la tesis, ahora solamente queremos destacar que su esencia no solamente surge del arquetipo de Atenea, sino también de Artemisa, de las amazonas y de las valkirias. Mezcla de figuras que suelen aparecer en la esencia de algunas de las heroínas de acción actual, del cine y del cómic, las *strong female* del nuevo siglo, momento en el que están volviendo a supeditarse a los personajes masculinos y al patriarcado en general, bien porque se presentan meramente como las luchadoras compañeras de los superhéroes, bien porque son hipersexualizadas, como muchos superhéroes que cada vez parecen más irreales. En este sentido, un ejemplo claro de heroína belicosa patriarcal hipersexual es el personaje de Lara Croft (del imaginario de *Tomb Raider*, serie de videojuegos y películas creadas a partir del año 2001).

Tras este pequeño recorrido por la construcción de la heroína belicosa y patriarcal, podemos afirmar que el arquetipo general de Atenea construye a heroínas fuertes, activas y poderosas, equiparables a los héroes. Su heroicidad se justifica por su posicionamiento masculino y su preferencia por lo establecido. Sin embargo, se configuran como ídolos de muchas mujeres reales (y seguramente de hombres), ya que aunque no proponen un cambio total del patriarcado, lo subvierten porque están alejadas de la feminidad ideal de la mujer real de cualquier sociedad patriarcal, ya que sus atributos principales (inteligencia, poder, fuerza, raciocinio y decisión) han sido asociados desde la Antigüedad con lo masculino, por ello Jung los consideraría como una manifestación del *ánimus* demasiado desarrollado, es decir, como una mujer masculinizada, provocando que las mujeres que son así, se sientan contrarias a lo que habitualmente se entiende como naturaleza femenina (Shinoda, 2011:66-69, 114).

b) Las guerreras matriarcales:

El otro tipo de heroína belicosa tiene su origen en el arquetipo que representa la diosa Artemisa y las figuras descendientes de ella. Artemisa (o Artemis según la traducción) se identifica a partir de época latina como Diana. Es una deidad polifacética que ostenta los cargos de ser la diosa de la naturaleza salvaje, de la caza y de la luna creciente. A lo largo de la historia su imagen ha ido modificándose según se exaltaba una parte u otra de su naturaleza. Hija de Zeus y de Leto, hermana gemela de Apolo, nada más nacer ayudó en el parto a su madre, por eso en Grecia se le invocaba para proteger a las parturientas y por ello, también, se le conoce como defensora y partidaria del género femenino (Eliade, 1999a: 358-60; Baring y Cashford, 2005: 372-85)¹⁰³.

Cuando fue presentada a su padre en el Olimpo, le pidió (como su hermano) un arco, flechas, una túnica corta para poder cazar, una jauría de sabuesos, ninfas que le acompañaran (deidades pequeñas de los montes, bosques y ríos) y montañas y naturaleza salvaje como sus dominios principales. Asimismo, le solicitó permanecer eternamente virgen y alejada de los altibajos del amor. Según explica Eliade su virginidad simbolizaba su indiferencia hacia el amor y su impotencia, por eso odia a Afrodita y a todo lo que ésta simboliza (1999a: 358). «A partir de Homero empiezan a precisarse sus rasgos: Artemis rige la sacralidad de la vida salvaje, que conoce la fecundidad y la maternidad, pero no el amor o el matrimonio» (Eliade, 1999a: 359). Por ello, Artemisa era representada como una eterna adolescente, atlética, cazadora y arisca (Grimal, 1989: 53). Shinoda resalta las cualidades del arquetipo de la siguiente manera,

La personificación del espíritu femenino independiente. El arquetipo que hace posible que una mujer busque sus propias metas en el terreno que ella misma elija. (...). En los mitos, Artemisa actuaba rápidamente y de manera decisiva en auxilio de aquéllos que solicitaban su ayuda. También era rápida para castigar a quienes le ofendían. (Shinoda, 2011: 76 -78)

¹⁰³ Dichos especialistas junto a otros proponen que la diosa griega de la caza fuera una antiquísima diosa-madre anatolia, asimilada finalmente como Artemis-Artemisa a partir de la época helenística griega. Idea que se refuerza en las poesías antiguas, por ejemplo Ovidio la asocia continuamente con la diosa arcaica Febe en su *Metamorfosis*.

En todos los mitos y las leyendas en que aparece, Artemisa es la defensora de la mujer, es la única diosa que protege a su madre y lucha a favor de las ninfas que siempre le acompañan y de las mujeres que encuentra en peligro, aunque para ello se enfrente a otras deidades. Lo que le otorga una clara esencia heroica, que se acentúa porque protege a mujeres indefensas (como por ejemplo a Ifigenia), y es esto lo que la diferencia principalmente de Atenea. Ambas diosas comparten características como las de ser vírgenes, independientes y luchadoras, pero los motivos y valores por los que actúan son completamente opuestos: Atenea está del lado del padre y lo civilizado, mientras Artemisa lo está de las mujeres y aboga por la vida natural y salvaje. Además, Artemisa es intuitiva, actuando desde el instinto natural en vez de hacerlo desde la razón metódica, como hace Atenea.

No obstante, dicho instinto salvaje se torna violento en algunos mitos (como el de Acteón, el del jabalí de Calidonia, el de Calisto, el de Orion o incluso el de Narciso), provocando que la diosa fuera descrita por los poetas latinos (por ejemplo Ovidio en su *Metamorfosis*) como una figura cruel y vengativa, ideas que se refuerzan con asociaciones a otras figuras oscuras de la mitología y con los símbolos nocturnos que envuelven a Artemisa (Durand, 1982: 70-90; Shinoda, 2011: 77). Es justamente por este tipo de mitos y sus connotaciones nefastas, por lo que Durand (1982) considera a Artemisa como emblema del *régimen nocturno* y de la mujer fatal. Pues la conexión de la diosa con la fatalidad (y con deidades menores oscuras) se da por la presencia de símbolos nocturnos y de ciertas acciones que abocan al terror y la catástrofe, tales como: la luna, el agua profunda, el espejo-reflejo, la cabellera femenina, la magia, animales salvajes y la acción de devorar.

La luna, es el símbolo más importante que hace de Artemisa una diosa de por sí nefasta y perteneciente al *régimen nocturno*. Principalmente, porque al ser deidad de la luna creciente, Artemisa se construye desde su origen en contraposición a su hermano gemelo, Apolo, dios del sol, marcándose así, con los hermanos gemelos, la polarización de los dos regímenes de la imagen. Además, con la luna, la diosa adquiere las cualidades de las otras dos deidades menores conectadas con el astro nocturno, Selene y Hécate. En origen, cada una de las diosas representaba en la mitología griega una fase lunar, Artemisa creciente, Selene (o en ocasiones Deméter) llena y Hécate

nueva, pero ya desde la época latina, las tres deidades fueron confundidas y sus mitologías y atributos mezclados (Simonis, 2012: 324).

De la primera figura, Selene, Artemisa adquiere la sensualidad y los amoríos que se le atribuían, pues Selene al simbolizar a la luna plena, es sinónimo de fertilidad, de sexualidad, de embarazo y de crecimiento, fue representada por ello como una joven atractiva y seductora que recorría el cielo por las noches. Entre los amoríos de Selene destacan el que tuvo con el pastor Endimión o con el dios menor Pan. Ambas relaciones fueron adjudicadas a Artemisa en época latina, donde se confunde a las diosas como si fueran dos figuras en una, la primera adjudicación se hace por ejemplo a través de textos como *Diálogos de los Dioses* de Luciano (115-180), donde se narra verdaderamente un amor casto. Y la segunda, se produce anteriormente, en las *Geórgicas* de Virgilio (70-19 a.C), narración que la cultura cristiana posterior va a cargar de lujuria, por la conexión de Pan con la imagen del diablo (pues ambas figuras tienen el avatar del fauno).



[Fig. 54] *Diana y Endimion*, Edward Poynter (1901).
City Art Galleries of Manchester

En todo caso, la sensualidad que se le atribuye a Artemisa al confundirla con Selene, junto a la simbología nocturna que propone Ovidio (entre otros) y la esencia salvaje de la propia diosa, hacen que poco a poco, la desnudez virginal e inocente de las primeras representaciones renacentistas (por ejemplo las de las pinturas de la escuela de Fontainebleau), acaben construyendo a la diosa, a partir del Renacimiento veneciano y del Barroco, como una mujer sensual a la vez que misteriosa, ideas que se enfatizan y se muestran desde finales del

XIX, cuando aparece ya como misteriosa mujer salvaje, bella y atractiva. Recordemos por ejemplo que la belleza deslumbrante de Artemisa es comparada a las mujeres siniestras de la literatura decimonónica en novelas como *She* (Haggard, 1887). Asimismo, en el cuadro anterior *Diana y Endimion* de Poynter Edward (1901), se representa el mito de Endimion, emparejándolo con Diana en vez de con Selene [Fig. 54], asimismo la escena evoca a lo nocturno, el bosque y la sensualidad a partir de la gasa que cubre el cuerpo desnudo de Artemisa-Diana.

De la segunda figura, Hécate, Artemisa adquiere ese misterio que se refuerza en el Romanticismo, adjudicándole el poder de los hechizos nocturnos. Pues, hay que recordar que Hécate es un personaje misterioso relacionado con la magia oscura, por ser la diosa de la luna nueva (la oscuridad total), asociada con las hechiceras de la mitología clásica (como Circe), con el inframundo y con lo velado (ayudó a Deméter a encontrar a Perséfone), asimismo ésta diosa menor era llamada la triple Hécate (como vimos a propósito de la novela gótica de *Carmilla*), por eso se encontraba en las encrucijadas. Idea que Ovidio adjudica a Artemisa en la *Metamorfosis*, donde afirma que es Diana Trivia (Libro II, poema 4, trad. 2007: 113), haciendo así alusión a que es la diosa de las encrucijadas. No obstante, Artemis y Hécate ya eran confundidas en el panteón griego, al ser las dos las patronas de las fieras.

Por todas estas connotaciones (violentas, sensuales, sexuales, nocturnas y misteriosas) que le otorgan Selene y Hécate, la esencia heroica de Artemisa no ha trascendido como tal, en su lugar ha sido exaltada como «la temible virgen cazadora que lacera a sus amantes. (...) la cazadora, asesina de las hijas de Niobe así como de Acteón, prototipo de la feminidad sangrante y negativamente valorizada, arquetipo de la mujer fatal» (Durand, 1982: 70). Además, dicha conexión de las tres deidades, hacen que bajo la forma de una sola figura, Artemisa, sea construida la esencia de las tres diosas como una trinidad lunar, misteriosa y poderosa (diosa de la naturaleza, astral y de ultratumba). Idea de la diosa que la cultura decimonónica y posterior, literaria y visual, asociará con la magia y la brujería (Simonis, 2012; Pedraza, 2014).

Lo que se refuerza con la publicación de Charles Leland *Aradia o el Evangelio de las Brujas* (1899), donde Artemisa (ahora Diana) se convierte en «diosa de los impíos, de los “acólitos de la luna (...), incluso asociada filialmente con Lilith» (Simonis, 2012, 102). No obstante, este autor, entre otros (Margaret

Murray y Gerald Gardner), es padre del movimiento *wicca*, el cuál fue rescatado por el feminismo de los sesenta que reivindicaba la diferencia con lo masculino, algunos de estos movimientos feministas, como el *wicca diánica*, recurrieron a la diosa para representar lo femenino místico y espiritual, buscando su propia identidad y revalorizando el arquetipo de la diosa como alegoría de poder femenino (Simonis, 2012). Así, la antigua deidad grecolatina es reinventada en el siglo XX como diosa de las brujas y creadora del mundo (Pedraza, 2014: 244). Lo que le otorga, por otra parte, cierta conexión con la heroína siniestra, aunque desde una mirada positiva.

Los otros símbolos que hemos comentado que siempre acompañan a Artemisa (el agua profunda, el espejo-reflejo, la cabellera femenina, la magia, animales salvajes y la acción de devorar), aunque están indirectamente relacionados con el símbolo de la luna y con lo explicado, son trascendentes en ciertos mitos,

El primero de estos mitos es el menos explícito: es el de Narciso, hermano de las Náyades, perseguido por Eco, la compañera de Diana, y al que estas divinidades hacen sufrir la metamorfosis mortal del espejo. Pero es sobre todo en el mito de Acteón donde vienen a cristalizar todos los esquemas y los símbolos dispersos de la feminidad nocturna y temible. Acteón sorprende el aseo de la diosa que, sueltos los cabellos, se baña y se mira en las aguas profundas de una gruta; asustada por los clamores de las Ninfas, Artemis, diosa lunar, metamorfosea a Acteón en animal, en ciervo, y, dueña de los perros, lanza la trailla al encarne. Acteón es despedazado, lacerado, y sus restos dispersos sin sepultura dan nacimiento a lamentables sombras que frecuentan las breñas. Este mito reúne y resume todos los elementos simbólicos (...): forma devoradora, agua profunda, cabellera, aseo femenino, gritos, dramatización negativa, todo envuelto en una atmósfera de terror y de catástrofe. (Durand, 1982: 94)

Todo esto ha contribuido a que la heroicidad belicosa del arquetipo de Artemisa sea considerada de forma negativa por la cultura dominante. Por ello, aunque Artemisa simboliza un arquetipo heroico, belicoso y virginal como Atenea, sólo esta última ha sido construida como una verdadera heroína y como referente moral, porque aun siendo similares, Artemisa es en el fondo la diosa opuesta a Atenea, y como tal va a ser caracterizada con un alto potencial

sensual, exaltando su relación con la luna y lo salvaje, simbolizado en las representaciones artísticas mediante la media luna que suele coronar la cabeza de la diosa y recreándola en el bosque medio desnuda [Fig. 55]. Sin embargo, la negación del arquetipo de Artemisa como prototipo de una feminidad heroica belicosa, no ha evitado que sea ella, y no Atenea, el arquetipo en el que se basan las guerreras heroicas de la mitología clásica; Atalanta y algunas de las amazonas más celebres.



[Fig. 55] *Diana the Huntress*, Guillaume Seignac (ca.1890). Colección particular.

Efectivamente una de las principales descendientes directas del arquetipo de Artemisa es el personaje de Atalanta, la cual es, verdaderamente la única heroína de acción considerada como tal en la mitología clásica (Mayor, 2017: prólogo, IV). Atalanta proviene en su origen de dos heroínas homónimas, una de Arcadia, famosa por su destreza con el arco, y otra de Beocia, caracterizada por sus cualidades como corredora, pero por sus similitudes ya desde la Antigüedad aparece como un solo personaje. Así se encuentra en las fuentes primarias: Eliano (*Varia historia*, Libro XIII, 1); Calímaco (*Himno a Artemisa*, 216); Apolodoro (Libro III, 9.2); Ovidio (*Metamorfosis*, donde aparece el personaje de Atalanta en dos lugares diferentes: Libro VIII, *La caza del jabalí de Calidón* y en el Libro X, *La carrera contra Hipómenes*, sin dar indicación expresa de si se trata de dos personajes distintos o de uno solo). Del mismo modo en la fuentes secundarias también son confundidas o mezcladas: Grimal (1989) alude a una sola heroína «tan pronto vinculada al ciclo Arcadio como relacionada con las leyendas beocias» (Grimal, 1989: 57); tampoco las

distingue Graves (1985: 296-301, 1999: 65); ni Ruiz de Elvira (1982: 330); ni Mayor (2017: prólogo, IV-XX).

En cualquier caso, es un personaje femenino excepcional en la tradición clásica. Relacionada con Artemisa porque ambas viven en la naturaleza, son cazadoras, deportistas y rehúyen del matrimonio. La peculiaridad de Atalanta es que no es una deidad y su excepcionalidad radica principalmente en que es una muchacha atípica, fue amamantada por una osa y criada después por unos cazadores,

Es la niña salvaje típica, la expósito criada por animales. Abandonada en el monte Partenio, cerca de Tegea (Arcadia), por su padre que quiere un hijo varón. Está destinada a ser una heroína por su carácter de *pharmakos* como Perseo (...) y recibe una educación de hombre que fortalece su cuerpo y la masculiniza sin hacerle perder la belleza un tanto ambigua. (Pedraza, 2011)¹⁰⁴

Cuando se hizo una mujer, decidió no casarse y mantenerse virgen como su patrona Artemis, y cómo ésta dedicarse a cazar en el bosque (Grimal, 1989: 58). Sus hazañas heroicas principales fueron las relacionadas con los centauros *Hileo y Reco*, así como la historia donde participó en la cacería del arrasador y monstruoso jabalí de Calidón o cuando tomó parte de la primera expedición de los *Argonautas* (según Apolodoro). En todas ellas, lo característico de Atalanta es que derrota a hombres y a animales fieros, siendo siempre descrita como una mujer excepcional. Según Eliano:

Su naturaleza la había dotado de extraordinaria velocidad (...) Su altura ya superaba la de una mujer formada; era hermosa como ninguna doncella (...) tenía un aire viril y fiero (...) carecía de la delicadeza propia de una doncella, pues no había salido de un gineceo ni era de aquellas muchachas criadas por sus madres y nodrizas (...) su cabello era rubio (...) obra de la naturaleza (...) Una belleza sin igual a la que se añadía su capacidad de causar espanto. Pues ningún hombre, nada más verla, se enamoraría de ella, pero tampoco se atrevería a mirarla directamente a los ojos. Tal era el brillo de su lozanía que deslumbraba a quienes la

¹⁰⁴Texto sin publicación, repartido por la doctora Pilar Pedraza para acompañar su conferencia *Las mujeres bárbaras*, que se celebró para complementar la exposición *Relatos Extraordinarios* realizada en el Centro Cultural *La Beneficencia* (Sala X), (15/09/2011 - 13/11/2011).

miraban. Encontrarla era un suceso maravilloso, especialmente por su rareza. (*Historia Varia*, libro XIII, trad. 2006: 267-68)

Atalanta es, como observamos en el texto, muy similar a la naturaleza independiente de Artemisa, aunque físicamente se parece a las descripciones de Atenea (dorada y majestuosa), sin embargo, en la última etapa de sus hazañas, debe contraer matrimonio y perderá, en consecuencia, la virginidad, alejándose así del arquetipo de las diosas vírgenes. Lo que sucedió porque Atalanta, para evitar contraer matrimonio y alejar así a los pretendientes (pues tal como destaca Eliano, cautivaba a los hombres valerosos), decidió anunciar que solamente se casaría con aquel hombre que le ganara en la carrera, pero perdió porque fue engañada por Afrodita (Shinoda, 2011: 106-8). Tiempo después, durante una cacería, los amantes tuvieron un arrebatado de pasión salvaje en medio del monte, que por alguna razón provocó que los dioses los convirtieran en leones.

Según las versiones más antiguas, griegas, se explica que la transformación se produce porque Atalanta y su amante¹⁰⁵ hicieron el amor en una cueva donde vivían unos leones (Paléfato) o simplemente porque su pasión fue tan salvaje que los dioses los convirtieron en los animales más fieros (Apolodoro). No obstante, son las versiones latinas, como las de Higino y Ovidio, las que más se conocen hoy en día, y éstas sostienen que la transformación se produce durante el descanso de una cacería, cuando los amantes yacieron en un templo dedicado a Cibele, lo que provoca la indignación de los dioses, que los castigaron convirtiéndoles en los leones que llevan el carro de la diosa. Transformación que «los comentaristas posteriores, latinos y medievales, trataron de explicarla como un castigo divino, partiendo de la perversa asunción de que los leones no podían aparearse con los demás animales de su misma especie» (Mayor, 2017: prólogo, XV). Idea que los historiadores modernos han perpetuado, basándose fundamentalmente en la concepción romana que expone Plinio (I d. C.) sobre estos animales, enfatizando así, la idea de que son castigados a no poder mantener sexo nunca más (así lo hacen, entre otros, Ruíz de Elvira, 1982; Graves, 1985; Grimal, 1989; Pedraza, 2011).

¹⁰⁵ Casi todas las fuentes dicen que el amante era Hipómenes, aunque a veces se nombra a Melanión o Milanión.

Sin embargo, Mayor (2017) sostiene que dicha concepción del león no era del todo así, y mucho menos en la época de la Grecia clásica (prólogo, XV), lo que explicaría la transformación de una manera muy diferente,

La transformación de los amantes en león y leona en el momento del éxtasis sexual parece singularmente gratificante para ellos, y no tanto un castigo como una compasiva intervención divina para una pareja que se negaba a adecuarse a las convenciones del matrimonio griego tradicional. (...) podrían continuar cazando y amándose sin descanso durante toda la eternidad. Ahora bien, la transformación de Atalanta en leona entraña asimismo un poderoso mensaje: una mujer como ella, amante de la caza, de luchar contra los hombres y de vagabundear a voluntad, no tenía cabida en la sociedad griega “real”. (Mayor, 2017: prólogo, XV-XVII)

Con lo que la conversión de la heroína en bestia le permite tener sexo, amar y seguir su naturaleza, a la vez que hace de su heroicidad un mal ejemplo para la sociedad, anulándola por tanto como heroína y considerando su destino nefasto, aunque de transformación. Es justamente por esto, por su sexualidad y su consecuente animalización, que Atalanta influye en las figuras de bellas monstruo y en consecuencia en ciertas imágenes de mujeres siniestras. Pedraza (2009) remarca en este sentido, que dicha animalización de Atalanta es una de las fuentes del mito de la mujer leona o pantera, figura de bella monstruo que puebla el imaginario fantástico moderno y contemporáneo, resaltado como símbolo de la bestialidad femenina y alejando a la heroína clásica de una construcción positiva de la mujer heroica, convirtiéndola en una femme fatale siniestra desde finales del siglo XIX, cuando la imagen de Atalanta felina es emparentada con la esfinge (Pedraza, 2009: 84-85). La mujer pantera se perpetúa en el cine y en la cultura popular, revelándose ya en el cine clásico con cierta heroicidad, por ello, tal como analizaremos en el último capítulo de esta primera parte de la tesis, la mujer felina es uno de los personajes precoces que se construye como heroína siniestra.

No obstante, las guerreras descendientes del arquetipo de Artemisa más trascendentes en la cultura occidental han sido sin duda las Amazonas, personajes heroicos belicosos, pero no considerados como tales en la cultura clásica, sino como bárbaras y, por tanto, como temidas guerreras. Pues en prácticamente todas las guerras legendarias griegas aparecen las Amazonas como las contrincantes principales de los héroes, porque representaron para

los griegos lo desconocido, lo no civilizado y lo salvaje. Fue Homero en la *Iliada* (datada entre el s. VIII- VI a.C.) el que propuso que las amazonas intervinieron en la guerra de Troya para apoyar a los enemigos de los griegos (los troyanos), siendo por ello Homero uno de los primeros en comenzar el ideal salvaje y bárbaro del mito de las amazonas (Mayor, 2017: 3-18)¹⁰⁶. Aunque fue a partir del historiador griego Diodoro (s. I a.C.) que el mito de las amazonas se consolidó y tuvo mayor difusión (Franzel, 1980; Enamorado, 2014).

En todo caso, en las leyendas y mitos griegos se decía de las amazonas que fueron un pueblo formado solo por mujeres, que descendían del dios de la guerra Ares y de la ninfa Harmonía. Se gobernaban sin hombres, bajo la dirección de una reina. Se dedicaban a la caza y a la guerra, por lo que adoraban a la diosa Artemisa. Los únicos hombres que vivían entre ellas eran siervos y para procrear acudían a las ciudades en busca de extranjeros, volviendo solas y embarazadas a sus hogares. También se decía que mataban a los hijos varones o los mutilaban para evitar su desarrollo varonil, utilizándolos posteriormente como siervos. Por ello, Homero en la *Iliada* las denomina con el calificativo de *antianeíra*, que «puede evocar tanto su calidad de “hembras viriles” como de “enemigas de los hombres”» (Iriarte, 2003: 20).

Asimismo, las leyendas griegas cuentan que las amazonas cortaban un seno a sus hijas para que pudieran coger bien el arco cuando fueran adultas, costumbre ilógica que desde la Antigüedad hasta la actualidad se ha asociado con su nombre, afirmando incluso que significa «las que no tienen seno» (Grimal, 1989: 24-25)¹⁰⁷. A pesar de lo fabuloso que resultan dichas afirmaciones, la falta de un pecho es una de las ideas más populares del mito que hace alejarlas de la mujer normal, convirtiéndolas en bárbaras y dotándoles de un aire andrógino. Sin embargo, en las representaciones artísticas de la Antigüedad las amazonas son visualizadas con dos pechos, destacando otros elementos que sí las emparentan con dicha esencia bárbara y andrógina, por ejemplo su vestimenta, los dibujos en el cuerpo (tatuajes o ropajes con motivos de tatuajes escitas), sus músculos o la presencia de centauros como sus aliados principales (Sanz, 2014; Mayor, 2017). A modo de

¹⁰⁶ Según esta autora, en la realidad histórica, las figuras que inspiraron a los poetas clásicos eran las mujeres de las tribus nómadas de las estepas de Eurasia, mujeres escitas nómadas, que viajaban a caballo y que se enfrentaron en numerosas ocasiones al pueblo griego.

¹⁰⁷ Mayor demuestra que dicha práctica no tiene sentido y que más bien los autores griegos le dieron ese sentido a su nombre, de origen escita, para resaltar su imagen bárbara (2017: 73-83).

ejemplo de la visualidad griega de las amazonas, hemos creído conveniente mostrar de forma excepcional una imagen de arte antiguo Griego [Fig. 56]



[Fig. 56]

Amazonomaquia. Nivel inferior de un lekythos ático de figuras rojas. Metropolitan Museum of Art.

La asociación con los centauros vuelve asociar a las amazonas con la diosa Artemisa, emparentada con estos principalmente porque viven en los lugares salvajes no civilizados y porque se posicionan en contra del matrimonio (Sanz, 2014: 29-32). Del mismo modo que las amazonas, que también rechazan el matrimonio, lo que junto a su predilección por la guerra, hizo que fueran consideradas vírgenes guerreras, acercándose a la esencia de Atenea. Sin embargo, eran todo lo contrario de esta diosa y de la civilización griega, pues representan el reino caótico «que se impone por la fuerza y en el que la maternidad es utilizada con independencia de la figura del padre, el reino del principio femenino» (Iriarte, 2003: 27).

Ideas que se enfatizan en mitos como el de la boda de Teseo y Fedra, donde las amazonas intentan evitar dicho matrimonio mediante las armas, enfrentándose así no solamente al sistema social griego, sino a los atenienses y, en consecuencia, a la propia Atenea (Sanz, 2014: 32). Por lo que luchar contra las amazonas significa luchar por el orden establecido y por la idónea diferencia de sexos, por eso para subyugar a las amazonas se recurre en los textos a los héroes creadores de orden moral, como son Belerofonte, Heracles o Teseo (Frenzel, 1980; Enamorado, 2014). Y justamente por esto, es por lo que las amazonas aparecen en tantas guerras legendarias, formando parte

esencial del imaginario griego, pues así se consolida la propia ciudad griega y su sistema patriarcal (Iriarte, 2003: 27).

A pesar de todo lo explicado, las amazonas no eran contrarias al amor, ni a la sexualidad (como su patrona Artemisa), sino que sus tácticas y encuentros amorosos eran violentos y estaban relacionados con la lucha, el secuestro o la dominación, por ello son contrarias a Afrodita y sus pasiones siempre están malditas por esta diosa (Frenzel, 1980: 15; Enamorado, 2014). En los textos antiguos hay numerosos casos de reinas amazonas que confirman lo explicado, por ejemplo la lucha comentada de las amazonas para impedir la boda de Teseo y Fedra, se produce porque Teseo rompe el acuerdo matrimonial que tenía con una amazona (a veces Antíope, otras Hipólita o Melanipa) para casarse con Fedra o la historia que cuenta el citado historiador Diodoro, en el segundo volumen de su libro *Bibliotheca Historica*, donde incluye un encuentro entre Alejandro Magno y la reina amazona Talestris, la cual pretendía engendrar una hija con el héroe más grande y así crear a una heroína invencible, pero los dos ejemplos sobre el tema más trascendentes en la cultura occidental son sin ninguna duda los mitos donde aparecen las reinas amazonas Hipólita y Pentesilea.

Sobre la primera reina amazona, Grimal advierte que existieron varias heroínas llamadas Hipólita, pero la más famosa fue la que intervino en uno de los doce trabajos del héroe Heracles (1989: 272). Hay diferentes versiones del mito, pero todos suelen coincidir en que Heracles tenía que conseguir el cinturón de Hipólita, regalo que la reina amazona había recibido de su padre Ares, como representación de su poder soberano. Algunas versiones cuentan que la reina amazona se lo entregó al héroe a cambio de una compañera apresada (Apolonio de Rodas, *Argonauticas*, canto II, 965-970). Otras versiones aseguran que al reunirse la amazona con el héroe, ésta cedió a entregarle el cinturón, pero Hera, enojada con Heracles, instigó una revuelta entre las amazonas y los griegos, Heracles se vio traicionado y luchó contra Hipólita, a la que venció cuando le quitó el cinturón (Apolodoro, *Biblioteca Mitológica*, 5.9). Dentro de esta línea argumental, hay versiones que afirman que hubo batalla desde el principio y el héroe consiguió el cinturón cuando apresó a la reina amazona (Diodoro Sículo, *Biblioteca Histórica*, Libro II, 44-46.), aunque otras puntualizan que fue al matarla (Higino, *Fábulas*, XXX.10.). Sin embargo, en otros textos de Apolodoro, y también de Plutarco, Hipólita

aparece relacionada con Teseo, donde se presupone que la reina amazona es raptada, bien por Heracles, bien por Teseo, en cualquiera de los dos casos Hipólita acaba teniendo una relación amorosa con Teseo, incluso algunos dicen que de dicha relación nació Hipólito, es justamente a partir de estas versiones que es Hipólita la amazona traicionada por este héroe en el mito de la boda de Teseo y Fedra.

No obstante, lo que nos interesa resaltar es el significado cultural del cinturón y su relación con la reina amazona. Para ello, debemos atender a que por un lado en las versiones de Apolodoro, Diodoro Sículo o Higino el cinturón no solamente significa la soberanía, sino la superioridad en la lucha, pues solamente al poseerlo el héroe derrota a la heroína. Por otro lado, a partir de las versiones que dicen que Hipólita le dio el cinturón sin resistencia, algunos autores posteriores han deducido que la reina amazona se le dio por amor al héroe (Frenzel, 1980; Enamorado, 2014). Dos ideas que desembocan en la creencia de que ese cinturón simboliza la virginidad de Hipólita, por lo que otras autoras han aventurado que el significado intrínseco del robo del cinturón es la pérdida de la virginidad de la amazona, es decir, Heracles solamente consigue dominar a la reina Amazona tras violarla (Fernández Espinosa, 2001: 40). Idea de Hipólita que Fernández Espinosa (2001) pone en estrecha relación con otras figuras del folclore de Europa influidas por las amazonas, concretamente Brunilda y Krimilda, protagonistas del canto épico *Nibelungenlied* del siglo XIII (y a las que luego volveremos).

Sin embargo, este significado solamente puede tener sentido cuando la virginidad es concebida en términos sexuales, pues recuérdese que en la Antigüedad la virginidad era el estado anterior al matrimonio, por lo que esta idea del cinturón de Hipólita solamente se produce tras el pensamiento cristiano, momento en el que, además, el simbolismo del cinturón adquiere el significado de la protección del cuerpo intacto y puro, siendo por tanto alegoría de la virginidad (Cirlot, 2011:135). Con lo que podemos aproximarnos a la idea de que es tras la lectura cristiana de los textos de la Antigüedad, que Hipólita pierde su poder al mancillar su virginidad, idea que, como ya hemos explicado, subyace en las historias medievales de mujeres guerreras, determinado el mito patriarcal de que una heroína fuerte, que no se rinde y que es autónoma (no sumisa), es una mujer que niega su propia feminidad y sexualidad, por lo que ella es y debe ser virginal (Gramstad, 1999).

La otra amazona grecolatina que más ha trascendido en la cultura es la reina Penteseilea, tanto por su importancia en la mitología clásica como en su repercusión posterior. Es una de las amazonas que aparece en la guerra de Troya. Tras la muerte de Héctor a manos de Aquiles, los troyanos estaban desanimados y tenían la ciudad asediada, pero continuaron la batalla porque en su ayuda llegaron un grupo de amazonas presididas por la valiente Penteseilea. Finalmente, ésta sucumbió a manos de Aquiles, que le hirió en el seno derecho, el único que tenía (Grimal, 1989: 42, 421). Ahora no hay una conexión directa entre la pérdida del poder de la guerrera con su virginidad, pues su ferocidad decae cuando se enfrenta en solitario al héroe viril. No obstante, también se dice que el héroe al verla morir se enamoró de la guerrera muerta (Grimal, 1989; Enamorado, 2014). Hecho que se percibe de forma sutil en los relieves y en los textos antiguos (Sanz, 2014). Según Quinto de Esmirna¹⁰⁸ (s. III) Penteseilea estaba:

Revestida de la belleza de las diosas (...) en su rostro se vislumbraba una apariencia a la vez terrible y radiante, tenía una sonrisa encantadora, sus ojos seductores bajo las cejas brillaban de forma igual a los rayos del sol, y el pudor sonrojaba sus mejillas, sobre las que se extendía una gracia divina revestida de vigor. (Quinto de Esmirna Libro I: 20-25)

Observamos en este texto cómo se relaciona la belleza de la amazona con su muerte, justo cuando es derrotada el poeta exalta la hermosura de Penteseilea, pareciendo que fuera Aquiles el que percibe esa belleza de la amazona moribunda. En efecto, son numerosos los héroes que se encantan con la extraña belleza vigorosa de las amazonas, pero al final siempre acaban con ellas. «De nuevo aparece la maldición de Afrodita: las amazonas, al no seguir la expresión tradicional de la doncella enamorada, no pueden disfrutar del amor» (Enamorado, 2014: 52). Incluso en otro texto de la Antigüedad, la *Etiópida* (del cual solamente se conservan fragmentos), que continuaba la guerra de Troya de Homero, se expresa en voz de Aquiles que Penteseilea muere por «hacer algo que no es propio de mujeres, realmente por *hybris*» (Enamorado, 2014: 52). La *hybris* es una abstracción griega que alude al impulso incontrolable y violento, pues es la personificación del Exceso y la

¹⁰⁸ Que escribió una continuación de la Iliada, *Posthoméricas* (I, 42-47), de catorce libros, desde la muerte de Héctor y el rescate de su cadáver por Priamo, la muerte de Aquiles, el suicidio de Áyax, el caballo de madera y el saqueo y destrucción de Troya.

Insolencia (Grimal, 1989: 266). Por ello en la Antigüedad se recurre a esta idea para explicar la belicosidad de las amazonas y por eso, también, éstas siempre mueren (Enamorado, 2014: 52-53).

Con todo esto, podemos afirmar que las amazonas representan a la mujer opuesta al ideal griego de feminidad, pero por su poder virginal y su atrevimiento, los héroes clásicos las desean y las temen, vencéndolas únicamente cuando consiguen ver su belleza o les hacen perder su virginidad. Lo que junto a su repudio al matrimonio y a lo varonil, hace que no solamente sean castigadas con la muerte, sino que son sometidas simbólicamente al convertirse antes de morir en el ideal femenino que deberían haber sido. Ideas de las amazonas que evidencian aún más la estrecha relación que comparten con el arquetipo de Artemisa del que descienden, pero también con la heroína Atalanta.

No obstante, estas conexiones e ideas se enfatizan en época latina a través de dos guerreras de la *Eneida* de Virgilio (70 a.c-19 a.c), Dido y Camila, personajes femeninos que recogen sus características de las figuras griegas comentadas (Cristóbal López, 1988; Marín Pina, 1989). Dos mujeres activas, belicosas, masculinas, poderosas, vírgenes e independientes del hombre, que sin embargo, caen finalmente en desgracia cuando se enamoran o mancillan involuntariamente su virginidad, tras ser engañadas por los dioses. Estos dos personajes de Virgilio influyen en las traducciones latinas de los textos griegos sobre las amazonas, siendo uno de los prototipos directos de las *Bellatrix Virgo* (Cristóbal López, 1988; Marín Pina, 1989).

A pesar de que haya similitudes de dichas guerreras con Atenea y Artemisa, éstas son producto de la lectura cristiana de las amazonas virgilianas (Dido y Camila). Mujeres guerreras y poderosas, heroicas, que no caben en la concepción del género del sistema patriarcal, por ello son finalmente sometidas de alguna manera: muriendo, enamorándose o enloqueciendo (Marín Pina, 1989; Ortiz-Herrnan, 2005; Echarte, 2016). Lo que suele depender de si son relecturas de mitos amazónicos o si son historias de *Bellatrix Virgo*, ya que como explica Marín Pina (1989) la *Bellatrix Virgo* es «la doncella que por circunstancias diversas viste los hábitos de caballero y, encubriendo su propio sexo, practica accidentalmente la caballería, en oposición a la amazona, otra variante del arquetipo de la mujer belicosa, guerrera por naturaleza y educación e inicialmente andrófoba» (Marín Pina,

1989: 2). Ejemplo del primero es la obra *Orlando el furioso* de Ludovico Ariosto (1532), mientras del otro es más temprano, pues lo encontramos ya en los libros franceses de *El Poema de Troya* (Benoît de Sainte-Maure, 1170) o *Roman d'Eneas* (anónimo, c. 1150-1160), Asimismo, a continuación mostramos una representación gráfica de tres amazonas medievales [Fig. 57] del incunable *Crónicas de Núremberg* (Michael Wolgemut, Wilhelm Pleydenwurff y Anton Koberger 1493).



[Fig. 57] Ilustración de *Crónicas Núremberg* (Michael Wolgemut, Wilhelm Pleydenwurff y Anton Koberger 1493).

Sin embargo, cabe resaltar que muchas *Bellatrix Virgo* medievales y modernas presentan una violencia y una sensualidad que es consecuencia de otra influencia más que poseen, la de las doncellas guerreras (y diosas) sexuales y vengativas, propias de las culturas celta y germánica. La esencia de estas figuras, que mezclan a la guerrera amazónica con guerreras antiguas de otras culturas, se perpetúa en el imaginario del Romanticismo alemán, a partir del drama violento de Von Kleist, *Pentesilea* (1808). Donde la amazona heroica se enamora durante la contienda del jefe de sus enemigos, el héroe mítico Aquiles, produciéndose una historia de amor al estilo de *Romeo y Julieta*, donde «el conflicto de géneros se presenta bajo un falso ropaje épico» (Pedraza, 2011). La reina de las amazonas se convierte en una heroína trágica por amor, pues tras herir a su amado en la batalla, se suicida de forma análoga a las valquirias románticas alemanas que veremos en el siguiente apartado. En definitiva, Von Kleist consigue con su texto quitarles a las

amazonas sus valores originales y dotarlas de una sensualidad violenta y subversiva, ya que éstas...

Son bárbaras cubiertas con pieles de serpientes, en cuyos cascos ondean penachos de plumas. Pentesilea es denominada a veces “mujer centauro” o “la enigmática esfinge de cuerpo de leopardo”, es decir, una criatura bestial precursora de las mujeres fatales del fin de siglo, pero a veces parece una dulce muchacha enamorada. La movilidad de sus tropas es comparada con el movimiento de las nubes de langostas. Pero son femeninas: pelo rizado, manos y pies pequeños, y muy cariñosas entre sí. (Pedraza, 2011)

De nuevo observamos que un arquetipo de heroína activa y belicosa se convierte en prototipo de mujer temida y en heroína trágica, no obstante, no debemos sorprendernos, porque las amazonas son las mujeres bárbaras del imaginario griego y sus descendientes guerreras son mujeres atípicas que desafían los roles de género, por lo que tanto para el pensamiento grecolatino como para el cristiano, deben ser sometidas de alguna manera. No solamente en las narraciones tienen un final trágico, sino que como Artemisa, toda la simbología que envuelve a las amazonas (y a muchas de las guerreras que derivan de ellas) está asociada con el *régimen nocturno* (Durand, 1982: 278). Por ello, aunque son prototipo de la guerrera heroica e incluso una de las primeras representaciones de mujer poderosa, han inspirado también a personajes femeninos perversos, nutriendo cierta fantasía masculina heterosexual de dominar a una mujer dominadora (como sucedía en los propios textos griegos, cuando los héroes dominan a las amazonas), por lo que podemos deducir ya que las guerreras amazonas tienen una gran conexión con la idea general de heroína siniestra.

Dicha simbología nefasta se consolida con su visualidad desde el arte de la Antigüedad, pues se solía representar a las amazonas sobre todo de dos maneras asociadas siempre con la muerte: perdiendo en la lucha contra los griegos, en solitario o en grupo (*amazonomaquia*), o como guerrera herida y semidesnuda (Sanz, 2014). Exaltando siempre el triunfo de lo masculino y civilizado sobre lo femenino (y el caos que éste representa). Tema que se continúa en el siglo XIX, reforzando la sensualidad y la violencia de las guerreras. Pues la amazona sigue siendo la otredad y su visualización se

construye como una extraña guerrera femenina, una excusa para pintar a una mujer desnuda y herida (próximas al patetismo o a la decadencia).



[Fig. 58] *Amazona herida*,
Franz Von Stuck, 1903.
Galerie Katharina Büttike,
Zürich.

Por ejemplo, así la encontramos en la obra *Amazona herida* de Franz Von Stuck (1903) [Fig. 58]. Donde apreciamos que la idea masculinizada de la mujer guerrera la hace parecer casi andrógina, pues aparece una joven desnuda, fuerte y con el cabello corto, que solo demuestra su feminidad por sus pechos. Uno de los cuales le han herido y tal vez por ello se lo aprieta hacia sí misma, provocando que parezca que lo esté mostrando al espectador. El color rojo que domina la escena, junto a la violencia del cuerpo herido y su desnudez, enfatizan la esencia nefasta y decadente.

Al mismo tiempo que se consolida esta imagen de la guerrera amazónica como mujer fuerte herida, como dominadora que hay que someter, el arquetipo es recuperado por diversos movimientos sociales como modelo de mujer poderosa, convirtiéndose posteriormente en emblema de la transgresión de la *New Woman* comentada en el capítulo anterior. Esta apropiación se produce desde tres frentes distintos pero intrínsecamente relacionados por su influencia en el pensamiento Occidental; los avances en los estudios de la Antigüedad y las teorías sobre la existencia en la prehistoria del matriarcado; las acciones políticas y sociales de mujeres reales; la evolución de la moda femenina. A continuación vamos a repasar rápidamente los tres frentes y sus conexiones.

A finales del siglo XIX, Engels publica *El origen de la familia, la propiedad privada y el Estado: a la luz de las investigaciones de Lewis H. Morgan*, haciendo revalorizar el estudio de Bachofen sobre la gineocracia, que había publicado en 1859 con el nombre de: *El matriarcado: una investigación sobre la gineocracia en el mundo antiguo según su naturaleza religiosa y jurídica*. Donde se plantea que son justamente las amazonas de la antigüedad el ejemplo más cercano de un sistema primitivo dominado por la mujer, el llamado por Bachofen como *amazonismo*, un periodo opuesto completamente al patriarcado, con lo que las amazonas «representan la elevación de la vida femenina y, gracias a ello, de la humanidad en general» (Simonis, 2012: 37). Aunque Bachofen no plantea en ningún momento que este sistema sea mejor que el patriarcal, sí que propone la existencia de un poder femenino institucionalizado en el pasado, pero que no pertenece a una época histórica determinada y además es universal, asimismo, dice que puede darse antes y después del patriarcado. Motivos por los cuales Engels utiliza las teorías de Bachofen, pues deduce a partir de ellas que «el poder de la mujer matriarcal sólo se había extinguido ante el surgimiento de la división sexual del trabajo, la producción ante la reproducción y el establecimiento de la monogamia» (Simonis, 2012: 39).

A partir de esta obra, diversos autores recuperan a las diosas de la Antigüedad, en busca de lo femenino mitológico, como Frazer con su obra *La rama dorada: un estudio sobre magia y religión* (1890) o los estudios sobre las diosas de la fertilidad de la Grecia Arcaica de la erudita inglesa Jane Ellen Harrison, publicados hacia 1910 (Simonis, 2012). Además, el argumento de Bachofen es reutilizado por los movimientos feministas posteriores (sobre todo de los sesenta y setenta), pues de la lectura de Engels deducen que «la derrota del capitalismo conllevaría la disolución de la familia, el fin del conflicto entre sexos y la conquista de los derechos femeninos» (Simonis, 2012: 39). Además, la lectura feminista de los textos de Engels (y en consecuencia también de Bachofen), hace que se vea a las amazonas como una hermandad «protocomunista y castrense de mujeres, formado a consecuencia de los abusos del hombre» (McCausland, 2017: 63).

Asimismo, en los años treinta la historiadora feminista Helen Diner (pseudónimo de Bertha Eckstein-Diener) en su obra *Mothers and Amazons. The first feminine history of culture* (sin traducciones al castellano), «convierte

la figura de las Amazonas como un modelo deseable de mujer feminista y se convierte en todo un referente para las utópicas de un mundo amazónico gobernado ginecocráticamente, sobre todo entre las activistas del feminismo lesbiano» (Simonis, 2012: 140, nota al pie 198). Por todo esto, en el segundo tercio del siglo XX surge la denominación de *feminismo amazónico*.



[Fig. 59] Ilustración *The Suffragette that Knew Jiu-Jitsu. The Arrest* (La sufragista que conocía el jiu-jitsu. El arresto). Arthur Wallis Mills, para *Punch* y *The Wanganui Chronicle* (1910).

Sin embargo, anteriormente, el término «Amazonas» ya había sido utilizado para denominar a las sufragistas. Concretamente a principios de siglo XX, cuando Edith Garrud, feminista y experta en *jiu-jitsu*, entrena a sufragistas inglesas de la WSPU (Women's Social and Political Union) para defenderse del abuso policial [Fig. 59]. Por su destreza en la lucha fueron bautizadas por la prensa de la época como las «Jiu-jitsu-suffragettes» y también como «Amazonas». La autodefensa femenina de las sufragistas se extendió más allá de Inglaterra, repitiéndose en países Occidentales como EE.UU. o Francia, donde también fueron llamadas «Amazonas».

Realmente, mucho antes del siglo XIX el término de «Amazonas» también se había usado como metáfora política de movimientos de mujeres, pues durante la revolución francesa, la activista Théroigne de Méricourt (1762-1817), tras participar en la toma de la Bastilla y liderar la marcha hacia Versalles, organiza a un grupo de mujeres humildes, a las que adiestra a luchar cuerpo a cuerpo, creando con ellas la *phalange d'amazones*. La activista fue apodada por ello como «la Amazona escarlata» (McCausland, 2017: 62-63). Este poder

simbólico que se le otorga a la amazona, se refuerza con la introducción del uso del pantalón entre las mujeres occidentales como elemento transgresor. Pues el pantalón se convirtió en símbolo del poder masculino popular con los *sans-culottes* durante la Revolución Francesa (Bard, 2012: 173)¹⁰⁹. Su uso se extendió tanto entre las clases altas progresistas de la Revolución, como entre las ciudadanas, dejando de manifiesto una aspiración a la libertad y a la igualdad, ya que era un atuendo que no diferenciaba por sexos a la sociedad.

No obstante, con la llegada de Napoleón al poder, una ordenanza prohibió a las mujeres el uso de prendas de otro sexo y el Código Napoleónico (1804) reforzó el poder masculino. Solamente se permitió en algunas ocasiones que la mujer usara el pantalón: en los espectáculos de circo o para ejercer deportes como la equitación, el tenis o el ciclismo, éste último de suma importancia para la New Woman, porque la bicicleta se convirtió en una gran aliada de la mujer libre (Bard, 2012). Y es que, algunas mujeres consideradas New Woman (escritoras, periodistas, artistas y similares), feministas o solamente sufragistas, utilizaron el pantalón en el siglo XIX como forma de transgresión: George Sand (pseudónimo de Aurore Lucile Dupin de Dudevant), Amelia Bloomer o Sarah Bernhardt (Bard, 2012).

Igualmente, para el socialismo y el feminismo decimonónico, de dimensión internacional, la vestimenta comenzó a ser un instrumento de lucha para desafiar la dominación masculina y patriarcal, tal como defiende Catherine Bamby en su publicación *The Demand for the Emancipation of Women* (1843), pero en realidad no fue solo por transgresión y política, el uso del pantalón fue proclamado también por las corrientes higienistas de finales del XIX y principios del XX (Bard, 2012). El avance del uso del pantalón fue decisivo tras las dos grandes guerras del siglo XX, pues su utilización se extendió a todos los sectores de la sociedad por razones prácticas, aunque no se generalizó hasta la revolución de Mayo de 1968. Anteriormente, el pantalón femenino siguió representando en Occidente a la mujer transgresora y de carácter amazónico, prueba de ello son las actrices Marlene Dietrich, Katharine Hepburn o María Félix, que vestían diferentes tipos de pantalones

¹⁰⁹ Aunque el pantalón surge en Persia como prenda unisex, en Europa empiezan a utilizarlo los hombres. A finales del siglo XVII el pantalón sucedió a las llamadas bragas entre las clases populares (también los niños en general), mientras la aristocracia utilizaba los *culottes*. El pantalón se puso de moda por un personaje de la Comedia del Arte, Pantaleone, y también por su uso entre los marineros y pescadores. Los llamados *sans-culottes* fueron quienes derrocaron a la monarquía francesa en 1789. Y fue a partir de ellos que el pantalón consiguió alzarse como indumentaria política (Bard, 2012).

en sus viajes, fotos y en escena, alzándose como mujeres fuertes y transgresoras para su época.

Recordemos, asimismo, que en el mundo del fetiche de la Dominatriz hay un atuendo que se denomina amazónico (pantalón y botas altas), tal como veíamos en el apartado dedicado a la creación de esta figura de la cultura BDMS. De hecho, la idea de la amazona en sí, una guerrera fuerte y poderosa que monta a caballo, es un modelo perfecto de Dominatriz, recordemos por ejemplo la obra del autor Alan Mac Clyde o Carlo *Dolorés Amazone (Dolores Amazona, 1934)*. Así, la amazona entra en el imaginario de la mujer dominadora, fuerte y sensual. Con todo, estos tres frentes estudiados nos han mostrado como en el siglo XX el mito de las amazonas se convierte en emblema de la mujer poderosa, transgresora y feminista.



[Fig. 60] Fotografías de la obra de teatro *El marido de la amazona* (Julian Thompson, 1924).

En efecto, en los años treinta la palabra «amazona» era empleada «para tachar a las mujeres fuertes y autónomas de dominantes y temperamentales» (Mayor, 2017: 260). Idea que fue ironizada en una revisión teatral del mito de la amazona Antíope y el héroe Teseo, *El marido de la amazona* (Julian Thompson, 1924)¹¹⁰, estrenada en Broadway en 1932 y protagonizada justo por una de las últimas actrices citadas, Katharine Hepburn. Se trataba de una comedia que satirizaba los roles de género, donde una joven Katharine Hepburn hacía de amazona dominante e independiente, perseguida por Teseo enamorado [Fig. 60], aunque finalmente se invertían los papeles y Antíope renunciaba a su vida de amazona. No obstante, parece ser que ese rol de

¹¹⁰ Llevada al cine un año después bajo la dirección de Walter Lang.

mujer dominante, segura de sí misma y a la vez atractiva, marcó su carrera e, incluso, su personalidad (Mayor, 2017: 260).

En todo caso, el mito de las amazonas como emblema del feminismo se va a construir en el imaginario popular a partir de los años cuarenta a través de la figura de Wonder Woman¹¹¹. Personaje del cómic lanzado en 1941 por la editorial *All-American Publications* (futura *DC Cómics*) y creado oficialmente por el psicólogo, inventor y escritor William Moulton Marston¹¹². Se trata de una de las primeras superheroína que marcará las bases de todas las posteriores y aunque ha ido evolucionando en sus más de setenta años de historia, recoge su esencia de las amazonas, pero también de la lectura contemporánea de otras diosas grecolatinas, como Atenea o Afrodita.

Asimismo, Wonder Woman está influenciada por el pensamiento feminista y liberal de sus autores, que a su vez lo están del movimiento feminista americano que comenzó a principios del siglo XX. Es por tanto, una derivación actual de la heroína activa belicosa, pero por su excepcionalidad, su influencia, su visualidad y las características propias del medio donde se origina, profundizaremos sobre la tipo de personaje que representa en el último capítulo de esta primera parte de la tesis. Pues su esencia permanece en este medio, junto a otras guerreras de la cultura Occidental que son rescatadas y reconvertidas por los cómics, en figuras positivas, pero también negativas y ambiguas, siendo, por ello, clave en la construcción de ciertas heroínas siniestras que veremos en la segunda parte.

Sin embargo, sí querríamos destacar ahora al personaje de Xena, de la serie televisiva *Xena: Warrior Princess*, creada por Robert Tapert y John Schulian (emitida entre 1995 y 2001 en todo el mundo). Ya que, aunque tiene influencia de la esencia de Wonder Woman, presenta un puente de unión entre la cultura grecolatina y la contemporánea, pues se ambienta en la Antigua Grecia, reactualizando mitos, pero las protagonistas son las guerreras amazonas, que son vistas desde una perspectiva positiva. Además, su vestimenta a base de un pequeño vestido de cuero, pectoral y brazaletes evocan a la dominatriz, a la vez, y curiosamente, el pectoral recuerda al que lleva Hepburn [Fig. 61].

¹¹¹ Antes de Marson, otros escritores americanos de principios de siglo habían recurrido al mito amazónico para recrear sus novelas (McCausland, 2017: 57, 66-68).

¹¹² En su creación estuvieron implicadas dos mujeres: Elizabeth Holloway y Olive Byrne (McCausland, 2017).



[Fig. 61] Fotograma de *Xena: Warrior Princess*. De Robert Tapert y John Schulian (emitida entre 1995 y 2001).



[Fig. 62] Fotograma de *Xena: Warrior Princess*. De Robert Tapert y John Schulian (emitida entre 1995 y 2001).

La historia gira en torno al viaje heroico de Xena (Lucy Lawless), que realiza junto a su inseparable amiga Gabrielle (Renée O'Connor), su ayudante de aventuras, aunque es Xena la heroína salvadora, la que protege a Gabrielle [Fig. 62]. Se trata de una heroína activa, guerrera y justiciera en favor de los desfavorecidos, descendiente directa de Artemisa y las amazonas, atlética y fuerte, pero sin dejar de ser femenina. Aunque la relación con Gabrielle nunca traspasa la amistad, e incluso tienen relaciones heterosexuales, la incertidumbre sexual entre ambas se percibe en muchas ocasiones, no quedando del todo definida, de hecho ha sido un ícono del movimiento lésbico actual (Brown, 2011).

Con todo lo expuesto, podemos terminar este apartado diciendo que el arquetipo de la heroína belicosa matriarcal sienta las bases de una heroína propiamente feminista, luchadora y decidida a desestabilizar el patriarcado. Son figuras fuertes y guerreras, que aunque desarrollan funciones que la sociedad patriarcal ha adjudicado a lo masculino, siempre se inclinan hacia lo femenino. Además, su heroicidad no tiene por qué alejarles de su sensualidad. No obstante, por estas mismas características, siempre está próximo a lo nefasto y a lo siniestro.

c) Heroínas vengativas y heroínas sacrificadas:

A lo largo de las dos clasificaciones anteriores hemos señalado que existen variaciones de heroínas activas y belicosas que mezclan los arquetipos generales de Atenea y Artemisa, fundamentalmente a través de las llamadas *Bellatrix Virgo* medievales. Aunque hemos resaltado que esto sucede por los cambios de cada época y por la propia modernización de la sociedad, también hemos nombrado que se produce por la influencia de personajes provenientes de otras mitologías de la antigüedad europea y de su cristianización. Es verdad, que en la heroína pasiva también hemos resaltado paralelamente la influencia de figuras concretas provenientes de las culturas celtas y germánicas, sin embargo, pensamos que las guerreras originarias en estas dos grandes culturas han sido determinantes en la concepción actual de éste tipo de personaje, a veces heroico, pero muchas otras veces anti-heroico.

Es justamente por ese último motivo, por lo que nos parece interesante para nuestra investigación, porque al resaltar las particularidades de ciertas figuras míticas de dichas culturas, profundizando en algunos aspectos ya adelantados, entenderemos la problemática de la heroína activa y belicosa, que como hemos ido diciendo siempre oscila entre lo heroico y lo monstruoso. De hecho, en el capítulo dedicado a la mujer siniestra resaltábamos ya algunas figuras originarias en estas culturas que han sido concebidas como bellas monstruo.

A pesar de que ambas grandes culturas son muy diferentes y han producido personajes diversos, sus mitologías comparten ciertos elementos trascendentes en la imaginación fantástica posterior (por ejemplo las dos son animistas y sus personajes se pueden transformar en animales), pero sobre todo tienen una idea de la mujer muy similar entre ellas que se aleja de la concepción grecolatina. Por un lado, porque comparten en origen una deidad prehistórica, que tiene una gran relevancia en las figuras femeninas posteriores de ambas culturas, se trata de las *Matronae* (*Matres* o *Matrae*), divinidades que se repiten de forma análoga en distintas regiones, aunque con peculiaridades y nombres dispares según la zona. Solían aparecer como una triada, simbolizando a la mujer joven (la virgen), a la madura (la madre) y a la vieja (la sabia), asimismo estaban centradas en dos temas fundamentales: el sol y la fertilidad (Eliade, 1999b: 181; Bernárdez, 2016: 144-49). Ambos temas están asociados con la feminidad, la sexualidad y con el ciclo de la vida: el renacer y la muerte. El sol como representación de la sexualidad y como

divinidad femenina es un fenómeno no muy frecuente pero que se halla en algunas culturas nómadas de la prehistoria que influenciaron en las culturas célticas y germánicas, aunque con el desarrollo de éstas fue masculinizándose (Campbell, 1972: 194-196; Chevalier y Cheerbrant, 2015: 952; Bernárdez, 2015: 49)¹¹³.

Dichas diosas prehistóricas están estrechamente relacionadas con la construcción general de la feminidad de la cultura celta y germánica, lo que queda reflejado en lo que se sabe de las diosas de ambas mitologías, que según las fuentes estaban encargadas de múltiples funciones opuestas, siendo al mismo tiempo las protectoras de la fecundidad, de los clanes, de la tierra, de la guerra, del destino y de la fortuna¹¹⁴. Tras el pensamiento latino fueron asociadas con lo misterioso, el destino nefasto, la venganza, la muerte y el otro mundo, ya que al ser comparadas con las diosas grecolatinas (sobre todo por parte de los invasores romanos) fueron vistas con mucha más violencia, sexualidad y protagonismo (Eliade: 1999b: 183).

Asimismo, cuando ambas sociedades se transforman en culturas principalmente guerreras, organizadas en clanes jerárquicos, las diosas principales continúan estrechamente relacionadas con la sexualidad, que no está solamente asociada con la procreación o el placer, sino que es a través de ella que el hombre puede gobernar, crecer, iniciarse y desarrollarse, porque era parte inherente de su religión. Por ejemplo, en la cultura celta las diosas importantes son llamadas por los mitógrafos como diosas de la soberanía, porque ningún jefe podía llegar a ser rey si no mantenía relaciones con la diosa principal de la región (Eliade, 1999b; Alberro, 2000)¹¹⁵. La diosa de la soberanía aparecía ante el futuro rey con el aspecto de una vieja fea e intentaba tener relaciones íntimas con él, sí finalmente lo conseguía, al día siguiente se había transformado en una hermosa joven y el rey se aseguraba la prosperidad y felicidad de su reinado. Eliade advierte que este mito permanece intrínseco en los romances bretones del Grial de época medieval (1999b: 182) e incluso vamos a demostrar que también permanece en el folclore inglés descendiente de las leyendas artúricas.

¹¹³ Es dicha creencia la que comentábamos en el apartado del arquetipo de Perséfone y que Campbell relaciona con el origen del cuento de *Caperucita Roja*.

¹¹⁴ Las fuentes primarias de dichas mitologías provienen principalmente de las crónicas de los invasores romanos, de los escritos tardíos de la época ya cristiana y de restos arqueológicos aún hoy no descifrados completamente (Eliade, 1999b; Bernárdez, 2016).

¹¹⁵ Mediante el ritual llamado de la *hierogamia* (Alberro: 2000).

En la cultura germánica, concretamente en la escandinava, la diosa Freya (que en nórdico antiguo significa «dama»), es la que ostenta el poder de la fertilidad, poder simbolizado en un collar que todos los dioses le quieren robar, incluso el poderoso Odín, pero nunca lo van a conseguir. Dicha fertilidad es la vida y la sexualidad, pero además simboliza la muerte, ambas cuestiones inmensamente relacionadas en el pensamiento germánico, pues «la muerte se veía como una forma de encuentro sexual, como una nueva versión del matrimonio sagrado, y la parte femenina de éste era la siempre joven Freya» (Bernárdez, 2016: 100).

Por lo anterior, antes que Odín, la primera elección de los muertos para el descanso eterno es ella, teniendo en su interior a la mitad de los muertos. Igualmente, algunos animales que le acompaña son sus otros atributos principales: dos gatos mágicos que tiran de su carro y flanquean su trono, un jabalí, Hildisvíni, y un halcón, cuyas plumas lleva en su capa, con la que vuela y se transformaba en halcón. En definitiva, Freya es la diosa del amor, la belleza, el sexo, la fertilidad, la muerte, la guerra y la hechicería.

Por otro lado, en ambas culturas, las mujeres reales desarrollaron un papel activo en la sociedad y en la vida cotidiana, llegando muchas veces a ser reinas, sacerdotisas y guerreras. Los textos clásicos (como las crónicas de Tácito o de Pomponio Mela) muestran el temor que causaban a los latinos tanto las mujeres germánicas como las celtas, bien por su ferocidad, bien por su independencia, bien por considerarlas magas o adivinas. Además, las leyendas y el folclore de ambas culturas están repletas de diosas guerreras y soberanas, aunque no se ha podido demostrar que las germánicas participaran en la guerra, todas las fuentes apuntan a que las mujeres celtas luchaban junto a sus compañeros varones (Markale, 1992; López Monteagudo, 1994). De hecho se conocen algunos nombres de capitanas guerreras, la más famosa y popular actualmente es la reina Boudicca (o Boadicea, viuda del rey Iceno, Prasutagus), que encabezó la revuelta contra Roma en el año 61 de nuestra era y que se ha convertido desde el Romanticismo en la heroína de los británicos¹¹⁶. Sin embargo, a pesar de estos referentes históricos, el folclore y

¹¹⁶ Su memoria fue prácticamente borrada hasta el Romanticismo, cuando los poetas William Cowper primero (1782) y Alfred Lord Tennyson después (1859), la ensalzaron como heroína histórica británica, incluso Lord Tennyson la equiparó a la reina Victoria, convirtiendo así, cáusticamente, a la reina celta que se rebeló contra el imperio romano en efígie del nuevo imperio Británico. No obstante, fue gracias a ello que la figura se popularizó y pervivió en la memoria hasta la actualidad, sobre todo, a partir de 1905, cuando el príncipe Alberto de Sajonia-Coburgo-Gotha financió una gran estatua de bronce de Boudica, donde aparece ella junto a sus hijas en un carro de guerra, sobre una placa donde están inscritos dos versos del

las leyendas celtas tienen menos guerreras heroicas que la cultura germánica.

Tal vez, no quede hoy rastro directo de guerreras celtas positivas porque sus figuras belicosas fueron demonizadas tras el cristianismo y con el tiempo convertidas en hadas oscuras o hechiceras, como le sucede a Macha, Medb o Morrigan. Figuras poderosas, asociadas con la guerra, la sexualidad y la venganza, personajes que fueron retomados por las leyendas medievales y que han permanecido hasta hoy con dicha lectura negativa (Alberro, 2000 y 2003; Monaghan, 2004). Fuente, por otra parte, fundamental de las brujas y madrastras de los cuentos de hadas, así como de otros seres sobrenaturales del imaginario fantástico actual. En este sentido es claro el caso de Morrigan, que influencia en el hada Morgana de la leyenda artúrica, curandera en los primeros escritos, donde tenía un papel secundario, pero que finalmente se convierte en la principal antagonista de la historia, en una mujer impía y celosa, la culpable de que Arturo conozca el romance entre su esposa y su caballero más leal, una mujer dominada por la sensualidad y el demonio (Monaghan, 2003; Rabelo, 2015)¹¹⁷.



[Fig.63] Ilustración representando a *Medb*. Joseph Christian Leyendecker para *Myths and Legends of the Celtic Rac*, T. W. Rolleston, 1911.

poema de Cowper dedicado a la heroína, conjunto de Thomas Thorneycroft situado cerca del puente de Westminster, la abadía homónima y el Parlamento de Londres (Markale, 1992; López Monteagudo, 1994).

¹¹⁷ Algo parecido podríamos decir que es lo que le ocurrió a *La Dama del Lago* (que hemos nombrado en más ocasiones), personaje trágico de las leyendas artúricas, de gran relevancia por sus cometidos, tanto positivos como nefastos; es ella la que entrega la espada de Excalibur; adopta y educa a Lancelot; pero también engaña y hechiza a Merlín. Sin embargo, aunque es una figura poderosa, no es propiamente una guerrera.

No obstante, nuevas lecturas de leyendas sobre mujeres y deidades femeninas poderosas, nos pueden aproximar a una idea lejana de lo que era la heroína celta. Tal sucede con la diosa-soberana Medb de Irlanda, que aunque la visualidad que tenemos de ella es totalmente contemporánea [Fig. 63], con lo que explican algunos textos podemos sacar ciertas conclusiones (Vinyoles, Martín y Chalaux, 2003). Medb organizaba, gobernaba, protegía, luchaba y ostentaba el poder de Connact, a la vez que seguía siendo femenina, lo que evidencia una realidad celta que la arqueología también ha demostrado: el hecho de poder y saber usar las armas de la guerra no implica que la mujer tenga que masculinizarse, como ocurre en la cultura grecolatina.

Asimismo, se puede rastrear la naturaleza de las guerreras celtas heroicas de forma indirecta, en ciertas figuras de *Bellatrix Virgo* de los libros de caballerías medievales, concretamente en obras como el *Libro de Silence* (ca.1270) de Heldris de Cornualles, texto descendiente de las leyendas artúricas. A diferencia de las *Bellatrix Virgo* originarias de las figuras amazónicas de Virgilio, aquí la guerrera es la única protagonista, Silence (que se llama Silentius en femenino). Ella debe ocultar su sexo biológico desde que nace para poder heredar los bienes de sus padres, derecho que han perdido las mujeres por un decreto real. En un primer momento éste travestismo es impuesto, pero a medida que el personaje se desarrolla va aumentando su gusto por comportarse como un hombre. Hay dos personajes que siempre le acompañan y que parecen ser su conciencia: Naturaleza y Razón. Figuras que le advierten continuamente de los peligros de continuar siendo varón (Naturaleza) o de volver a ser mujer (Razón), pues el primer personaje (Naturaleza) le indica lo que debería hacer según su naturaleza verdadera y su gran belleza femenina, mientras el segundo (Razón), le incita a continuar travestida, alabando la vida caballeresca y sus quehaceres (Marín Pina, 1989).

Silence/Silentius es una gran guerrera, pero su belleza es tal que tiene enamorados a todos los hombres y mujeres que la conocen, por ejemplo es destacable el caso de una reina adúltera que queda prendidamente enamorada de ella, y tras ser rechazada, intenta deshonorarla. Finalmente Merlín descubre el entuerto de la mujer travestida y tras una serie de acontecimientos acaba desposándose con el rey y se convierte en la reina que debía ser. Hecho que es un lejano recuerdo de las diosas de la soberanía de la cultura celta, idea que se refuerza porque se trata de una historia descendiente de dicho folclore

(leyendas artúricas). Así, podemos confirmar también, la idea comentada en varias ocasiones: las *Bellatrix Virgo* no solamente descienden de las Amazonas, sino también de figuras no grecolatinas, de las que adquiere su naturaleza sexual. Además, con este ejemplo vemos que, aunque no haya personajes directos de heroínas celtas, su esencia se ha transmitido a través de mujeres guerreras travestidas como Silence/Silentius.

Sin embargo, es en la cultura germánica donde encontramos a guerreras concretas que han trascendido desde la época moderna hasta la actualidad, personajes históricos e imaginados que se construyen a partir de las valkirias mitológicas, las cuales adquieren, dependiendo de la época, unas características u otras que han ido configurando diferentes tipos de heroínas. Por ello, a continuación vamos a estudiar primero la construcción de las valkirias en la mitología nórdica y escandinava, analizando su presencia en las sagas principales que inspiran a las figuras literarias propiamente medievales, Brunilda y Krimilda, prototipos de heroínas vengativas, para luego explicar a las doncellas guerreras propiamente vikingas, las *Skjaldmö*, pasando después a analizar cómo influye el Romanticismo en la construcción de las valkirias a partir de la visión de Wagner, que ha proporcionado un tipo de heroína más: la belicosa trágica sublime. No obstante, cabe destacar de antemano, que aunque siempre que sea posible mostramos imágenes de las figuras explicadas, estas representaciones están influenciadas por la visión romántica, debido a que han sido creadas en dicha época (no solamente por Wagner, sino que en general la cultura antigua germánica fue revalorizada a partir del Romanticismo).

Las valkirias son realmente las guerreras femeninas con más presencia en la cultura germánica (tanto nórdica como escandinava), porque no se encuentran solamente en los mitos, las leyendas y las sagas, también en las piedras votivas, amuletos y enterramientos (Bernárdez, 2016). Incluso en los cantos heroicos medievales donde las diosas han desaparecido prácticamente, las valkirias más importantes permanecen. Estas figuras son semidiosas, concretamente *disas* (espíritus cotidianos) encargadas de los asuntos de la muerte, de la batalla y de la guerra (Bernárdez, 2016: 155-56). Según uno de los textos más antiguos sobre la mitología nórdica, la *Edda* poética (s. XII), son doncellas escuderas que cabalgan en las filas de los dioses y que sirven los tragos en el *Valhala*. Representadas con armadura, escudo y yelmo, que

participan en las batallas a favor del dios padre (el dios de la guerra, Odín), y tras éstas conducen a los caídos al *Valhala*, por lo que se las considera un nexo entre el dios y los héroes muertos en la guerra.

Por dicha función, podrían ser consideradas como guerreras patriarcales, no obstante, tal como analiza Bernárdez, parece ser que tenían la misma función que la diosa Freya, pues simbolizan la parte sexual de la muerte: el matrimonio sagrado (unión sexual) que los antiguos germánicos creían que sucedía al morir un guerrero (2016: 156). No por casualidad, las valkirias son muchachas vírgenes (doncellas no casadas) que representan el avatar de la diosa Freya como joven virgen (Bernárdez, 2016: 176-77). Cualidad que nos recuerda a las guerreras grecolatinas, no obstante, son muy diferentes porque las valkirias no rehúyen la sexualidad, tal vez por eso, ellas han sido concebidas de forma sensual mucho antes que las guerreras clásicas (o más bien, creemos que las segundas se han sexualizado por la influencia de las primeras). Como sucede en muchas de las feminidades comentadas de la mitología celta, las valkirias tienen una doble naturaleza, ya que dicha función de guerreras vírgenes hace que a veces «aparezca como una criatura de gran nobleza y belleza deslumbrante y, otras, como una diosa de la muerte sedienta de sangre» (Fernández Espinosa, 2001: 38-39). Son guerreras valientes y sanguinarias, que luchan junto a los hombres, a la vez que son las dóciles sirvientas cuando estos mueren (convirtiéndose en la sensual recompensa tras la muerte para el guerrero).

En la saga de *Nial* o *Njál* (s. XIII) las valkirias llegan a la batalla para tejer el destino de los guerreros (Bernárdez, 2016: 155). Idea que las relaciona con otras *disas*, las encargadas del destino, las Nornas, que tienen una función similar a la de las Moiras griegas y las Parcas latinas. Todas ellas figuras temidas y adoradas, fuerzas primitivas análogas a las Erinias griegas y a las Furias romanas, personificaciones femeninas de la venganza que son llamadas cuando se produce un crimen (Grimal, 1989: 169). Tal vez por esto, en la cultura anglosajona las valkirias son consideradas deidades guerreras de la venganza, pues eran denominadas con el mismo vocablo con que se hacía referencia a las figuras femeninas latinas del destino, de la muerte y de la venganza (Bernárdez, 2016: 155 *nota al pie*). A su vez, dicha conexión puede haber provocado la relación existente en el mundo anglosajón de las valkirias con la diosa celta Morrigan. Con la que guardan muchas similitudes: se

presentan en la batalla cargadas de furia, están sedientas de venganza y comparten el avatar del cuervo, entre otros animales similares.

Tal como ya advertimos al hablar de las bellas monstruo, las valkirias pueden convertirse en cuervos, pero también en águilas, lobos o caballos, aunque sobre estos últimos no se cuenta en ningún texto que se transformen, sino más bien que llegan volando sobre ellos a las batallas, lo que ha provocado que en ocasiones se las represente sobre caballos alados¹¹⁸. Un ejemplo visual de lo que hemos explicado por ahora, se puede encontrar en la pintura del noruego Peter Nicolai Arbo, como la obra *Valkyrie*, pintada en 1869 [Fig.64].



[Fig.64] *Valkyrie (Valkyrien)*, Peter Nicolai Arbo, 1865. National Museum (Suecia).

En esta imagen observamos la idea de la furia de las valkirias y la descripción de que aparecían en la batalla bajando desde el cielo en su caballo, aunque aquí no aparecen alados. La guerrera está preparada para la contienda (vestida al estilo medieval) y a al fondo se observa a otras valkirias, la ferocidad de la escena la marca el gesto del caballo y la tormenta que se está gestando debajo de ellos, mientras el cuervo que les acompaña alude a la simbología germánica, el casco que porta está coronado por una especie de *Nike* (diosa griega de la Victoria).

¹¹⁸ Bernárdez advierte que en algunos textos cabalغان sobre lobos no sobre caballos, lo que nos sugiere que tal vez ambos animales fueron confundidos en las traducciones cristianas (2016: 126).

Esto último, constata la influencia de la cultura neoclásica en las primeras representaciones gráficas de las valkirias, lo que va a ir desapareciendo a medida que se conoce más la cultura nórdica, en este sentido es interesante atender a dicho detalle del casco, pues como vamos a ir destacando se transforma completamente en las óperas de Wagner, momento en el que se añaden al casco dos alas flanqueándolo (de cuervo o de cisne), convirtiéndose a partir de entonces en el ícono por excelencia de la Valkiria (y también de personajes masculinos de la mitología germánica, nórdica y escandinava).

Asimismo, las semidiosas también son relacionadas con animales no asociados con la guerra, pues pueden convertirse en cisnes (Bernárdez, 2016: 155). Según el folclore germánico, el cisne y la valkiria comparten la función de transportarse de la vida terrenal a la celestial, lo que es un buen augurio, por lo que si alguien captura o sostiene a una doncella-cisne puede conseguir un deseo, así se creará la leyenda de la mujer cisne que poblará numerosas historias del folclore y de los cuentos del norte de Europa, mezclándose con el mito grecolatino de Leda e inspirando a la obra universal *El lago de los cisnes*. Es por este motivo que el casco romántico comentado de las valkirias puede representar, a aparte de las alas del cuervo, alas de cisnes.

De este modo, se comprueba que la idea de la valkiria es contradictoria, que según la época y la zona se ha enfatizado más su parte negativa o su parte positiva, de hecho la imagen de la valkiria que ha llegado hasta nuestros días es el resultado de las transformaciones que sufre el personaje mítico tras la latinización y cristianización. Por ello, las valkirias medievales de los cantos épicos se asemejan a las amazonas en muchos sentidos, principalmente, y de forma general, porque son guerreras que van en grupo y están lideradas por una de ellas, la cuál es la única que tiene nombre propio. Aunque suelen distanciarse de las bárbaras clásicas porque luchan por batallas ajenas a ellas, y la líder es la hija de un rey significativo, existen algunas descendientes de las valkirias que recogen atributos concretos de ambas figuras mitológicas (Fernández Espinosa, 2001). La belicosidad de la valkiria, y por tanto de la guerrera germánica, es sometida simbólicamente durante la Edad Media de dos maneras opuestas, desarrollando así dos tipos de figuras heroicas distintos: guerreras que se hacen doncellas que tienen que ser salvadas o heroínas vengativas tratadas desde un punto de vista negativo y, normalmente, con un final trágico.

El primer tipo de heroína lo encontramos en la saga *Völsunga* (siglo XIII), donde la valquiria protagonista es Brünnhilde (Bynhild) y desobedece a Odín (su padre) al elegir cómo vencedor en una batalla al rey contrario que el dios le había ordenado. Como castigo, Odín la sumerge en un sueño eterno y la abandona en un macizo rodeado de fuego para que nadie pueda salvarla ni poseerla, así «fue preservada para el héroe que le correspondía (...) permaneció en su estado de hija durante años, con la virginidad protegida por el círculo de fuego del padre de todos, Wotan. Durmió en la intemporalidad hasta el arribo de Sigfrido» (Campbell, 1972: 65).

En este relato observamos una manera simbólica de someter a la joven guerrera, valiente y heroica, pues Brünnhilde comienza siendo una heroína activa que se rebela contra el poder por lo que ella considera justo (por amor compasivo y por piedad), pero acaba su historia esperando a ser salvada. Justamente es esta última parte la que inspira el cuento de hadas *La Bella Durmiente*, tal hemos adelantado al estudiar la heroína pasiva. Igualmente, es interesante destacar que el camino que recorre esta heroína es inverso al tradicional del héroe, porque empieza siendo una guerrera que lucha por lo que cree, luego es atrapada y victimizada, para finalmente convertirse en la recompensa final del héroe. Proceso que demuestra una de las diferencias de género principal y determinante de la idea general de heroína en la cultura occidental.

El segundo tipo, las heroínas vengativas y trágicas, han tenido una mayor trascendencia cultural como prototipo de heroína belicosa. Se trata en origen de figuras heroicas, descendientes directas de las valquirias, pero también de guerreras históricas normalmente de origen vikingo, que en las sagas y cantares medievales son tratadas de forma negativa, desacreditándolas o haciendo que muriendo en la lucha o suicidándose. Aunque vamos a ir demostrando que dicha muerte es una manera simbólica de someter a las guerreras poderosas, también es verdad que es una manera de huir de un destino que deshonraría su orgullo, porque según la tradición germánica (muy presente hasta bien entrado el siglo XVI) toda traición tiene como respuesta la venganza y tras ésta, o se sale victorioso o se muere, porque sólo la muerte puede preservar la integridad del honor (Fernández Espinosa, 2001). Además, hay que tener en cuenta que en dicha cultura la muerte valerosa es la única que hace que la persona fallecida descanse junto a los dioses.

Hay numerosas guerreras de este tipo (Signy de la saga *Völsunga* o Thorgerda de la saga *Egil*), pero uno de los ejemplos narrativos con mayor repercusión cultural es el *Cantar de los Nibelungos* (s. XIII)¹¹⁹. Donde aparecen los personajes de Krimilda (denominada también Gudrun) y Brunilda (llamada a veces Brunequilda o Brunhilda)¹²⁰. Al contrario que los textos cortesanos de la época, este relato comienza con dos bodas y acaba con la muerte de todos los personajes, por ello es considerada como una tragedia de traición y venganza. A pesar de que el autor (tal vez el caballero Von Kürenberg) manifieste en la introducción que es la historia del famoso héroe Sigfrido e insista a lo largo del poema que también se narra la historia de otros héroes (como Gunten y Hagen), los dos personajes femeninos nombrados son durante toda la trama las verdaderas protagonistas.

Krimilda es el personaje más desarrollado en profundidad, los personajes masculinos que van apareciendo lo hacen en relación directa con ella, incluso cuando no aparece en la acción, los acontecimientos se hacen por ella. Del mismo modo, ella es clave para el desarrollo de la tragedia final y será la última de su estirpe en morir (Fernández Espinosa, 2001). Brunilda, por su parte, aunque aparezca menos, también lo hace de forma indirecta desde el principio, al ser motivo de los acontecimientos que se van a desarrollar. Además, es clave en la muerte del héroe Sigfrido, y por tanto en el despertar de la venganza final de Krimilda. Igualmente, ambas mujeres son continuamente violadas y engañadas, pero las dos consiguen empoderarse y vengarse. Es verdad, que a través de ellas los héroes principales de la narración consiguen ser reyes, Sigfrido al casarse con Krimilda (hija del rey de los Bergundios) y Hagen al hacerlo con Brunilda (reina de Islandia), pero son ellas las que adquieren a partir del matrimonio más poder y territorio. Dichos matrimonios, son uno de los hechos que hacen de las protagonistas figuras arcaicas, pues recuerdan inevitablemente a las diosas celtas de la soberanía.

No obstante, el arcaísmo de las protagonistas es evidente por otros motivos, primordialmente porque poseen nombres de valkirias, pero profundizando en cada una de las figuras vamos a mostrar conexiones no solamente con las

¹¹⁹ *Nibelungenlied* (en su lengua original), es una epopeya germánica compuesta durante la Edad Media (atribuido, sin pruebas fehacientes, al caballero Von Kürenberg), que fusiona dos sagas medievales de los siglos IV-V, *Sigfrido y Brunilda* y *La caída de los Burgundios*. La obra se conoce por tres códices del siglo XIII que constituyen en la literatura una «canción de gestas».

¹²⁰ Aunque el nombre de Brunilda es similar al de la valkiria Brünnhilde, parece que son figuras diferentes que con el tiempo han sido confundidas y mezcladas (Fernández Espinosa, 2001).

semidiosas nórdicas, sino incluso con las amazonas (Fernández Espinosa, 2001). Brunilda guarda una estrecha relación con las bárbaras griegas porque es presentada como la reina de un país donde solamente viven mujeres, además de que es descrita como una guerrera excepcional, casi sobrenatural. Asimismo, su historia recuerda a la heroína clásica grecolatina, Atalanta, ya que ambas repudian el matrimonio e intentan evitarlo mediante una competición contra ellas (la griega con una carrera, la reina de Islandia con la lucha), sabiendo que ganarán porque son las mejores, pero finalmente son engañadas, Brunilda por Sigfrido y Hagen, Atalanta por Hipomenes con ayuda de Afrodita. El parecido con las figuras griegas no se queda aquí, pues Brunilda posee un cinturón que le hace ser imbatible y le protege de su virginidad, lo que la conecta con la reina amazona Hipólita, que recordemos, solamente fue vencida por el héroe Hércules cuando éste consiguió quitarle el cinturón. Como ya dijimos, dicho cinturón simboliza poder y pureza, lo que en el *Cantar de los Nibelungos* aparece directamente asociado con la sexualidad, ya que solamente tras quitarle este cinturón el héroe domina sexualmente a la reina, la viola y así le arrebató su poder (Fernández Espinosa: 2001).

No obstante, no únicamente tiene dicha connotación el cinturón de Brunilda, sino también el anillo de oro que le roba Sigfrido junto al cinturón. Ambas joyas personales están conectadas con el collar de Freya, pues son presentadas como objetos mágicos que simbolizan su fuerza sexual y renovadora. Es justamente por esta conexión, que creemos que tanto las connotaciones generales de la fuerza virginal de las guerreras, como el poder sexual que se le otorga al cinturón de Hipólita, tienen su origen en la cultura germánica¹²¹. Haciendo una reflexión sobre el significado de estos elementos (del collar y del anillo), nos damos cuenta que si relacionamos todo esto con la idea de las diosas celtas de la soberanía (recuérdese que los reyes celtas llegaban al trono únicamente después de yacer sexualmente con las diosas), observamos que esta idea se repite en el cantar, pues tal como hemos apuntado, Hager se hace rey tras casarse con Brunilda, lo cual solamente puede realizar cuando la ha poseído sexualmente tras el robo de Sigfrido. Por ello, podríamos estar ante un texto que habla simbólicamente de la pérdida de

¹²¹ Estas asociaciones, nos hacen pensar, además, que tal vez el supuesto «cinturón de castidad» medieval tiene también su origen aquí, no obstante, esto es un tema que no cabe en nuestra investigación.

la hegemonía de la mujer frente al mundo guerrero masculino de los mitos heroicos.

Sin embargo, los elementos arcaicos y míticos de Krimilda no son tan evidentes como los de la reina de Islandia. De hecho, al principio aparece como el contrapunto de Brunilda, pues es descrita como una dama cortesana, ensalzada como una excelente y educada princesa. Acorde a su época, ella es el ideal de la doncella medieval, es la recompensa del héroe Sigfrido. No obstante, a lo largo del relato irá evolucionando y despertando de su letargo, convirtiéndose a mitad del cantar en una salvaje guerrera. Según analiza Fernández Espinosa, Krimilda realiza el camino inverso de Brunilda: de lo civilizado llega a lo salvaje y primitivo (2001: 38-39). Aunque lo arcaico en Krimilda aparece poco a poco, sus rasgos arcaizantes se vislumbran ya desde el principio, cuando tiene un terrible sueño premonitorio por el cual no quiere casarse, pero su situación de princesa cortesana, y su educación, la obligan a casarse finalmente con el héroe.

El cambio drástico de Krimilda comienza cuando descubre que su marido, Sigfrido, posee el cinturón y el anillo de Brunilda, desmantelando todos los engaños que el héroe y el hermano de Krimilda han realizado a las dos reinas. Krimilda traiciona entonces a su marido y se enfrenta a su cuñada poniéndose el cinturón y mostrándoselo, demostrando así que ella tiene ahora todo el poder y la fuerza que ha perdido la reina de Islandia, a la vez que incita al trágico desenlace (Fernández Espinosa, 2001). A partir de este momento, Brunilda desaparece de la escena enojada y maldiciendo a su marido, mientras Krimilda se convierte totalmente en una guerrera sangrienta y arcaica, que trama su venganza estratégicamente: tras mandar que asesinen a su marido, elige a un nuevo rey como esposo (Atila) para que le ayude a vengarse de su hermano y de sus ayudantes, aunque finalmente su propósito sea acabar también con su nuevo marido y gobernar los dos reinos en solitario. En el apoteósico final, durante la matanza que Krimilda ha organizado, Hagen asesina a su hijo, pero ella no siente nada porque está nublada por el afán de venganza, además, este asesinato le sirve para que Atila le apoye completamente en la lucha contra el ejército de Hagen. Dato que enlaza a Krimilda con la idea griega y medieval de las Amazonas, ya que, como hemos dicho, se creía que éstas no tenían instinto maternal e incluso con sus hijos varones eran matricidas (Fernández Espinosa, 2001).

Tras morir prácticamente todos los guerreros, Krimilda realiza completamente su venganza decapitando a Hagen, cerrando así el ciclo de traiciones y por fin honrándose. No obstante, según la tradición germánica, su verdadero descanso viene con su muerte y ésta se produce cuando el último guerrero que queda vivo la asesina. No es casualidad que dicho guerrero sea cristiano, poniendo de relieve uno de los temas intrínsecos en el cantar: el triunfo completo del cristianismo sobre el paganismo. Idea que se deduce del análisis del cantar, pues lo mítico y arcaico de las protagonistas se asocia continuamente con lo demoníaco cristiano y con el instinto salvaje de lo femenino (Fernández Espinosa, 2001: 46).

A pesar de esta visión negativa de las protagonistas, a lo largo del texto las dos mujeres se comportan como heroínas frente a las injurias que los supuestos héroes les procesan, pues además del engaño, durante todo el cantar las tratan con brutalidad y soberbia. Justamente por eso mueren las dos protagonistas, porque, tal como advertíamos al principio del análisis, la única manera de que este tipo de guerrera permanezca en la cultura de forma heroica es si finalmente son sometidas con la muerte. Además, con la muerte de Krimilda por parte del último guerrero, se acaba con todo el poder vengativo femenino, desvelándose así otro mensaje intrínseco en el cantar: la venganza del patriarcado contra el último vestigio del matriarcado (Fernández Espinosa, 2001: 46).

Brunilda y Krimilda son por tanto heroínas vengativas y trágicas (pues finalmente mueren), son personajes que ayudan a construir el mito de la guerrera germánica, la representación de la temida fêmea que solo es derrotada por el héroe viril, del mismo modo que fueron descritas las mujeres escuderas de la sagas mitológicas vikingas, las llamadas *skjaldmö*, doncellas guerreras como Laghbertha de la *Gesta Danorum* (*Historia Dánica* o *Danesa*, del siglo XII) o Hervör de la saga *Hervarar* o *Hervör* (siglo XIII). Vamos a centrarnos en la primera, también llamada Ladgerda, porque es la que más repercusión cultural tiene en la actualidad, debido a la serie *Vikingos* (Michael Hirst, 2013-2020). Su historia y descripción es narrada en la gesta citada, del clérigo y traductor Saxo Grammaticus, que aunque interpretó la cultura germánica desde su propia visión del mundo, es fundamentalmente gracias a su obra que se puede tener una imagen más o menos verídica de las guerreras vikingas (esta imagen también se conoce por las descripciones de los ingleses que lucharon contra las invasiones vikingas), visualidad que mostramos en la

siguiente ilustración [Fig. 65], realizada por Morris Meredith Williams para el libro *The Northmen in Britain* (Eleanor Means Hull, 1913)¹²². En cualquier caso, la obra de Saxo Grammaticus mezclaba diversos datos sobre personajes reales vikingos con lo que conocía de su mitología, creando así historias de personajes legendarios. Concretamente Laghbertha es descrita como una joven guerrera originaria de la isla Selandia (Dinamarca), valiente y fuerte, que participa en diversas batallas, ayudando en el combate a Regner Lodbrok para defender Noruega y luego le ayudó a que se hiciera *Jarl* (jefe) de una zona de Dinamarca.



[Fig. 65] Ilustración de Laghbertha, Morris Meredith Williams. De la obra *The Northmen in Britain* (Eleanor Means Hull, 1913: 17).



[Fig. 66] Fotograma de *Vikingos* (Michael Hirst, 2013-2020).

Laghbertha se casa con Regner Ldbrok, después de someterle a varias pruebas de valor. Según se cuenta, tuvieron varios hijos juntos y participaron juntos en diversas conquistas, pero a los años se separaron por intereses territoriales (Regner se casó con Aslaug para ser rey de Suecia). No obstante, continuaron teniendo una buena relación y se apoyaron en diversas batallas, pues Regnar pidió ayuda en varias ocasiones a Laghbertha por sus hábiles tácticas en el combate. Asimismo, Grammaticus le atribuye a Laghbertha características míticas, por ejemplo que en alguna batalla adquiría dotes de valquiria, como volar con su caballo sobre sus enemigos. Igualmente, se cuenta

¹²² Cabe destacar que años antes de esta imagen, el artista citado anteriormente, , pinta un cuadro sobre la *skjaldmö Hervör*, titulado *Hervors død* (*Hervor's Death*), pero al aparecer la protagonista muerta en el suelo, sin ningún atributo belicoso destacable, hemos creído conveniente no mostrar dicho cuadro, porque además nos distraería del objetivo de la investigación.

que al final de su vida se hizo *Jarl* de una zona de Noruega, al asesinar a su futuro marido, jefe del lugar.

Tal como hemos advertido, la historia legendaria de Laghbertha contada por Grammaticus (así como la de Regner Lodbrok y otros personajes vikingos) ha sido versionada y reinterpretada recientemente en la exitosa serie de televisión *Vikingos* (Michael Hirst, 2013-2020), donde la mítica e histórica *skjaldmö* (Katheryn Winnick) aparece como una gran guerrera y ejemplar reina [Fig. 66], una mujer fuerte, independiente, poderosa, justa y heroica, sin perder su feminidad, sexualidad y maternidad. Aunque no es la protagonista de la historia, por su caracterización humanizada, luchadora y valiente, se ha convertido en ícono de mujer guerrera.

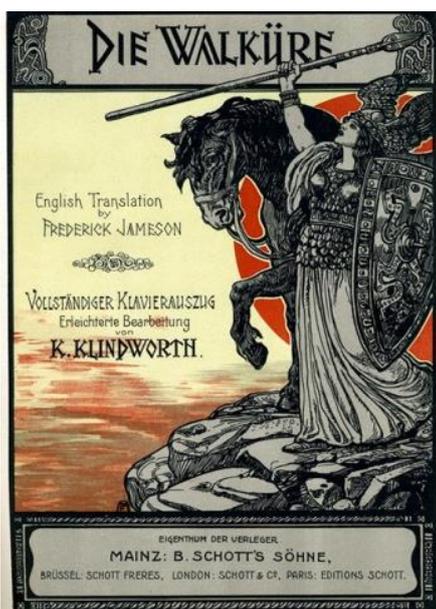
Volvamos ahora al tema que aquí nos ocupa, pues queremos destacar que en definitiva, con todos estos personajes de doncellas guerreras, heroínas sangrientas y reinas feroces, la faceta guerrera y vengativa de las valkirias se suma a la idea general de la heroína activa y belicosa (descendientes sobre todo de las amazonas), provocando que a partir de la Edad Media los arquetipos grecolatinos de las mujeres bárbaras se asocien con lo sangriento y lo sexual a través de las figuras de las *Bellatrix Virgo* (que como ya hemos dicho en varias ocasiones, mezclan ideas de unas guerreras y de otras). No obstante, a partir del Romanticismo, a la valquiria se le añade una nueva visión que produce otro tipo de heroína, la belicosa trágica y sublime o romántica. Tipo de heroína que surge fundamentalmente del drama operístico de Wagner, *Der Ring des Nibelungen* (*El Anillo del Nibelungo*, 1848-74)¹²³. Con el pretexto de escribir y componer una obra sobre la mitología germánica, Wagner creó un texto universal, pues a través de sus personajes fabulosos consigue transmitir el sentimiento y las inquietudes existenciales del romanticismo alemán del siglo XIX, planteado por filósofos como Schopenhauer (1788-1860), Feuerbach (1804-1872) o Nietzsche (1844-1900).

Se trata, por tanto, de una obra que actualiza algunos de los mitos y de los personajes más importantes de la mitología germánica, pero construyendo un mensaje diferente al de los textos originales o medievales en los que se basa, pues ahora el gran lema de todos los dramas y leyendas que se contemplan es el de la lucha entre el egoísmo materialista contra el amor puro y

¹²³ Tetralogía compuesta por un prólogo (*Das Rheingold*, *El oro del Rin*), la primera jornada (*Die Walküre*, *La Valquiria*), la segunda (*Siegfried*, *Sigfrido*) y la tercera (*Götterdämmerung*, *El crepúsculo de los dioses*).

desinteresado¹²⁴. Para ello, Wagner resume historias mitológicas y legendarias, mezcla personajes y concentra mitos, por ejemplo la saga *Voslunga* de los Eddas se fusiona con el *Cantar de los Nibelungos* medieval, del mismo modo sucede con los personajes: Brunilda, por ejemplo, es tanto la valquiria de la saga *Voslunga* como la reina del cantar, a la vez que adquiere las características del personaje de Krimilda de dicho cantar (ambos personajes se fusionan en la figura de Brunilda, por lo que Krimilda desaparece).

Aunque aparecen diferentes personajes femeninos trascendentes y heroicos, es justamente Brunilda la que tienen mayor interés para nosotros, ya que es la única protagonista que evoluciona a lo largo de toda la obra y acaba siendo la verdadera heroína que salva a la humanidad. Brunilda sale en las tres jornadas de la ópera, siendo en la primera (*Die Walküre*) y en la última (*Götterdämmerung*) donde la antigua valquiria tiene la acción dramática, mientras en la segunda (*Siegfried*) es solo una figura pasiva que debe ser salvada y que despierta enamorada de su héroe salvador, Sigfrido.



[Fig.67] Brunilda en la roca, primera portada artística de la partitura vocal de *Die Walküre*, de la editorial musical Schott, 1899.



[Fig.68] Brünnhilde the Valkyrie, Arthur Rackham para *The Rhinegold and the Valkyrie* traducida por Margaret Amour, 1910, London: William Heinemann).

Realmente, estas dos óperas versionan la historia de la saga *Voslunga*, que recuérdese hacían de la valquiria guerrera una doncella indefensa, tratándola primero de heroína activa belicosa y luego de heroína pasiva, por ello en *Die*

¹²⁴ Esta ópera es uno de los trabajos más importantes del autor, Wagner le dedicó veintitrés años de su vida, pero no solo a la obra en sí, sino también a otros textos no operísticos que completan la obra.

Walküre es guerrera y feroz. Tal como demuestran las siguientes dos ilustraciones realizadas para el texto de la ópera, una pertenece a la primera portada artística de la partitura vocal [Fig. 67], fechada en 1899, mientras la otra es una ilustración realizada por Arthur Rackham en 1910 [Fig. 68] para una publicación en inglés de la ópera de Wagner, *The Rhinegold and the Valkyrie* (traducida por Margaret Amour). Asimismo, esta ópera destaca por el preludio del tercer acto, donde las valkirias dirigidas por Brunilda cabalgan enfurecidas sobre las nubes para llegar a la batalla¹²⁵.

No obstante, la gran diferencia que introduce Wagner a la historia de las sagas se produce en la tercera ópera, donde la antigua guerrera que se ha hecho pasiva se vuelve activa por amor, de forma valiente, aunque no del todo belicosa. Como protagonista y heroína del drama wagneriano, Brunilda simboliza la filosofía final de toda la ópera, que viene a defender la redención por amor, idea que la heroína consigue realizar al final del drama, cuando venga la muerte de Sigfrido, restablece el orden (devolviendo el tesoro del Rin a sus dueñas originales) y finalmente se suicida, inmolándose junto a su amado muerto¹²⁶. Así, el sacrificio de Brunilda devuelve el equilibrio al mundo y salva a la humanidad. Por ello, Brunilda es la máxima representante de la heroína trágica del romanticismo, que por sus características finales, un tanto belicosas pero activas por amor, lo que la relaciona con el siguiente tipo de heroína (*la heroína activa por amor*). Sin embargo, al mismo tiempo, se aleja de dicho tipo porque el personaje wagneriano es mucho más violento y dramático, además, su destino nefasto la convierte, irremediabilmente, en una figura pasiva, por lo que podemos afirmar que el amor romántico hace que desaparezca la belicosidad de la guerrera heroica.

En cuanto a la iconografía que aporta la ópera de Wagner, hay que destacar sobre todo el casco de la valkiria, pues está flanqueado por dos grandes alas que aluden al cisne. Atributo, que como hemos adelantado, fue introducido por la estética de las primeras representaciones de la ópera y ha permanecido desde entonces, convirtiéndose en uno de los elementos más representativos de las valkirias, y, en general, de las deidades mitológicas nórdicas y

¹²⁵ La música de este preludio ha sido utilizado muchas veces en el cine, siendo destacable en la película de Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now* (1979).

¹²⁶ Cabe resaltar que dicha idea subyace mucho antes, en la primera jornada, con el personaje femenino Sieglinde, que se inspira en la heroína trágica Signy de la saga *Völsunga*, pero se diferencia de aquella, porque aquí se suicida por amor no por venganza. Asimismo, Sieglinde no comparte la heroicidad de Brunilda, porque con su acción no devuelve el equilibrio, ni tampoco la salvación de la humanidad.

germánicas. Tal como podemos apreciar en las siguientes fotografías [Fig.69 y 70], que pertenecen a la primera soprano que interpretó a Brunilda, la austríaca Amelie Materna.



[Fig.69] Fotografía publicitaria del estreno de *Der Ring Des Nibelungen*, 1876.



[Fig.70] Fotografía de la soprano Amalie Materna como Brunilda de *Der Ring des Nibelungen*, ca. 1895

En cualquier caso, la caracterización dramática de las valkirias wagnerianas se une a la idea vengativa de las guerreras germánicas (Brunilda y Krimilda) en ciertas heroínas trágicas del cine de los años veinte. De forma directa en la película de Fritz Lang, *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache (Los nibelungos - 2ª parte: La venganza de Krimilda, 1924)*¹²⁷, donde la princesa del cantar medieval vuelve a ser la protagonista (recordemos que Wagner la había fusionado con Brunilda). Lang combina el argumento del cantar de gestas, con la puesta en escena y la fuerza dramática del compositor, mediante una protagonista (Margarete Schön) hierática y monumentalizada, que resalta metafóricamente en las escenas por el juego de luz y sombras creado a partir de la arquitectura y de los personajes. La Krimilda de Lang muestra una psicología perturbada y una iconografía que mezcla elementos medievalistas con accesorios orientales, además, el casco que ostenta el personaje en la batalla final, cuando está a punto de realizar su venganza, remarca sus rasgos y le otorga un aire andrógino [Fig. 71]. Así, Lang crea su propia versión del

¹²⁷Se trata de la segunda parte del ciclo de Lang sobre la saga de los Nibelungos, la primera película fue *Die Nibelungen: Siegfried (Siegfrieds Tod) (Die Nibelungen - Teil I)*. Ambas de 1924, de hecho realizadas al mismo tiempo, pero divididas por la longitud del metraje.

arquetipo de la heroína romántica, una víctima del destino que se convierte en un ser vengativo y dramático, que sólo puede descansar suicidándose, tras cumplir su cometido de venganza.



[Fig. 71] Fotograma *La venganza de Krimilda*, Fritz Lang (1924).

Igualmente, la heroína trágica que se sacrifica por amor de la obra de Wagner es exaltada por personajes del cine alejados de la mitología germánica, recordemos, por ejemplo, la ya citada versión de Murnau sobre Drácula (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922). Donde la protagonista, Ellen (Greta Schröder), se convierte en una heroína activa muy similar, aunque por motivos muy diferentes, para salvar a su ciudad del mal que ha ocasionado el terrorífico Conde Orlock (Max Schreck), pues ha descubierto que la única manera de acabar con el *nosferatu* es que una inocente como ella le distraiga tanto que olvide esconderse del sol, por ello, Ellen toma la decisión, y la valentía, de entregarse al vampiro antes del alba, junto a la ventana, para que éste se desvanezca a la luz del sol, sacrificándose ella al mismo tiempo¹²⁸.

No obstante, al margen de la influencia de las heroínas trágicas wagnerianas, la obra de Wagner revalorizó la visualidad general de la valquiria, convirtiéndola en una mujer poderosa, guerrera pero de belleza temible, lo que hace que las valquirias se aproximen al ideal de la mujer fatal de dos maneras distintas. Por un lado, la valquiria se ha representado siguiendo el prototipo concreto de la Brunilda wagneriana, pues se ha construido como una guerrera compasiva, sabia y dramática, de belleza sublime, un personaje superior al resto de los mortales porque ha entendido la verdad de la humanidad (su equilibrio y su salvación) y es así como puede sentir el amor puro.

¹²⁸ Cabe resaltar, que esta idea de que el ser vampírico se queme a la luz del sol, hoy incorporada a la tradición de lo vampírico, es ideado por la película de Murnau.

Ejemplo de dicha visualidad es *The Valkyrie's Vigil* (*La vigilia de la valquiria*) [Fig.72], cuadro pintado en 1906 por el artista inglés Edward Robert Hughes (sobrino del pintor prerrafaelista Arthur Hughes e influenciado por éste). En esta obra observamos a una mujer bella y nostálgica, casi como un ser celestial con su vestimenta volátil, que señala con un brazo un paisaje estéril y con el otro coge, cómo si no pesaran, sus atributos guerreros de valquiria (una espada y un casco alado). Los tonos azulados y la tenue luz lateral que se percibe, hacen asociarla con la noche y lo misterioso, resaltando lo sublime.

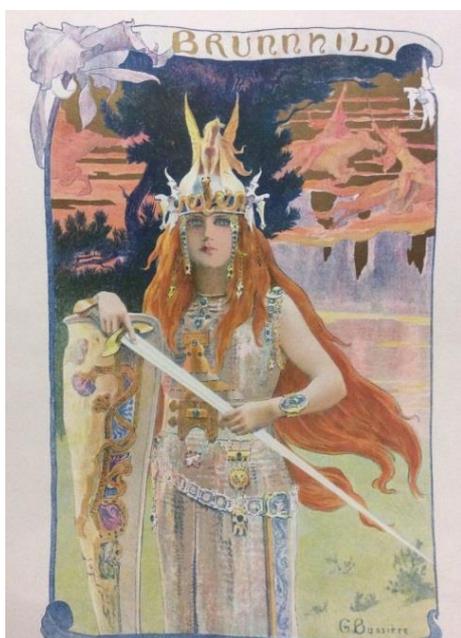


[Fig. 72] *La vigilia de la valquiria*, Edward Robert Hughes, 1906. Colección Privada.

Por otro lado, y de manera más habitual, la belicosidad de las heroínas vengativas analizadas, así como el aura sobrenatural y sexual que emana de las propias leyendas sobre las semidiosas nórdicas, junto al ideal decimonónico de la mujer fatal, provoca que la valquiria se visualice como un tipo de mujer siniestra. Idea que se refleja en la siguiente ilustración simbolista del artista francés Gaston Brussiere [Fig. 73], un diseño para postales titulado *Brunnhild* y creado en 1897. En ella apreciamos a la valquiria imponente, apoyada en su gran escudo y mirando al espectador, mientras empuña una espada (por el filo y sin cortarse), vestida para la guerra, pero con una armadura ceñida y preciosista, a base de plateados, dorados y piedras preciosas, creando una imagen un tanto exótica o antigua. En su casco aparece un caballo alado, haciendo referencia a la valquiria mitológica.

Su esencia perversa se percibe por sus largos cabellos pelirrojos (recordemos el significado demoniaco en la época), pero lo verdaderamente terrible es lo

que se muestra tras ella, un paisaje extraño, con un oscuro árbol, aludiendo, tal vez, al árbol sagrado germánico, *Irmingsul* o *Yggdrasil*, junto a unas siluetas luchando sobre un cielo enrojecido, lo que apunta al ocaso, haciendo referencia a la ópera de Wagner, a la tercera jornada, *El crepúsculo de los dioses* (*Götterdämmerung*), que a su vez, es una reinterpretación de la mitología germánica, una lucha final que Wagner, entre otros, entendió como el fin del mundo¹²⁹. Con todo, la figura de Brunilda parece anunciar el preludio de un gran desastre, pues es guerrera y, además, se muestra como la advertencia de la muerte, un estereotipo, por tanto, de lo siniestro.



[Fig. 73] *Brunnhild* (Postal), Gaston Brassiere, original de 1897.



[Fig. 74] *Idilio de los sueños. Una valkiria*, Edward Robert Hughes, 1906. Colección Privada.

Otro ejemplo de esta visualidad de la valkiria como mujer siniestra es el cuadro *Dream Idyll. A Valkyrie* (*Idilio de los sueños. Una valkiria*) [Fig.74], pintado también por Hughes en 1902. Aunque fue creado años antes que su *The Valkyrie's Vigil*, lo hemos expuesto después por su repercusión en la erotización actual de la valkiria. La semidiosa está aquí despojada de todos sus atributos, sobrevuela desnuda una ciudad sobre un caballo negro alado, lo que denota su belicosidad y su origen mitológico, pero su agresividad o temor emana de su gran cabellera pelirroja y de la nocturnidad de la imagen, elementos que aluden al ideal de la mujer fatal. Igualmente, la idea siniestra se produce por todo el conjunto, que hace asociar a la valkiria con la imagen

¹²⁹ Para un estudio minucioso del significado de la guerra final entre los dioses y monstruos de la mitología germánica remito a Bernárdez (2016).

de una joven bruja. Asimismo, esta afirmación que hacemos, que en el siglo XIX la valquiria se convierte en un modelo más de mujer fatal, lo podemos demostrar porque este cuadro de Hughes sigue la línea temática de los cuadros de Albert Pénot y Luís Ricardo Falero analizados a propósito de la mujer vampiro.

Esta desnudez, gratuita en cuanto al contexto, es un prelude de la imagen casi pornográfica de ciertas ilustraciones fantásticas actuales donde aparecen guerreras con influencia nórdica, desarrolladas por el artista español Luís Royo o en las imágenes de muchos videojuegos, como en *Valkirie Profile 2: Silmeria* (2006). Sin embargo, dichas imágenes tienen su fuente iconográfica, y temática principal, en el género popular denominado de «espada y brujería»¹³⁰. El cual surge en el cómic a partir de los años treinta (aunque no se denomina como tal hasta los cuarenta), en este contexto surge el personaje de Conan (creado en los años treinta de la mano de Robert E. Howard), que tendrá su propia historia, *Conan el Bárbaro*, a partir de los setenta en la editorial Marvel.

Es en este cómic donde aparecen dos guerreras de influencia nórdica que han tenido relevancia visualmente en la imagen general de la guerrera, se trata de Red Sonja y Valeria. La primera es ya de los años setenta, donde fue presentada como la némesis del héroe, aunque también se percibe una atracción que se enfatizará con la aparición de Belit, una pirata que acompaña al héroe y que se enfrenta a Red Sonja cada vez que se encuentran en sus aventuras, pero Conan siempre evita dicha pelea, por lo menos en las tiras del cómic de los setenta, creadas por Roy Thomas y John Buscema [Fig. 75]. En cualquier caso, la actitud de las heroínas del universo de Conan y similares, va a ir cambiando con los años, teniendo cada vez más protagonismo, incluso en la actualidad tienen cómics propios y a muchas veces son tratadas como lesbianas, por su músculos y violencia. No obstante, en las sagas dedicadas a Conan son siempre sus acompañantes. Prueba de ello es el personaje de Valeria, que aparece en la versión cinematográfica *Conan the Barbarian* (Conan el Bárbaro, John Milius, 1983) [Fig. 76]. Tal como podemos apreciar en las dos imágenes mostradas, este tipo de personaje, tanto ellas como ellos, suelen estar muy sexualizado, porque van con poca ropa y ajustada (característica que surge del cómic). Sin embargo, justo en el fotograma

¹³⁰ Haciendo referencia a que desarrollan historias épicas de héroes, ambientando las tramas en un mundo medieval, o anterior, donde existe la magia y lo sobrenatural.

mostrado, él va menos provocador que ella. La doncella guerrera que interpreta a Valeria en la película citada (Sandahl Bergman), es una heroína belicosa, homónima a Conan, pero finalmente muere y se transforma en valkiria [Fig. 77] que cuando Conan necesita ayuda acude a su lado.



[Fig. 75] The Savage Sword of Conan the Barbarian, n°67 (1976), Roy Thomas y John Buscema.



[Fig. 76] Conan the Barbarian (Conan el Bárbaro, John Milius, 1983)



[Fig. 77] Conan the Barbarian (Conan el Bárbaro, John Milius, 1983)



[Fig. 78] Detalle portada The Avengers, n° 83 (1970). John Buscema y Tom Palmer

La valkiria Valeria parece inspirarse iconográficamente en la valkiria *pulp* de la Marvel, personaje llamado Brunilda e inspirado lejanamente en la valkiria homónima, mitológica y wagneriana, que tiene su primera aparición en *The Avengers* # 83 (diciembre de 1970) [Fig. 77], aunque ha continuado hasta la actualidad. Las similitudes iconográficas las apreciamos en la esencia plateada y luminosa, así como en la armadura en forma de corsé que realza los pechos y deja las piernas al aire, vestimenta que recuerda, por otra parte, al del personaje de Xena estudiado anteriormente (aquí es de metal y allí de cuero), lo que pone en evidencia la mezcla en la actualidad de los atributos de ambas guerreras mitológicas. La diferencia fundamental de la valkiria superheroína es el complemento de la capa, que la une a esa esencia de superheroína.

En cualquier caso, la Brunilda de la Marvel es una superheroína que lucha junto a otros superhéroes para conseguir el orden y mantener la ley. Tanto esta la valkiria, como el personaje de Valeria de la saga sobre Conan, son presentadas como heroínas belicosas patriarcales, pues ayudan a los héroes en sus aventuras y a pesar de ser mostradas de forma erótica, son en principio asexuales. Aunque, este último atributo ha ido cambiando con el tiempo y del mismo modo que hemos comentado le sucede a Red Sonja, en algunas historietas actuales son presentadas como lesbianas, tal vez por esa exaltación de atributos normalmente asociados a lo masculino.

Tras este recorrido por las características de las heroínas belicosas provenientes de las mitologías celtas y germánicas (y sus descendientes directas), podemos concluir que este tipo de heroínas le otorga a la tipología inicial, de origen grecolatino, sexualidad, afán de venganza y dramatismo. Sin embargo, también hemos estudiado que se convierte en modelo de heroína activa trágica, proporcionando una idea sublime a la guerrera, lo que va a conllevar que a veces se transforme en mujer fatal. Asimismo, hemos comprobado que el desarrollo de estos tipos en la actualidad han proporcionado nuevas guerreras y valkirias, mostrándolas de forma positiva. Realmente, los personajes concretos que hemos estudiado ahora no son heroínas siniestras y no aparecen directamente en la segunda parte de la investigación. No obstante, algunas de las figuras de Royo que hemos aludido sin citar, ni mostrar, sí que lo hacen, aunque como comprobaremos estas sí que son figuras oscuras y exuberantes.

3.2.3 La heroína motivada por el amor y otras valientes no belicosas

El tercer tipo de heroína que se desprende de la mitología grecolatina y que se repite con versiones diversas a lo largo de la historia de Occidente (perpetuándose hasta la actualidad), está formado por aquellas figuras arquetípicas que luchan sin violencia por aquello que creen, motivadas por el amor. Shinoda (2011) solamente nombra a Psique como representante de este arquetipo, pero nosotros hemos detectado que esa motivación, el amor, puede hacer activa a una mujer por dos razones: por enamoramiento o por el amor que procesan a un ser querido. Por este segundo argumento del amor, creemos que desde la Antigüedad se ha desarrollado una segunda vía del arquetipo, a partir del personaje de Antígona. Ambos son tipos femeninos singulares y únicos, mujeres heroicas activas dentro de la estructura patriarcal, que únicamente comparten el hecho de que se activan por la idea general de amor.

Antígona no es tan importante en nuestra investigación, por ello sólo anotaremos algunas ideas fundamentales de su heroicidad. Se trata de uno de los personajes más trascendentes de la obra de Sófocles (c. 496-406 a.C), en el sentido filosófico y literario. Es una heroína independiente del hombre como Artemisa, que lucha por lo que cree en defensa de los suyos, no obstante se aleja de ésta, porque vive en sociedad y defiende sin belicosidad a su familia (mujeres y hombres). Es una mortal que se enfrenta al sistema establecido por los dioses y el poder, por lo que se rebela contra la sociedad en la que vive, siendo castigada con la muerte, lo que la convierte en una heroína trágica como las heroínas pasivas, sin embargo, se encuentra muy alejada de éstas, pues ella es activa y defiende hasta las últimas consecuencias lo que le parece justo.

A pesar de su destino nefasto, finalmente cumple con su cometido, pues tras su muerte arrastra al rey al que había desobedecido a la desgracia. Por ello, es una mujer heroica peculiar que mezcla arquetipos y que trasciende, en realidad, la identidad de género, siendo modelo de heroicidad femenina y masculina. Aunque tiene poca trascendencia en la presente investigación, la esencia luchadora y dramática de Antígona se repite de forma exacerbada en el Romanticismo con la idealización de la heroína trágica, figura que lleva su lucha más allá de Antígona, porque como ya hemos estudiado suele ser ella misma la que se sacrifica. Recordemos al personaje wagneriano de Brünilda,

que no solamente se comporta como una heroína al final de la tetralogía por su propia pasión, sino que su evolución a lo largo de la obra parece responder al camino clásico del héroe (tal como fue explicado por Campbell) y su gesto no implica solamente la redención por amor. No obstante, dicho camino lo realiza de forma inversa, pues comienza siendo un ser superior, divino, después reniega de ese mundo por amor (no por estar enamorada si no por compasión y amor al prójimo), más tarde se humaniza, conoce el amor pasional y la venganza, para finalmente entender la verdad, el sentido de la vida y del destino, siendo entonces cuando decide sacrificarse junto a su amor, pero en pos del bien común.

Tras esta explicación, podemos afirmar que el personaje wagneriano es arquetipo de heroína activa que se mueve tanto por el amor desinteresado, como por el de enamoramiento (descendiente de Antígona, pero también de Psique). Dualidad que muchas de las heroínas románticas (trágicas y sacrificadas) no compartirán, sino que como en la Antigüedad estará simbolizado en figuras distintas, por ejemplo la idea de la madre coraje sería la máxima representante de ese amor que no es sexual, mientras éste queda ejemplarizado en el personaje universal de Julieta de Shakespeare.

El otro personaje grecolatino que configura el arquetipo de heroína activa por amor, tiene más importancia en la presente investigación, principalmente porque su esencia permanece de una manera u otra en la tipología de heroína siniestra contemporánea, pero además porque se trata de un arquetipo que permanece en muchas tipologías de heroínas del cuento de hadas y de la literatura moderna, por ello la vamos analizar con mayor profundidad. Psique (o Psiquis)¹³¹ es una heroína activa enamorada que recorre todo el camino del héroe descrito por Campbell (1972), siendo el único personaje femenino de la mitología grecolatina que lo realiza. Su historia se conoce por la fábula de *Psique y Cupido* (Eros en Grecia, dios del amor) que aparece en la novela latina *La metamorfosis o El asno de oro (Asinus aureus)* de Apuleyo, datada hacia el siglo II. Se trata de una microhistoria insertada dentro de la narración principal, la cual versa sobre un personaje, Lucio, que jugando con la magia se transforma en asno, y en ese estado pasará una serie de calamidades hasta volver a su estado original. Es dentro de dicha historia donde se introduce la

¹³¹Algunas fuentes la llaman *Psique* (Grimal, 1989) o *Psyche* (Eliade, 1999a), mientras otras le denominan *Psiquis*; en la traducción digital de la obra de Apuleyo (2003) o en el texto de Shinoda (2011).

fábula de *Psique y Cupido*, como una alegoría de la relación del alma humana con el amor divino, que en realidad es lo que necesita comprender el protagonista para reconciliarse consigo mismo¹³².

Aunque dicho texto latino es el más antiguo sobre la fábula, se sabe que era una historia popular antes incluso de la antigua Grecia, pues la presencia de Psique alada (mariposa) aparece ya en el arte Minoico (Eliade, 1999a: 187). Y es porque el personaje de Psique que se desprende de la fábula, es una figura simbólica que personificaba el alma en la Antigüedad, que a veces adquiría la forma de una mariposa, ya que los griegos creían que cuando moría un humano y exhalaba su último aliento, éste abandonaba el despojo corporal volando en forma de mariposa, pero con el tiempo se asimiló directamente como una muchacha con alas de mariposa (Grimal, 1989: 458-59)¹³³.

La fábula sobre Psique de Apuleyo consta de dos partes diferenciadas. La primera parte cuenta cómo Psique es sacrificada a casarse con un monstruo, por culpa de su extraordinaria belleza que hace que ningún mortal pueda enamorarse de ella y provoca la envidia de Venus. Fue llevada a un palacio lleno de lujos y por la noche su marido, el supuesto monstruo, aparecía y tenían relaciones a oscuras, pues Psique tenía prohibido verle el rostro. Sin embargo, instigada por sus envidiosas hermanas, una noche mientras su amante dormía, acercó una vela para verle el rostro y entonces descubrió que no era otro que el dios Cupido, admirada por su belleza derramó cera sobre él, éste se despertó en cólera y se marchó para siempre. Esta parte de la fábula corresponde con la primera etapa del camino del héroe, clasificada por Campbell (1972) como *La separación o partida*, ya que presenta una doble separación: primero es sacrificada y abandonada por su familia, a lo que ella no pone resistencia y se deja llevar, sin comenzar verdaderamente ningún camino de iniciación. Y posteriormente, cuando ya ha aceptado su nueva situación mágica, vuelve a separarse de su realidad, ya que rompe su promesa y acaba con todo lo que conocía, lo que le provoca tener que iniciar, ahora sí, su camino de maduración.

¹³² Según Lasterra Arregui y Matas Bellés (1989) el propio Apuleyo utiliza el cuento en su texto como metáfora del pensamiento platónico, donde Psique representaría la conciencia femenina opuesta a la masculina, más cercana a lo divino. Tanto el platonismo, como la metáfora de Amor y Psique, va a ser recogida y reinterpretada por el cristianismo, por ejemplo por Fulgencio (s. VI) o Bocaccio (s. XIV).

¹³³ La psicología moderna va a interesarse por la figura simbólica de Psique, ya que en el pensamiento científico el concepto de alma se transforma en mente y por ello se denomina del mismo modo a la psique.

En la segunda parte de la historia, Psique, arrepentida, entristecida y embarazada, busca desesperadamente a Cupido, pero éste se ha encerrado en su palacio celestial. Venus ofendida quiere vengarse de la humana mediante cuatro tareas imposibles, que la pueden llevar a la muerte, pero también a reconciliarse con Cupido. Dichas tareas corresponden a *La etapa de las pruebas y victorias de la iniciación* (Campbell, 1972). Del mismo modo que en todo tipo de narraciones heroicas, Psique recibe ayuda de diferentes personajes para poder superar las distintas tareas (concretamente de Hera, Deméter y Perséfone) y, además, en varias ocasiones casi perece, teniendo que bajar a los infiernos y quedándose allí profundamente dormida. Igualmente, se enfrenta con la figura tenebrosa de la gran madre (la diosa arcaica), representada ahora por Venus, que no solo es madre de Cupido, sino que simboliza para Psique esa figura de la madre terrible que plantea el psicoanálisis, a la que todo héroe debe enfrentarse y superar para poder avanzar.

La última etapa necesaria para la construcción del héroe (*El regreso y la reintegración en la sociedad*), que conlleva también a la salvación de la humanidad, queda cumplida por Psique de dos maneras no muy evidentes. Por un lado, al superar las diferentes pruebas, la heroína se gana el respeto de todos los dioses y así es aceptada en su mundo, pudiendo permanecer junto a Cupido para siempre y restableciendo el orden en dicho mundo. Por otro lado, Psique al superar las pruebas devolvió el amor a la sociedad y así la salvó, pues durante la segunda parte de la leyenda, Cupido había estado enfermo y Venus enojada, lo que había provocado en la humanidad que el amor y los enamoramientos desaparecieran. Psique es, por tanto, una heroína-amante activa y su leyenda invierte los papeles principales de la historia del héroe mítico:

En vez de que el amante trate de ganar a su desposada, la desposada trata de ganar al amante, y en vez de que un padre cruel retenga a su hija, es la madre celosa, Venus, quien esconde a su hijo, Cupido, de su amada. (Campbell, 1972: 94)

La historia de Psique ha sido tratada por el psicoanálisis como el ejemplo arquetípico de la esencia de lo femenino y modelo para la maduración psicológica de la mujer (Erich Neumann en *Amor and Psyche* de 1956 o Robert Johnson en *She: Understanding Feminine Psychology* de 1976), pero Shinoda

resalta que es un camino de desarrollo solo para ciertas mujeres, aquéllas que estén dominadas por el arquetipo de la diosa alquímica, Afrodita, o por el de las diosas vulnerables, Hera, Deméter o Perséfone (2011: 337). Ya que la doctora plantea que Psique es en realidad un arquetipo derivado de la diosa del amor, porque es amante, pero también lo es de Hera, porque es esposa, de Deméter, porque va a ser madre, e incluso lo es de Perséfone en varias partes de la historia: primero porque es una joven pasiva que se deja llevar y después porque desciende a los infiernos. No por casualidad, dichas diosas aparecen en la leyenda de Psique. Shinoda remarca que las diferentes ayudas que recibe la heroína en las pruebas simbolizan las carencias que tienen los arquetipos de las diosas vulnerables, por lo que al superar las pruebas con dichas ayudas consigue rebasar la esencia de estas tres diosas (2011: 338-341). Además, la maduración y evolución que realiza Psique no provoca que reniegue de su objetivo, pues «su naturaleza y sus prioridades básicas permanecen inmutables: sigue valorando una relación de amor, lo arriesga todo por ella, y gana sin dejar de ser ella misma» (Shinoda, 2011: 341).

Con todo lo expuesto queda demostrado que Psique es un caso excepcional de mujer heroica, lo que se acentúa porque su análisis hace patente que no responde a ninguno de los dos tipos de héroes de los regímenes de la imagen planteados por Durand (1982), sino que oscila entre ambos regímenes, ya que por su manera de actuar comienza siendo pasiva y dramática (heroicidad lunar) y finalmente asciende a lo celestial y sale victoriosa (heroicidad solar), lo que consigue en realidad siendo completamente una feminidad funesta (casi acaba con el dios del amor y con la belleza de Venus), pues es victoriosa a través de la intuición y de la duda, e incluso en un estado crítico e inestable (enamorada y embarazada). Además, no ha necesitado la lucha ni la fuerza física, cayendo inclusive, al final, en profundos sueños (relacionados con la nocturnidad), pero ha salido victoriosa utilizando la lógica y siendo audaz, relacionándose así con Atenea, con lo diurno y con lo masculino.

De este modo, Psique no es solo un ejemplo excepcional de heroína, sino que rompe los esquemas tradicionales del orden patriarcal de la imagen cultural, ya que es pasiva pero se hace activa, es vulnerable pero consigue lo que se propone, renace constantemente cada vez que cae y, finalmente, es triunfadora. En definitiva es una heroína activa y luchadora, pero sin ser

guerrera sino siendo enamorada, por lo que no es virilizada, ni convertida en figura abyecta, ni tampoco pierde su esencia femenina.

Sin embargo, culturalmente Psique no ha sido comprendida así, ya que su imagen se ha construido como la figuración del amor idílico y perfecto, debido a que generalmente las representaciones en el arte Moderno y Contemporáneo de esta fábula se han centrado en la primera parte de la historia o en la última, evitando las representaciones de las pruebas y de los logros que consigue la heroína, enfatizando así el momento de unión de Psique y Cupido (Aghion, Barbillon y Lissarrague, 2003)¹³⁴. Así, la imagen del beso prevalece en el imaginario cultural de Occidente y la caracterización de Psique con mayor importancia sigue siendo a día de hoy la de una enamorada ciega, pasiva y obediente. A modo de ejemplo, mostramos a continuación un cuadro de William-Adolphe Bouguereau de 1895, *Le ravissement de Psyché* [Fig. 79].



[Fig. 79] *Le ravissement de Psyché. El rapto de Psique*, William-Adolphe Bouguereau (1895). Colección Particular.

Con ésta y otras tantísimas obras sobre Psique¹³⁵, no únicamente se resalta su amor por Cupido (y todo lo que ello conlleva), sino que, además, se le hace una analogía con la mariposa, resaltando simbólicamente a Psique con el régimen nocturno de la imagen, porque tal como explica Durand (1982), la mariposa en Occidente es un elemento simbólico ambiguo que representa la

¹³⁴ Desde la Antigüedad hasta la actualidad encontramos esta temática en obras realizadas en diferentes soportes, en la época Contemporánea las más conocidas son la escultura de Canova, *Psiqué reanimada por el beso del Amor* (1793) y las pinturas de David, *Psique y Cupido* (1817), así como otros cuadros del citado pintor Adolphe Bouguereau.

¹³⁵ Únicamente hemos encontrado un cuadro que trate los temas heroicos de Psique, *Las labores de Psique* de Spencer Stanhope (1873) y aunque seguramente existen algunos más, lo cierto es que la imagen e idea habitual es la que proponemos, tal como demuestra un pequeño relato en clave cómica realizado por Pedraza en 2011: <https://tinyurl.com/y26koo5j>.

muerte y la vida, es nocturna y es solar, como le sucede a la propia psique a lo largo de su historia.

No obstante, tal vez esta imagen cultural de Psique se deba fundamentalmente a que su fábula ha servido de base para los cuentos de hadas que versan sobre princesas adolescentes y por tanto sobre heroínas pasivas. De forma general, observamos que en la fábula aparecen elementos claves de dichos cuentos de hadas; la extremada belleza de la protagonista, el enamoramiento ciego por el príncipe que le salva de alguna manera de su situación, los celos o envidias de las hermanas o hermanastras, el odio de la figura materna, el sueño profundo o descenso a los infiernos (relacionado con Perséfone y con la heroína pasiva) y el final feliz.

Además, de forma particular, la historia de Psique se ve reflejada en cuentos concretos. Sobre todo por la primera parte la fábula, porque como ya hemos apuntado en ella se refleja el tema del *animal-novio*, y éste se desarrolla en profundidad en el cuento de *La Bella y La Bestia*. Cuento que aunque habla de la necesidad humana de evolucionar a través del amor (Bettelheim, 1992), construye a su protagonista como una heroína pasiva, resignada a su destino. Asimismo, esta parte de la fábula grecolatina tiene otro tipo de connotaciones que influyen en cuentos como el de *La Bella Durmiente*, aunque con el género de los protagonistas invertidos, ya que en dicho cuento es el príncipe es el que admira la belleza de la joven mientras duerme, «sin embargo en “Eros y Psique” y en otros cuentos derivados de él, es Psique la que descubre a Eros cuando éste está dormido y, al igual que el príncipe, se maravilla de la belleza que contemplan sus ojos» (Bettelheim, 1992: 317). Por esa inversión de los roles, el cuento de *La Bella Durmiente* enfatiza a la heroína pasiva y se aleja así del arquetipo real que representa Psique.

Aún con todo lo explicado, el arquetipo de Psique sigue siendo un modelo para la construcción de muchas heroínas contemporáneas, siendo clave en algunas de los personajes que estudiaremos de la Posmodernidad (de heroínas siniestras), pero no únicamente porque su camino le lleva a merecer un ser amado, sino porque su proceso (superación de miedos, paciencia o la espera) se convierte en el vehículo que muchas heroínas pasivas y belicosas necesitan para transformarse, motivadas no únicamente por el amor sentimental y sexual, sino también por el amor en general, como Antígona. Es decir, que lo hacen a través del arquetipo general de la heroína motivada por el amor. Así,

este tipo de heroína se convierte en una especie de herramienta de superación de los otros tipos de heroínas.

Por último, querríamos destacar que hemos encontrado un ejemplo excepcional de heroína no belicosa, valiente sin ser agresiva y activada sin necesidad del amor, ni romántico, ni sentimental. Se trata del personaje de Alicia de las historias del siglo XIX escritas por Lewis Carroll (seudónimo de Charles Lutwidge Dodgson)¹³⁶. Alicia es una niña ingenua e inocente, que por su curiosidad cae por una madriguera y ahí desciende a otro mundo (como Perséfone), un lugar distorsionado donde Alicia tendrá que pasar una serie de pruebas, enfrentándose a distintos desafíos que supera con diferentes personajes que ayudan, saliendo finalmente victoriosa, siendo activa y valiente como Psique. Además, del mismo modo que ella, se enfrenta a la figura de la madre terrible, representada en la obra de Carroll por la Reina de Corazones.

Sin embargo, Alicia no se mueve por enamoramiento, ni por amor u odio hacia el otro, tampoco por justicia o venganza, sino que su camino refleja un camino interior, un aprendizaje individual, un viaje revelador que le proporciona el poder necesario para enfrentarse a la vida adulta, así se aproxima al verdadero sentido del camino del héroe descrito por Campbell (1972), pero ahora es una niña quien lo supera, tal como deberían ser los cuentos de hadas (y que fueron en su sentido original): un aprendizaje humano, sin distinción de género. Alicia realiza este proceso porque durante sus aventuras adquiere un conocimiento, una comprensión sobre sí misma y las herramientas que la configuran le permiten transformarse de objeto a sujeto de acción (McCausland, 2017:154).

Se convierte, por tanto, en una superación del arquetipo de Psique, de Perséfone y de las belicosas (Atenea y Artemisa), pues es una valiente no belicosa que, sin embargo, tiene ciertas analogías con otro tipo de heroína contemporánea, la excepcional heroína activa belicosa del siglo XX, la superheroína descendiente de Wonder Woman, de la que perfilaremos sus características en el siguiente capítulo, el último de la primera parte de la investigación. Incluso, podríamos afirmar sin equivocarnos que Alicia es modelo de heroína que traspasa su género, pues su caracterización como niña

¹³⁶Nos referimos a sus obras *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (conocida como *Alicia en el país de las maravillas*) publicada en 1865 y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* publicado en 1871.

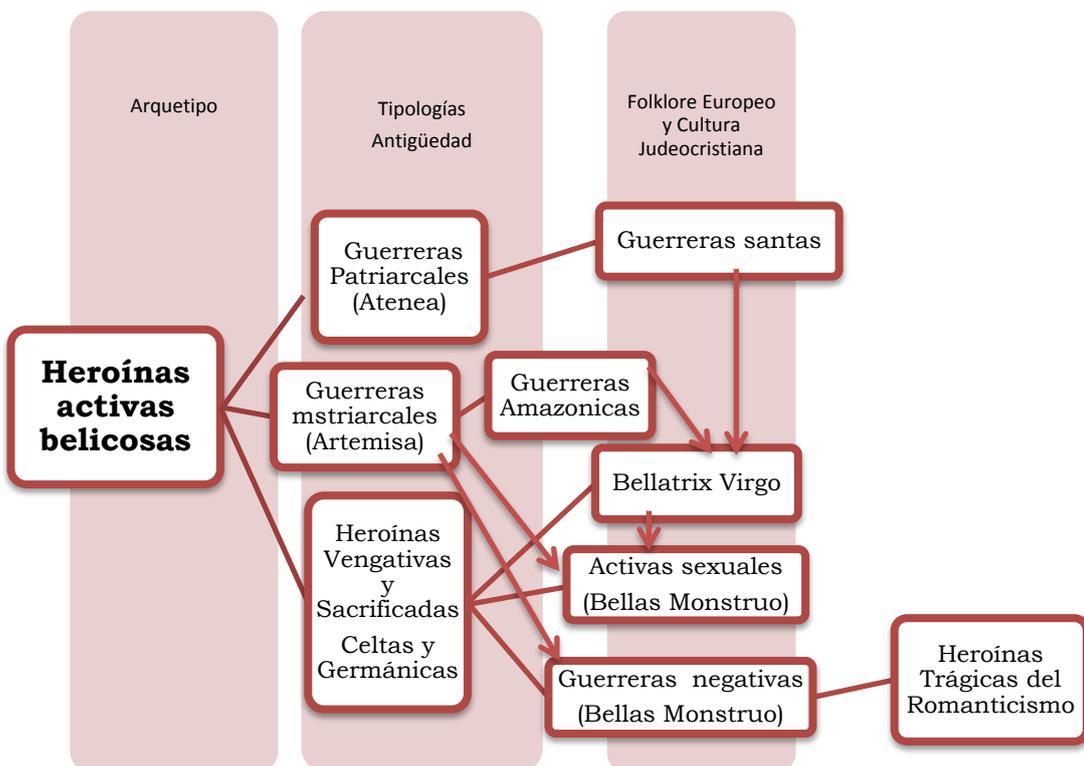
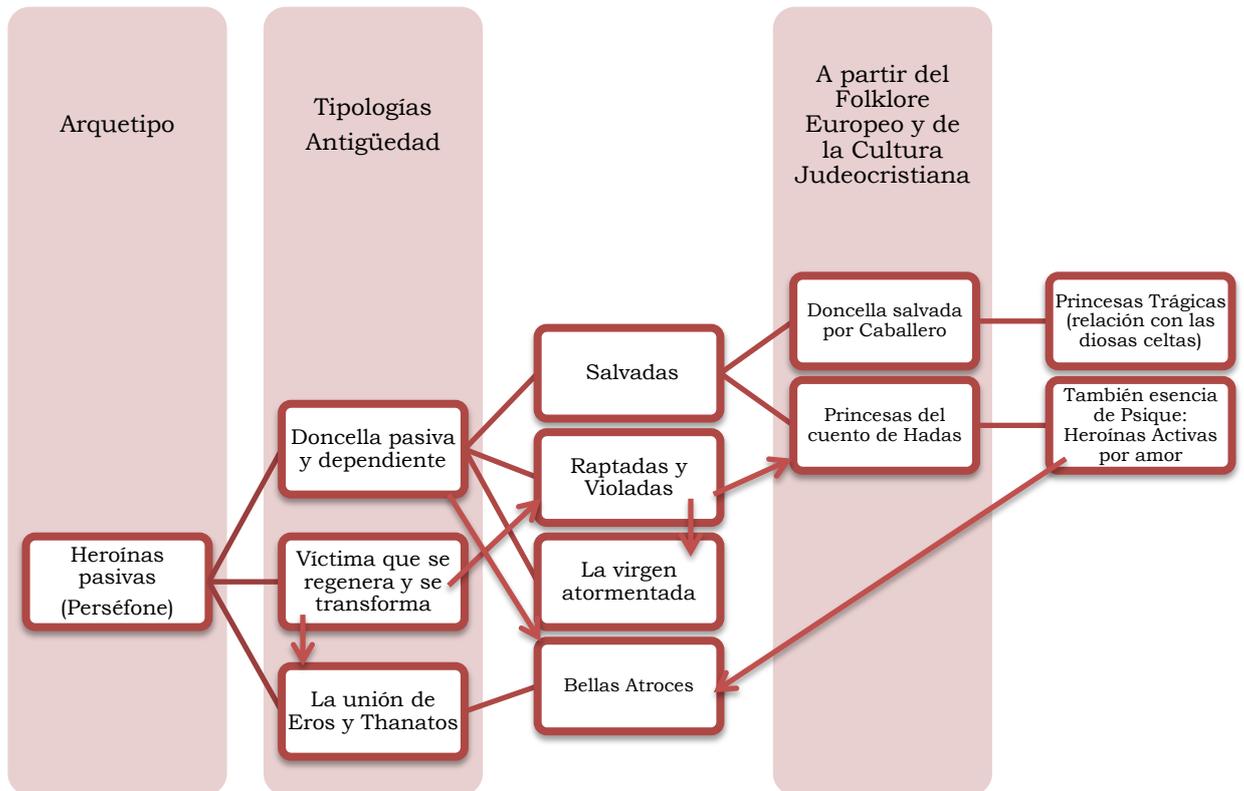
y su nula erotización, así la configuran. No obstante, y justamente por esto último comentado, Alicia no influencia en las heroínas siniestras posmodernas, por ello no forma parte de nuestras clasificaciones, ya que no hay que olvidar que una de las características que hemos detectado en las mujeres siniestras reside justamente en su sexualidad. A pesar de todo ello, nos ha parecido interesante destacar su heroísmo, para reflexionar que puede ser Alicia el modelo idóneo para imaginar a heroínas libres de su estigma patriarcal, que defiendan una sociedad igualitaria.

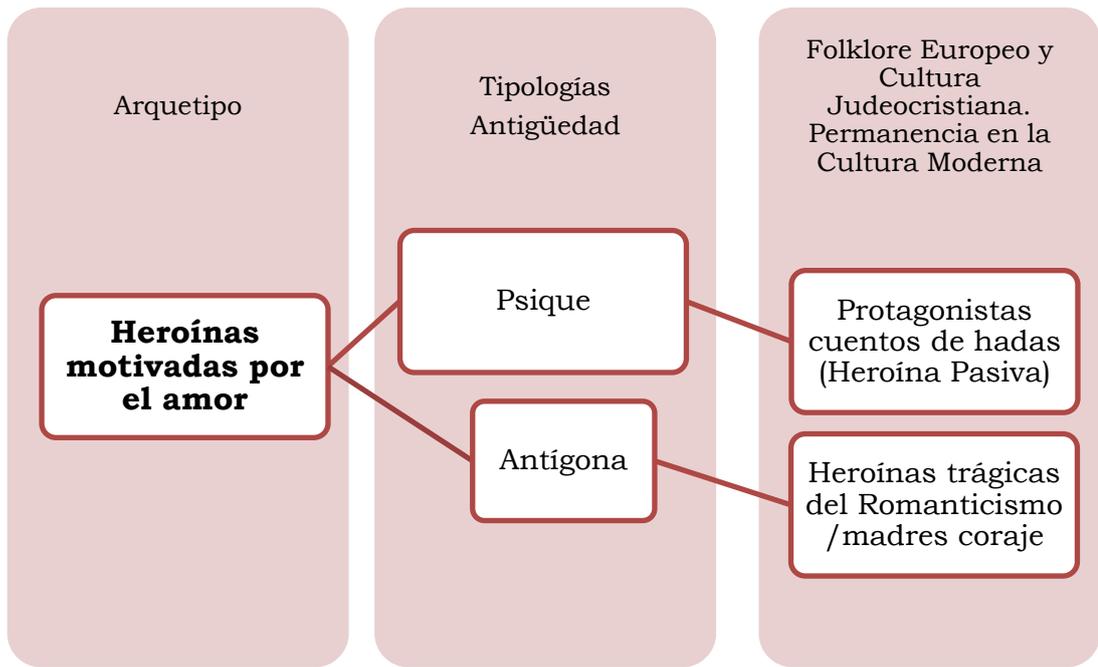
3.3 A modo de conclusión

Durante las páginas de este capítulo hemos visto las diferentes versiones que se producen a partir de tres tipologías fundamentales de heroínas, todas ellas susceptibles de entremezclarse (sin contar con la que representa el personaje de Alicia). Así, hemos estudiado que muchos personajes se han transformado de pasivas a activas y a la inversa, incluso algunas se han convertido en bellas monstruo o en figuras nefastas, es decir, mujeres siniestras, sobre todo bajo la mirada decimonónica. Debido a la magnitud de temas que hemos ido tratando y a la gran variedad de interrelaciones y conexiones entre personajes, hemos creado tres esquemas que muestran visualmente todas estas posibilidades de combinación.

Estos esquemas que mostramos a continuación, nos sirven, asimismo, de conclusión del apartado, pues son justamente en estas figuras fusionadas y sus conexiones donde encontramos los antecedentes lejanos de las heroínas siniestras. Además, con estos esquemas podemos observar gráficamente que los personajes de mujeres heroicas y luchadoras (belicosas o no), siempre se convierten en figuras siniestras cuando adquieren poder, tanto sexual activo como belicoso y valeroso, atributos que en la mentalidad dual patriarcal están asociados a lo masculino, pues son actitudes activas, es decir, forman parte de una psicología activa. Es por esto, que hemos estudiado que puede provocar la masculinización física de figuras femeninas, pero también el erotismo perverso propio del ideal de la mujer siniestra, en cualquier caso, en la mujer ha solido representarse de forma negativa. Igualmente, estos atributos están conectados con la esencia de la dominatriz, que hemos

analizado se reproduce en la visualidad de muchos personajes heroicos femeninos, por ello, su relevancia en nuestro objeto de estudio final.





4.

Figuras singulares anteriores a la posmodernidad

A lo largo de los apartados anteriores hemos estudiado figuras que oscilan entre la heroicidad y la mujer siniestra, por ejemplo Melusina, la diosa Artemisa o las Amazonas. Sin embargo, hemos encontrado personajes en pinturas, ilustraciones y películas, incluso voces de mujeres reales que, desde finales del siglo XIX hasta mediados del XX, representan de forma singular y casi desapercibida a la feminidad siniestra desde una perspectiva positiva e incluso heroica, siendo claves en el desarrollo de la heroína siniestra actual, aunque no todas hayan ejercido una influencia directa. A continuación, vamos a hacer un recorrido cronológico por estas representaciones excepcionales, figuras que en principio parecen inconexas, pero que nosotros hemos relacionado porque comparten dicha singularidad.

No obstante, una de las figuras fundamentales de este apartado y que tiene una influencia directa en nuestro objeto de estudio, es el personaje del universo del cómic Catwoman, el cual presenta las modificaciones que este medio proporciona a principios del siglo XX a la heroína belicosa, convirtiéndola en una superheroína a través del personaje de Wonder Woman. Por ello, para analizar a Catwoman, es necesario estudiar previamente las particularidades de Wonder Woman y de otros personajes similares. En consecuencia, hemos incluido al final del capítulo un apartado dedicado exclusivamente a los personajes femeninos del cómic antes de los setenta.

4.1 Personajes, representaciones y mujeres reales

El primer ejemplo que hemos hallado no es exactamente el de una mujer siniestra (sobrenatural), sino el de una de las representaciones más habituales de la mujer fatal decadentista, Salomé, figura convertida en perversa y atroz por los simbolistas de fin de siglo. Sin embargo, el cuadro que mostramos a continuación [Fig.79] caracteriza de forma inusual a la bailarina que según la tradición popular cristiana decapitó a Juan Bautista. Se trata de un cuadro de la artista americana Ella Ferris Pell, pintado y expuesto en París en 1890. La artista se encontraba en esa época en la capital francesa aprendiendo pintura de la mano de Jean-Paul Laurens y Gaston Saintpierre, siendo influenciada por el segundo, quien recreó el tema de Salomé desde una perspectiva orientalista (Dijkstra, 1994: 390). No obstante, Pell recrea a una mujer diferente a las de su maestro, sin el erotismo exótico propio de éste, creando a una Salomé completamente distinta a las del resto de artistas decadentistas, pues presenta a una joven fuerte y saludable, que parece más bien una guerrera vikinga, alejada del deseo sexual, bestial y serpentino de las representaciones del decadentismo imperante.



[Fig.79] *Salomé*, 1890, Ella Ferris Pell. Colección privada.

Igual que hicieron otras mujeres artistas coetáneas, Pell se centra en recrear el momento anterior a la decapitación, evitando el melodrama masoquista típico de dicha escena, pero se diferencia también de esas representaciones porque su Salomé es en realidad «el retrato realista de una joven fuerte, gozosamente dueña de sí misma, que mira al mundo que le rodea con

confianza, incluso con una pizca de arrogancia, aunque sin ninguna traza de depredación trascendente» (Dijkstra, 1994: 390). Se trata, por tanto, de una mirada hacia la feminidad temida completamente inhabitual, revolucionaria y feminista, no se puede saber a ciencia cierta si la artista lo hizo conscientemente, aunque varios datos de su carrera y de su vida confirman que a lo mejor sí que lo hizo a propósito, ya que fue una defensora de los derechos de la mujer, presidenta de la *Ladie's Art Association*, marginada por ello y por su manera de representar a la mujer, tanto por la crítica de su época, como por su familia (Dijkstra, 1994: 392).

Es una pintura pionera e interesante para nuestra investigación, porque revierte la misoginia de la mujer fatal y caracteriza al personaje como una mujer poderosa, fuerte y realmente femenina, lo que no se volverá a repetir hasta los años treinta o cuarenta del siglo XX, cuando algunas mujeres artistas relacionadas con el surrealismo plantearon nuevas miradas a la feminidad, como fueron Leonor Fini, Dorotea Tainning o Remedios Varo (entre tantas otras), que proporcionaron una mirada al cuerpo de la mujer con un sentido erótico y sexual diferente a la mirada masculina (Guiral, 2001). Pintoras que ya desde los años treinta, buscaron en su arte recuperar la idea de la diosa madre como figura positiva (influenciadas por esa revalorización comentada que desde finales del siglo XIX se estaban planteando, relacionadas con el sufragismo y los primeros movimientos feministas), reutilizando los símbolos decimonónicos asociados a lo femenino, tales como la luna, el bosque y la noche, pero intentando mostrar una mirada alejada de lo patriarcal (Ballester, 2012; Scappini, 2018)¹³⁷.

En este sentido, la obra de Leonor Fini (1908-1986) es paradigmática, ya que se caracteriza precisamente por pintar a mujeres empoderadas, conscientes de su erotismo y su misticismo, pero recreadas desde una mirada diferente a la de sus coetáneos, pues son vistas como sujetos propiamente y no como objetos de deseo, ellas son las que desean, subvirtiendo la mirada tradicional del arte (enfocada, normalmente hasta esta época, desde una visión androcéntrica). Asimismo, a través de su obra plantea su visión del género y del sexo, que entendía como categorías temporales, fluidas e intercambiables,

¹³⁷ El tema del cuestionamiento del patriarcado vino después, cuando Simone de Beauvoir ya había publicado su libro, *El segundo sexo* (1949) y Betty Friedan había dado a conocer su texto *La mística de la feminidad* (1963). Aunque el término en sí, no fue acuñado hasta el movimiento feminista radical en los setenta.

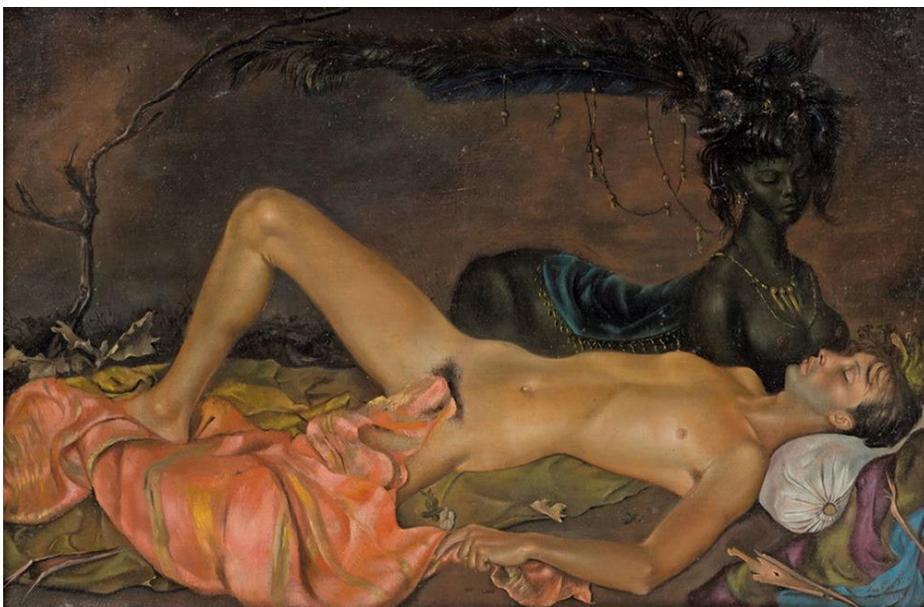
explorando diferentes sexualidades y erotismo, anteponiéndose así a las propuestas de las teorías *performativas* del sujeto, planteadas por Butler en los años noventa y por los escritos *Queer* posteriores. Aunque lo comentado lo trató la artista de forma explícita a partir de los setenta, cuando trabajó un erotismo andrógino, su obra está marcada por el disfraz y la transformación de los géneros desde el principio (Scappini, 2018b).

No obstante, lo interesante para nuestro trabajo, son ya esas primeras obras, porque para Fini el disfraz y la transformación de los géneros es una revalorización del poder femenino, presente en ambos géneros y necesario para la igualdad y para una mayor libertad sexual. Por ello, expresó también su rechazo al matrimonio y a la sexualidad procreadora, lo que materializó tanto en su obra como en su vida (vivió con dos hombres durante cuarenta años)¹³⁸, pues su obra era reflejo de su psique, vivencias y elección de vida, por ella su musa principal siempre era ella misma. Estas ideas son las producen que Fini recree a mujeres fuertes, realzando muchas veces el cuerpo del hombre como objeto sexual, pues aunque tuvo relaciones con mujeres, tal como ella cuenta para experimentar su sexualidad, tenía predilección por los amantes masculinos (Yll, Coll y Martí, 1992). En cualquier caso, lo importante para nuestro estudio es que Fini fue pionera en este tipo de representaciones femeninas imaginadas, convirtiéndose en ícono de la transgresión, tanto en su vida y apariciones públicas, como en su arte (Scappini, 2018a: 84).

Un buen ejemplo de ello es la siguiente obra que mostramos [Fig. 80], *Divinité Chthonienne guettant le sommeil d'un jeune homme (Deidad «chthoniana» vigilando el sueño de un joven, 1946)*. Donde aparece el cuerpo desnudo de un joven durmiente, su sexo se adivina bajo una sábana rosada y transparente, junto a él, una Esfinge negra y aterciopelada (avatar común de la artista) le observa y vigila con deseo (tal como reza el título del cuadro). La composición y la escena, que alude a lo nocturno y al sueño de lo terrible (por la figura de la bella monstruo), recuerda a *La pesadilla* (1781) de Henry Fuseli (Wyma, 2019). Sin embargo, en la obra de Fini se transmite calma y serenidad, el

¹³⁸Esta visión adelantada a su época, puede que también estuviera influencia por los sucesos de su infancia. Ya que, según explica Scappini (2018a), Leonor Fini, nacida en Buenos Aires en 1907, era hija de Malvina Braun Dubich y Herminio Fini, a los dieciocho meses de edad su madre huyó con ella a Trieste, donde residían familiares suyos, escondiéndose allí de Herminio Fini, un extremista religioso. Su madre no pudo divorciarse de él hasta que intervino el tribunal italiano en 1919. Hasta ese momento, Malvine, por miedo a que Herminio cumpliera la amenaza de raptar a su hija, disfrazaba a menudo de niño a Leonor. Asimismo, viajaron por Italia y fueron escondidas por la familia de Malvina, para no ser encontradas.

hombre descansa plácidamente bajo la protección de la bella monstruo (salvaje, arcaica y próxima a la naturaleza) que la aleja de la vida social, de la productividad y las obligaciones (Wyma, 2019).

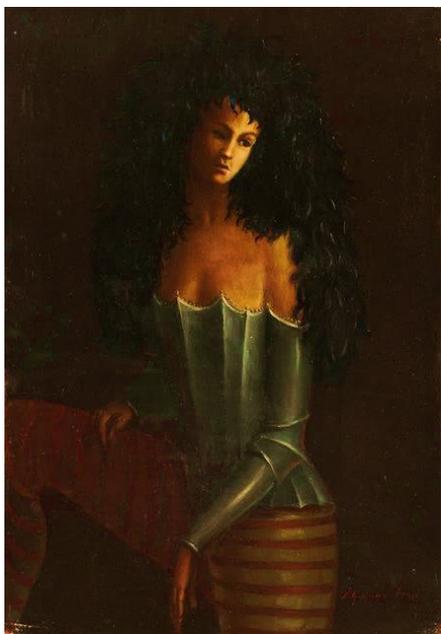


[Fig. 80]
Deidad «chthoniana» vigilando el sueño de un joven, Leonor Fini (1946). Francis M. Naumann Fine Art (New York).

La idea de lo arcaico de la esfinge del cuadro, remarcada por la palabra «chthoniana», que es sinónimo de *ctnótico* (es decir, arcaico y ancestral), ensalza la idea de las deidades femeninas de las mitologías pre-helenísticas. Ideas que se enfatizan con las decoraciones y joyas de la bella monstruo, la feminidad de la cuál es destacada por sus pechos. Así, Fini consigue subvertir la imagen de la monstruosidad femenina, dotándola de su sentido sacro y poderoso, unido a la naturaleza y a los instintos primarios, que benefician a ambos sexos. Ideas que Fini asocia a la naturaleza femenina y a su poder innato.

Otra manera de remarcar este poder innato de las mujeres, de lo femenino, lo encontramos en obras tempranas, incluso anteriores a la que acabamos de analizar, como es *Femme Costume- Femme en armure (Mujer en armadura, 1938)*. Donde observamos [Fig. 81] que una figura femenina posa en una postura segura, decidida y empoderada, lo que contrasta con su rostro que mira al suelo con nostalgia. Su cabello alborotado, junto a su extraña armadura metalizada, hace pensar en una bruja imaginaria, al mismo tiempo, que en una dominatriz, idea que se refuerza por los guantes largos negros y los pantalones ajustados (recordemos lo explicado acerca de las dominatriz amazónicas). Parece la representación de una guerrera después de la batalla, una independiente amazona, aunque no parece tratarse de una mujer del

poder, ni de una reina, sino más bien de una hechicera o bruja medieval, figuras marginadas que se imponen a las leyes de lo masculino, resaltando así a la sexualidad como causante principal del poder femenino, y por ello temido por el hombre, sobre todo institucional (Scappini, 2018a: 99).



[Fig.81] *Mujer en armadura*, Leonor Fini (1938). Weinstein Gallery, San Francisco.



[Fig.82] *La vida ideal*, Leonor Fini (1950). Colección privada.

Las dos pinturas que acabamos de explicar reflejan, además, el tema de la revalorización de la diosa femenina, pues ese poder que Fini destaca de las mujeres está conectado con lo ancestral. Tema que la artista recalca más en otras obras, por ejemplo en *Le vide idéale* (*La vida ideal*, 1950) [Fig. 82], donde representa a una diosa o reina sentada en una especie de trono, la escena parece aludir a lo arcaico por varios motivos; va descalza; lleva un cuerno en la cabeza y un collar de piedras; el espacio que la rodea es un lugar desértico y vacío de vida urbana. Con dicha composición Fini hace referencia también a la idea de la hechicera, a la magia ancestral, lo que se refuerza con los gatos, que son tan protagonistas de la escena como la mujer.

Tanto estos gatos, como dicha referencia a lo arcaico y a la magia, asocian a la figura representada con lo salvaje y con la diosa Artemisa-Diana, recordemos la conexión y confusión de esta diosa con Hécate (hechicera y semidiosa de la luna nueva y las fieras)¹³⁹. De este modo, Fini revaloriza a

¹³⁹ Igualmente, se podrían relacionar estos gatos con la diosa escandinava Freya, sin embargo, no podemos demostrar que Fini tuviera conocimiento de la misma.

este tipo de diosas, como emblema del poder femenino, adelantándose así a las imágenes de la feminidad espiritual que se va a producir a partir de los sesenta con los movimientos neopaganos (adscritas al movimiento Wicca ya comentado), encabezadas por Margaret A. Murray en el plano teórico y por Rosaleen Norton en el campo pictórico y religioso (Pedraza, 2014: 241-44). No obstante, el título de la pintura de Fini, *La vida ideal*, hace referencia al estado emocional donde la artista se siente segura, su paraíso, y éste está irremediablemente, como en el cuadro, rodeado de gatos, pequeñas fieras que se muestran dóciles y tranquilas. Pues «Leonor prefiere vivir con gatos, criaturas superiores por el poder de la mirada parece apropiarse, tanto que sus actitudes, sus costumbres son propias de una mujer gato» (Scappini, 2018b: 207)¹⁴⁰. Así, esta diosa gatuna mira impassible al espectador, no muestra un empoderamiento feroz, ni prepotente, más bien aburrido y cansado, parece que está esperando a que se le reconozca su poder. Asimismo, su feminidad transmite seguridad y tranquilidad, ese es el éxito de esta diosa oscura, tranquila y gatuna (Scappini, 2018a: 99).

El ensalzamiento que hace Fini en estas tres obras del poder femenino arcaico, salvaje, e incluso, monstruoso, reflejan la necesidad simbólica de transformarlas, realzando la feminidad perversa y siniestra, no como un ente negativo y temido, sino todo lo contrario, como un ser poderoso, que es capaz de transformar la realidad mediante la sexualidad, lo salvaje y lo instintivo, luchando contra las instituciones patriarcales, pero no contra los hombres, pues les hace partícipes de la necesidad de buscar el poder femenino. Igualmente, Fini está recalcando así la sexualidad de la mujer como algo positivo, ya que al empoderar a las figuras femeninas siniestras y hacer triunfar en sus obras a los monstruos bellos del imaginario cultural, está desmitificando a la temida y deseada mujer fatal, y con ello a la metáfora de la imagen negativa de la sexualidad femenina.

En este sentido, anteriormente a Fini, y en un contexto completamente diferente, otra mujer propuso una valoración positiva de la sexualidad femenina, parodiando la esencia malvada que tradicionalmente se les atribuye a las mujeres fatales. Se trata de la diva de los años veinte y treinta, Mae West (1893-1980), cantante, actriz de Vodevil, comedianta, guionista y dramaturga estadounidense. Esta diva se especializó en papeles provocativos y descarados,

¹⁴⁰ Traducción propia del original en italiano.

tal como ella misma era, una mujer liberada sexualmente, perspicaz e inteligente (Wats, 2001). Su exitosa obra teatral *Sex*, estrenada en 1927, fue todo un escándalo por su subversión de la moral de la época, lo que le llevó a la cárcel durante diez días.

Realmente, eran los diálogos de sus personajes, que ella misma escribía, los que atentaban contra la moral americana, al cuestionar el rol de la mujer como esposa y madre. Según explica Faludi (1993), la censura del cine clásico aplicado a partir de 1934, a través del llamado Código Hays (código de ética cinematográfica), se creó en gran parte por ella, pero «fue su cáustica lengua, no su comportamiento sexual, la causa de que se aplicaran esas normas de censura» (Faludi, 1993: 156). Una de esas frases célebres e influyentes, determinantes para lo que aquí estamos investigando, fue «las niñas buenas van al cielo, las malas a todas partes»¹⁴¹, donde se concentra la idea que creemos motiva al auge de la heroína siniestra a finales de los años setenta en la cultura popular, pues en ella se expresa la necesidad de la mujer de liberarse simbólicamente, de poder dudar y ser, conscientemente, subversivas y transgresoras, reivindicando así la importancia de la libertad, la sexualidad y la curiosidad en las mujeres.

Por culpa de la censura, a partir de 1934 las películas de West pierden fuerza y gracia, decayendo su carrera hasta que en los años cuarenta las únicas productoras que le daban papeles, como la Paramount, tuvieron que prescindir de ella. No obstante, West ha permanecido como diva popular, concretamente en los ambientes *Drag Queen*, donde su sexualidad exuberante y activa, así como sus descaradas frases, se consideran icónicas (Wats, 2001). Aunque nunca interpretó a una mujer siniestra propiamente, sus personajes eran mujeres dominadoras, perspicaces y atrevidas, que en ocasiones tenían ciertos tintes tétricos, pero siempre desde el humor y la parodia. Por ejemplo, fue bautizada popularmente como *Baby Vamp* con tan solo catorce años, tras interpretar en el teatro a la pequeña vampiresa, *La Petite Daffy*. Sin embargo, el ejemplo más claro de West caracterizada como mujer fatal con tintes tétricos y cómicos fue durante la película *Belle of the nineties* (*No es pecado*, Leo McCarey, 1934), donde interpretaba a una bailarina de un club, Ruby Carter, que en sus shows se disfrazaba de estrafalaria mujer araña [Fig.83] y de mujer murciélago [Fig.84].

¹⁴¹ Traducción propia de la original: «Good girls go to heaven, bad girls go everywhere».



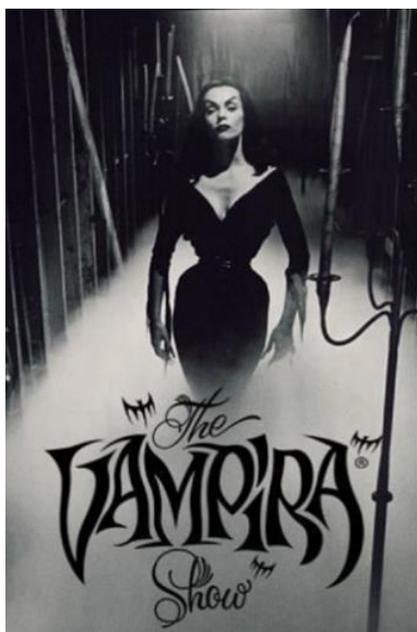
[Fig.83] Fotograma de *Belle of The Nineties* (*No es pecado*, Leo McCarey, 1934).



[Fig.84] Fotograma *Belle of The Nineties* (*No es pecado*, Leo McCarey, 1934).

El atuendo que utiliza West para representar a la mujer araña y a la murciélago recuerda al que utilizó el personaje anteriormente explicado de Irma Vep (Mussidora), protagonista de los seriales también cómicos *Les Vampires* (Louis Feuillade) de principios de siglo. Ambos ceñidos, negros y paródicos, aunque ahora el mono entero (el *cat suit*) de Irma Vep es sustituido por un vestido de tubo con una glamurosa cola. Esta estética gótica y paródica de la mujer murciélago de West, es similar a la que adquiere en la década de los cincuenta el personaje televisivo de Vampira, interpretado y creado por Maila Nurmi (1922-2008), la primera presentadora de programas de terror.

El personaje de Vampira apareció por primera vez en 1954 en el programa de televisión *The Vampira Show*, donde presentaba películas de terror con un vestido negro y ceñido, que resaltaba su estrecha cintura, su palidez y sus cejas pintadas de negro, mientras recorría con extraños movimientos una sala llena de niebla y telarañas. Nurmi introducía en su guion bromas macabras que acentuaban la parodia tétrica, que ya de por sí daba su exagerada caracterización [Fig.85]. El personaje se convirtió pronto en un éxito popular y fue reclamado en eventos y concursos por todo el país, denominándola *Queen of Horror* y dedicándole canciones, incluso, participó en una película con Bela Lugosi, *Plan 9 from Outer Space* (Edward Wood, 1959). A pesar de que Vampira desapareció de la televisión una década después, ha tenido desde entonces una gran cantidad de seguidores e imitadoras, que han hecho del personaje un ícono popular, sobre todo en la estética popular *Dark*.



[Fig.85] Portada del primer programa televisivo de Vampira, *The Vampira Show* (1954-55).



[Fig.86] Personaje de Morticia dibujado por Charles Addams hacia 1946.

Aunque hayamos relacionado a Vampira con cierta caracterización de Mae West, realmente su estética gótica y paródica la recoge Nurmi de las viñetas dibujadas por Charles Addams para el periódico *The New Yorker*, caricaturas terroríficas de una extraña familia deudora de los monstruos de los años treinta de la Universal¹⁴². Concretamente, Nurmi se copió de la estética de la figura de Morticia, la madre de los dibujos de Addams [Fig. 86], para acudir en

¹⁴² Charles Adams realizó estas viñetas desde finales de los años treinta hasta mediados de los sesenta, momento en el que se creó la serie televisiva *The Addams Family* (actualmente conocida por las películas de los noventa que versionan dicha serie).

1953 al baile anual *Caribe Masquerade*, impresionando al productor televisivo Hunt Stromberg Jr, que fue el que la lanzó como presentadora de películas de terror y de esta manera nació el icono de Vampira, que enaltece, simpatiza y acerca al gran público, la imagen de la mujer siniestra.

Sin embargo, es en el cine clásico del género de terror de la década de 1940 donde encontramos ciertos personajes femeninos contradictorios, internamente opuestas, que muestran una simbiosis entre heroicidad y monstruosidad, lo que se produce de forma excepcional y de dos maneras diferentes; bien porque es una bella monstruo y al mismo tiempo la heroína de la historia; bien porque es la clásica víctima del vampiro, la protagonista, que por primera vez mira diferente a su depredador. Antes de analizarlos, es interesante atender a la reflexión que hace Bou sobre los personajes femeninos en el cine clásico de la misma década, pues propone que se produce una simbiosis entre arquetipos femeninos opuestos, la mujer fatal belicosa, tanto las descendientes de Atenea como las de Pandora, se entremezclan con la doncella complaciente y silenciosa, descendiente de Perséfone, lo cual se puede intuir en los finales de películas como *Dead Reckoning (Callejón sin salida*, John Cromwell, 1947) o *Double Indemnity (Perdición*, Billy Wilder, 1944), aunque se hace completamente evidente durante todo el metraje de *The Heiress (La heredera*, William Wyler, 1949) o *Pandora and the Flying Dutchman (En Pandora y el holandés errante*, Albert Lewin, 1951). Bou propone que dicha simbiosis de arquetipos se produce fundamentalmente en esa época porque la línea divisoria entre el bien y el mal se difumina (Bou, 2006: 123-128)¹⁴³. Idea que parece responder también a las siguientes mujeres del cine de terror de dicha época.

El primer tipo de personaje contradictorio que queremos destacar es la protagonista de la película *Cat People (La mujer pantera*, 1942), dirigida por Jacques Tourneur y producida por Val Lewton¹⁴⁴. Ambos responsables principales de esta obra cinematográfica capital de lo fantástico, concebida por la productora RKO como cine de serie B, pero que por sus innovaciones técnicas de sonido e imagen (que proponen una discrepancia entre ambas), así

¹⁴³ Aunque resalta también que de manera singular, anteriormente a los años 40, la actriz Greta Garbo se caracterizó por representar a personajes con una feminidad opuesta, con los diversos rostros y roles de la mujer, alzándose como una figura poliédrica, tal vez por ello fue llamada la *divina* a la vez que la *misteriosa* (2006: 124-125).

¹⁴⁴ Se trata de la primera de las cuatro películas que productor y director compartieron, además de iniciar el ciclo de películas de terror de serie B producidas por Val Lewton en la RKO entre 1942 y 1946 (García Gómez, 2007).

como por sus alusiones visuales y textuales metafóricas, utilizadas tanto para economizar el bajo presupuesto propio de la serie B, como para tratar de forma simbólica y sugerente aquellos temas censurados por el *Código Hays*, se ha convertido en todo un referente más allá del género de terror, influenciando directa e indirectamente en películas de su época y posteriores (García Gómez 2007).

La historia gira entorno a Irena (Simone Simon) y a su inevitable transformación en mujer pantera, ya que desciende de una estirpe de «mujeres serbias entregadas a extraños y condenadas por ello a metamorfosearse en felinos en contacto con el hombre que les despierta deseo sexual, con su consiguiente miedo a perder el control en la relación carnal» (García Manso, 2020). Este grupo de mujeres ancestrales resistieron a la dominación del rey Juan y por ello fueron condenadas a la monstruosidad (Pedraza, 2009). Leyenda de la que parte el film y que proviene de una historia que fue creada por el propio Lewton en 1930, en su relato *The Bagheeta*, presentándose así la película como una continuidad, una variación o como un cierre de esa historia (García Manso, 2020)¹⁴⁵. En los créditos aparecen tres objetos relacionados con dicha leyenda ancestral y que tienen importancia en el proceso psicológico de la protagonista: un biombo con la representación pictórica de una pantera, una escultura ecuestre con un rey y una cita a una obra inexistente, *The Anatomy of Atavism*, escrita por el psiquiatra diegético de la película.

En cualquier caso, esta transformación atormenta y aterroriza a Irena, que no quiere aceptar su monstruosidad e intenta reprimirla, sintiéndose hasta culpable de su naturaleza diferente, esto también refleja un rechazo a sus orígenes y costumbres, como representación de lo salvaje y lo arcaico (Pedraza, 2009; García Manso, 2020). Por ello, al principio, evita dicha transformación, incluso en la primera escena parece que está intentando acabar con ella, pues el dibujo que está realizando en el zoo es de una pantera atravesada por una espada, imitando la escultura ecuestre del héroe serbio medieval, la cual aparece también en la estancia de la joven, como recordatorio perverso de su maldición (García Manso, 2020). No obstante, su forma de huir de su inevitable destino es probar a adaptarse a la vida moderna y americana, casándose con Oliver Reed (Kent Smith) y acudiendo a las terapias del

¹⁴⁵ Basándose, a su vez, en un poemario suyo, *Panther Skin and Grapes* (1923), y en el relato de Ambrose Bierce *The Eyes of the Panther* (1891), de donde procede el nombre de Irina (García Manso, 2020).

psiquiatra Judd (Tom Conway), el autor del libro ficticio de los créditos. Judd aparece en la vida del recién matrimonio para resolver la castidad de la joven, que preocupa a su marido y amigos. Este psiquiatra asocia la melancolía, tristeza o insatisfacción de Irena con lo atávico, es decir, con un supuesto gen salvaje (extranjero).

A pesar de la voluntad exterior de Irena de vivir una vida normal, su bestia interior siempre está latente, como le recuerda la enigmática mujer serbia (Elizabeth Russell) que aparece durante el banquete de bodas llamándola «hermana». Igualmente, dicha bestia interior se percibe por la alteración que Irena provoca a los animales domésticos que Oliver le intenta regalar o con la continua necesidad de Irena de ir a ver a la pantera del zoo. Todo esto hace constatar que Irena únicamente está reprimiendo a su bestia interior, ella ansía ser normal, pero tal como le dice a su marido, «eso que hay en mí está reprimido y es inofensivo cuando me siento feliz» (guion del film), advirtiéndole que puede surgir cuando mantengan relaciones sexuales, se enfade o tenga celos (De Luretis, 2012).

Efectivamente, cuando Irena empieza a tener celos de la compañera de trabajo de su marido, Alice Moore (Jane Randolph), ésta se ve acosada en varias ocasiones por un ente, que no se llega a visualizar directamente, solamente se percibe la presencia mediante rugidos, tacones y sombras, pero el sonido y la imagen están desasociados, lo que invita a pensar a veces que es la pantera, otras Irena y otras la imaginación de Alice, aunque nunca se queda del todo claro. Sin embargo, hacia el final del film, la transformación en pantera de Irena se hace evidente tras dejarse besar por el doctor Judd [Fig. 87], ahora parece que la mujer pantera ha aceptado su naturaleza, lo que junto a la poca simpatía por el ineficaz psiquiatra, provoca que mientras él la besa, ella sonría satisfecha sabiendo lo que le va a suceder [Fig. 88].

Esta transformación se muestra también de forma sugerente, mediante un juego de luces y sombras sobre el primerísimo rostro de la protagonista, hasta que éste aparece distorsionado y ensombrecido, tal como podemos comprobar en la siguiente secuencia de fotogramas [Fig. 89, 90 y 91]. Seguidamente a estos planos, se observa la lucha de la pantera y del doctor a través de la proyección de sus sombras en la pared y en el biombo con el diseño de pantera [Fig.92], el que se ha visto desde los créditos y durante toda la película, pero que ahora un sentido distinto, renovador y de empoderamiento.



[Fig. 87] Fotograma *Cat People* (Tourneur, 1942).



[Fig. 88] Fotograma *Cat People* (Tourneur, 1942).



[Fig. 89] Fotograma *Cat People* (Tourneur, 1942).



[Fig. 90] Fotograma *Cat People* (Tourneur, 1942).



[Fig. 91] Fotograma *Cat People* (Tourneur, 1942).



[Fig. 92] Fotograma *Cat People* (Tourneur, 1942).

Tras este forcejeo, el doctor muere, siendo la única víctima de la bella monstruo. Dato que nos parece de suma importancia, pues el doctor le está forzando a tener una relación sexual con él y, en consecuencia, la bestia

despierta, motivo que mueve a muchas de las heroínas siniestras que estudiaremos posteriormente. No obstante, Irena también sale herida de muerte de esta pelea, lo que provoca su trágico final, pues tras el incidente se va directa a la jaula de la pantera y al abrir la puerta el animal sale para escaparse y la remata, momentos después un coche atropella a la pantera. En la última escena, Alice y Oliver llegan al zoológico y donde estaba Irena muerta, encuentran a una pantera, se encuentra, además, en el lugar donde al principio del film Oliver conoció a Irena. Alice y Oliver deducen entonces que efectivamente lo que le sucedía a Irena era lo que el doctor Judd proponía con su libro científico sobre el atavismo (García Manso, 2020; De Lauretis, 2012).

Sin embargo, una frase del poema de John Donne *Holy Sonnets*, aparece en la pantalla cerrando el film y dando otra posible explicación: «Al cabo, el oscuro pecado fue delatado en la noche profunda, y mi mundo, mi dualidad, uno y otro, deben desaparecer» (guion del film). Poema que se pone en consonancia con lo que ha ocurrido, Irena ha muerto, igual que la pantera real y ficticia, la que albergaba la protagonista en su interior. Irena es, por tanto, un bello monstruo atormentado por su extraña naturaleza, un ser incomprendido y melancólico que conoce el mal que alberga y lo intenta reprimir, pero al ver que le es imposible y entiende que forma parte de su ser, decide que para acabar con su sufrimiento debe aceptar su doble naturaleza, reconciliándose con su bestia interior.

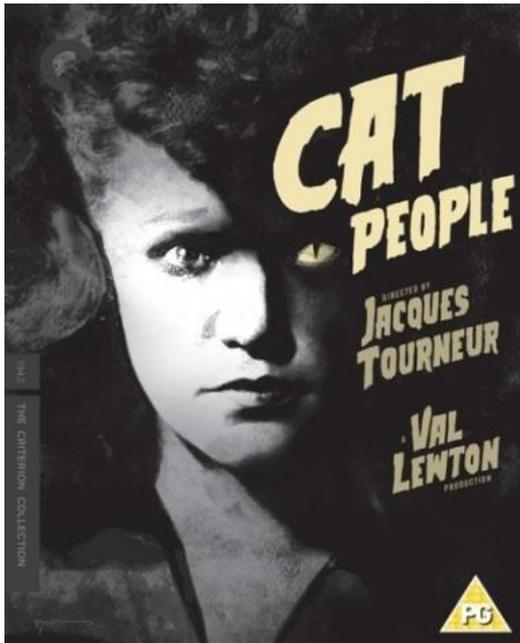
Asimismo, el final de la película no se presenta «catártico, liberador, que es característico en el cine fantástico de Hollywood. La muerte del monstruo no libera al héroe, porque en este caso la heroína y el monstruo son lo mismo, dos en uno, y ambos deben morir» (Pedraza, 2009: 99). Como punto de heroicidad, Irena realiza un camino interior, de autoconocimiento y reconocimiento de su dualidad, aunque sin llegar a ser una heroína, es la protagonista de su historia y es ella la que resuelve su propio misterio. Así, la película plantea por primera vez la frustración de la bella monstruo y la aceptación de su propia oscuridad, lo que provoca la identificación del personaje con el público. Dos ideas, la aceptación y la identificación, que creemos son fundamentales en las heroínas siniestras posmodernas. Otra característica del personaje de Lewton y Tourneur, que la hace singular, aunque no influyente en las heroínas siniestras, es el hecho de que se despoja

de erotismo a la bella monstruo, alejándose así de la visualidad sexualizada más habitual y tradicional.

A pesar de dichas singularidades de Irena, *Cat People* se promocionó y difundió en la época como cualquier otra película de serie B terrorífica, es decir, remarcando un erotismo y perversidad que en el film era inexistente, tal como se sugiere en las fotos promocionales, los carteles del estreno de la película y en otras imágenes de difusión. Mostramos a continuación tres de ejemplos de dichas imágenes. La primera [Fig.93] es de uno de los carteles del estreno, en donde Irena aparece tumbada de forma seductora junto a una pantera enfurecida, con un vestido y una pose inexistente en el film, mientras en un lateral se observan los rostros asustados de Oliver y Alice. La segunda imagen [Fig.94] corresponde a una portada de DVD contemporánea, pero se trata de uno de las ilustraciones de difusión de la época, donde el rostro de Irena está en proceso de transformación a pantera, lo que nunca se visualiza en la película. La tercera imagen [Fig.95] es de una fotografía promocional del film, donde la actriz Simone Simon posa como si fuera Irena, vestida con un traje largo de color negro y ceñido en la cintura, que tiene un acabado en gasa transparente (y sugerente) en el cuello y en las mangas, mientras mira temerosa la proyección de su sombra que refleja la figura de una pantera.



[Fig.93] Cartel de *Cat People*, (Tourneur, 1942).



[Fig.94] Carátula de DVD con diseño original de difusión de *Cat People* (Tourneur, 1942).

[Fig.95] Fotografía promocional de *Cat People* (Tourneur, 1942).

Los otros tipos de personajes del cine clásico de terror que tienen ciertos rasgos contradictorios son las víctimas tradicionales del vampiro, desarrolladas en las versiones cinematográficas de la novela de Stocker, *Drácula*, que desde los años veinte hasta los cuarenta han construido a la víctima predilecta del vampiro, acentuando cada vez más la heroicidad de Mina y su interés por el vampirismo, lo que con el tiempo provoca una transformación en la construcción de la víctima, que desembocará en un tipo de heroína siniestra posmoderna, las que hemos llamado «Las víctimas vampirizadas se enamoran y se hacen por voluntad siniestras». A continuación, sintetizamos algunas características generales de la evolución de este tipo de víctima, que nos servirán de base para estudiar después ciertas figuras de los cincuenta y sesenta, antecedentes directos de los personajes posmodernos.

Tal como hemos ido analizando en varios apartados, la versión cinematográfica de Murnau (*Nosferatu, una sinfonía del horror*, 1922) no únicamente propuso una imagen del vampiro completamente diferente a la original literaria, sino que le dio protagonismo al personaje de Mina (rebautizada como Ellen por los derechos de autor, interpretada por Greta Schröder). Igualmente, ya hemos estudiado que la figura de Ellen se posiciona como una heroína activa, siendo ella la que salva en todo momento, primero a

su prometido, desde la distancia, y luego es también ella la que descubre que la manera de acabar con el *nosferatu* que está asolando la ciudad es entregarse a él al alba, para así exponerle al sol, acción que realiza por pura bondad y sabiendo su trágico final. Por ello, es también una heroína trágica y sacrificada, similar a las heroínas románticas. Asimismo, reúne cualidades de las dos mujeres de la novela de Stocker, pues padece el sonambulismo de Lucy y es la clave para la destrucción del vampiro igual que Mina.

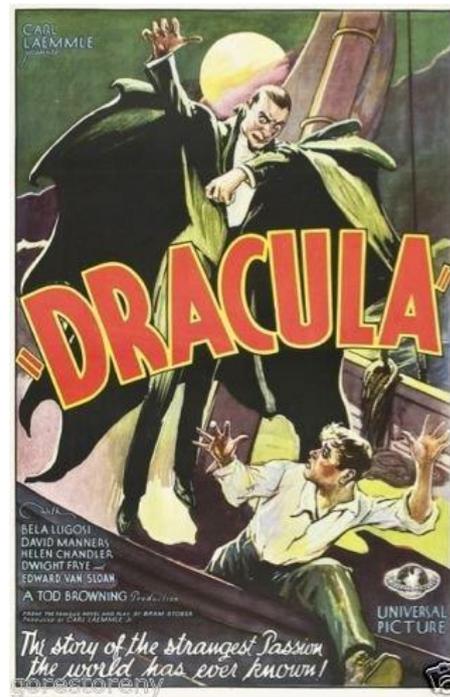
La víctima de las versiones clásicas de Drácula que miran al vampiro de una manera diferente se produce ya en la versión de Tod Browning (*Drácula*, 1931), donde Mina (Helen Chandler) queda por primera vez fascinada eróticamente por el conde interpretado por Béla Lugosi [Fig. 96]. Obviamente, esta fascinación no produce ningún tipo de relación, pero el hecho de esa mirada abre el camino de otras posibilidades de relación entre verdugo y víctima. De modo similar, en la publicidad de la época se enfatiza esta fascinación de las mujeres por Drácula, tal como sucede en la siguiente publicidad del film [Fig. 97], donde se puede leer: «His kiss Was Death Yet No Woman Could Resist» («Su beso fue la muerte, pero ninguna mujer pudo resistir»). Incluso a veces se sugiere un enamoramiento entre Mina y Drácula, tal como se invita a pensar en uno carteles de la película [Fig. 98] al aparecer la siguiente frase: «The story of the strangest Passion the world has ever know» («La historia de la pasión más extraña del mundo»).



[Fig.96] Fotograma *Drácula* (Tod Browning, 1931).



[Fig. 97] Publicidad en periódico de la época de *Drácula* (Tod Browning, 1931).



[Fig. 98] Poster promocional de *Drácula* (Tod Browning, 1931).

No obstante, una víctima del vampiro completamente inusual la encontramos en la década de 1940, concretamente en la película *Son of Dracula* (*El Hijo de Drácula* Robert Siodmak, 1943), donde la protagonista principal, Kate (Louise Allbritton), es una joven heredera de una gran finca, obsesionada con la muerte, aficionada a la brujería y al espiritismo que aprende de la señora Madame Zimba (Adeline DeWalt Reynolds) [Fig. 99]. Kate desea voluntaria y conscientemente ser eternamente joven y convertirse en vampiro, pero quiere que su prometido Frank (Robert Paige) también lo sea, para poder estar junto a él para siempre. Con este propósito, seduce y engaña al conde [Fig. 100], ahora llamado Drácula al revés (Lon Chaney Jr.), y después planea una trama para intentar acabar con él y así poder convertir libremente a su prometido en vampiro. Sin embargo, no sale todo exactamente como ella planea, ya que cuando consigue ser vampiro su novio humano acaba con ella y con el conde a la manera clásica.

El personaje de Kate no es heroico como la versión de Mina de Murnau, ni tampoco está fascinada por el conde en sí, pero nos parece interesante por su voluntad de ser vampiro y por la valentía que presenta, engañando al hijo de Drácula, lo que no la hace explícitamente malvada, pues es un personaje simpático, que produce más lástima por su trágico final (y por la frustración de su inocente plan), que terror, repulsión o extrañeza. De este modo, Kate

replantea a la víctima del vampiro, al mismo tiempo que fugazmente muestra de forma positiva a una mujer apasionada por lo oscuro y lo siniestro, aunque finalmente muere y esa posibilidad se ve truncada.



[Fig. 99] Fotografía de Louise Allbritton y Adeline DeWalt Reynolds durante el rodaje *Son of Dracula* (Robert Siodmak, 1943). Universal Pictures.



[Fig. 100] Fotograma de *Son of Dracula* (Robert Siodmak, 1943).

Tanto unas víctimas, como otras, aportan ideas nuevas a la víctima típica de las historias de vampiros, que no se van a volver a repetir en el cine hasta finales de la década de 1970 y no serán habituales hasta los noventa, momento en el que se convierten en el tipo de heroína siniestra posmoderna comentado. Figuras que son en origen heroínas pasivas tradicionales, ya que descienden a los infiernos igual que Perséfone, supeditadas por una figura masculina poderosa y maligna, sin embargo, justamente es por su nueva naturaleza siniestra y vampírica que en la mayoría de los casos estos personajes se van a activar.

Hasta aquí hemos ido viendo personajes y figuras femeninas que de una u otra manera subvierten el rol típicamente asignado a lo femenino, tanto si representa la heroicidad, como si simboliza la maldad en la mujer, en ambos casos, los diferentes ejemplos que hemos señalado reflejan un interés por mostrar una feminidad siniestra positiva, muchas veces esto se observa de forma fugaz, como un instante de duda, tal como suele suceder en el cine clásico de los años cuarenta, mientras otras veces esto se representa de forma intencionada (en los cuadros de Fini o en las frases de West). La gran mayoría de estos personajes no tienen una influencia directa en heroínas siniestras particulares, y de hecho no guardan relación entre ellos, sino que reflejan en conjunto un interés por subvertir la dualidad femenina asignada por la historia cultural patriarcal, lo que desembocará en la Posmodernidad en la proliferación de heroínas siniestras.

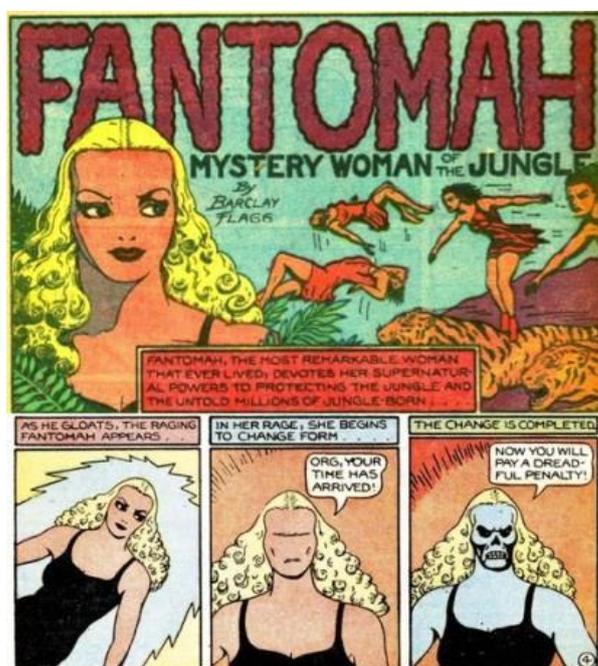
Sin embargo, la caracterización y motivación de algunos personajes nombrados sí que influyen de forma directa; la estética de Vampira y Morticia Adams es clave en la revalorización de la mujer siniestra de la cultura gótica urbana; el personaje de Irena de *Cat People* es fundamental en la transformación de la motivación y justificación de la bella monstruo; las relecturas del personaje de Mina y de la víctima del vampiro son determinantes en la subversión de la clásica víctima.

4.2 La ambigüedad en la superheroína

La década de 1940 es conocida como la Edad de Oro del cómic, la gran época de los superhéroes, pero también el momento en el que los personajes femeninos empiezan a cobrar importancia y protagonismo en el medio, ya que aparecen las primeras superheroínas y también las llamadas *Good Girl* (mujeres provocativas, moralmente malas o buenas). Aunque muchas figuras de la época fueron olvidadas con los años, personajes como Wonder Woman se mantienen desde entonces y muchas de ellas han creado las bases del desarrollo posterior de las superheroínas (McCauslan 2017). Uno de los primeros ejemplos de superheroína es el de Olga Mesmer, la Chica de los rayos X, que apareció entre 1938 y 1939 en la revista *Spicy Mystery Stories*, una mujer con poderes sobrenaturales, pero supeditada siempre a los hombres, los cuales son los causantes de su poder sobrehumano (McCauslan

2017, 64). Un año después, en 1939, apareció una superheroína atípica y paródica, Ma Hunkel/ Red Tornado en la editorial *All-American Comics*, se trataba de una ama de casa y madre que se enfrentaba a los matones de su barrio vestida con ropa ancha de franela y una olla como casco (McCauslan 2017, 67). Otro de los primeros ejemplos es Peggy Allen, *The Woman in Red*, que debutó en los años cuarenta en la revista *Thrilling Comics* (Richrd E. Hughes y Georges Mandel), una detective sin poderes sobrenaturales, pero activa y heroica, que se viste de superheroína para poder solucionar mejor y más rápidamente los crímenes.

Algunas editoriales, motivadas por la moda de hacer relecturas del mito amazónico imperante desde la revalorización feminista del mismo desde los años veinte (tal como ya hemos explicado), impulsaron otro tipo de superheroína. Eran mujeres independientes del hombre, valientes y salvajes, pero benevolentes y heroicas, como es Fantomah, Amazona: The Mighty Woman, Nelvana of the Northern Lights, Wonder Woman o Moon Girl (están ordenadas cronológicamente). Personajes que muestran por primera vez en el cómic a mujeres poderosas, luchadoras y fuertes de una manera positiva, pero el único que surge con una intención feminista es Wonder Woman, el cual es, además, el más trascendente culturalmente.



[Fig. 101] *Jungle Comics* #15 (1941)

Sin embargo, antes de analizar a dicha figura, queremos destacar al personaje de Fantomah. Éste no alude al mito amazónico directamente, pero

sí de forma indirecta, al narrar las historias de una mujer salvaje que vive en la naturaleza. Fue creada por Fletcher Hanks (con el seudónimo de Barclay Flag) para *Jungle Comics* en 1940, se trata de una súper mujer que defiende la jungla y a todos los que en ella viven. Aunque el personaje se transformó con los años en el estereotipo de una joven sexy de la jungla (*Good Girl*), nació como una heroína subversiva, que mezclaba lo normativo y lo extraño, pues era una mujer fuerte y bella, con poderes sobrenaturales que cuando veía amenazada la jungla se transformaba en un ser azul monstruoso con rostro de calavera [Fig.101]. Así, su poder para ejercer el bien conlleva una transformación monstruosa, es decir a través de lo siniestro se empodera.

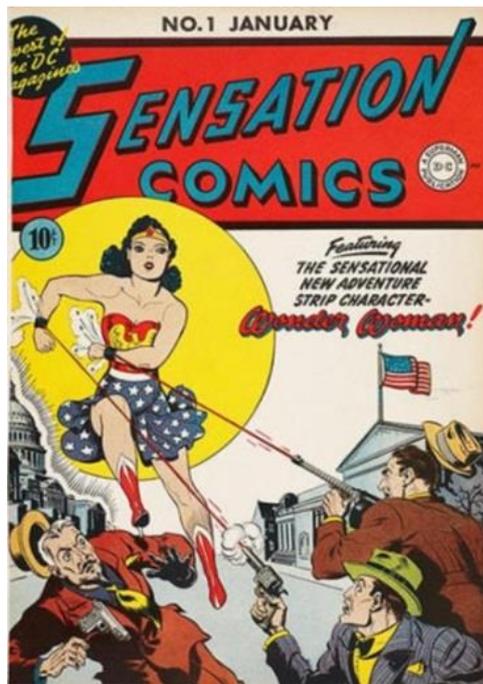
No obstante, la aparición en 1941 de Wonder Woman (en el número 8 de la publicación *All-Star Comics*) eclipsó el resto de personajes amazónicos. Tal como ya hemos explicado en el capítulo anterior, Wonder Woman es una reinterpretación del mito clásico, ideada por el psicólogo y escritor William Moulton Marston para *All-American Publications* (futura DC Comics). Moulton era un hombre feminista y liberal sexualmente, e introdujo en el personaje su pensamiento, ayudándose de su mujer Elizabeth Holloway y de la compañera de ambos, Olive Byrne, pero también por la complicidad que compartió con el dibujante Harry George Peter, que fue capaz de materializar visualmente las descripciones literarias de la nueva superheroína (McCausland, 2017).

El equipo creativo de Wonder Woman cree en el ideal de la mujer formulado por el feminismo americano de finales del siglo XIX. principios del XX, por el cual la mujer es emocional y moralmente superior al hombre (McCausland, 2017: 43). Por ello, la idea primigenia para crear a la superheroína era que fuera «la representación de *lo mujer* que contravenía la idea hegemónica de lo que la sociedad heteropatriarcal entiende por ello» (McCausland, 2017: 15). Para llevarlo a cabo, imaginaron «un personaje bello como Afrodita y sabio como Atenea, más rápido que Hermes y más fuerte que Hércules. Una amazona nacida sin intervención del hombre y formada por mujeres» (McCausland, 2017: 14). Así aunaron la idea del *feminismo amazónico* de las primeras sufragistas con el arquetipo de la guerrera, descendiente como hemos visto de Atenea, Artemisa y las Amazonas (fundamentalmente). Sin embargo, la idea de guerrera de los creadores de Wonder Woman no tiene que ver con la violencia, sino con aprender a mirar la realidad con otros ojos (McCausland, 2017: 34-35).

En las primeras historias sobre Wonder Woman que aparecen dentro de los títulos de *All-Star Comics* (número 8 de 1941) y de *Sensation Comics* (número 1 de 1942) se cuentan datos inconexos del origen de la superheroína y algunas de sus primeras aventuras en EE.UU. No es hasta la publicación del primer número de la colección dedicada exclusivamente a ella, *Wonder Woman* (Julio de 1942), que se explica el origen y el nacimiento del personaje. En todo caso, su historia comienza cuando el oficial Steve Trevor, que se encuentra persiguiendo a un grupo de nazis que se ha infiltrado en EE.UU., se estrella contra una tierra desconocida, Isla Paraíso. Lugar donde está la ciudad de Themyscira, poblada solamente por mujeres y gobernada por la reina amazona Hipólita, madre de Diana. A pesar de que el intruso es un hombre y amenaza la paz y el progreso de su pueblo, la reina decide ayudar al humano en pos de la paz mundial y del fin de la guerra, tal como le insisten los espíritus de la diosa de la belleza y del amor, Afrodita, y de la diosa de la sabiduría, Atenea.

Además, estas diosas le advierten que las Amazonas deben ayudar a EE.UU., el último bastión de la democracia y de la igualdad de derechos para la mujer, para conseguirlo tienen que enviar con Trevor a la amazona más sabia y fuerte, y esa es Diana de Themyscira. Con esta introducción al personaje, se puede deducir que para el equipo creativo de Wonder Woman la verdadera culpable de la II Guerra Mundial es la dominación masculina ejercida en solitario, sin la mujer, pues el hombre es por naturaleza violento. Asimismo, se da a entender que la única manera de salvar la forma de vida occidental es a través de la igualdad y ésta solamente la puede propagar una amazona, una mujer que no se ha corrompido por el mundo de los hombres.

Para ir al mundo de los hombres Diana recibe un nuevo atuendo y una serie de complementos que la transforman en Wonder Woman. Atuendo que reinterpreta la personificación femenina de Columbia, al usar los colores y símbolos patrióticos de EE.UU.: una falda o pantalón azul con las estrellas de la bandera, botas altas rojas (a veces han sido sandalias de estilo romano de color rojo) y una camiseta ajustada sin mangas, también roja, con el dibujo en dorado del águila norte americana (*Bald Eagle*) en el pecho. Los complementos que siempre lleva Wonder Woman son la tiara del pelo, los brazaletes de sumisión y el lazo de la verdad, podríamos decir que son sus armas de defensa o de protección, pero son mucho más que eso porque la definen como personaje.

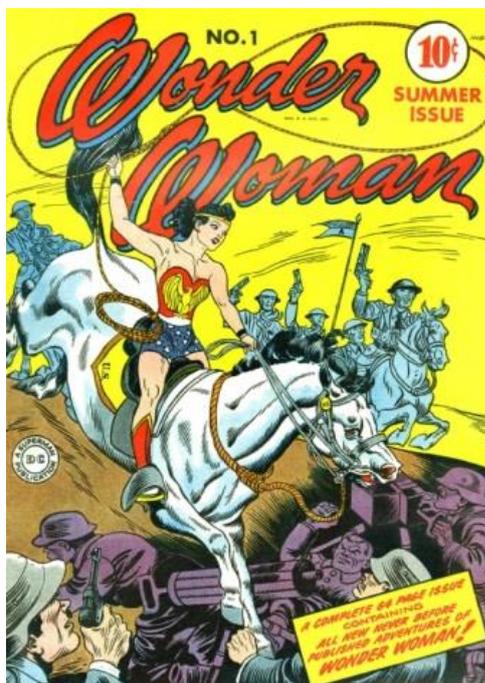


[Fig.102] Wonder Woman en la portada de *Sensation Comics*, # 1, Enero (1942). Moulton y H.G Peter

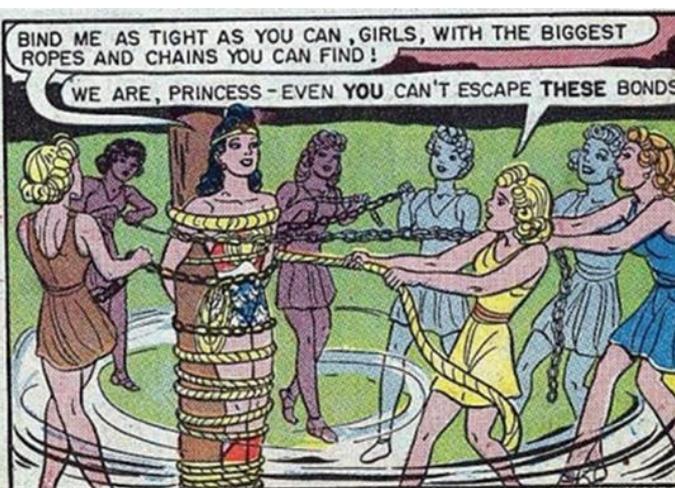
La tiara dorada con una estrella roja «simboliza el rango de Diana como princesa de un reino más íntegro que el nuestro» (McCausland, 2017: 35). Sus brazaletes de sumisión son irrompibles porque están hechos de trozos de los escudos de Zeus y Atenea, sirven para la autodefensa, pues repelen las agresiones [Fig. 102], pero también le sirven para controlar las emociones y dominar los impulsos violentos, para no ser tan destructiva como son los hombres. La idea de los brazaletes de sumisión proviene de cómo concibe el equipo creador de Wonder Woman las relaciones de poder del BDMS, pues para ellos someterse voluntariamente a las órdenes de otro implica valorar la libertad. En concreto en el cómic, estos brazaletes simbolizan la sumisión de las Amazonas a Afrodita (es decir al amor y sus leyes) y la insumisión al poder masculino (McCausland, 2017: 35-36).

En cuanto al lazo de la verdad, éste no se define completamente hasta la publicación del primer número de *Wonder Woman* [Fig. 103], es verdad que había aparecido anteriormente (desde el número 6 del título *Sensation Comics*), pero es aquí donde se explica que está hecho con oro de la diosa Gea y con el fuego de Hestia. Se trata de un instrumento que tiene tres funciones; tal como vemos en la portada citada, con él la superheroína atrapa a sus enemigos; pero, además, es un instrumento moral que tiene la facultad de obligar a decir la verdad a quien atrape; asimismo, tiene un sentido intrínseco similar al de los brazaletes, pues tal como podemos observar en la siguiente

viñeta [Fig. 104], las amazonas de Themyscira lo usan también para jugar a atarse o practicar el *bondage*.



[Fig.103] Portada del cómic *Wonder Woman*, #1, (1942). Moulton y H.G Peter.



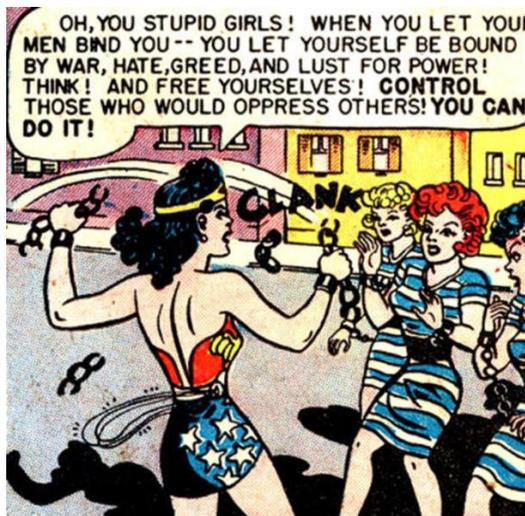
[Fig. 104] Detalle de viñeta de *Wonder Women* en *Sensation Comics*, vol.1 # 35, (1944) Moulton y H.G Peter.

De hecho, este juego instruye a la superheroína en la *amorosa sumisión*, que Moulton explica que se da cuando el sometimiento es consentido y el amo no es cruel (McCausland, 2017: 70). Pues tal como él mismo afirmó:

El confinamiento para las amazonas y Wonder Woman es sólo un deporte, un juego. Ésta es la contribución de mi Wonder Woman a la educación moral de la juventud: la única esperanza para la paz es enseñar a la gente que hay una gran fuerza por liberar en el disfrute del sometimiento (consensuado)». (McCausland, 2017: 70)

Es más, la motivación heroica de Wonder Woman (bajo el pensamiento de Moulton) es la de enseñar a la humanidad a liberarse, y para ello debe hacerles ver que las ataduras impuestas bajo el pensamiento masculino son abominables [Fig. 105], pero ella puede liberarse porque ha practicado el sometimiento consensuado (la *amorosa sumisión*). Por ello, en cada episodio de Wonder Woman los enemigos de ésta la someten en contra de su voluntad y ella siempre consigue liberarse mediante la burla o la ridiculización [Fig. 106], porque, sobre todo hasta los años cincuenta, las ataduras impuestas a la superheroína la ejercían hombres o mujeres que no habían conseguido

liberarse, para demostrar que «las estructuras del patriarcado, como imposición, son nítidas para Wonder Woman. Su cometido es desmontarlas, y para eso, no logrará “romper sus cadenas si no ha sido encadenada previamente”» (McCausland, 2017: 71).



[Fig.105] Detalle de viñeta de *Wonder Woman*, #32 (1948). Robert Kanigher y H.G. Peter.

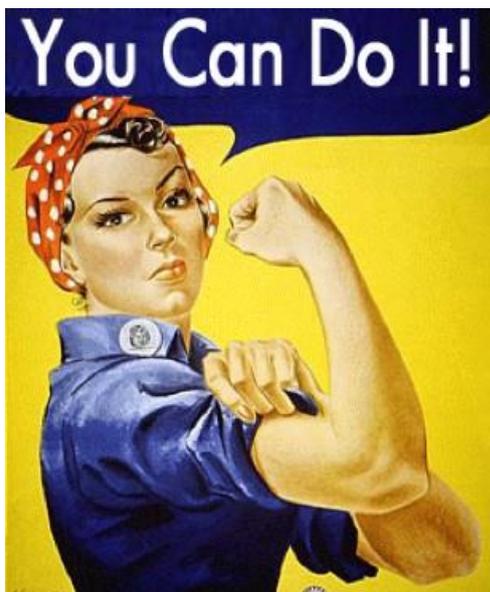


[Fig.106] Detalle de viñeta de *Sensation Comics* #21 (1943). Moulton y H.G. Peter.

En estas dos viñetas ya citadas [Fig. 105 y 106], se incide además en dos ideas interrelacionadas con lo comentado, las ataduras que puede liberar el poder de la superheroína, y por tanto de las mujeres, son las del hombre, pues éstas están impregnadas de violencia, odio, codicia y lujuria por el poder, las cuales se deshacen con el amor y la justicia de lo femenino y por tanto de las Amazonas. Asimismo, en la primera viñeta se está recurriendo a un eslogan americano de la época, *You can do it*, que se convertirá con el tiempo en lema del feminismo (a partir de los movimientos feministas de los años sesenta).

Porque durante la II Guerra Mundial (1939-1945) ese fue el eslogan que se utilizó para motivar a las mujeres a que salieran del hogar para trabajar en las fábricas, ocupando los puestos que se habían quedado vacíos por la guerra, y aunque después de la guerra se incentivó de nuevo el ideal de la perfecta ama de casa, ese lema perduró como emblema de empoderamiento femenino (Wolf, 1991; Faludi, 1993; McCausland, 2017). Sobre todo por la fuerza icónica del cartel propagandístico con el que se había difundido la idea [Fig. 107], pues

como la misma Wonder Woman, representa a una mujer fuerte, moderna y guapa, reutilizando la estética patriótica *pin-up* de los años cuarenta¹⁴⁶.



[Fig. 107] Cartel propagandístico, creado por J. Howard Miller en 1943 para Westinghouse Electric.

Efectivamente, el creador gráfico de Wonder Woman, Harry G. Peter, se inspiró en las ilustraciones *pin-up* de la época para materializar a la superheroína, dotándola de la gracia femenina de las portadas *pulp* del momento a la vez que de una corporeidad robusta e imponente (además, se reforzaba así el carácter patriótico del personaje). Es por esto que tanto Wonder Woman como el ideal que desprende el cartel propagandístico expuesto, han resultado para algunas feministas posteriores contradictorias o ambiguas, pues transmite al mismo tiempo poder y cosificación del cuerpo femenino (McCausland, 2017: 58-60).

En 1947 Moulton murió de cáncer, H.G Peter siguió ilustrando a Wonder Woman hasta el año 1958. Desde entonces hasta la actualidad se han sucedido una gran cantidad de guionistas y de dibujantes que han mantenido la esencia del personaje, pero adaptándolo a cada artista y a cada momento histórico, a veces se ha tenido que someter a la censura, otras se ha alejado de su feminismo genuino y otras ha seguido fiel al pensamiento del equipo de Moulton. Además, con los años la cosificación de la superheroína se ha acentuado (cada vez lleva menos ropa y sus formas se hacen más voluptuosas) al unísono que el resto de personajes de los cómics (masculinos y femeninos).

¹⁴⁶ Ilustraciones de mujeres *pin-up* introducidas por Charles Dana Gibson como icono de belleza, reconvertidas por Alberto Vargas en un icono patriótico de la mujer americana, y popularizadas mundialmente durante la II Guerra Mundial con el *Nose Art* (diseño de *pin-up girl* en los aviones de guerra).

Igualmente, Wonder Woman se ha llevado a otros formatos, fundamentalmente audiovisual, y su imagen ha sido utilizada por los movimientos feministas americanos de los setenta, sobre todo tras la elección de la revista feminista *Ms* de utilizar la imagen de Wonder Woman para la portada de lanzamiento de su publicación regular en el verano de 1972. Asimismo, su influencia es inmensa, directa, indirecta o solamente copiando el estereotipo¹⁴⁷.

La importancia general de Wonder Woman (y el motivo fundamental de su pervivencia) radica en que se construye desde su origen como un héroe mítico, pero de nuestra era, que se interesa por los problemas reales y por el futuro de la humanidad, es decir, es una superheroína de masas, tal como Eco apunta de Superman (1984: 249-295), pero en este caso es una mujer y tiene un mensaje feminista. Así se crea a una figura simbólica que permanece en la cultura popular, que aunque tenga censuras, cambios o revisiones, su esencia siempre le acompaña. En definitiva, con Wonder Woman la amazona contemporánea se ha convertido en arquetipo de una nueva tipología de heroína belicosa, la superheroína, «un símbolo, un mito capaz de integrar poder y sexualidad, fuerza y belleza, coraje y gracia» (McCausland, 2017: 63).

De forma particular para nuestra investigación, creemos que el personaje de Wonder Woman, sobre todo el de los años cuarenta, es clave en la posterior concepción de la mujer siniestra como una figura heroica o positiva, pues aunque Wonder Woman no es siniestra (de hecho es todo lo contrario), la manera natural y sin negatividad del cómic para tratar las escenas de *bondage*, de sadomasoquismo y también de reivindicación feminista, ayuda a difuminar lo siniestro en aquéllos personajes femeninos que tradicionalmente se han considerado siniestros, pues el miedo inconsciente a su poder y a su sexualidad va desapareciendo, ya que recordemos que el motivo principal por el que la cultura construye a la mujer con una parte monstruosa es por su sexualidad activa, su independencia de pensamiento, su decisión autónoma o su subversión al sistema.

No obstante, en la misma época que surge Wonder Woman, justo en el mismo año, 1941, aparece otra tipo de superheroína que influye también en

¹⁴⁷ Para un estudio exhaustivo de la evolución de Wonder Woman a lo largo de sus más de setenta años de historia, recomendamos el libro consultado: McCAUSLAND, Elisa, *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Ed: Errata Naturae, 2017.

nuestro objeto de estudio¹⁴⁸. Son personajes femeninos heroicos que se encuentran más próximos a la idea general de superhéroe justiciero que a la de la amazona que quiere educar al mundo, se trata de las superheroínas Miss Fury y Black Cat, ambas diseñadas bajo el ideal de las *Good Girl Art* de la época, personajes femeninos dibujados de forma atractiva que podían ser tanto heroínas como villanas.



[Fig. 108] Tira dominicana de *Miss Fury*, Tarpé Mills, 1945.



[Fig. 109] Portada de *Miss Fury*, # 4, Tarpé Mills, 1944.

Miss Fury fue una historieta escrita y dibujada por la diseñadora de moda Tarpé Mills, apareció por primera vez en 1941 en las tiras cómicas que publicaba *The Bell Syndicate*, al principio se llamaba *Black Fury*, pero pronto se le cambió el nombre para destacar que era una mujer, así aparecería desde 1942 hasta 1952 en diferentes tiras dominicales de diversos periódicos americanos [Fig. 108]. Su historia salió ininterrumpidamente durante esos diez años, exceptuando un paréntesis en 1947 promovido por la censura, que se escandalizó tras una aparición de la superheroína en bikini. A la vez, fue publicada como historieta propia por la editorial *Timely Comics* (futura *Marvel Comics*), teniendo su propia portada desde 1942 hasta 1945 [Fig. 109].

¹⁴⁸ Es curioso que coincidan justo en el año de publicación estas superheroínas, Wonder Woman, Miss Fury y, veremos enseguida, que también Black Cat, realmente el único hecho histórico que hemos encontrado es referente a la II Guerra Mundial, ese año fue el ataque a Pearl Harbor. Creemos, siguiendo trabajos tan diferentes como el de Flaudi (1993) o Bou (2006), que la II Guerra Mundial, propició en EE.UU. el auge de la presencia femenina social y simbólica, reforzando la idea de la mujer fuerte, igual que hemos destacado en relación a Wonder Woman.

Miss Fury era el *alter ego* de Marla Drak, una joven rica, soltera, aventurera, posesiva, inteligente y con el armario a juego. Que hereda una piel de pantera de un tío suyo. Una noche acude a una fiesta de disfraces con dicho atuendo, pero al ver a una fugitiva huyendo no puede evitar cazarla, porque resulta que la piel de pantera era mágica y le hace aumentar su fuerza y velocidad, así como sus ganas de justicia. Realmente, para la protagonista el disfraz está maldito, porque a partir de ese momento su vida social y glamurosa se ve interrumpida por la necesidad de luchar contra el crimen. Así se enfrentará a gánsteres, nazis, científicos locos, hombres sin escrúpulos o la terrible Baronesa Erica Von Kampf, la némesis de Miss Fury con la que no solamente comparte uno de sus amantes, Gary Hale, sino, incluso, un hijo. Y es que Miss Fury tiene varios amantes y adopta al hijo de su enemiga, tras salvarle la vida (temas bastante inusuales en los cómics de superhéroes, por lo menos hasta el siglo XXI).



[Fig. 110] Diseño de Miss Fury utilizado en varias ocasiones para decorar los laterales de las historietas así como algunos aviones de guerra. Terpe Mills (años cuarenta).

Se trata, por tanto, de la primera superheroína disfrazada creada por una dibujante, es una mezcla de acción y romance, nazis y ciencia ficción, moda y gánsteres, en definitiva, tal como expresa McCauslan, es una «heroína noir» (2017: 67). Una justiciera elegante y sexy, una joven buena pero provocativa, que tuvo tanto éxito popular que fue representada en varios aviones de guerra durante la II Guerra Mundial, formando parte de las icónicas pin-up del *Nose*

*Art*¹⁴⁹. Su atractivo residía justamente en la ambigüedad que le otorga la transformación en pantera [Fig.110], lo que es para nosotras de suma importancia, ya que, por una parte, hay una analogía temática con la mujer siniestra de *Cat People* (Tourneur, 1942), que aunque totalmente diferentes por las connotaciones sexuales de cada figura, ambas representaciones coinciden en la misma época. Por otra parte, el traje de gata-pantera es el mismo *catsuit* que hemos visto utilizaron personajes de mujeres siniestras de principios de siglo, como algunas dominatrices de Montergueil o Irma Vep de los seriales franceses. Por lo que, la heroicidad de Miss Fury se visualiza a través de una imagen que tradicionalmente se ha asociado a lo siniestro femenino, por las connotaciones sexuales y salvajes que guarda la mujer felino. Visualidad innovadora en la época, que adquiere el personaje de Catwoman de los cómics de Batman a partir de los años sesenta.

Sin embargo, antes de hablar de Catwoman, debemos detenernos en la segunda superheroína que hemos citado, Black Cat, asociada también con la mujer felino, pero ahora no lleva un *catsuit* sino un antifaz negro junto a otros complementos. Las historietas *The Black Cat* fueron escritas por Alfred Harvey e ilustradas por Al Gabriele, debutaron en agosto de 1941 dentro de la colección *Pocket Comics*, de la editorial Harvey Publications, pero la gran popularidad de la superheroína hizo que tuviera su propia cabecera *Black Cat Comics* [Fig. 111] desde 1946 hasta 1951, mientras sus historietas aparecían también en otras colecciones de la editorial. *The Black Cat* está ambientada en el mundo de las estrellas de Hollywood de la época, su protagonista, Lynda Turner, es una actriz que se transforma en Black Cat mediante una máscara de gata, unas botas altas, un bañador negro (o mono corto apretado) y unos guantes largos. Es una heroína enmascarada que combate a delincuentes comunes y también a nazis, no posee súper poderes pero sí una gran habilidad en la lucha y una agilidad acrobática sobre su moto, dotes que la hacen ser prácticamente invencible [Fig. 112].

La historia de Black Cat es como la del resto de superhéroes de la Edad Dorada del cómic pero con los sexos cambiados; lleva secretamente su doble vida y tiene un ayudante, Rick Horne, que no es superhéroe pero sí un periodista que se entera de todo y sabe cómo moverse pasando desapercibido; además, éste no conoce la identidad real de Black Cat, pero sí conoce a Lynda

¹⁴⁹ Véase en <https://www.tarpemills.com/miss-fury>.

Turner, incluso tendrá una relación amorosa con ella, aunque está fascinado y secretamente enamorado del alter ego de ésta. A lo largo de las historietas va teniendo otras ayudas (como la del gato Toby o el niño trapecista, Kit Weston, de la última etapa) con las que conforma equipo junto a Rock Home, aunque ella siempre está al mando.



[Fig. 111] *Black Cat Cómics*, n° 1 (1946).
Harvey y Al Gabriele.



[Fig. 112] *Black Cat Cómics*, n° 4 (1947).
Harvey y Al Gabriele.

Igualmente, Black Cat coincide con la visualidad habitual de sus homónimos masculinos, pues suelen ir prácticamente sin ropa interior o *catsuits* que les marcan el cuerpo. No obstante, la esencia juvenil de Black Cat, remarcada por la presencia protectora e instructiva del padre, Tim Turner, hace que las aventuras de esta superheroína sean como un *juego de niños* al lado de las historias de superhéroes como Superman o Batman (lo que se acentúa con el elenco de personajes que le acompañan). En todo caso, curiosamente guarda ciertas analogías con el personaje de Catwoman de la misma época, figura paradigmática porque no es una superheroína, pero tampoco llega a ser una villana propiamente, convirtiéndose con los años en uno de los primeros ejemplos directos de superheroína siniestra.

Como Wonder Woman, Catwoman nace en la Edad de Oro del cómic (década de 1940) y se ha perpetuado desde entonces hasta nuestros días, adaptándose y transformándose en cada momento histórico, pero a diferencia de la superheroína feminista, la mujer gata surge dentro del universo de Batman

(creado por Bill Finger y Bob Kane para All-American Publications, futura DC Comics), como contrincante de éste, adquiriendo protagonismo e importancia a finales del siglo XX, aunque será en la segunda parte de la tesis donde veremos su construcción a partir de los años ochenta, queremos cerrar este capítulo analizando los primeros veinte años de su trayectoria.

El universo de Batman se desarrolla en la ficticia ciudad de Gotham, que comienza en el nº 27 de la colección *Detective Comics* (1939), pero Catwoman no tiene su debut hasta el primer número de la colección dedicada completamente al superhéroe, *Batman* (1940). Catwoman se consolida en los primeros números de dicha colección y con los años aparece en diversas publicaciones de la editorial, aunque a lo largo del tiempo adquiere matices distintos, es en sus primeras manifestaciones donde se forja la esencia del personaje y es ésta la que vamos abordar. Fue concebida para crear una tensión romántica-erótica, a la vez de odio mutuo, entre Batman y ella, por lo que la construyen como una mujer independiente con una sexualidad irresistible, una *femme-fatale* inspirada en varias estrellas del cine negro del momento, como Hedy Lamarr, Jean Harlow o Jane Russell, aunque parece ser que el personaje surgió gracias a una novia de Bob Kane, que «posaba para él embutida en un sugerente traje de rasgos felinos» (Sánchez-Navarro, 2000: 266).

Tal como explicó el propio Kane:

Sabíamos que necesitábamos una némesis femenina para dar atractivo a la serie. Así que Bill y yo decidimos crear una enemiga que fuera un poco amistosa y que cometiera crímenes pero al mismo tiempo fuese un interés más bien romántico en la más bien estéril vida de Batman. Era una especie de Batman en femenino, excepto que ella era una villana y Batman un héroe. Pensamos que debería haber un juego del gato y el ratón entre ellos. Él intentaría reformarla y atraerla al lado de la ley y el orden. Pero ella nunca sería una asesina o completamente malvada como el Jocker. (Sánchez-Navarro, 2000: 266)¹⁵⁰

Por ello, es presentada como una ladrona de joyas que intercede en las aventuras del héroe, una ingeniosa mentirosa que con sus disfraces puede robar la identidad de cualquiera para sus fines criminales, pero es diferente al

¹⁵⁰ Citado por Sánchez-Navarro que a su vez cita las explicaciones de Kane extraídas de Bermúdez, Trajano (1998) *La noche del murciélago*, Barcelona, Camaleón Ediciones.

resto de criminales de Gotham porque su intención final nunca queda completamente clara, pues cómo hemos comprobado, sus creadores, Kane y Finger, la conciben de forma ambigua, aunque villana es justamente esas diferencias con el resto de anti-héroes, así como su sexualidad y atracción-odio por Batman, lo que va a posibilitar, con el tiempo, la construcción a partir de ella de una heroína siniestra.

Para analizar la evolución del personaje hemos creído conveniente separar por décadas sus apariciones en los cómics de Batman, para aproximarnos por un lado a los números donde se va consolidando su personalidad y por otro a aquéllos donde se afianza el alter ego del personaje mediante sus atributos, su vestimenta, sus complementos y sus habilidades. Así, debemos resaltar una serie de matices de su personalidad que aparece ya en los años cuarenta. En primer lugar, se define como una villana atípica desde los inicios, pues demuestra una de las ideas fundamentales del personaje que ha expresado Kane, la falta de voluntad de matar de Catwoman, lo que se hace evidente en el segundo número de *Batman* (1940), cuando se opone a que el Joker (villano clásico de Batman) envenene a Robin (*The Boy Wonder*, el chico enmascarado que ayuda a Batman).



[Fig. 113] Detalle viñetas de *Batman* vol. 1 #1 (1940). Bob Kane y Bill Finger.

En segundo y tercer lugar, queremos resaltar su *modus operandi* y su coqueteo con Batman, lo que se muestra ya en el primer número de dicha colección, donde la futura Catwoman se disfraza de una dulce abuelita para burlar a los dueños de una joya millonaria, Batman la descubre y la detiene, tal como podemos observar en anterior viñeta expuesta [Fig. 113], donde, por cierto, observamos que la llaman *The Cat*, pero no aparece aún ninguna otra alusión felina, de hecho no será hasta unos números después que adquiere el nombre de Catwoman. Además, en esta historieta la futura Catwoman coquetea ya con él, abrazándole y proponiéndole que trabajen juntos, Batman lo rechaza rotundamente afirmando que están en bandos opuestos, pero finalmente la deja escapar, porque tal como le confiesa a Robin, se ha quedado impresionado con ella. Esta situación se produce de una u otra manera en los números siguientes, pues Batman casi siempre acaba seducido y engañado por ella, salvándola de muchas situaciones peligrosas, pero no solamente se siente atraído el superhéroe, sino que parece que la joven ladrona también siente algo, lo que demuestra en varios números de los años cuarenta.

En el tercer número de la misma colección (1940), Catwoman seduce a Batman dándole un beso para despistarlo y que no la descubra [Fig. 114], y se vuelve a producir esta situación en el número diez (1942), cuando Batman la salva y ella le sustrae al superhéroe un beso que le deja perplejo [Fig.115]. Coqueteo y seducción que en el número quince de *Batman* (1943) desemboca en una extraña historia de romance que provoca Catwoman convertida en Elva Barr, una supuesta directora de un centro de belleza.

Desde el inicio es descubierta por Batman, pero entonces le confiesa que puede reformarse si tiene el amor de Bruce Wayne (el hombre que hay detrás de Batman). Aunque no queda claro si es un stratagema para volver a escapar del superhéroe, al final del relato se observa a una Catwoman celosa y despechada, pues mientras está saliendo con Bruce Wayne, se disfraza de la supuesta antigua novia de éste, Linda Page, para descubrir que éste no tiene intención de dejar a Linda y todo es un plan para cazarla. Así, Catwoman vuelve a descubrir los planes de Batman, pero el enfado y los celos hacen que esta vez no pueda escapar y sea llevada a la cárcel. A partir de este momento, Catwoman aparece durante una temporada más malvada, sin embargo, en los

años ochenta se retoma esta historia para desarrollar un relato paralelo de amor entre ambos personajes.



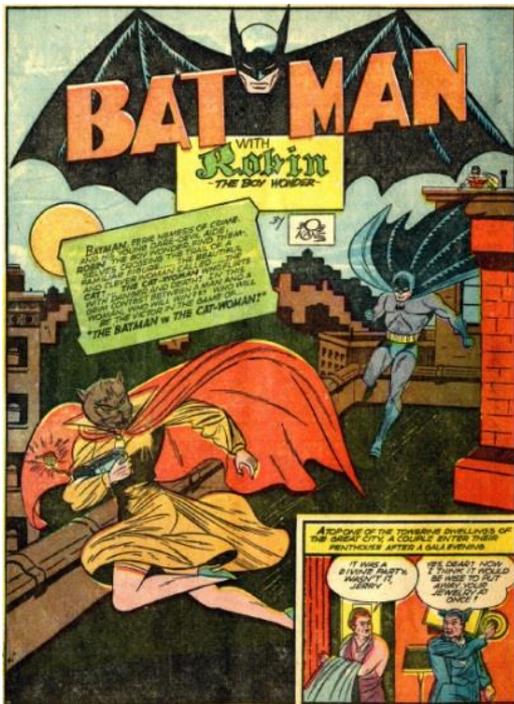
[Fig. 114] Detalle viñetas de *Batman* vol. 1 #3 (1940). Bob Kane y Bill Finger



[Fig.115] Detalle viñetas de *Batman* vol. 1 #10 (1942). Bob Kane y Bill Finger.



[Fig.116]. Detalle viñetas de *Batman* vol. 1 #3 (1940). Bob Kane y Bill Finger.



[Fig.117] Portada interior *Batman* vol.1#3 (1940) Bob Kane y Bill Finger



[Fig.118] Portada interior *Batman* vol.1#15 (1943). Bob Kane y Bill Finger

En lo referente al vestuario, durante los primeros números de *Batman* habrá muchos cambios. Como hemos visto en el primer número no lleva nada felino, pero en el tercero lleva ya una máscara de gato para realizar sus robos [Fig.116] que combina con un vestido de gala amarillo y una capa roja [Fig.117]. En algunos números cambia el tipo de vestido y su color, como el que hemos visto en unas imágenes anteriores [Fig.115] o el que vemos en la portada siguiente [Fig.118]. Esta última portada corresponde al número

quince de *Batman* (1943), la historieta comentada a propósito del primer romance entre Catwoman y Batman. Aquí, apreciamos, además, que lleva ya su arma predilecta: un látigo con varias puntas que acaban en bolas de pinchos (es decir, un *flagellum* romano). Asimismo, en esta portada cabalga sobre un gato gigante volador, que con los años se convertirá en su coche, Kitty Car, y con él retará constantemente a Batman mientras conduce su correspondiente Batmóvil, tal como observamos en la siguiente viñeta [Fig. 119] extraída de *Detective Comic* (1947). Las similitudes entre Catwoman y Batman se hacen así más evidentes, ella es una especie de némesis de él, aunque no es su peor enemigo y comparten habilidades.

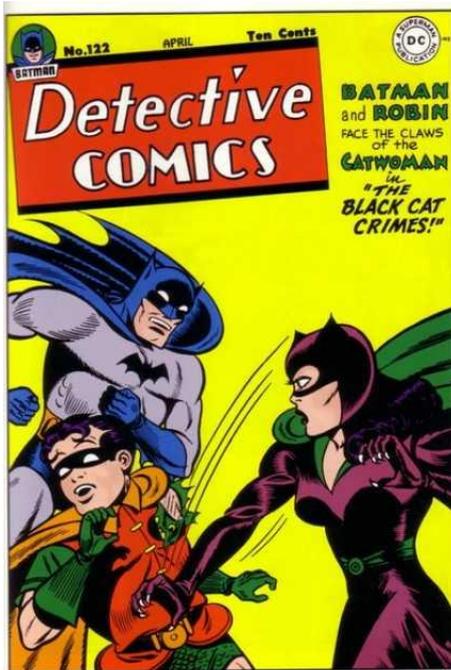


[Fig.119] Viñeta de *Detective Cómico* #122 (1947). Bob Kane y Bill Finger

Esta última viñeta corresponde a la primera aparición de Catwoman en la otra colección con historias de Batman, *Detective Cómico*, estamos a finales de los años cuarenta y Catwoman ya está más definida, adquiriendo una vestimenta de supervillana, sexy pero amenazante (una mujer fatal del comic), con una capucha de gato que va a juego con un vestido que tiene como mangas unas garras felinas, además, lleva la capa verde típica de los villanos de la editorial (futura DC Cómics), lo que se aprecia mejor en la portada de dicho cómic [Fig.120].

Realmente, este atuendo comienza a configurarse anteriormente, en *Batman* vol. 1 #35 (1946), aunque se trata únicamente de bocetos se puede apreciar ya los dos elementos claves que hacen perdurable dicho atuendo: el antifaz y la capucha de gato [Fig.120]. Son elementos perdurables debido a que sustituyen a la máscara de gato que llevaba antes, que la animalizaban demasiado para su esencia de mujer fatal, además, al reconocerla bajo el antifaz y la capucha,

se convierte en un símbolo, como el resto de personajes importantes de los cómics: heroicos y antiheroicos.



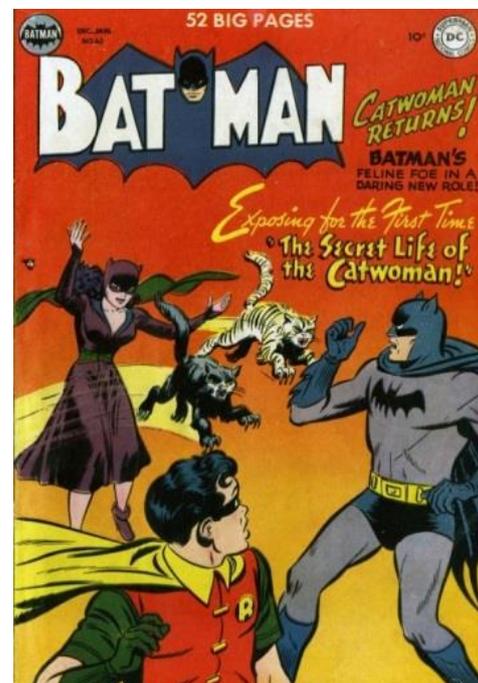
[Fig. 120] Portada *Detective Cómic* #122 (1947). Bob Kane y Bill Finger



[Fig. 121] Viñeta de *Batman* vol.1 # 35 (1946). Bob Kane y Bill Finger.

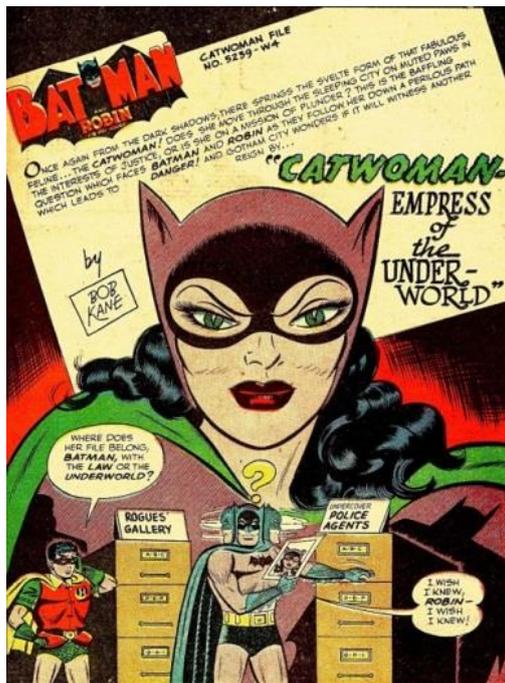


[Fig. 122] Portada interna de *The Secret Life Of Catwoman*, en *Batman* vol. 1 #62 (1950), Bob Kane y Bill Finger.

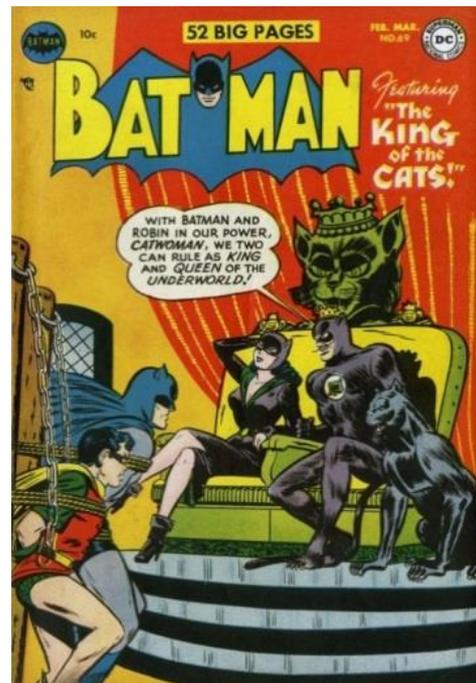


[Fig. 123] Portada *The Secret Life Of Catwoman*, en *Batman* vol. 1 #62 (1950), Bob Kane y Bill Finger.

A finales de los cuarenta, Catwoman continúa en su línea de burlar y provocar a Batman y a Robin, organizando tanto robos para conseguir dinero y joyas, como amenazas a criminales por odiar a los gatos, lo que la vuelve a posicionar entre el bien y el mal. A partir del número sesenta y tres, Catwoman recibe un gran golpe en la cabeza y olvida sus últimos diez años de vida, es decir, su vida criminal, recordando, sin embargo, su vida anterior. Se desvela así, por primera vez, los orígenes de Catwoman. Ahora es el *alter ego* de Selina Kyle (nombre que no por casualidad deriva de la deidad clásica Selene), una azafata de avión que tras un grave accidente sufre de amnesia y su único recuerdo son los gatos de la tienda de animales de su padre, lo que le obsesiona y le hace crear su *alter ego* gatuno con el que comienza su vida criminal [Fig. 122]. Aunque en historietas posteriores se ha cuestionado la veracidad de este origen (ya a partir de los ochenta), el nombre de Selina Kyle ha permanecido. Además, este número es relevante porque es la primera vez que la historia de Catwoman, independientemente de Batman y Robin, ocupa la cabecera de la colección, siendo ella la protagonista principal [Fig.123].



[Fig. 124] Portada interna *Batman* vol. 1 #65 (1951), Bob Kane y Bill Finger.



[Fig. 125] Portada *Batman* vol. 1 #69 (1952), Bob Kane y Bill Finger.

Batman aprovecha la amnesia de Catwoman para ponerla de su parte y tenerla de ayudante, así se alían para una misión, pero Selina quiere dejar los robos y montarse una tienda de animales. Idea que se descubre en *Batman* #65 del año 1951 [Fig.124]. Número también interesante porque a pesar de

haber dejado el hábito de Catwoman, Selina Kyle en un momento dado de la historia se vuelve a poner su máscara para utilizar su poder, fuerza, agilidad y perspicacia para hacer el bien, mostrándose finalmente como una extraña heroína, pues mientras lleva la tienda, el villano Whale Morton le convence para convertirla en la emperatriz del subsuelo (título de la historieta), ella le sigue el juego, confundiendo así a los superhéroes y lectores/as, pero al final atrapa al villano, entregándoselo a Batman y a Robin. Esta confusión que provoca Catwoman es la que la convierte en una extraña superheroína, tal como se intuye en la portada de la historieta mostrada.

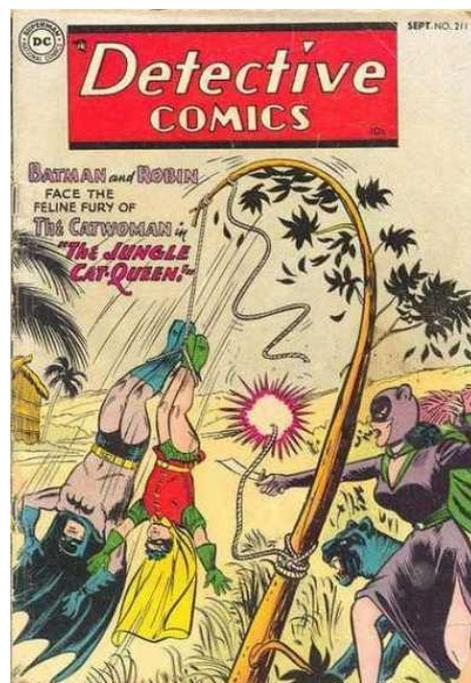
Sin embargo, esta heroicidad de Catwoman se diluye a partir del año 1952, exactamente en el número sesenta y nueve, expuesto junto al anterior [Fig. 125]. Lo que se produce por la aparición de su hermano, The King of Cats (personaje esporádico que con los años ha desaparecido), que la convence de que debe volver al crimen, pues ella es la reina del inframundo y junto a él pueden crear un imperio. Catwoman se convierte entonces en una figura mucho más poderosa, que engaña y burla constantemente a Batman y a Robin, a los que atrapa con facilidad, tal como constatamos en la portada siguiente. También adquiere en esta época claras connotaciones de dominatriz, tal como se puede apreciar en la última portada citada, donde Batman y Robin aparecen atados frente a un trono, en el que Catwoman se regocija de su poder junto a su hermano. Verdaderamente, el atuendo de Catwoman ya estaba configurado con alusiones a la dominatriz, ya que recordemos que tanto la capucha de gata con el antifaz, como el látigo, son objetos fetiches claramente asociados al juego sexual de la dominación.

Sin embargo, es a partir de este número, del año 1952, donde la forma que utiliza Catwoman para atrapar a los superhéroes es claramente un juego constante de dominación y *bondage*, lo que se acentúa en dos números de la colección de *Detective Comics* del año 1954, pues tal como intuimos en las correspondientes portadas [Fig. 126] y [Fig. 127], Catwoman no solamente atrapa a Batman y a Robin, sino que se divierte atándolos y pegándolos con su látigo, primero en un circo, con claras reminiscencias al mundo de la domadora, y luego en la jungla, donde se convierte en su cazadora y retoma así cierta iconografía de la amazona contemporánea. Dos caracterizaciones, domadora y amazona, que hemos estudiado son propias de la dominatriz. No obstante, este juego de dominación y *bondage* que realiza la gata de DC no

está planteado como en Wonder Woman (de forma positiva y didáctica), sino que se muestra como una práctica negativa y propia de una súper villana.



[Fig. 126] Portada *Detective Comics* #203 (1954). Bob Kane y Bill Finger.



[Fig. 127] Portada *Detective Comics* #211 (1954). Joe Certa y Bill Finger.

Efectivamente, en estos números Catwoman se comporta como una verdadera villana, del mismo modo que hace ese año en la otra colección donde aparece (*Batman*). Esta radicalización de Catwoman como villana se debe a una estrategia editorial para poder hacer desaparecer al personaje y desestimar así su extraña relación con Batman. Ya que en ese año, 1954, empieza a aplicarse el código de censura llamado *Cómic Code Authority*, provocado por las grandes críticas morales que la sociedad americana hizo a los cómics, por su contenido violento y sexual, «cuyo carácter peligroso» se acentuaba porque, en principio, iban dirigidos al público juvenil¹⁵¹. Este código afectó a personajes ambiguos como Catwoman, ya que, tal hemos visto, es una ladrona, poderosa y sensual, que consigue siempre convencer y engatusar al superhéroe, comportándose a veces como heroína, pero sin perder su esencia ambigua.

¹⁵¹ El *Cómic Code Authority* se convertiría a finales de los sesenta en un simple símbolo que determinaba si el cómic era apropiado o no para menores de edad, pero en sus inicios el código censuraba todo aquello que moral y políticamente no les pareciera adecuado, aunque tenía la influencia de otros códigos de censura a la cultura creados en las dos décadas anteriores, está motivado por los estudios de Frederic Wertham expuestos en su libro *La seducción de los inocentes* (1954).

Por ello, durante ese año no solamente se convirtió al personaje en una villana completa, sino que se desestima su relación coqueta con Batman y finalmente desaparece de escena. Para compensar la falta de dicha relación coqueta se crea una novia *súper-heroica* para Batman, buena y estable: Kathy Kane, la primera Batwoman, que tiene su debut en el año 1956 (en el número 233 de *Detective Comics*). Batwoman también supuso, junto a la posterior Batgirl (que apareció en 1961), una herramienta para disipar la idea de la dudosa heterosexualidad en la relación de Batman y Robin, ya que ambas superheroínas fueron creadas como ayudantes justicieras con ciertos intereses amorosos por dichos superhéroes, desapareciendo del universo de Batman en 1964, pero resurgiendo posteriormente como personajes independientes¹⁵².

En cualquier caso, Catwoman estuvo once años sin aparecer, volviendo de forma esporádica en el año 1965 (concretamente en *Batman* #176) y unos años después se convirtió ya en el personaje habitual que había sido, sobre todo en la colección de *Batman*. No obstante, ya era la edad de plata del cómic, por lo que no solamente apareció en el universo de Batman, sino que debutó en las historietas de otros personajes, como en la nueva colección sobre la amiga de Superman, *Lois Lane*, concretamente en el número 70 de dicha colección (publicada en noviembre de 1966) [Fig. 128].

En este número, Catwoman es una villana cruel y vengativa, asociada con la magia y con brujas como Circe, que captura a Lois y la hipnotiza para que se vista y actúe como ella [Fig. 129], consigue así convertir a Superman en un gato y provoca el caos por el caos. En estas últimas imágenes observamos que el atuendo de Catwoman ha cambiado, ahora es un sexy *catsuit*, lo que parece estar influenciado por la visualización televisiva del personaje de la misma época, que apareció en la segunda serie de televisión sobre Batman (*Batman*, creada por William Dozier y Lorenzo Semple Jr., emitida entre 1966-1968).

¹⁵² Personajes que siguen los pasos de la tipología de superheroína planteada por Miss Fury o Black Cat, por lo que no creemos que su análisis nos aporte nada nuevo para nuestro objeto de estudio, sin embargo, sí queremos advertir que concretamente Batwoman es una figura interesante para los estudios de género, ya que es la única mujer que consigue ser tan brillante en luchar contra el crimen como Batman y en la actualidad, cuando se ha alzado como personaje independiente, se ha convertido en la primera superheroína lesbiana que muestra su orientación sexual libremente. En sus inicios se trataba del alter ego de Kathy Kane, una hermosa e inteligente millonaria de Gotham, con una gran fuerza y agilidad acrobática, que harta de las injusticias y los crímenes decide convertirse en Batwoman, motivada también porque admira a Batman. Se mueve con una motocicleta, lo que junto a las dotes acrobáticas, el afán de justicia y el antifaz que lleva, nos recuerda inevitablemente a Black Cat, aunque se diferencia de ésta porque lleva como atuendo un *catusuit* y sus armas tienen forma de las herramientas de belleza típicamente femeninas (lápiz de labios, perfume, polvos, pulseras).



[Fig. 128] *Lois Lane*, 70 (1966). Kurt Schaffenberger.



[Fig. 129] Viñeta de *Lois Lane*, 70 (1966). Kurt Schaffenberger.



[Fig.130] Fotografías publicitarias de las actrices que interpretaron a Catwoman en la serie *Batman* (1966-1968). Puestas en orden de aparición: Julie Newmar, Lee Meriwether y Eartha Kitt.

En dicha serie de televisión, Catwoman se caracteriza como ladrona y villana, una mujer sensual obsesionada con acabar con Batman, a la vez que siente una gran atracción hacia él. Fue interpretada por tres actrices diferentes; Julie Newmar en 1966 y parte de 1967; Lee Meriwether a finales de ese año; y Eartha Kitt en el último año [Fig. 130]. El personaje siempre utilizó el mismo atuendo, un *catsuit* negro de cuero brillante, una diadema con orejas de gato y

un antifaz, por ello hemos apuntado que parece influenciar en el anterior comic analizado, *Lois Lane* n° 70, aunque es un dato que no hemos podido comprobar.

A pesar de que Catwoman es caracterizada como villana, el espíritu paródico y absurdo, junto a la estética pop-psicodélica, camp y *kitsch* de la serie, hacen de ella un personaje simpático y su maldad se relativiza, igual que ocurre con el resto de villanos de la serie. Pues se trata de una versión colorista de Batman que se aleja de la oscuridad propia del universo de Gotham creado por el comic. En este contexto, la construcción de Catwoman como mujer fatal no produce una imagen negativa, ya que a través del humor se define a una mujer independiente, coqueta y poderosa. Tal como expresa Sánchez-Navarro, este personaje refuerza simbólicamente la incipiente liberación de la mujer de los años sesenta, a la vez que muestra a una mujer sensual, ya que fue «creada con la voluntad de convertirla en ídolo para las jóvenes mujeres consumidoras del género, y, a un tiempo, para ofrecer algo de sensualidad al público masculino» (Sánchez-Navarro, 2000: 267).



[Fig. 131] Fotograma de la serie de TV *Batman* 1x34 (George Waggier y Ellis St. Joseph, 1966)

Asimismo, tiene claras reminiscencias a la mujer dominatriz, no únicamente por el vestuario, sino por la decoración de su casa-guarida y en general por su *modus operandi*, como el hecho de que tiene a sus órdenes a hombres y a mujeres que la adoran y la tratan como a una reina, a los que dirige desde un pomposo trono tapizado en leopardo [Fig. 131] o las formas que utiliza para atrapar al *Dynamic Duo*, Batman y Robin (Adam West y Burt Ward,

respectivamente), a los que engaña, seduce, ata y controla con ingeniosos planes.

En este sentido, son un buen ejemplo los capítulos 40 y 41 donde Catwoman (Julie Newmar) cuenta, además de con sus colaboradores habituales, con la ayuda del personaje de Pussy Cat, una inocente compañera de aventuras que le ameniza los días con sus canciones, personaje interpretado por la cantante Lisle Gore, invitada esporádica de la serie¹⁵³. Estos capítulos se titulan *That Darn Catwoman* y *Scat! Darn Catwoman*, el primero estrenado en diciembre de 1966 y el segundo en enero del 1967, dirigidos por Oscar Rudolph y escritos por Stanley Ralph Ross junto al propio Bob Kane¹⁵⁴.

Resaltamos que son un buen ejemplo de la caracterización de Catwoman como dominatriz porque la villana droga a los superhéroes y los convierte en sus esclavos, primero lo hace con Robin para así poder atraer a Batman, al que ata en una gran trampa de ratón y ordena a Robin que corte la cuerda, de este modo chantajea a Batman, que irremediamente acepta ser drogado y así comete atracos bajo las órdenes de Catwoman, aunque finalmente el superhéroe consigue subvertir el efecto y acabar con los planes de ella, pero no atraparla, pues como siempre se escapa.



[Fig. 132] Fotograma de la serie de TV *Batman* 2x41 (Oscar Rudolph, Stanley Ralph Ross y Bob Kane, 1967)

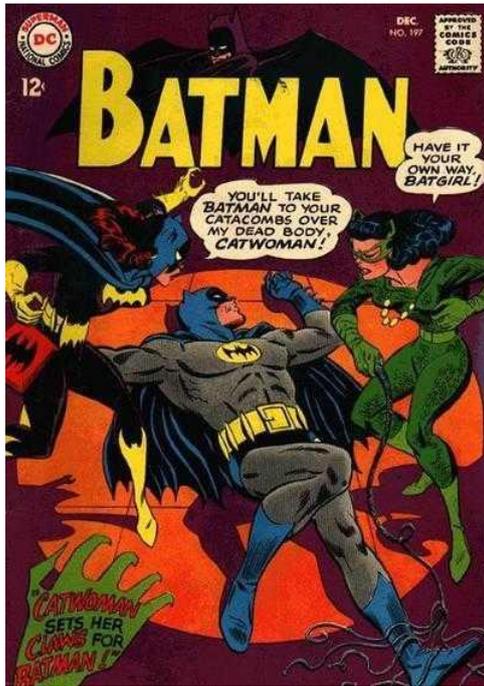
¹⁵³ Algo que fue habitual durante todos los años de emisión.

¹⁵⁴ Cada aventura era dirigida y escrita por autores distintos, aunque muchos de ellos repetían. Además, las aventuras de la serie se narraban en dos capítulos seguidos, así a pesar de que toda la serie tenía los mismos personajes y el mismo contexto, las historietas únicamente tenían continuidad en esos dos capítulos. Algo habitual en las series de TV de la época.

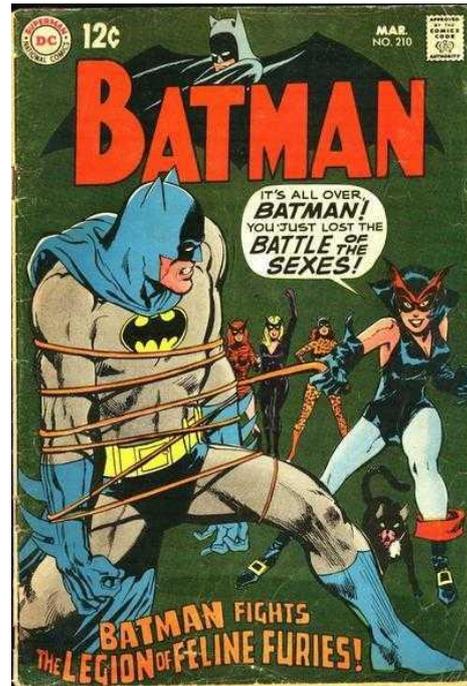
El fotograma anterior [Fig. 132] corresponde a la cabecera del segundo capítulo de esta historieta (el número 41 de la serie), en él se observa el momento en el que Catwoman y Pussy Cat han atado a Batman y le están amenazando. Una imagen con claras reminiscencias a los juegos sadomasoquistas propios de la dominatriz. Asimismo, se aprecia la estética camp y los colores chillones en el mobiliario y en el vestuario, mientras la tipografía del título hace referencia a la cultura pop y a la estética de los comics, esta tipografía se utiliza también durante los capítulos para resaltar onomatopeyas, lo que conecta aún más con en el mundo de los comics, aunque no exactamente con los de Batman.

El resto de enfrentamientos entre Catwoman y Batman en la serie tienen la misma estructura que los capítulos explicados, pero a pesar de ello, la tensión sexual entre ambos hace que en ocasiones tengan encuentros más íntimos y se confiesen la atracción, incluso Catwoman le pide una cita en el capítulo 30, anterior a los analizados y escrito por los mismos guionistas, aunque dirigido por James B. Clark. Igual que en los comics analizados, esto por ahora es siempre un juego, pues Catwoman prefiere ser una ladrona que estar con Batman y no poder serlo. En cualquier caso, la serie muestra a una villana y mujer fatal, pero relativizada y no perversa, una mujer con iniciativa, poder y transgresión.

No obstante, la visualidad de Catwoman que muestra la serie no es recogida en dicha época por la colección principal que trata sus historietas, *Batman*. Tal como podemos comprobar en el número 197 de dicha colección [Fig. 133] en el año 1967 el personaje lleva un *catsuit* verde (para resaltar que es una villana), olvidando su capucha o sus orejas, pero con un antifaz a juego y su *flagellum*. A finales de los sesenta, sin embargo, adquiere un atuendo diferente, un sexy bañador negro que recuerda al de Black Cat, pero que Catwoman lleva sobre unas mayas azules, con botas altas de tacón y unos guantes largos de estilo evidentemente sesentero, acorde al antifaz acabado en puntas [Fig. 134]. A pesar de esto, y de que desde los setenta ha adquirido diferentes vestuarios (por ejemplo en los ochenta se volvió al vestido de la edad de oro, pero mucho más provocativo), comprobaremos más adelante que el *catsuit* negro que se propuso en la serie televisiva de la década de 1960 prevalece sobre el resto de atuendos de Catwoman.



[Fig. 133] *Batman* #197 (1967). Gardner Fox y Frank Springer.



[Fig. 134] *Batman* #210 (1969). Frank Robbins y Neal Adams.

Tras este exhaustivo recorrido por el personaje de Catwoman desde sus orígenes hasta los años sesenta, podemos afirmar que se trata de un personaje ambiguo, que nunca es tratado como otros villanos del universo de Gotham, pero tampoco llega a ser en ningún momento una heroína desinteresada, pues aunque en ocasiones ayuda a los superhéroes de Gotham, normalmente es para conseguir robar alguna joya. A pesar de ello, también aparece muchas veces como defensora de los animales, por tanto de los débiles. No obstante, tal como se ha explicado, a partir de los cincuenta la caracterizan como villana, como una súper mujer fatal, lo que va unido a la iconografía de la dominatriz con tintes oscuros. En relación con esto, es paradigmático que a medida que se hace más villana, se independiza más de Batman, aunque en todas estas épocas siempre está supeditada a las aventuras de Batman. En cualquier caso, parecen evidentes las connotaciones morales marcadas por los años cincuenta, menos ambiguos que la centuria anterior y que hacen asociar a través del personaje de Catwoman la idea de villana y maldad con la de mujer independiente y empoderada.

4.3 Aproximación a una hipótesis del capítulo

En conjunto estos personajes singulares, aunque dispares e inconexos, coinciden en mostrar una misma necesidad simbólica de liberar a la mujer que ha sido tradicionalmente tratada como malvada, otorgándole la posibilidad, antes negada, de ser mala, de dudar, de gozar, de tener poder, de equivocarse o de ser sensual. A veces su creación ha sido producto del sentimiento revolucionario y feminista de sus creadoras, como ocurre con las pinturas de Pell o de Fini. Aunque la primera parece que fue de forma inconsciente y la segunda de manera muy consciente, ambas pueden responder a la importancia del feminismo sufragista ya analizado de principios de siglo XX. Del mismo modo, la diva de principios de los años veinte, Mae West, puede estar exteriorizando, con su sexualidad sin prejuicios, el empoderamiento otorgado por ese sufragismo con las denominadas «mujeres Amazonas» (antes estudiadas), pero también parece motivada por el auge de la indumentaria de las dominatrices, que recordemos se hace popular y se multiplica en esa misma época de principios de siglo, porque verdaderamente, y comparado con las décadas anteriores, los años veinte son un momento bastante liberador para ambos sexos en la cultura occidental, no por nada fueron bautizados como «los locos años 20». Incluso, hemos analizado que en esa misma época la heroína activa de Murnau, aunque trágica y sacrificada, es protagonista y supera al supuesto héroe del film.

No obstante, la Historia hace evidente que a lo largo de los años treinta esta euforia de felicidad va a desembocar en la gran crisis que produce la II Guerra Mundial, encabezada por el surgimiento del nazismo a principios de la década y por otras fisuras sociales, políticas e ideológicas que se hacen evidentes a lo largo de esos años en otros países de Europa (como por ejemplo aquí en España). Aunque en Estados Unidos no se produce este tipo de crisis ideológica de forma tan drástica (e institucional) como en muchos países de Europa, el Código Hays de 1934 pone en evidencia el endurecimiento de la moral y el refuerzo de los valores más reaccionarios.

Por suerte, llegaron los años cuarenta y comenzó una época un tanto diferente, que aunque marcada por la censura y por la guerra, volvió a dejar fisuras en la cultura, pues se pudo desarrollar ciertos personajes singulares. Por ello, seguramente, Lewton y Tourneur pudieron imaginar a una mujer pantera distinta, trágica, pero activa, independiente y valiente. Asimismo, fue

también en esta época que aparecen superheroínas y, en general, mujeres activas y protagonistas en el cómic, que reflejaban la realidad de las mujeres de la época. Porque tal como hemos estudiado y anunciado, siguiendo sobre todo el trabajo de Flaudi (1993), la II Guerra Mundial provocó que las mujeres tuvieran que hacerse cargo de la vida social, es decir, del trabajo fuera de las casas, lo que parece reflejarse en los personajes femeninos del cómic. Idea de mujer empoderada que no solamente se convirtió en una marca de estado, sino que propició que creadores liberados como Moulton, «hijo» de cierto pensamiento heredero de esas «amazonas» sufragistas (y de otras teorías y pensamientos de principios de siglo) que soñaban con libertad, pudiera crear a Wonder Woman. Al mismo tiempo que en dicho medio aparecieron personajes como Miss Fury o Black Cat, mujeres activas y homónimas a muchos de los protagonistas de las historietas de la época, pero que mantienen un aura oscura reflejada a través de su iconografía sensual. Por ello, aunque en principio tienen conexión con Wonder Woman, que también muestra la sexualidad de forma ciertamente transgresora, dichas figuras analizadas del cómic parecen continuar un leve camino que se abre desde principios de siglo y que pone en relación todos los personajes estudiados en este capítulo. Ya que, aunque parezcan inconexos y sean excepcionales para su época, las figuras estudiadas aquí responden a una misma necesidad interna de subvertir la realidad simbólica y física que se les impone a las mujeres. Asimismo, se pueden agrupar por sus características generales en dos subgrupos o tipos, que continúan en la actualidad y han determinado nuestras clasificaciones de heroínas siniestras.

Por un lado, encontramos caracterizaciones normalmente asociadas a lo siniestro o nefasto, como Salomé, las mujeres poderosas y misteriosas de Fini, Irena (la mujer pantera) y Catwoman, que ahora son tratadas de forma diferente a lo habitual, al ser mostradas como positivas en el caso de las primeras o con ciertas ideas de heroínas belicosas en el de las segundas, lo que provoca en casos como Catwoman que la villana medio heroína siga en la historia de Batman, sin ser juzgada, ni eliminada, menos en los cincuenta, cuando después de esos años cuarenta un poco más laxos, la censura moral americana atiende por primera vez al mundo del cómic. Asimismo, algunas representaciones de las siniestras que hemos investigado, como las caracterizaciones de Mae West, Vampira o Morticia, se convierten en figuras paródicas que hacen acercar al público el estereotipo de mujer siniestra,

convirtiéndose en figuras simpáticas, a la vez que activas. Con todo, a pesar de las diferencias, podemos extraer dos características destacables de todas; son activas y ciertamente transgresoras, a veces por su sexualidad, otras por sus decisiones como mujer y otras de forma divertida, pero todas son luchadoras. Ideas que podemos asociar con la gran tipología de heroína belicosa.

Por otro lado, hemos observado que algunas víctimas clásicas del vampiro, que son tradicionalmente heroínas pasivas, se acercan de algún modo al monstruo, proponiendo una nueva mirada de la víctima a su agresor, lo que resulta contradictorio, a la vez que ciertamente subversivo, por su naturaleza complaciente. Así, unas intentan justificarse y otras transformarse, motivaciones que van a desarrollar algunos personajes después de los setenta, aquellos que hemos denominado «heroínas siniestras».

Segunda parte:

**La heroína siniestra y sus múltiples caras en la
cultura popular posmoderna**

1.

Lugar de convergencia

En el último capítulo de la primera parte hemos podido concluir que los principales atisbos de figuras ambiguas entre mujer siniestra y heroína se pueden desarrollar de diferentes maneras; bien porque son siniestras que se relativizan (por pintoras feministas o porque son figuras humorísticas); o siniestras que son justificadas (miradas diferentes a la idea de la mujer fatal, como Mae West, o la de la bella monstruo, como *Cat People*); bien porque son heroínas pasivas que tientan a lo siniestro (las víctimas del vampiro).

Si tenemos en cuenta estas conclusiones y retomamos los diferentes tipos de heroínas que hemos clasificado en la primera parte, atendiendo a las diferentes contaminaciones y mezclas de personajes (así como la importancia y connotaciones que se les ha dado en la cultura occidental), podemos extrapolar una idea fundamental: la heroína activa belicosa presenta dentro de sí la esencia siniestra de por sí violenta. Ya que, recordemos que la belicosa puede ser tratada como masculina, que aunque en el arquetipo de Atenea era considerado positivo (que reforzaba el patriarcado), aplicado a las mujeres ha sido considerado una característica negativa, mujeres alejadas de la norma. También, a través de Artemisa y las amazonas, la heroína belicosa se asocia a lo salvaje y al matriarcado, lo que, a su vez, se relaciona en época contemporánea con el lesbianismo y con la dominatriz. Asimismo, las heroínas vengativas, sexuales y sedientas de sangre de la cultura germánica, son desde su propia concepción medieval figuras temibles y próximas a las mujeres siniestras.

Con lo que podemos deducir que todas aquellas mujeres siniestras que se relativizan y se justifican, haciéndose heroicas, surgen en efecto de las heroínas belicosas, mientras el resto de figuras, aquellas pasivas que se van hacer siniestras, son transformaciones subversivas de las heroínas pasivas. Por ello, su proceso heroico, sus motivaciones y su visualidad es diferente, lo que nos ha llevado a englobar a todas las heroínas siniestras posmodernas en dos grandes tipos: las pasivas que se subvierten y las activas belicosas. No obstante, con esto no queremos decir que las heroínas siniestras van a continuar exactamente las tipologías iniciales de heroínas, sino que surgen de

las mismas para convertirse en otro tipo de figuras heroicas. De hecho, si recordamos una característica de la esencia de la feminidad siniestra estudiada, la subversión, podemos deducir que las heroínas siniestras son figuras de por sí subversivas, por lo que todas surgen de una idea que transgreden para metamorfosearse. Con estas premisas hemos clasificado a una serie de personajes posmodernos según la naturaleza heroica en la que surgen, heroínas pasivas o heroínas belicosas, para mostrar después como se transforman en otro tipo de heroínas. Así, observaremos que aunque mayormente se convierten finalmente en heroínas activas belicosas, a veces se transforman en heroínas activas o pasivas descendientes de Psique (que recordemos son el tercer tipo heroína, que puede ser tanto pasivo como activo).

Sin embargo, antes de abordarlas, debemos tratar dos temas previos. Por un lado, recordar que una de las características que envuelven a la mujer siniestra es su sexualidad activa, la cual se manifiesta en la naturaleza monstruosa o sobrenatural de las figuras que la representan, esencia que muchos de los personajes posmodernos mantienen de forma estereotipada o como motivación de su heroicidad, a veces negativa, otras positiva. En este sentido, también es determinante para la heroína siniestra la figura de la dominatriz, que como hemos estudiado desde finales del siglo XIX puede ser tanto representación de la feminidad siniestra o temida, como la de una poderosa guerrera amazónica (mito del cual, ya atendimos, surge mucha de su iconografía), arquetipo ya explicamos fue revalorizado a principios del siglo XX, tal vez por ello, hemos comprobado que la iconografía de la dominatriz es recogido por el personajes de Catwoman.

En todo caso, vamos a retomar las características principales de la dominatriz. Su visualidad es el de una mujer fuerte y sensual, que suele llevar ropa de cuero o de pieles, muchas veces sobre la piel desnuda directamente o en atuendos ajustados (como el *catsuit* o el corsé), pero también prendas asociadas a lo masculino y a lo militar, a veces botas altas o tacones, y casi siempre lleva un látigo para dominar. Igualmente, su psicología refleja a una mujer empoderada, activa y sin complejos. En cuando a su sexualidad, esta responde justamente a su nombre, es decir que le gusta ser la que domina y hacer juegos de dominación, a la vez que, es una figura transgresora, que subvierte la norma. Características que envuelven a muchas de las heroínas

siniestras, a veces psicológicamente, otras visualmente y en ciertas figuras completamente.

En segundo lugar, hay que destacar la importancia de la cultura gótica urbana o del movimiento oscuro, *Dark*, en muchas de las imágenes de las heroínas siniestras, incluso, es determinante en un tipo concreto que vamos a estudiar, las que hemos clasificado como *transformación heroica de la mujer siniestra clásica*, por ello, es necesario que atendamos a las características generales de esta estética oscura posmoderna. La denominada cultura gótica urbana o *Dark* es un movimiento *underground* que surge a finales de los setenta, principios de los ochenta, en Londres, en la escena musical *underground* de la época. Concretamente, fue a través de la progresión oscura de la música punk que comenzó la corriente musical oscura, gótica o *dark* (Galicía Segura, 2008). No obstante, no se trata únicamente de un tipo de música, sino de un movimiento cultural en sí que se repite en diferentes lugares del planeta desde finales del siglo XX, consolidándose como una estética particular que ha perdurado hasta la actualidad y que se manifiesta en la literatura, la música, diseños gráficos o de moda, teatro, cine y en cualquier tipo de arte o forma de expresión. En general, este movimiento tiene una predilección por el romanticismo negro, al aproximarse, como éste, a la singular «fascinación y repudio por la muerte, lo cual podría develarnos si ese sentimiento es un cruce en la búsqueda por explicar el significado de la vida y de la muerte, que la humanidad desde un principio ha tratado de encontrar» (Galicía Segura, 2008)¹⁵⁵.

Por lo anterior, podemos decir que aparte de ser un movimiento cultural determinado, se trata de una estética particular, de la búsqueda existencial a través del arte, próxima al sentimiento del romanticismo negro, pero desde una mirada contemporánea (con los problemas que hoy nos acechan). Dicha estética, está motivada también por el sentimiento de la melancolía, el gusto por la fantasía de tonos oscuros, los paisajes sublimes descritos por la novela gótica, el vampirismo, la magia, el esoterismo o las figuras lánguidas de cabello lacio, negro o rojizo. Igualmente, hay mujeres y personajes femeninos que se han convertido en ícono de la belleza *Dark*, tal como hemos destacado en la primera parte de la investigación sucede con las actrices Theda Bara o Bárbara Steele, del mismo modo que con el personaje de Vampira interpretado

¹⁵⁵ Texto sin numeración de página, publicado en revista digital: <https://tinyurl.com/yykfd aer>

por Maila Nurmi o el personaje de Morticia Adams. (en estos dibujos aparece también la figura de la hija, Miércoles, con una estética propiamente gótica, aunque paródica).

Asimismo, esta estética oscura o neo-gótica se manifiesta de diferentes maneras y con mayor o menor intensidad, tanto en la caracterización de personajes, como en la ambientación de novelas, cómics, películas, series e, incluso, videojuegos. A veces, esta estética se manifiesta para recrear historias fantásticas ambientadas en tiempos del pasado, mientras, otras veces del presente o del futuro, además, normalmente, se trata de ficciones que describen una distopía, haciendo evidente ese sentimiento oscuro. En cualquier caso, aunque no todos los personajes de heroínas siniestras que analizamos a continuación responden completamente a la estética *dark*, ni sus historias están ambientadas siempre bajo dicha estética, la esencia oscura y próxima a la muerte sí que suele determinar a la gran mayoría de los personajes de heroínas siniestras.

Las pasivas consiguen activarse y rebelarse

Esta heroína siniestra no surge de ninguna bella monstruo, sino que lo hace de aquéllas mujeres que tradicionalmente han sido víctimas, es decir, las consideradas heroínas en las narraciones universales y que nosotros hemos denominado como heroínas pasivas. Hemos decidido hablar primero de ellas porque han sido las heroínas más comunes y son las más numerosas. Se trata, por tanto, de figuras que adquieren la naturaleza de su verdugo y a su vez se convierten en heroínas, lo que suelen hacer por dos motivos: porque adoptan su poder y le vencen o porque comprenden al monstruo y se enamoran de él. En ambos casos el personaje disfruta de su nueva naturaleza y no es juzgado de forma negativa por el discurso (ya que no muere o se justifica su transformación siniestra). Sin embargo, dichos motivos diferentes provocan que dentro de esta tipología haya personajes con naturalezas distintas, lo que influye en su conversión a heroínas y en su repercusión teórica, por lo que se hemos considerado oportuno hablar de ellas en dos capítulos diferentes. Así, hemos englobado por un lado a heroínas pasivas clásicas, como Caperucita o las víctimas tradicionales del terror, que subvierten su destino de una manera siniestra. Mientras por otro lado, hemos abarcado a aquéllas víctimas tradicionales del vampirismo que se vuelven siniestras y heroicas tras enamorarse del vampiro, convirtiéndose en Psiques siniestras.

2.1 Las clásicas víctimas subvierten su naturaleza

Aquí hemos englobado a todas las figuras pasivas heroicas que de manera siniestra (no vampírica) se rebelan contra su destino, pero por sus orígenes y sus mitologías debemos explicarlas en apartados diferentes, lo que hemos hecho ordenándolas bajo dos títulos distintos: la perversión de las heroínas de los cuentos de hadas y la transformación de las víctimas clásicas del género de terror. Las primeras son aquéllas que surgen de forma gótica y siniestra a partir de las revisiones posmodernas de los cuentos de hadas, siguiendo sobre todo el modelo de la subversión de Caperucita. Mientras, las segundas son ejemplos de la activación de las víctimas tradicionales del género terrorífico, nos centraremos para ello en tres personajes audiovisuales; la heroína siniestra de Tim Burton, Emily, protagonista de su película *La Novia Cadáver* (2009); Buffy y su contrapartida Faith, personajes de la popular serie televisiva *Buffy the Vampire Slayer* (creada por Joss Whedon, 1997-2003), estrechamente relacionadas con el segundo tipo de heroína siniestra pasiva, la vampira enamorada, pero que se han preferido englobar aquí por motivos que luego se verán.

2.1.1

La perversión de las heroínas de los cuentos de hadas

Las protagonistas de *Caperucita Roja*, *Blancanieves* o *La Bella Durmiente* han sido convertidas en siniestras heroínas bajo la mirada del feminismo y del posmodernismo, debido a dos cuestiones fundamentales que están intrínsecas en dichos cuentos y en otros similares. Por un lado, y principalmente, los personajes negativos de estos cuentos, representados muchas veces con las brujas, pero en Caperucita concretamente con el lobo, que encarna el desdoblamiento negativo de padre, exactamente simboliza el inicio de la sexualidad prematura y su peligro (Bettelheim, 1997). Por ello, aunque sea un lobo feroz el que personifica el peligro, realmente quien siente el deseo agresivo y sexual de la pubertad es Caperucita (Bettelheim, 1997: 255). Además, es ella la culpable por no obedecer y entretenerse de camino a casa de la abuela, aunque, también es ésta, la abuela, parte de la culpa, pues le regala la caperuza roja (símbolo de la pasión), y es por ello que las dos caen en las garras del lobo. Temas que son subvertidos a partir de los setenta, por la

relectura que realizan autoras feministas, como Ángela Carter, o cineastas posmodernos como Neil Jordan (Manzano Espinosa, 2004).

Por otro lado, y de manera más compleja, todos estos cuentos de hadas se centran en heroínas victimizadas, preadolescentes y adolescentes, cuyos relatos hablan simbólicamente del cambio biológico de la mujer y de su inicio a la sexualidad, temas que, recuérdese, envuelven también a las mujeres siniestras, lo que hace que la línea divisoria entre la víctima y la perversa pueda ser fácilmente franqueable. No obstante, para entender por qué dicha línea es tan fácilmente franqueable, y por tanto tan fácil de subvertir desde el feminismo posmoderno, se hace necesario detenernos en algunas características del cuento de hadas que no hemos destacado tranquilamente hasta ahora.

Se trata principalmente del hecho de que muchos de los cuentos antiguos del folclore europeo hablan sobre los cambios que se producen en el ser humano en la época de la adolescencia, lo que tiene tanto connotaciones individuales, como sociales, sobre todo para la futura mujer. Ya que, por un lado, los cambios acontecidos cuando se pasa de la niñez a la madurez constituyen un periodo humano complicado para ambos sexos, por las transformaciones que en ellos se desarrollan, siendo un tema tabú en la infancia, motivo que hace que sea el cuento la mejor manera de explicárselo a los niños y niñas (Bettelheim, 1992: 9-31). Por otro lado, también es un momento clave en la organización de la sociedad, pues es cuando se marca la diferencia sexual, y ésta culturalmente no es igual para el hombre que para la mujer, por ello las versiones modernas de los cuentos tradicionales del folclore han influenciado en el rol pasivo y de víctima que la sociedad patriarcal ha impuesto a la mujer (Beauvoir, 2005: 275).

Psicoanalistas como Bettelheim (1977) o Wasserziehr (1997) explican que los cuentos de hadas originales son asexuales, es decir, que los personajes masculinos y femeninos representan los dos géneros intrínsecos en cada individuo (el ánima y el animus de Jung), siendo, por tanto, dos aspectos psicológicos que se interiorizan con el final feliz (que representa un proceso de maduración simbólico que muchas veces se traduce con el matrimonio). Sin embargo, la realidad es que las transcripciones modernas y las versiones contemporáneas de los mismos, sí que sexualizan a sus personajes,

resaltando la función de salvador del héroe y de víctima de la heroína¹⁵⁶. Sobre esto último, dichos autores psicoanalistas (Bettelheim y Wasserziehr) remarcan también que en muchos cuentos de hadas (donde la protagonista es salvada por el héroe) tienen sus versiones con el género biológico del protagonista intercambiado, recuérdese el caso de *Eros y Psique* que se resuelve de manera similar al de *La Bella Durmiente* (pero en el primero lo femenino es quien salva a lo masculino).

Del mismo modo ocurre con otro cuento que trata en profundidad el tema del animal-novio, *La Bella y la Bestia*, que tiene sus análogos con las figuras cambiadas en cuentos como *El cuervo y el tamborilero* o *La alondra del león cantarina y saltarina*. Sin embargo, no han sido justamente esos últimos cuentos citados los que han repercutido en la cultura popular contemporánea, sino que lo han sido aquellos en los que la mujer es la víctima o la princesa que debe ser salvada, sobre todo cuando el mensaje intrínseco de esa salvación es el de la maduración femenina, el despertar sexual y la menstruación.

La importancia sexual de dichos cuentos y su repercusión en el rol de la mujer en la sociedad proviene de las primeras transcripciones que de ellos se hizo en la época Moderna, realizadas, en su mayoría, por Perrault (1628-1703) en el siglo XVII y por los hermanos Grimm (Jacob Grimm 1785-1863 y Wilhelm Grimm 1786-1859) en el siglo XIX. Porque el pensamiento de la época de cada autor ha influenciado en la estructura de los cuentos y en sus connotaciones morales y sociales¹⁵⁷. Ya que, por un lado, los textos de Perrault fueron una transcripción de cuentos orales y escritos anteriores, que se realizaron para ser contados en la corte de Luis XIV y además el propio autor era un académico cortesano, lo que explicaría que modificara elementos ancestrales escabrosos y terroríficos, como en *La Bella Durmiente*, o adaptara las motivaciones de los personajes a la moral de la época manipulando en

¹⁵⁶ Desde los años setenta muchas teóricas feministas han demostrado y profundizado sobre esta afirmación, las más relevantes son: Lieberman, 1972; Rowe, 1979; Bottigheimer, 1986, 1987; Stone, 1989; Orenstein, 2003.

¹⁵⁷ Hemos nombrado solo a estos autores a modo de ejemplo, por su magnitud de transcripciones de cuentos orales, sin embargo, cabe resaltar que la época y la mentalidad de su tiempo influye en otros autores y autoras de la época moderna que han trascendido por transcribir cuentos de hadas paradigmáticos, como Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve y Jeanne-Marie Leprince de Beaumont que escribieron por primera vez el cuento de la *Bella y la Bestia* en el siglo XVIII.

algunos de ellos el sentido final, como en *Caperucita Roja*, donde hizo explícito lo que tendría que ser simbólico o velado (Bettelheim, 1992; Orenstein, 2003).

Los Hermanos Grimm, por su parte, hicieron algo similar con los cuentos que recopilaron hacia 1812, sobre todo en la segunda versión que hicieron en 1820, pues la realizaron pensando en las niñas y niños burgueses de su época, donde aparecían los mismos cuentos recopilados anteriormente pero ahora infantilizados, manteniendo los elementos violentos, sexuales y negativos de forma simbólica, aportando, además, la moral y los valores religiosos de la burguesía de la época para solucionar los conflictos que cada cuento conlleva (Orenstein, 2003: 56-57). Moral y valores que en el siglo XIX eran sexistas y constreñían a la mujer al silencio y a la pasividad, castigando sus malos comportamientos, pues eran asociados a su naturaleza caprichosa y obstinada (Bottingheimer, 1987).

Los cuentos más populares de dichas transcripciones han sido reinterpretados en el siglo XX, añadiendo particularidades y evoluciones adaptadas a la nueva mentalidad y realidad social, política y cultural, ya que «los cuentos de hadas son material modelable que evoluciona con el paso del tiempo» (Orenstein, 2003: 19). Concretamente, la continuidad del mensaje intrínseco en los cuentos de hadas sobre heroínas adolescentes se debe fundamentalmente a las versiones de la productora *Walt Disney*, que desde sus primeras versiones enfatiza la parte romántica y sentimental de los cuentos y de sus heroínas, minimizando al máximo las partes malas y de superación de los cuentos originales¹⁵⁸. Porque, las versiones del siglo XX cinematográficas y hegemónicas han perpetuado en el imaginario la idea de que la realización de las heroínas se produce con el matrimonio, tras ser salvadas por el príncipe azul y solamente si son bellas, resaltando más aún que en los cuentos escritos, la adolescencia de las protagonistas, la inocencia y la pasividad (Lieberman, 1972; Stone, 1989).

Por todos estos motivos, la crítica feminista de los años setenta comienza a mirar los cuentos de hadas como instrumentos de socialización patriarcal, proponiendo reconstruirlos con nuevas versiones que acaben simbólicamente con los dos roles de género impuestos en ellos: el de la heroína pasiva y de la

¹⁵⁸ Las primeras versiones de cuentos de hadas de *Walt Disney* fueron: *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos en España*, David Hand, 1937), *Cinderella* (*Cenicienta*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, y Hamilton Luske. 1950) o *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman 1959).

bruja-madrastra malvada. Así, desde finales de los años 70 hasta la actualidad no han parado de aparecer en todo el mundo occidental versiones feministas que invierten los roles o cambian elementos diversos para actualizar los mitos impuestos, como las versiones de Anne Sexton, las de Ángela Carter o las de Taneth Lee, que reinventaron a las heroínas-víctimas del cuento de hadas empoderándolas y liberándolas simbólicamente¹⁵⁹. Para la presente investigación interesa resaltar las revisiones que hacen las dos últimas autoras citadas, pues muestran una mirada subversiva, perversa y gótica de las protagonistas de los cuentos, perfilando a heroínas siniestras¹⁶⁰.

Carter publica en 1979 *The Bloody Chamber. And Other Stories* (*La cámara sangrienta y otros cuentos*), donde revisa los cuentos de hadas desde un gran conocimiento de su tradición (había traducido los cuentos de Perrault un año antes), pero no para adaptarlos, sino para subvertirlos y contar a partir de ellos nuevas historias, introduciendo sus ideas sobre el empoderamiento simbólico de la representación femenina, que planteó años antes en *The Sadeian Woman* (*La mujer Sadiana*, 1978). Para ello, mantiene los contenidos de los cuentos originales pero subvierte su sentido intrínseco bajo máscaras contemporáneas con ambientes góticos, fabricando nuevas realidades en las que la sexualidad y la independencia de la mujer sustituyen a los rasgos patriarcales de moralidad e inocencia que se desprenden de las heroínas de los cuentos de hadas (Cronan Rose, 1983; Fernández Rodríguez, 1997; Özüm, 2011).

Tanith Lee, continúa la línea de Carter en los cuentos incluidos en *Red as Blood or Tales from the Sisters Grimmer* (1983), sobre todo en la revisión que hace de *Blancanieves* y *Caperucita*, pues en ellos introduce la estética gótica de Carter y como ella subvierte los motivos tradicionales, proponiendo nuevas resoluciones para sus protagonistas. Ambas autoras vampirizan y bestializan a algunas de sus heroínas, Carter crea a una Bella Durmiente vampírica, mientras Lee le otorga dicha naturaleza a su Blancanieves. Coinciden, también, en convertir a Caperucita en una mujer lobo. A continuación, vamos

¹⁵⁹ Relecturas feministas que se realizan en más géneros literarios, como en la obra de Gilbert y Gubar (1979), citada a propósito de la lectura feminista de *Frankenstein*.

¹⁶⁰ Cabe resaltar que la subversión de algunos cuentos de hadas ya se había producido en la cultura de principios del siglo XX, concretamente en *Caperucita Roja* de Tex Avery, aunque tenía una intención de crítica social y de erotismo, el personaje de la abuela tenía interés sexual por el lobo, lo que ciertamente tiene un sentido feminista (Cascajosa-Virino, 2005: 3).

a estudiar por un lado, las versiones vampíricas de ambas autoras, mientras por otro lado, Caperucitas licántropa.

Carter en su cuento *The Lady of the House of Love* (*La Dama de la Casa del Amor*, que incluye en el compendio de cuentos antes citados, exalta los temas del relato de la versión de Perrault de *La Bella Durmiente*, pero desde lo terrorífica. Estos temas del cuento original giran en torno al tema de la menarquía (Bettelheim, 1992: 328), ideas de la sangre menstrual que Carter transforma en un mito vampírico, lo que ancestralmente ya estaba conectado, por la idea del inicio de la sexualidad femenina y la metáfora sexual propia de lo vampírico (Creed, 1993: 63). Con esta visión vampírica se trasluce, además, otros temas latentes en el relato de Perrault: el sadismo y el sacrificio femenino (López, 2006: 20). Carter enfatiza también las ideas del cuento llevándolas a la idea de lo abyecto o siniestro, porque la protagonista es descrita con una belleza tan perfecta que es inhumana y antinatural, idea que se refuerza con su imposibilidad de reflejarse en los espejos, así como con el mundo onírico donde vive, pues como la tradicional princesa del cuento, se encuentra en su propia ensoñación. Asimismo, se pervierte el cuento mediante dos mecanismos, por un lado, la protagonista de Carter despierta de su letargo en el momento que observa por primera vez su sangre derramarse, al contrario que en la historia tradicional.

Por otro lado, el beso del príncipe se traduce con la inesperada acción de un joven que iba a ser sacrificado, pues decide lamer la herida de la dama vampiro, matándola como tal, simbólicamente, al despertar en ella la humanidad. Como en el cuento de hadas, es gracias a él, que la princesa despierta de su letargo, pero lo que hace aquí es poner en marcha su propia conciencia como sujeto simbólico y así mata a la mujer vampiro que había en ella, comienza a envejecer hasta morir, momento en el que se convierte en una rosa eterna, en el símbolo del amor, escapando por fin de la naturaleza abyecta que la cultura ha impuesto a la bella princesa del cuento de hadas. De esta manera, «a través de su cuento, Carter invita a las mujeres a matar a la princesa dormida que ancestralmente se ha relacionado con la feminidad para poder así acceder al estado de sujetos agentes y plenamente conscientes dentro del Simbólico» (López, 2006: 25).

Lee propone una figura similar en su cuento *Roja como la sangre* (1979 y 1983)¹⁶¹, pero ahora para liberar simbólicamente al personaje de Blancanieves. Primero la subvierte convirtiéndola en una princesa vampiro, Bianca, que representa la juventud y sufre las maquinaciones de su madrastra humana, bruja y cristiana, simbolizando los valores de la Iglesia, planteados desde una perspectiva negativa y reaccionaria. Después hace que Bianca consiga escapar de su madrastra narcisista, a través de la ayuda del príncipe, pero no le salva del mismo modo que en el cuento original, sino que solamente es el impulso para que ella consiga liberarse al fin mediante la transformación en paloma, simbolizando así la libertad. Porque la voluntad de vivir y ser como es, le permite a Bianca proseguir su camino eterno, aunque con cuerpo distinto, su esencia femenina es ahora diferente y libre, su ciclo continúa sin fin.

No obstante, son las versiones sobre Caperucita de ambas autoras las que creemos son determinantes en la cultura visual posmoderna, pues a partir de ellas la víctima sexual se empodera haciéndose siniestra. Carter propone tres cuentos diferentes en su compendio de cuentos citado, *The Werewolf*, *The Company of Wolves* y *Wolf-Alice*, mientras Lee revisa la figura en su cuento *Wolfland*, incluido en *Red as Blood or Tales from the Sisters Grimm* (1983). Aunque diferentes, en todos ellos predominan tres ideas fundamentales: el proceso de la menarquía de sus personajes está íntimamente ligado al matriarcado, la heroína consigue salvarse por ella misma y la idea del lobo está simbolizada por una figura híbrida, humano-lobo. Ideas que subyacen en los relatos orales originales, aunque con el tiempo las transcripciones populares han hecho de la heroína activa una víctima que necesita la ayuda masculina del padre simbólico para salvarse (en el cuento el cazador). Además, hay otros temas intrínsecos del cuento original que provocan la subversión de los mismos por parte Carter y Lee.

Por ello, antes de ver las características generales de dichas obras y su influencia directa en películas concretas, es importante remarcar varios aspectos de los relatos originales y de sus versiones populares. La historia de *Caperucita Roja* se puede ver reflejada en mitos prehistóricos universales y se sabe que ha sido un cuento oral muy popular en Europa desde la Antigüedad (Campbell, 1972: 122; Bettelheim, 1992: 235-237; Orenstein, 2003: 63-80).

¹⁶¹ Fue publicada por primera vez en 1979, pero la volvió a publicar en 1983 junto al compendio de cuentos citados anteriormente.

Sin embargo, la historia que hoy se conoce proviene en gran parte de la versión de Perrault y sobre todo de la de los Hermanos Grimm, donde la protagonista es una heroína pasiva que es atacada por un lobo y lleva una caperuza roja que simboliza la violencia sexual, mientras el agresor representa el instinto animal natural y sexual de la bestialidad, la lujuria y la voracidad, siendo en el cuento oral anterior, *Le conte de la mère-grand* (*El cuento de la abuela*)¹⁶² donde se representa a esta figura con un *bozú* (hombre-lobo), además aquí es donde la protagonista se salva por ella misma y gracias a la figura de la abuela, que es la que le transmite la sabiduría para poder salvarse.

En todos los casos el tema principal es el del inicio de la sexualidad femenina y de la pérdida de la virginidad, pero Perrault construye a la heroína como una víctima, como una niña ingenua que por su falta de madurez cae en manos de un depredador sexual, el lobo, y por ello es castigada (Orenstein: 2003: 23-42). Los Hermanos Grimm acentúan el tema de la herencia femenina transmitida por la abuela, pero haciendo de la víctima una niña caprichosa, mimada por su abuela, que es la culpable de transferirle prematuramente el atractivo sexual (a través del símbolo de la caperuza roja que anuncia la menstruación) y, aunque Caperucita se salva por la propia ocurrencia de la abuela, es gracias a la figura paterna positiva (representada por el cazador) que consigue finalmente salvarse (Bettelheim, 1992: 243-250). Con todo, Caperucita representa en realidad a la figura virtuosa que cede ante las tentaciones, característica propia de la naturaleza humana que, sin embargo, es duramente juzgada por la religión judeocristiana, sobre todo cuando se trata de la mujer, por lo que la heroína que construyen los Hermanos Grimm tiene la moraleja final de que para ser una mujer adulta y responsable de sí misma debe ser sumisa y obediente (Orenstein, 2003: 43-61).

Ideas de Caperucita que conllevan también a asociar simbólicamente de forma negativa la sangre menstrual y los cambios que se producen en el

¹⁶² El folklorista Delaure publicó este cuento en 1951 en un estudio sobre un cuento de la tradición oral francesa, que había hallado escrito –anónimo– en la colección de Achille Millien (1838-1927). Según Orenstein (2003:63-64) éste parece ser el primer cuento que narra la historia oral que inspiraría a Perrault, asimismo Bettelheim, sin nombrarlo directamente, habla en su texto de un cuento anterior francés muy similar al que transcribe y analiza el folklorista Deleure. Igualmente la etnógrafa y antropóloga Verdier (1997) y la folclorista antropóloga Douglas (1995) encontraron un cuento oral muy similar al publicado por Deleure, con los mismos elementos que han desaparecido ya en las versiones tanto de Perrault como de los Grimm.

cuerpo de la mujer, pues se vincula al inicio de la sexualidad femenina y ésta, como se ha dicho, se muestra como algo negativo y peligroso para la adolescente. Es por ello que este tema de Caperucita es recuperado de forma terrorífica por la literatura del género de terror, siendo el ejemplo más significativo el de la novela *Carrie* de King (1974) y su versiones directas e indirectas audiovisuales (Ochando, 2008). No obstante, como hemos adelantado, esta visión terrorífica de los temas de Caperucita, de la menstruación y del inicio de la sexualidad, son también los que motivan a Carter y a Lee a subvertir de forma gótica y perversa a sus Caperucitas, liberándolas simbólicamente de su victimización y empoderándolas sexualmente.

En *The Werewolf (Licantrópia)* Carter comienza la historia de forma muy similar a la historia tradicional, pero el contenido de la misma ha cambiado completamente, se trata igualmente del paso de la niñez a la pubertad y éste se da en el mismo lugar: el bosque, donde los peligros de la naturaleza acechan, pero la niña es muy diferente a la clásica y es capaz de enfrentarse a dichos peligros. A pesar de ser presentada como una niña buena y obediente, no es una víctima y sabe utilizar la violencia cuando es necesario. La que aquí es completamente diferente es la abuela, pues ahora es ella la agresora, es una mujer-lobo que ataca a Caperucita. Ésta se defiende con el cuchillo que le ha dado su madre, pero al comprender que su abuela es el lobo, hace que el pueblo supersticioso la asesine. Al morir la abuela-lobo, transmite la naturaleza salvaje a su nieta, pero a pesar de la intención de la abuela (morir a manos de la nieta para transmitirle el conocimiento de forma violenta), no es necesario que sea Caperucita la que la mate, despojándose así de las connotaciones violentas.

De esta manera, la abuela-lobo representa a la mujer madura que posee el conocimiento de la sexualidad, por las connotaciones que sigue teniendo el lobo sea cual sea su sexo: el instinto animal del ser humano. Así, Carter está simbolizando que la maduración de la mujer se da cuando comprende que serlo es aceptar la sexualidad salvaje, y una vez lo comprende, ocupa el lugar de su antecesora y consigue prosperar en la vida. Dicho traspaso de la naturaleza salvaje, queda asimismo patente porque es la madre quien le da el objeto (el cuchillo) con el que podrá ser consciente de quién es verdaderamente su abuela, aunque adquiere finalmente el poder de ésta (su conocimiento) sin

realizar ninguna acción violenta. Este traspaso, igual que ocurre con otras obras de Carter, representa que la maduración sexual de la mujer está íntimamente ligada al matriarcado (Cronan Rose, 1993: 225).

El cuento *The Company of Wolves* (*En Compañía de Lobos*) comienza con pequeñas leyendas de lobos, brujas y hombres lobos, que hacen ambientar la historia principal que luego se desarrolla. El desarrollo argumental de este cuento es igual al de los Hermanos Grimm pero con ciertos detalles completamente diferentes y a un final opuesto totalmente. Se trata de una niña mimada por su abuela y su madre, que lleva orgullosa una caperuza roja, pero es ella quien decide cruzar el bosque para ir a visitar a su abuela, llevándose consigo un cuchillo porque sabe de los peligros del bosque para una joven virgen como ella. El depredador es un hombre-lobo y, aunque le engaña (le seduce y acaba con su abuela), es ella la que coquetea primero con él y la que luego toma la iniciativa sexual.

No obstante, para tener el encuentro sexual del final del cuento, necesita adquirir la sabiduría de la madurez y ésta se la otorga la abuela muerta cuando llega a su casa, en un primer momento parece que tenga miedo porque intuye lo sucedido (el hombre-lobo ha matado a la abuela y se ha disfrazado de ésta), pero reacciona y se empodera. Se sucede entonces el clásico diálogo en el que Caperucita va descubriendo la naturaleza salvaje del agresor, descrito ahora como un *striptease*. Cuando llegan a la boca y él le dice que es para devorarla, ella ya ha alcanzado la madurez, sabe que nadie le va a devorar, se acerca a él y le desnuda, tomando ella la iniciativa sexual, tal como hemos adelantado. En las últimas frases se describe la complicidad de los amantes. Así, el inicio de la sexualidad se ha producido sin violencia represiva, sí con violencia sexual y salvaje, pero mutua y cómplice, por lo que ambos están en igualdad.

Aunque luego analizamos la influencia directa e indirecta de las Caperucitas de Carter en el cine (así como la de Lee), este cuento tiene su propia versión cinematográfica, *The Company of Wolves*, realizada en 1984 bajo la dirección de Neil Jordan, con guion de él y de la autora. Aquí se fusionan los dos cuentos comentados y algunas de las pequeñas inclusiones narrativas que en ellos aparecen, centrándose en la protagonista del segundo relato se van desarrollando el resto de historias y leyendas, a través de relatos y recuerdos de los diferentes personajes: la abuela, personas del pueblo y del bosque, el

hombre-lobo y la propia joven protagonista. Ella, ahora llamada Rosaleen (Sarah Patterson), es la narradora y todo parece ser un sueño suyo adolescente. Sueño que manifiesta sus temores hacia el inicio de la sexualidad, pero también su sueño de huir de la comunidad humana, lo que hará como licántropa junto a su correspondiente lobo, llevando así a cabo su íntimo deseo.

El rojo como color simbólico del inicio a la sexualidad, y de la menstruación, se manifiesta en muchos elementos (ropa, carmín de labios, complementos del pelo), haciendo referencia a la protagonista y a otras figuras, como a su hermana Alice (Georgia Slowe), que fallece en uno de los sueños. La película muestra además todos los tipos de lobo-humano/a que la autora propone a lo largo de sus cuentos y de sus microhistorias, positivos y negativos. Asimismo, mantiene a la heroína activa y decidida, que se siente atraída y a la vez teme a esos hombres de las historias de su abuela, que son peludos por dentro y con las cejas juntas. Uno de estos hombres es el joven licántropo al que encuentra en el camino a casa de su abuela (Micha Bergese), momento en el que le teme y por ello se protege de él, aunque también le escucha por sentirse atraída [Fig. 135].



[Fig.135] Fotograma de *En Compañía de Lobos* (Jordan, 1984).

No obstante, como en el relato de Carter, este hombre lobo se convierte después en una figura que ayuda, pues es a través del amor con él que Rosaleen consigue transformarse, pero solo se enamora de él después de

haber tenido su primer amor con un niño del pueblo (Shane Johnstone). También del mismo modo que en el cuento homónimo, la madre de Rosaleen (Tusse Silberg) es la otra figura que ayuda, mientras la oponente real es la abuela (Angela Lansbury), que a pesar de dejarle la capa roja e instigar así sus sueños [Fig.136], representa el pensamiento arcaico, de modo similar que en el cuento tradicional. Idea de la abuela que se refuerza, de forma irónica, en los versos finales del film, donde en voz en off vuelve a prevenir a las jovencitas de los peligros del forastero (peludo por dentro), como si éstas no hubieran aprendido ya a enfrentarse a este tipo de lobos, porque «las jóvenes de la película aman a los lobos. Son más bien las bestias las que han de tener cuidado con las mujeres» (Pedraza, 2009: 115).



[Fig.136] Fotograma *En Compañía de Lobos* (Jordan, 1984).

Es más, entre las distintas inclusiones narrativas que complementan la historia principal, aparece una corta que advierte a los jóvenes que tengan cuidado con las mujeres con las que se inician en la sexualidad y luego abandonan, abusando de su supuesto poder masculino. Se trata de un relato que en la novela original es solo planteado con pocas ideas, pero que en el film de Jordan cobra importancia. La historia cuenta como una campesina irrumpe en la boda de un aristócrata, para vengarse de haberla utilizado sexualmente y luego abandonarla sin más, para ello, la joven, que tiene poderes sobrenaturales, convierte a todos los asistentes en lobos, así les reduce a su parte más salvaje, obligándoles a huir al bosque. En definitiva, las heroínas de Carter y Jordan son Caperucitas subvertidas, que se empoderan y

se activan de alguna forma siniestra, vengándose de sus originales agresores o adquiriendo la naturaleza animal del mismo.

Vamos a retomar ahora los cuentos de Carter dedicados a Caperucita, pues, como ya hemos anunciado, aún publicó un tercer y último relato, *Wolf-Alice* (*Lobalicia*). En una primera lectura, parece que se trata del que más se separa de la estructura del cuento de hadas original, porque es una historia íntima, gótica y poética, donde la protagonista es descrita desde el principio como una bella monstruo o extraña humana. Ya que se trata de una niña amamantada por lobos y con características de estos, aunque sin llegar a serlo físicamente. Tras una serie de acontecimientos, la niña medio loba acaba convirtiéndose en la criada de un siniestro duque, con el que convive sin apenas relacionarse, hasta que crece y madura lo suficiente para comprender a su extraño compañero, entonces ambos consiguen verse verdaderamente y así complementarse.

Este cuento habla sobre la búsqueda de la identidad de dos seres marginados por su naturaleza, pues el duque responde solo a su instinto depredador y ella es una naturaleza salvaje en sí misma. Ambos consiguen encontrar su identidad cuando pueden verse reflejados en el espejo, ella se va redescubriendo a través de éste, hasta que puede observar su naturaleza femenina sin la mediación de ninguna voz adulta, es entonces cuando salva al duque, que solamente después de ella puede ver por fin su propio reflejo. Este espejo no es narcisista como otros de la cultura occidental, asociados a la autocomplacencia desde las construcciones de la *femme-fatale* del siglo XIX, sino que aquí funciona como el vehículo del auto-reconocimiento.

Con todo, aunque la relación con el texto original parece casi desaparecer, está hablando también de los instintos más salvajes del ser humano y del camino a la madurez. Ahora el lobo real es la niña-loba, de nuevo la víctima y el depredador se fusionan, pero también es la heroína que consigue superar su victimismo. Mientras, el duque que parece el depredador por su descripción siniestra, resulta ser inofensivo, un marginado incomprendido y deprimido, que se salva gracias a la extraña heroína. Realmente, *Lobalicia* también aparece en la película de Jordan, aunque de forma paralela y sin profundizar en su historia, es el personaje fugaz interpretado por la vocalista Danielle Dax, figura de una de las microhistorias paralelas sobre mujeres lobos del film [Fig.137].



[Fig.137]
Fotograma *En
Compañía de
Lobos* (Jordan,
1984).

Lee, por su parte, reescribió a Caperucita en su cuento *Wolfland*. Aquí queda lejos la estructura original, pero se subvierte al personaje y los temas del relato. Caperucita es ahora Lisel y su abuela es Anna The Mariarch, una misteriosa mujer con un pasado truculento, de nuevo una mujer lobo que vive separada de la civilización y que necesita descansar en paz transmitiendo su legado a su joven nieta. Legado que le proporcionará la naturaleza salvaje del lobo pero que le impedirá casarse y tener hijos, pues la abuela adquirió esta transformación tras ser víctima de un hombre real, violento y feroz, un maltratador. De nuevo se habla de la naturaleza salvaje de la mujer y se asocia con la licantropía, vuelve a ser también un traspaso matriarcal, no hay violencia directa para el aprendizaje, la abuela solo le enseña las claves que la muchacha tiene en su interior. Dicha naturaleza instintiva y salvaje es justificada por el pasado dramático de la abuela, compensando así, de forma simbólica, la violación que durante décadas ha sufrido Caperucita en la cultura.

En definitiva, las reinterpretaciones de Carter y Lee crean nuevas realidades culturales y literarias para las mujeres, ya que sus heroínas son sexualmente independientes y tienen libertad de decisión porque son autónomas, aun adquiriendo los mismos mecanismos de dominación propios de los personajes masculinos en los cuentos tradicionales, sus heroínas consiguen liberarse de sus antecesoras Caperucitas tradicionales, pasivas, inocentes y moralmente correctas. Según se desprende de los cuentos de Carter y de Lee se pueden deducir dos vías de desarrollo de sus personajes: víctimas de violación que se

convierten en verdugos o mujeres transformadas en lobos como resultado de una maldición matriarcal.

Antes de analizarlas, hay que aclarar que la obra de Carter y su construcción de la feminidad han producido una gran controversia entre las feministas. Pues la autora muestra su particular concepción de la verdadera liberación femenina, planteada ya en 1978 en su citado texto *The Sadeian Woman*, en donde critica a las mujeres de la mitología, por ser representaciones constantes de la maternidad, constriñendo así a la mujer a su función principal en el patriarcado, defiende, sin embargo, a las mujeres creadas por el Marqués de Sade, ya que representan el poder y la libertad sexual necesario para liberarse de la dominación patriarcal, porque al hacerla fuerte y dominadora en el sexo, pone a la mujer al mismo nivel que el hombre, empoderando así a la mujer desde su sexualidad y dándole el poder suficiente para liberarse de su función reproductora impuesta por el patriarcado (Özüm, 2007: 153-161).

Con esta reivindicación apoya a su vez la pornografía como medio de liberación sexual femenina, pero no para que la mujer se convirtiera en objeto, sino en parte activa del mismo medio, así entra dentro del gran debate de las dos perspectivas feministas enfrentadas desde los ochenta: el llamado feminismo de la igualdad, frente al de la diferencia¹⁶³. Era este último, el comenzó a criticar el prono como vehículo de agresión contra la mujer, Duncker fue una de estas feministas de la época que criticó los cuentos de Ángela Carter al considerar que sus protagonistas se sometían aún más al deseo masculino patriarcal (1984:3). Otra feminista, Kappeler, acusa a Carter de valorar lo pornográfico en nombre de la igualdad de derechos y oportunidades (Özüm, 2007: 153-161). Sin embargo, muchas críticas feministas han reivindicado la ideología de Carter, considerándola una superación del movimiento anterior, el feminismo radical, que aunque crea las bases del de la diferencia, no es completamente igual y es anterior. Por ejemplo, Cronan Rose explica que Carter con esa ideología está empoderando a la mujer dentro del sistema establecido, reconociendo lo malo y lo bueno de su propia naturaleza y de su sexualidad, para poder también reconocerla en el otro y así convivir entre

¹⁶³ De forma resumida, el feminismo de la diferencia, al principio llamado «cultural», defiende exaltar las diferencias sexuales, defendiendo que la mujer es amor y el hombre es violencia, por lo que todo lo masculino se denigra, mientras lo femenino se exalta. El feminismo de la igualdad, sin embargo, hace referencia al resto de posturas y teorías que coinciden en luchar por la igualdad en todos los ámbitos de la vida.

iguales, pues el ser humano lleva inherente esa naturaleza salvaje (Cronan Rose, 1983: 225-227).

El tema abierto por Carter aún hoy es un punto de discordia entre los distintos feminismos, aunque en la actualidad las discusiones a este tipo de posición se produce porque ahora se ha llegado al lado opuesto de la cuestión, el cuerpo de la mujer se ha convertido en objeto sexual en todos los medios culturales, y la pornografía es una herramienta de poder del hombre sobre la mujer (Bernárdez Rodal, 2015). El problema fundamental de todo esto es que la pornografía heterosexual sigue estando hecha desde la mirada masculina, y a pesar de los cambios producidos en el imaginario (por Carter, Lee y otras/os autores), la mujer en muchos de estos productos culturales sigue sin ser la que domina y produce la mirada.

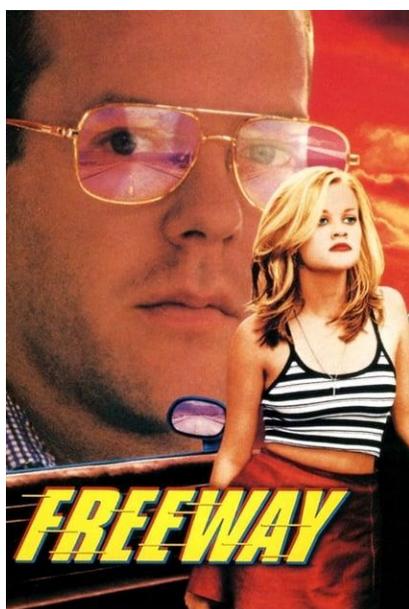
En cualquier caso, las representaciones de Caperucita de Carter y Lee han sido claves en el desarrollo posterior de la liberación sexual femenina en el plano de lo simbólico y de lo ficticio. Debido a las posibilidades de la liberación simbólica de sus Caperucitas, que producen diferentes figuras de heroínas siniestras, descendientes directas e indirectas de sus Caperucitas subversivas. Estas nuevas extrañas heroínas, partiendo de los diferentes personajes de Carter y Lee, se han desarrollado fundamentalmente mediante dos vías distintas: víctimas de violación que se convierten en verdugos o mujeres transformadas en lobos como el resultado de una maldición. Dicha maldición de la segunda vía puede ser matriarcal como sucede en la obra de Carter o producirse también como el resultado de una violación o agresión sexual, como el personaje de Lee (aunque luego su maldición se hereda también de forma matriarcal). Tanto en un caso, como en el otro, se trata de películas que comparten una estructura temática que se acerca al subgénero cinematográfico *Rape & Revenge* (Clover, 1992; Creed, 1993), el cual engloba a películas de diferentes géneros que coinciden en desarrollar una historia de venganza tras una agresión sexual.

Sin embargo, los personajes que vamos a analizar a continuación se alejan de los estereotipos femeninos tradicionales de aquellas películas y se acercan, de forma directa e indirecta a las Caperucitas subversivas, ya que todas las figuras que hemos englobado bajo estas dos vías presentan alguna de las siguientes peculiaridades; ser adolescente o iniciarse en la sexualidad; que el argumento haga pasar a la protagonista por un proceso de maduración y

empoderamiento; que adquiriera la naturaleza siniestra de su agresor; o que haga referencia al cuento de alguna manera¹⁶⁴.

- Víctimas de violación que se convierten en verdugos:

De forma directa la primera vía de desarrollo nos la proporcionan películas como *Freeway* (Matthew Bright, 1996) o *Hard Kandy* (David Slade, 2005), que presentan a unas extrañas heroínas vengativas, que aunque están alejadas de lo fantástico y de lo terrorífico, recurren en algunos momentos al estereotipo de mujer siniestra y a algunos de sus temas, además de que su construcción audiovisual en ambas historias son emblemáticas para la tipología concreta que aquí estamos tratando: las Caperucitas subversivas.



[Fig. 138] Poster promocional *Freeway* (Matthew Bright, 1996)

Freeway (Matthew Bright, 1996) es una película de bajo presupuesto que plantea una relectura posmoderna del cuento de *Caperucita*, con un cromatismo colorista [Fig. 138] casi artificioso, que parece remitir al comic y en donde dialogan multitud de géneros cinematográficos a través de una historia pesimista que refleja lo más oscuro de la sociedad real actual (Cascajosa-Virino, 2005). Conserva una estructura similar a la del cuento de hadas tradicional pero traducido en el mundo contemporáneo; una Caperucita simbolizada en una adolescente de los suburbios problemática con una familia desestructurada, Vanessa Lutz (Reese Witherspoon); una abuela (Kitty Fox)

¹⁶⁴ Por los límites de la propia tesis doctoral no vamos a detenernos en aquéllos ejemplos audiovisuales del siglo XXI que aunque reformulan los cuentos de hadas, e incluso empoderan a sus protagonistas de algún modo, no construyen a heroínas siniestras, tales como *Red Riding Hood* (Catherine Hardwicke, 2011) o *Snow White and the Huntsman* (Rupert Sanders, 2012).

que vive lejos, que parece la única salida de salvación de la joven pero que nunca se la ve con vida; y un lobo humano que tras el rostro de un respetable, amable y rico psiquiatra, el Dr. Wolverton (Kiefer Sutherland), se esconde un violador y asesino en serie de adolescentes, el buscado asesino de la autopista I-5.

Las referencias al cuento de forma posmoderna también se muestran visualmente, así la caperuza roja se transforma ahora en una chaqueta de cuero del mismo color o en una falda roja-anaranjada (también de cuero), dependiendo de la escena, lo que se complementa con los labios rojos, aludiendo más aún a esa sexualidad implícita en el rojo de Caperucita. Además, en las primeras escenas, cuando decide partir de viaje a ver a su abuela, la vemos pasear por su barrio con una cesta, aludiendo también al cuento tradicional [Fig. 139].



[Fig. 139] Fotograma *Freeway* (Matthew Bright, 1996)

Como las protagonistas de Carter, la Caperucita de Matthew Bright no es ninguna víctima, a pesar de ser planteada en un principio como tal, su naturaleza luchadora pronto se rebela y se libra ella misma del siniestro Dr. Wolverton, pero no lo consigue del todo y su condición de joven de los suburbios frente a su agresor, un psiquiatra respetable, la hacen ingresar en la cárcel y que nadie la considere víctima. Así, la película se aleja completamente de las Caperucitas de Carter, para mostrar lo más oscuro de la sexualidad humana y plantear los conflictos desde la clase social. En este sentido, durante todo el metraje, el final triunfador de la joven parece incierto, tanto para los espectadores como para los propios personajes que envuelven a

la joven. Ya que, sus características sociales (joven, hija de prostituta y padre pedófilo, blanca pero marginal, perteneciente a la despectivamente llamada *white trash*) así la determinan. Por un lado, porque subvierte el estereotipo femenino de las triunfadoras del cine comercial contemporáneo y de las *Final Girl* del *Slasher* (Clover, 1993), pues «es semi-analfabeta y es también una delincuente» (Cascajosa-Virino, 2005: 74). Por otro lado, para el resto de personajes del film es también su condición social la que hace que nadie la crea cuando denuncia que el Dr. Wolverton es el asesino en serie de la I-5 (motivo por el que la ingresen en prisión, como ya se ha adelantado), y también es paradigmático que todas las figuras paternas del film (desde el manipulador psicópata hasta la policía) le repiten a Vanessa constantemente que su destino está marcado por su familia desestructurada, de nuevo, como en el cuento tradicional, los hombres intentan dominar y guiar a la protagonista.

Sin embargo, y pesar de todas estas expectativas, finalmente Vanessa se alza como una figura triunfadora y una extraña heroína, pues consigue llegar a casa de su abuela (ahora una cutre caravana en un lugar desolador) y también realizar su venganza, acabando ella misma con el psicópata, después de que éste haya matado a su abuela y se disfrace, como en el cuento, de ésta para engañar a la joven. Tal como remarca Cascajosa-Virino, en esta escena del final del film se hacen varios guiños a dos géneros contemporáneos: al pornográfico y al de terror de psicópatas (característica autorreferencial e intertextual posmoderna). Con un amargo tono de humor negro, pues cuando la protagonista llega a la caravana encuentra a su abuela asesinada en una posición propia del sadomasoquismo (y la abuela, recordemos, no es otra que la actriz Kitty Fox autodenominada *abuela porno*), mientras el Dr. Wolverton lleva la ropa de la abuela muerta, un cutre atuendo transexual que recuerda al de la madre de *Psicosis* (1960) de Hitchcock (Cascajosa-Virino, 2005: 72).

Aunque este tipo de referencias a otros géneros cinematográficos es constante en todo el film, en un ejercicio de reescritura posmoderna que pretende subvertir el discurso dominante y las voces tradicionales, hay varias subversiones que afectan directamente al cuento de Caperucita y a su protagonista. Principalmente, y siguiendo las investigaciones de Orenstein (2003) y Cascajosa-Virino (2005), se subvierte el cuento tradicional reescribiéndolo en clave posmoderna (como se ha dicho) y también porque,

paradójicamente, el lobo, el agresor sexual, es justamente un psicólogo infantil, la misma figura que ha estudiado más detenidamente los cuentos de hadas en la segunda mitad del siglo XX. No obstante, la subversión del film que más nos sirve para nuestra investigación es la de la protagonista, y es que Vanessa no solamente subvierte a la Caperucita tradicional como hemos explicado, sino también a las de Carter y a la propia idea de heroína.

Por un lado, se aleja de Carter porque no tiene ningún inicio positivo de la sexualidad, tanto por la agresión sexual del Dr. Wolverton y por los abusos de su padre (que cuenta de su infancia), como por las relaciones sexuales que mantiene por voluntad, pues todas son por conveniencia o poder. La única relación sexual (y personal) que no responde a dichos intereses, se produce al principio del film con el personaje de Chopper (Bokeem Woodbine), pero resulta igualmente negativa para la protagonista, pues el film muestra que tras despedirse de Vanessa, él fallece en una pelea callejera (paródicamente porque le ha dejado a Vanessa su pistola).



[Fig. 140] Fotograma *Freeway* (Matthew Bright, 1996)

Por otro lado, subvierte a la misma idea de heroína porque Vanessa no se venga de su agresor de forma heroica, ni quiere hacerlo, sino que lo asesina por una necesidad de sobrevivir (porque él le ataca primero) y es que, efectivamente, «no tiene grandes aspiraciones, ni pretende erigirse en defensora de nada» (Cascajosa-Virino, 2005: 75). Además, Vanessa tiene un carácter egoísta, contradictorio y violento que le acercan a la idea contemporánea de villana. No obstante, al final del film, la bondad y la culpa parecen apoderarse de la protagonista cuando, tras asesinar al psicópata, la

vemos rezar y llorar [Fig. 140], dando la sensación de arrepentirse de haber cogido la justicia por su mano, lo que se refuerza por la aparición en ese momento de los investigadores del caso (la policía por fin iba hacer justicia).



[Fig. 141] Fotograma *Freeway* (Matthew Bright, 1996)



[Fig. 142] Fotograma *Freeway* (Matthew Bright, 1996)

Así, como comentamos, se convierte inconscientemente en una extraña heroína vengativa, incluso parece que tras su camino escabroso ha cambiado, se ha hecho adulta y más humana, acercándose lejanamente al estereotipo de heroína siniestra, idea a la que se hace referencia visualmente a lo largo del film de diferentes maneras. Por una parte, el final de la película cambia su intensidad cromática, de ese colorido ambiente del principio pasamos a una imagen oscurecida, deprimente e incluso apocalíptica (es decir como una distopía), lo que se refuerza con el ambiente del barrio de caravanas donde vive la abuela (reflejando un realismo sórdido), los claroscuros de las últimas escenas (similares al último fotograma mostrado) o la misma acción de rezar de la protagonista. Por otra parte, la visualidad de Vanessa tiene a veces algunos atisbos de chica gótica (*dark*) contemporánea, aunque con cierto aire paródico [Fig. 141], mientras otras veces parece la superviviente de un mundo apocalíptico, incluso mucho antes de que la película adquiriera ese tipo de ambiente al final del film, como vemos en el siguiente fotograma perteneciente al momento en el que Vanessa se defiende por primera vez de su agresor [Fig. 142].

La siguiente película, *Hard Kandy* (David Slade, 2005), muestra una relectura distinta de Caperucita, no se recurre a la estructura del cuento

original para subvertirlo, sino que se tratan algunos de sus temas emblemáticos ya subvertidos desde la posmodernidad y se hace referencia simbólicamente al cuento. La protagonista, Hayley Stark (Ellen Page, ahora Eliot), es aquí una preadolescente de catorce años, casi púber y asexual, dispuesta a realizar una venganza cuyo motivo no es mostrado en la película, sino contado a lo largo de la tortura que la protagonista realiza a Jeff Kohlver (Patrick Wilson), un atractivo y moderno fotógrafo de moda, que esconde a un abusador de menores y fotógrafo pedófilo. Este lobo contemporáneo, que como tal conoce y engaña a sus víctimas a través de Internet, cae en su propia trampa gracias a una caperucita subversiva que tiene un ingenioso plan para destrozarle, torturándole psicológicamente y provocando que se suicide.

Tenemos por tanto, ahora sí, a una heroína vengativa que no actúa por propio interés, sino para defender a otras indefensas (aunque le tortura en nombre de sus víctimas infantiles en general, incide en un caso particular de una niña de la localidad secuestrada y asesinada), una figura que ha aceptado su función de Caperucita subversiva que adquiere el papel del verdugo para vengarse y, por ello, se mete ella misma en la boca del lobo para acabar con el mismo desde dentro. El plan de venganza de Heyley resulta una brutal tortura psicológica para Jeff, primero creyendo que ha sido castrado y después llevándole irremediamente al suicidio, no es una venganza especialmente violenta, pero sí asfixiante e irremediable para el agresor, que en varias ocasiones intenta desesperado salir de la situación, pero que siempre fracasa, evidenciando que ese poder sobre la niña que él cree poseer, con Heyley no lo puede ejercer. La tortura y venganza de Heyley resulta perturbadora, porque contrasta con su visualidad de niña inocente y con su propia juventud, lo que provoca, mucho más que en la película anterior, la idea de siniestra de la protagonista.

Aunque no hay ninguna alusión al inicio de la sexualidad de Heyley, ni negativa, ni por supuesto positiva, la venganza que realiza está directamente conectada a la sexualidad, de nuevo a aquella sexualidad negativa, asociada al poder y al abuso del fuerte sobre el débil. Las ataduras, relacionadas culturalmente con la sexualidad y el poder, las realiza ahora la joven, la tradicionalmente víctima, y no para sentir placer sino para dominar al violador y agresor (el que generalmente tiene el poder), relacionándolas así con el arma de la venganza de esta Caperucita subversiva que se convierte en el verdugo,

empoderándose. El siguiente fotograma [Fig. 143], muestra este empoderamiento de la protagonista, pues mientras mantiene atado al lobo de la historia, la figura de ella ejerce sobre él una presión, que visualmente observamos con la posición corporal de cada uno. Este fotograma muestra también otra idea del film, y es la gran presencia del rojo en la película, conectado continuamente con la protagonista y su venganza. El rojo, asociado a la sexualidad y a los peligros de esta en el cuento de Caperucita, es ahora el color del poder y la venganza femenina.

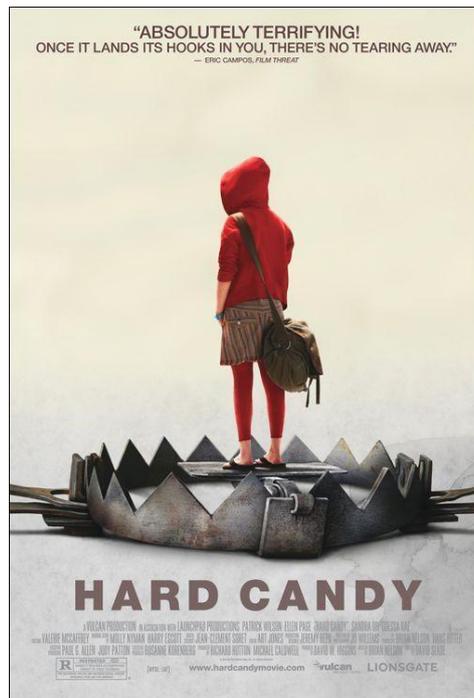


[Fig.143] *Fotograma de Hard Candy* (David Slade, 2005).

Idea del rojo que se refuerza en las últimas escenas del film, cuando vemos a Heyley caminando por una carretera entre bosques, bajo la capucha roja de la sudadera que lleva casi durante todo el metraje [Fig. 144]. Ha realizado su venganza y huye tranquilamente de la escena, pues a pesar de haber cometido un asesinato, ha dejado todo atado para no inculparse. Esta escena evoca simbólicamente al cuento de Caperucita, del mismo modo que hay otros elementos del film que funcionan como objetos simbólicos que aluden al cuento, pero no tanto al original, sino al cuento ya subvertido por la cultura posmoderna. Estas alusiones se producen de forma *paratextual*, tanto con el propio título que hace referencia al mismo tiempo a la dulzura y dureza de la joven heroína vengativa, como con una de las portadas promocionales de la película [Fig. 145], donde se observa a Heyley con su capucha roja en medio de una gran trampa de lobo, que paradójicamente la película desvela que no es ella la que queda atrapada dentro, sino la que crea la propia trampa para cazar al lobo posmoderno.



[Fig.144] Fotograma de *Hard Candy* (David Slade, 2005).



[Fig.142] Fotograma de *Hard Candy* (David Slade, 2005).

De forma indirecta encontramos otras figuras que siguen esta vía de desarrollo de Caperucita subversiva. Ya que, aunque se alejan completamente de cualquier tipo de referente a Caperucita, guardan con las figuras comentadas una serie de similitudes: se trata de adolescentes, o mujeres que se inician en la sexualidad, que son víctimas de violación o abusos sexuales, pero que consiguen convertirse ellas mismas en verdugos y en extrañas figuras vengativas, con tintes heroicos y siniestros (aunque, como en los casos

anteriores, no llegan a tener una naturaleza propiamente siniestra). A modo de ejemplo, vamos a analizar dos casos muy diferentes de este tipo de personajes; la co-protagonista de la saga literaria *Millenium* (Stieg Larsson, 2004)¹⁶⁵ y de sus diferentes adaptaciones cinematográficas¹⁶⁶; y la protagonista de la película *Julia* (Matthew A. Brown, 2014).

El primer personaje es Lisbeth Salander (interpretada en las películas suecas por Noome Rapace y en las principales americanas por Rooney Mara), una joven hacker con estética post-punk, a base de collar de pinchos, maquillaje negro u oscuro, chaqueta de cuero, pelos que se va cortando de distintas maneras, tatuajes por todo el cuerpo, donde destaca el del dragón de la espalda por su agresividad. El resultado es el de una figura con aire gótico y una belleza ambigua, e incluso andrógina, lo que se acentúa cuando es interpretada por Rooney Mara, por su natural complexión delgada [Fig. 146].



[Fig. 146] Fotografías promocionales de la protagonista de las principales adaptaciones de la saga *Millenium*. A la izquierda Rooney Mara (de las versiones americanas) y a la derecha Noome Rapace de las versiones suecas).

¹⁶⁵ Stieg Larsson es el creador de la saga, compuesta en principio por tres libros, pero tuvo un infarto en el 2004 y fueron publicados póstumamente en el 2005, diez años después, la editorial Norstedts Förlag propuso al escritor David Lagercrantz proseguir la saga con dos entregas más en 2015 y 2017.

¹⁶⁶ Fueron adaptadas al cine y televisión en 2009 por parte de la productora sueca Yellow Bird, con dirección de Niels Arden Oplev (la primera película) y Daniel Alfredson (las dos siguientes). Poco tiempo después y como viene siendo habitual, la productora sueca se unió con Metro-Goldwyn-Mayer y se asociaron con Columbia Pictures Sony para hacer una producción americana, dirigida por David Fincher, en 2011 se estrenó la primera entrega y en 2018 la segunda. Más tarde la productora Sony hizo otra adaptación, *The Girl in the Spider's Web* (Fede Álvarez, 2015).

Se trata de una mujer con cuerpo de niña que responde a la violencia masculina con más violencia, posee una autonomía y una fortaleza inusual, construida como consecuencia de una infancia traumática, marcada por el abandono, la violencia y los abusos sexuales, que le hace desconfiar de las normas y de las leyes sociales, Lisbeth Salander no teme a la violencia, responde con violencia a la violencia masculina, venga los malos tratos, y lo hace con un instinto de individualidad muy fuerte [Fig. 147]. No hay en estos textos un feminismo explícito, o discursivo, pero sí lo hay en el desarrollo de la trama misma y en la propia empatía que produce un personaje por su fortaleza moral frente a la injusticia (Bernárdez Rodal, 2012: 13).



[Fig. 147] Fotograma *Millennium 2: La chica que soñaba con una cerilla y un bidón de gasolina*
(Daniel Alfredson, 2010)

Es heroína porque no solamente se venga de sus agresores, sino que lo hace de otras mujeres y de las injusticias más escabrosas de la alta sociedad sueca, mayormente vinculadas con el exceso de poder sobre mujeres indefensas. En principio Lisbeth no es la protagonista principal de la saga, ella aparece como personaje que ayuda al protagonista principal, un periodista de investigación de la revista Millenium, Mikael Blomkvist (Michael Nyqvist en las películas suecas y Daniel Craig en las principales versiones americanas), que acude a ella para recabar información sobre algunos de sus casos. Sin embargo, a lo largo de las sagas la importancia de Lisbeth se acentúa, hasta que la narración se centra en su historia, conectada de alguna manera con muchos de los casos que Blomkvist investiga. Finalmente, los descubrimientos fruto de

este extraño equipo de trabajo, de dos personajes aparentemente completamente opuestos, termina en una relación de amistad y sexo [Fig. 148].



[Fig. 148] Fotograma *Millennium 2: La chica que soñaba con una cerilla y un bidón de gasolina*
(Daniel Alfredson, 2010)

En cualquier caso, es mientras ayuda a Blomkvist que Lisbeth encuentra el paradero de su padre (que es un gran traficante) y puede así vengarse en nombre de su madre (maltratada y quemada por éste). De nuevo la venganza de la heroína está relacionada con una iniciación sexual negativa, pero ahora no se muestra esta parte, la personalidad oscura y vengativa de Lisbeth ya está construida cuando empieza la historia, por ello no recorre un camino hasta convertirse en heroína vengativa, sino más bien que su camino le hace conocerse a sí misma, quererse y confiar más en los demás, llevar a cabo su venganza y utilizar sus habilidades, intelectuales y físicas, para salvar a otras y a otros. Por todo eso, la historia de Lisbeth se la de una heroína feminista, belicosa y justiciera, donde su historia heroica representa una venganza simbólica por la violencia ejercida contra las mujeres.

No obstante, al mismo tiempo, la figura constriñe y enclaustra un estereotipo concreto, el de las hackers y mujeres informáticas, ya que se las está representando a través de Lisbeth como mujeres antisociales, extrañas y fuera de la norma. Además, la caracterización de Lisbeth, pospunk y próxima a lo andrógino, junto a su psicología violenta e independiente, hace que sea una mujer singular y fuera de la norma, lo que enfatiza esa idea del estereotipo

negativo de las mujeres informáticas, pero, también, perpetua la falsa idea de que los roles adquiridos por esta protagonista son generalmente masculinos¹⁶⁷. Asimismo, con estas matizaciones, comprobamos que, como en la Antigüedad, la mujer fuerte en el imaginario sigue constreñida a la determinación que el patriarcado impone a cada género. A pesar de ello, es justamente esta caracterización la que le otorga a Lisbeth Salander ese acercamiento al estereotipo de mujer siniestra, pues así es una figura oscura, violenta y una mujer extraña, fuera de la ley y de la normalidad. Aunque el éxito internacional de esta saga se deba a la propia fórmula de los seriales de intriga, por su temática próxima al policiaco de investigación, el hecho de que Lisbeth, con su imagen de mujer extraña, sea realmente una heroína parece que también ha motivado su popularidad y sus múltiples adaptaciones¹⁶⁸.

Muy diferente y mucho más próxima a lo siniestro es Julia (Ashley C. Williams), la protagonista de la otra película que hemos englobado aquí, *Julia* (Matthew A. Brown, 2014), por ello vamos a dedicarle un análisis más profundo. Julia es presentada como una joven tímida, introvertida y con pocas relaciones sexuales, que se transforma en una heroína fuerte y vengativa tras sufrir una traumática violación grupal. La estructura básica de esta película responde completamente a la del subgénero del *rape & Revenge* y como muchas de esas películas, producidas en su mayoría desde la mirada masculina (*I spit on your grave*, Meir Zarchi, 1978), la venganza de la protagonista parece inverosímil, por el hecho de que se recupere tan pronto, pasando del shock y la negación inicial a actuar de forma tan segura (con sexualidad y violencia) tras haber sufrido una violación grupal verdaderamente traumática.

Sin embargo, esta película, la primera del director Matthew A. Brown, se aleja completamente de esos precedentes por varias razones. Por un lado, porque el planteamiento del despertar de la venganza en la protagonista es novedoso e introduce otros temas que se alejan del subgénero, pues se debe a una poco convencional terapia para mujeres brutalmente violadas, hablando a

¹⁶⁷ En este sentido, es interesante leer el artículo en línea, *El cine que no amaba a las mujeres 'hacker'*, escrito por una informática real, Mercè Molist en 2009 y que se puede consultar en <http://www.mujaresenred.net/spip.php?article1763>

¹⁶⁸ Aparte de las adaptaciones cinematográficas citadas, desde el año 2012 ha sido adaptada a novela gráfica por la editorial Vértigo (de la casa DC Comics), escrita por Sylvain Runberg y con dibujos de Josep Homs y Man, pero desde el año 2017 la saga está siendo dibujada por Belén Ortega (Granada, 1986), el primer tomo de esta nueva tirada se llama *Millenium Saga: Las almas frías* (editado ahora por Norma).

partir de entonces de temas asociados al placer de matar, de la sangre y del dolor en general, acercándose así a temas culturalmente tratados desde el vampirismo, pero también se habla de los traumas infantiles relacionados con la sexualidad y el género, que pueden producir la esquizofrenia y la perturbación de la psique humana.

Porque, por otro lado, esta película no pretende ser realista, ni contar una historia lineal de causa y efecto, sino que, sin llegar a ser sobrenatural, la narración se desarrolla en una realidad ficticia (realista pero ciertamente distópica), presentando un relato que se acerca a lo onírico, los deseos y la psique, mediante una puesta en escena muy cuidada, preciosista, intimista y esteticista, repleta de simbolismos, dobles sentidos, así como continuas referencias internas y externas cinematográficas (por todo ello, muchas de las cosas se cuentan en flashbacks, flashforward, en voz en off o con la repetición de elementos de la decoración y la ambientación), y es que el fin fundamental del director es construir a esta extraña heroína, Julia, la protagonista fundamental, vengativa, siniestra y posmoderna, alejada completamente del mundo real, pero que presenta, al fin y al cabo, una venganza simbólica de lo femenino. Todo esto, junto al ritmo lento del film y los primerísimos planos de la protagonista, aleja completamente a esta película de las tradicionales *Rape & Revenge* de terror. A continuación, vamos a ver detenidamente todas estas afirmaciones mientras analizamos la historia.

Tras la primera secuencia del film, donde se intuye la brutal agresión sexual que ha sufrido Julia a manos de un grupo de estudiantes universitarios (visualidad gore que se muestra mucho después, a través de los recuerdos de Julia), se narra cómo la protagonista intenta sola y desesperada recomponerse, negándose incluso a sí misma lo ocurrido e intentando pasar desapercibida, escondiéndose tras un gran chaquetón, su pelo y sus gafas. Durante este intento de recomponerse, comienza a beber sola en un pub oscuro y bastante solitario, frecuentado por mujeres. Allí su destino cambia, lo que le advierte la camarera que un día le llama Lady Sangre, antecediendo al personaje en el que luego se va a convertir Julia, pues está haciendo

referencia a la película japonesa *Lady Snowblood* (Toshiya Fujita, 1973), donde se perfila a una heroína vengativa y sangrienta (Meiko Kaji)¹⁶⁹.

Justo después de que le llame así (y sin que ahora tenga esto sentido para el personaje), Julia escucha la conversación de un grupo de chicas que hablan sobre una extraña terapia que está llevando una conocida tras sufrir una violación, el diálogo que se produce entre las mujeres es de suma importancia porque marca el destino de la protagonista; «es como si estuviera tomando una droga milagrosa, casi como si le hubiera crecido una polla» (diálogo de la película, traducción extraída de los propios subtítulos en castellano), discuten entonces, de forma muy acertada y realista, sobre el hecho de que por qué tiene que expresar que la amiga se ha hecho fuerte a través de adquirir el elemento sexual masculino, después aclaran que lo que la terapia ha hecho a la mujer violada es hacerle «recuperar físicamente el poder de quien te lo ha arrebatado» (diálogo de la película, traducción extraída de los propios subtítulos en castellano), para acabar diciendo tres palabras fundamentales de la terapia: seducción, sangre y venganza. Así, se anuncian varias características del empoderamiento de Julia, de la terapia, aunque en esta escena aún no se comprende del todo, pues no se trata solamente de que la mujer adquiera el poder violento propia de lo masculino (cultural y socialmente lo violento se considera masculino), sino que literalmente realizan castraciones para empoderarse.

La última palabra de dicha conversación, «venganza», se repite en la cabeza de Julia, ya que resuena varias veces en voz en off. A partir de ese momento, la perspectiva de Julia cambia, por primera vez habla de lo que le ha sucedido y así aparece en su camino Sadie (Tahyna Tozzi), que se convierte en su guía, vital y sentimental. Es ella la que le introduce en el grupo de la terapia del Dr. Sgundud (Jack Noseworthy). Da la sensación de que Sadie ha aparecido de repente, que casualmente estaba en el baño cuando Julia le confiesa su violación a una de las chicas del diálogo citado (y es burlada e ignorada por ésta). Sin embargo, la presencia de Sadie detrás de la puerta del baño, que solo se intuye por sus botas altas de cuero, es una imagen que ya se había visto antes en la película, el primer día que aparece Julia en el bar y acaba vomitando por el vodka que se ha bebido. No queda claro el porqué de su

¹⁶⁹ Película a la que hace referencia y rinde homenaje uno de los directores posmodernos más violentos y famosos, Tarantino, en sus películas *Kill Bill, vol.1* y *vol.2* (2003 y 2004, respectivamente).

presencia allí, igual que tampoco se sabe por qué la camarera le llama ya a Julia «Lady Venganza», pero lo cierto es que todo anuncia el destino de la protagonista y parece que nada es casualidad.

En cualquier caso, es ahora cuando Julia está preparada para que Sadie le introduzca en la peculiar terapia del Dr. Sgundud. En la primera consulta entre Julia y el Dr. Sgundud se da a entender ya lo poco convencional de la terapia, consistente en empoderarse en el mundo físico, pero sin mantenerse en el papel de víctima, por ello cuando ella le dice que está allí para vengarse de sus violadores, él le insiste en que el fin no es la venganza personal y que sí en algún momento utiliza su poder para satisfacer su ego será duramente castigada. Y es que, durante el diálogo, el Dr. Sgundud, que no vemos en ningún momento porque la cámara muestra durante toda la conversación un primer plano de las reacciones de Julia, expone ciertas ideas de la terapia que la conectan con la idea de secta; debe mantener en secreto lo que le ha sucedido y lo que hace en la terapia; deberá entregarse completamente a sus métodos y no actuar sola; no debe llevar el empoderamiento a lo personal; si en algún momento incumple alguna regla sufrirá consecuencias severas. Realmente, las dos últimas ideas son matizadas a lo largo del film.

Por un lado, se descubre que la premisa de la terapia de «no llevarlo a lo personal» no únicamente incumbe a la venganza, sino a que tampoco deben enamorarse, pues determinan que el amor es también una debilidad. Por otro lado, inmediatamente después de decir «consecuencias severas», aparecen unas imágenes entre cortadas donde un hombre tortura a una mujer cortándole la lengua, imágenes que ya habían aparecido antes de forma rápida, pero que es ahora cuando entendemos que se trata de una de las chicas de la terapia, aunque es al final del film cuando comprendemos la importancia de estas imágenes, pues en ese momento Julia está a punto de tener el mismo destino, debido a que en el desarrollo de la segunda mitad de la película Julia rompe cada una de las reglas impuestas por la secta-terapia.

No obstante, antes de eso, estas imágenes, que en principio parece que solamente las vemos los espectadores, persiguen simbólicamente a Julia, pues desde que sale de la consulta hasta que llega a casa, algo le inquieta y observa asustada como cortan un pescado en el mercado chino de debajo de su casa (asociando el corte de la lengua de las imágenes de tortura con esa acción), así se enfatiza de nuevo la idea de premonición y de que el destino de la

protagonista va a ser inmediato, lo que percibimos los espectadores y el propio personaje.

Efectivamente, tras estas escenas, Julia comienza su iniciación, pero para entrar en la terapia-secta, debe prepararse y convertirse en una *femme-fatale*, paso necesario antes de realizar su gran prueba, para ello tiene a su lado a Sadie, su guía. La preparación consiste primero en transformarse en mujer sensual, aprender a gustar a los hombres, quitarse las gafas, maquillarse y arreglarse. Se trata de una escena íntima entre Julia y Sadie, a base de primerísimos planos entre las dos, donde Sadie es la que lleva la acción, la que le enseña cómo debe transformarse [Fig. 149], pero a la vez le muestra su belleza natural y le explica que esta preparación (maquillarse y arreglarse) solo es un engaño para los hombres, un disfraz para encajar en lo que la sociedad considera que es ser mujer [Fig. 150].

Argumento interesante por su sentido feminista, a la vez que por el significado que implica dentro del film, pues Julia se está disfrazando de mujer para luego actuar con la violencia propiamente masculina, ya que tal como se ha anunciado al principio, la terapia consiste en tomar el poder masculino. Esta simbiosis de los aspectos femeninos y masculinos para la realización de la terapia, es una de las motivaciones que inspira a Cuéllar en su reciente análisis *Queer* de esta película (2020: 106-115).



[Fig. 149] Fotogramas de *Julia* (Matthew A. Brown, 2014).



[Fig. 150] Fotograma *Julia* (Matthew A. Brown, 2014).

No obstante, una vez se ha transformado exteriormente, necesita prepararse para convertirse internamente en una mujer fatal, para ello debe imitar a Sadie, en como seduce y «caza» a los hombres. Aquéllos a los que seducen deben ser hombres que se sienten el centro del mundo, aquéllos que no les importa engañar a sus amantes o esposas a cambio de satisfacer su propio ego y placer. Tras una serie de pruebas, Julia ya está lista para realizar su gran prueba, su rito de iniciación para entrar en la secta. Se trata de un baño de sangre, donde el sexo se une al placer de matar, pues justo debe asesinar a un joven cuando este está a punto de eyacular, pero ella también parece estar llegando al orgasmo y, sin embargo, en ese momento le castra, uniendo la idea del placer sexual al acto de matar. En esta especie de rito de iniciación, primero Julia actúa sola, tiene que seducir al joven en una discoteca, para luego hacer que le siga hasta su casa y allí tener relaciones sexuales, después de las cuales, el resto de mujeres que esperan detrás (mientras graban todo) aparecen vestidas de negro y tapadas completamente (aludiendo a la imagen de las sectas satánicas), para ayudar a Julia a sujetar al desdichado y apuñalarle, y es entonces cuando Julia castra al joven con su cuchillo.

Por una parte, decimos que es un baño de sangre porque es una secuencia gore, donde los trozos del cuerpo del joven y su sangre brota por todos los rincones de la estancia, subvirtiendo así algunas escenas de cierto cine de terror gore, sobre todo del subgénero del *Slasher*, donde muchas veces ha sido el cuerpo de la mujer el mutilado (Clover, 1993 y 2015). Es verdad que también el del hombre, sin embargo, esta película muestra muy explícitamente

la castración, que creemos que en otros films no suele ser lo habitual. En cualquier caso, esta castración resulta justificada simbólicamente para el público, pues unas secuencias antes se han mostrado ya la brutalidad contra el cuerpo de Julia por parte de sus agresores sexuales (mediante flashbacks de los recuerdos de la violación).

Por otra parte, hemos dicho que esta secuencia pone en evidencia la conexión en la película entre el placer y la violencia, que no solamente se muestra con la propia acción explicada, sino con lo que sucede inmediatamente después, y es que mientras Julia se limpia la sangre en la ducha, aparece Sadie y mantienen una relación sexual lésbica, que van a repetir en varias ocasiones a partir de ese momento. La atracción entre las dos jóvenes se intuye desde el momento que se conocen, aunque se hace evidente durante este perverso ritual de iniciación, pues justo en el momento en el que el joven desdichado le está chupando las partes íntimas a Julia, hay un intercambio de planos con el rostro de Sadie, que junto a sus compañeras, están detrás esperando el momento para el ritual sangriento.



[Fig. 151] *Julia* (Matthew A. Brown, 2014)

La unión del placer con la violencia se acentúa en Julia después de esta secuencia, por ejemplo cuando la vemos realizar una seducción y un asesinato por su cuenta, tras lo cual las imágenes nos muestran el placer que siente [Fig.151]. Mucho después, hacia el final, cuando Julia lleva a cabo su venganza contra los violadores, la idea del placer de matar se junta con la vestimenta que lleva Julia durante la tortura sangrienta, consistente en una sexy bata de lencería, de encaje y seda negra que deja ver la ropa interior y

contrasta con sus botas altas, atuendo asociado culturalmente al porno o a la sexualidad más erótica [Fig.152]. Esta última idea, la unión de la sexualidad con la violencia, conlleva al placer por la sangre, lo que nos conecta directamente con el tema del vampirismo.



[Fig. 152] Julia (Matthew A. Brown, 2014).

Dicha asociación con el vampirismo coge fuerza en otras escenas del film. Fundamentalmente, con el primer beso sangriento y lésbico de Sadie y Julia [Fig.153], así como con la manera en la que Julia acaba finalmente con el Dr. Sgundud, porque le corta la cabeza, como tradicionalmente se hace a los vampiros (que guarda también un simbolismo de castración, tema del film que abordaremos después). Es cierto que no hay vampiros reales en la película, pero todas estas ideas sugieren la conexión, lo que se acentúa con las chaquetas y gabardinas de cuero negro que lleva Sadie, Julia transformada y el resto de mujeres que siguen la terapia del Dr. Sgundud, que recuerdan a la iconografía de algunos vampiros urbanos contemporáneos¹⁷⁰ y se acercan a la estética *Dark* o gótica urbana.

En cuanto a la asociación vampírica del grupo de mujeres que siguen la extraña terapia, Cuéllar (2020) destaca una idea muy interesante que se trasluce del simbolismo vampírico del film, ya que la sangre, presente desde el inicio en el propio cuerpo de Julia (aunque también en el resto de personajes),

¹⁷⁰ En este sentido podemos pensar en primer lugar en *Blade* y sus secuelas (Stephen Norrington, 1998), sin embargo, en el siguiente capítulo veremos que las superheroínas vampíricas suelen vestir también de cuero.

parece el vehículo que empodera a la protagonista y a las otras mujeres de la terapia-secta, pues la sangre está conectada con la fuerza que hemos explicado adquieren estas mujeres tras las castraciones, lo que junto a su conexión con las figuras vampíricas, nos proponen una mirada distinta al género, pues «en una inversión feminista de la estrategia patriarcal habitual, el vampirismo no es metáfora del miedo a la mujer liberada, en esta película ocurre lo contrario, es metáfora de justicia aplicada por el empoderamiento de la mujer» (Cuéllar, 2020:110)

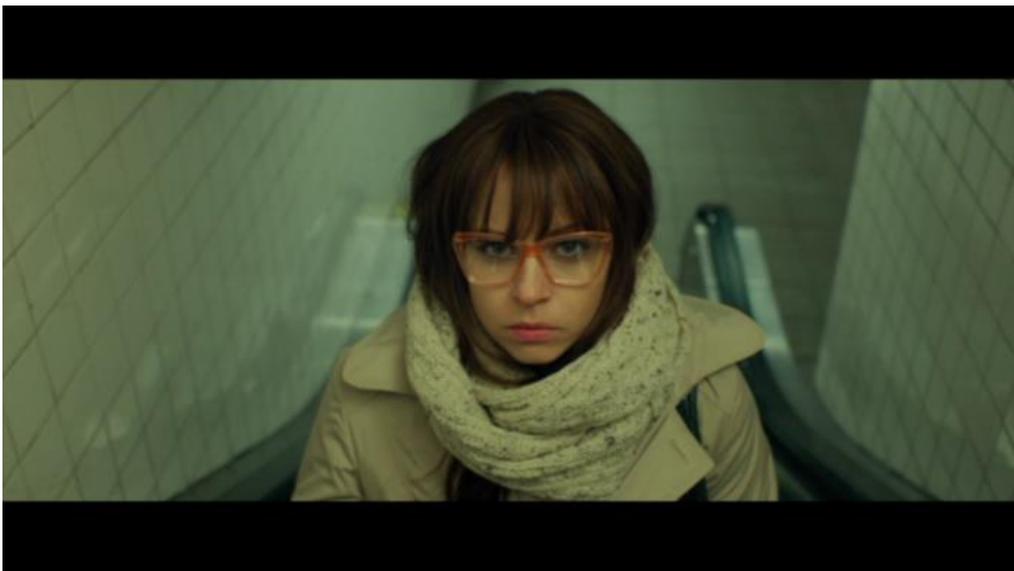


[Fig. 153] *Julia* (Matthew A. Brown, 2014).

Otra idea de la película que la conecta con el vampirismo, es la equiparación del placer de la sangre de Julia con la drogadicción, tema sugerido también en el vampirismo contemporáneo, lo que se denota no únicamente con la escena comentada del placer de Julia tras un asesinato, sino porque cada vez que Julia está nerviosa, o va a asesinar, se rasca convulsivamente unos cortes que tiene en el brazo, del mismo modo que se padece tras el consumo de drogas como la heroína, idea que se acentúa cuando Julia se va a rascarse al baño.

Descubrimos a lo largo de la película que estos cortes son el resultado de una autolesión que Julia se hace incluso antes de haber sido violada, lo que se intuye al principio del film, cuando después del trauma de la violación la vemos en la ducha realizarse un corte en el antebrazo, debajo de otras cicatrices de cortes antiguos. Esta autolesión, junto a las confesiones de los abusos de su infancia que descubrimos a mitad del metraje (cuando se los cuenta al Dr. Sgundud), sugiere la idea de que Julia sufre un problema psicológico, tal vez una esquizofrenia, ya que algunas imágenes refuerzan esta idea.

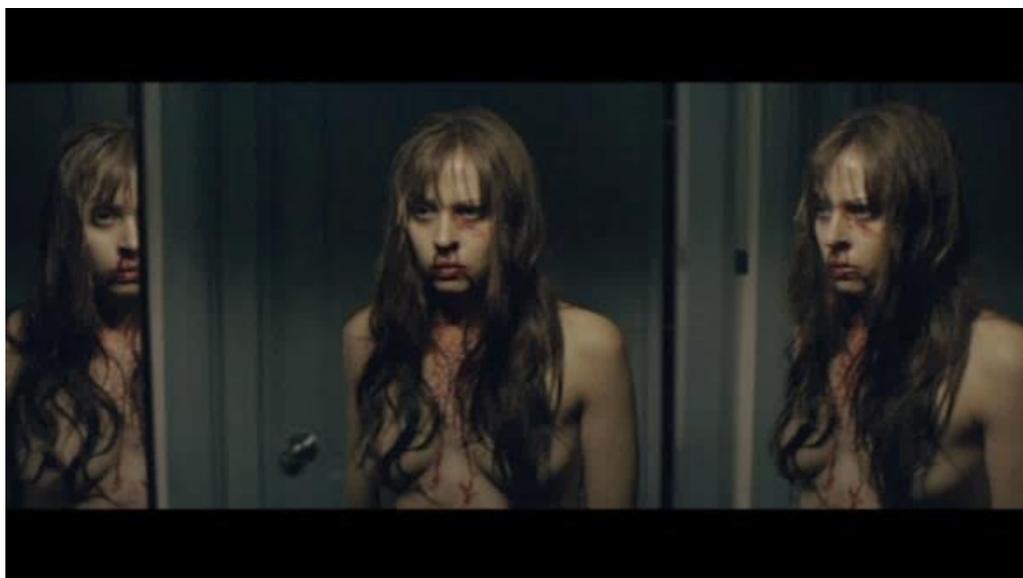
Por un lado, esta idea la tenemos de forma indirecta, pues aunque durante el film vemos la transformación del personaje, de tímida y modosita a mujer oscura, empoderada y sensual, desde el principio el rostro de Julia presenta una mirada penetrante a la vez que inquietante, como si algo en ella la hiciera diferente desde el principio. En la primera parte del film el rostro de Julia (siempre protagonista) se muestra medio escondido tras sus grandes gafas y su pelo, lo que puede aludir a que bajo la primera capa superficial de su personalidad, se encuentra otra capa, tal vez esa personalidad disociada de la esquizofrenia. Además, la película empieza con el primerísimo plano de ángulo alto de Julia subiendo impasible las escaleras mecánicas del metro, en cámara lenta, mientras suena en japonés la canción *Life, death, happiness and stuff* (de la banda islandesa *SKE*, de su álbum *Julietta*), provocando cierta idea siniestra o extrañeza en toda la composición, pero que al ser el rostro de la protagonista lo que vemos, alude directamente a ella, a su psique [Fig. 154].



[Fig. 154] *Julia* (Matthew A. Brown, 2014).

Esta sugerencia se vuelve a producir un poco después de esa primera escena, pues se queda extrañamente absorta mirando una luz de neón rojo (cuadro de decoración que parecen unas letras chinas), mientras se encuentra en casa de Piers (Ryan Cooper), el joven estudiante de medicina que le engaña con una cita y le droga en su casa, es justo antes de quedarse drogada cuando la joven mira absorta esta luz roja, que empieza a envolverlo todo, en una especie de premonición de lo que está a punto de pasar, pero la expresión de Julia es extraña, como si estuviera mirando en su interior. Por otro lado, la película hace referencia de forma directa a una metáfora visual de la

esquizofrenia, cuando Julia observa su cuerpo herido tras haber sido violada y tirada al río¹⁷¹, en un espejo triple que tiene en su casa [Fig. 155], lo que de nuevo puede estar indicando esa personalidad disociada de la protagonista.



[Fig. 155] Julia (Matthew A. Brown, 2014).

No obstante, estas escenas comentadas del principio, la de las escaleras y la de los espejos, aparecen más veces en la película, pero primero nos muestran a Julia como víctima y después como verdugo. Porque estas escenas análogas presentan la segunda vez que se muestran unos cambios contundentes en Julia que desvelan su transformación a lo largo del film. Así, la escena de las escaleras la volvemos a encontrar hacia el final, primero de forma invertida [Fig. 156], ya que Julia no sube, sino que baja, engrandeciendo su figura (al estar enfocándole desde abajo), lo que junto a la vestimenta (con una larga gabardina de cuero que al andar deja ver las piernas con medias negras), la silueta a contra luz y la música tecno que se oye, enfatizan el empoderamiento del personaje. Se trata del momento previo a realizar su venganza, ha conseguido reunir a tres de sus violadores y se ha citado con ellos en una discoteca, para seducirles, poder drogarles y así mutilarles.

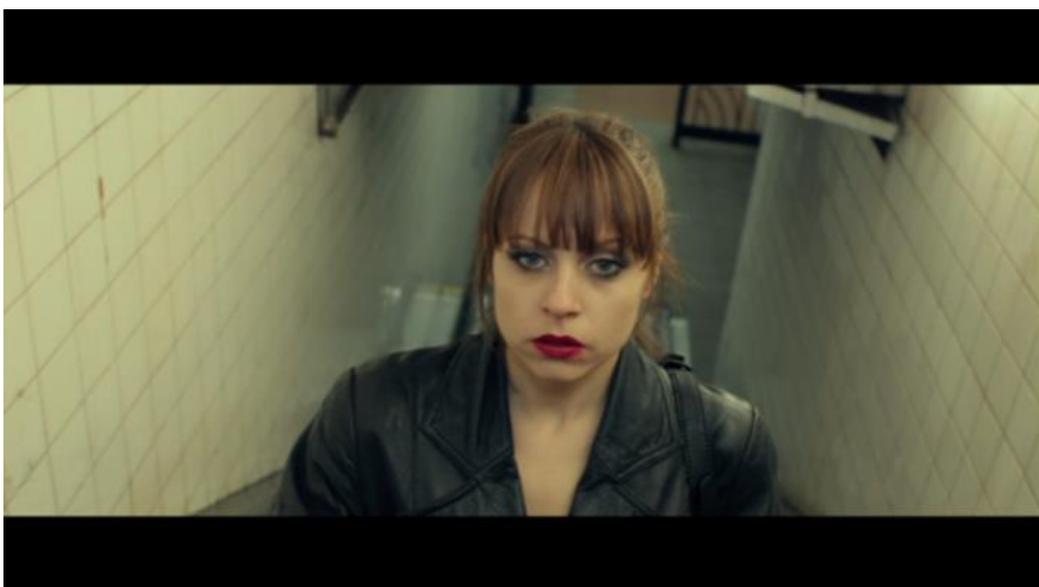
Después de realizar su venganza, volvemos a encontrar una escena de escaleras, ahora sí que es análoga completamente a la imagen del inicio [Fig. 157], de hecho son las mismas escaleras mecánicas del principio, ella está subiendo y suena la misma canción en japonés, sin embargo, resulta una

¹⁷¹ Julia sobrevive gracias al personaje de Adam (Brad Koed), la figura del arrepentido presente también en muchos *Rape & Revenge*, pues este sin que se enteren los otros violadores le inyecta a Julia lo que parece ser adrenalina para hacerle despertar.

secuencia mucho más siniestra, por lo que acaba de realizar y por la nueva visualidad empoderada y satisfecha de la protagonista, que choca con la voz dulce y extraña de la canción.



[Fig. 156] *Julia* (Matthew A. Brown, 2014).



[Fig. 157] *Julia* (Matthew A. Brown, 2014)

En cuanto a la escena del reflejo triple de Julia en los espejos de su casa, volvemos a verla justo después de la secuencia también comentada del rito iniciático, pero ahora la sangre en el cuerpo de Julia refleja la atrocidad realizada por ella misma, ella se ha transformado en el verdugo y observa su cuerpo con orgullo y satisfacción [Fig. 158]. Esta imagen de Julia, por otra parte, con la sangre en el cuerpo desnudo, el flequillo largo hasta los ojos y la expresión de placer, nos trae a la memoria ciertas figuras vampíricas del cine

de los setenta, mujeres vampiro lésbicas del cine de Jean Rollin o Jesús Franco, lo que se enfatiza por la secuencia lésbica que comparten Julia y Sadie justo después. Con esta última deducción de lo que sugiere esta escena, podemos comprobar que la asociación del film con el vampirismo y con la esquizofrenia se entremezcla, sin que ninguna de las dos sea nunca la respuesta total de lo que le sucede a Julia¹⁷².



[Fig. 158] Julia (Matthew A. Brown, 2014).

Ambas ideas, o asociaciones que se sugieren a lo largo del film (el vampirismo y la esquizofrenia), podrían responder también a la localización y al universo que se recrea, que no ocurre totalmente en esta realidad y bien podría ser que fuera un lugar sobrenatural o una fantasía psíquica, sin que nunca llegue a quedarse claro, pero que en cualquiera de los dos casos resulta ser casi una pesadilla o una distopía, provocada por el montaje de la película, la ambientación y algunos elementos del argumento. El primer motivo que construye este extraño mundo se produce por el montaje que no llega a ser completamente lineal, que mediante flashbacks y flashforward hacen dudar al espectador entre realidad e imaginación, del mismo modo que muchas imágenes y diálogos no se comprenden del todo hasta el final (tal como hemos explicado a propósito de las escenas del corte de la lengua).

El segundo motivo, la ambientación, recrea imágenes que son realistas a la vez que ligeramente extrañas, lo que se enfatiza porque la cinta está plagada

¹⁷² Hemos comentado las escenas de escaleras y espejos más importantes del film, sin embargo, ambos motivos son constantes y se repiten a lo largo de la película.

de luces de neón, de humo condensado que sube por las alcantarillas o lo producen los cigarrillos en los sitios interiores. Ambiente que junto a la estética vampírico futurista (antes comentada), provoca inevitablemente que se recuerde a la estética *cyberpunk* ochentera. Aunque más concretamente, encontramos reminiscencias de la película de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), ya que a pesar de que en la película de Scott no hay vampiros, otros elementos de *Julia* demuestran esta conexión que hacemos, no únicamente por esas luces de neón y humo condensado, sino también por las escenas a contraluz mostradas a través de ventanas venecianas o por las escenas ambientadas en *Chinatown*, así como en edificios que parecen abandonados o destrozados (con plásticos que envuelven mobiliario, grafitis, polvo y cristales rotos), incluso, la escena final de *Julia* se desarrolla en un edificio que guarda ciertos elementos que recuerdan al *Bradbury Building* de Los Ángeles (edificio emblemático en *Blade Runner*).

En cuanto a esos elementos del argumento que hacen del film una especie de distopía, lo más llamativo es que se trata de un mundo plagado de hombres machistas y misóginos. Porque no solamente lo son los violadores de Julia, sino que el grupo de mujeres de la terapia consiguen fácilmente a sus víctimas masculinas porque todos los que aparecen en los pubs que van, responden al tipo de hombre prepotente que buscan «cazar». Hasta los hombres que no aparecen visualmente lo son, como el padre de Julia. Sin embargo, el personaje más emblemático que resulta ser también ciertamente misógina es Sgundud, que se desvela finalmente como una figura paterna sádica y perturbada.

Pues el método de liberación femenina que les enseña a las que llama «sus chicas», la castración de sus víctimas masculinas, es en el fondo para su propio beneficio, ya que colecciona a estos hombres castrados en una especie de templo o catacumba, para satisfacer un trauma infantil que alimenta casi de forma esquizofrénica o psicópata. Aunque a lo largo de la película se observa ya la catacumba de Sgundud con la colección de hombres castrados, es hacia el final del film que el personaje cuenta su traumática infancia, justificando o explicando este extraño ritual: su padre le castró cuando descubrió que le gustaba vestirse de mujer. Por lo que hace que «sus chicas» imiten su transformación en mujer (al hacerles, en su preparación, volverse sensuales), a la vez que les hace repetir lo que hizo con él su padre: castrar a

hombres. Además, tiene a «sus chicas» sometidas y amenazadas, torturándolas sádicamente si le llevan la contraria.

La película plantea así la problemática del género motivada por la frustración infantil, de hecho todos los hombres son literalmente castrados, incluso Sgundud lo es también simbólicamente, pues recordemos que según el psicoanálisis freudiano cuando se le corta la cabeza al vampiro es una castración simbólica, ahora no hay vampiro, pero Julia le corta la cabeza a Sgundud de una manera similar. Igualmente, todas las mujeres protagonistas del film son masculinizadas, no únicamente porque adquieren esa violencia que se le adjudica al hombre (tal se explica en el guion del film transcrito anteriormente), sino, además, porque el arma principal que utilizan para matar suelen ser puñales, que, como los colmillos del vampiro, pueden estar aludiendo a la penetración masculina. Idea que además vuelve asociar al film con las protagonistas del *Rape & Revenge* (Clover, 1992: 114-165) y en consecuencia con una interpretación moderna del arquetipo de Atenea, pues tal como hemos advertido anteriormente, dichas heroínas encuentran la violencia a través de su parte masculina, igual que la diosa grecolatina.

Por último, cabe destacar la heroicidad vengativa de Julia. Como hemos remarcado su transformación en mujer fatal conlleva a su placer por la violencia, motivado por sus traumas derivados de su inicio sexual negativo, así Julia trasciende a la figura subversiva de Caperucita, convirtiéndola en una especie de vampiresa bisexual, sedienta de sangre y de venganza, una justiciera sin escrúpulos. Sin embargo, Julia se transforma al final del film en una extraña heroína vengativa y solitaria, porque esta película es también la narración del nacimiento de una heroína siniestra vengativa, de su camino hasta convertirse en figura heroica. Por ello, tras la brutal violación que sufre Julia, se muestra su descenso a los infiernos, su muerte simbólica necesaria para resurgir como heroína. Ya que, primero acude al oscuro pub donde se cruza con Sadie, su guía en las tinieblas (como el hada madrina del cuento de hadas, pero ahora literalmente teñida de negro y con tintes góticos), para después comenzar un torbellino de violencia, marcado en la película de forma simbólica tras la primera cita con el Dr. Sgundud. Pues tras ese momento, una música estridente y de persecución acompaña a Julia que desciende en círculos las grandes escaleras del edificio y seguidamente recorre paranoica las calles de *Chinatown* hasta llegar a su casa, momento en el que se produce

la secuencia comentada antes, donde el montaje del film equipara las imágenes de la tortura de una chica por parte de Sgundud, con el corte de pescado en la calle.

Una vez Julia ha superado las pruebas de la terapia-secta, se empodera porque ha alcanzado la sabiduría de la fuerza (como si fuera el elixir del héroe clásico) y es entonces cuando se rebela contra Sgundud, porque como cualquier gran héroe, se rebela contra la tiranía y la injusticia. Esta rebelión le hace transgredir las normas de la terapia-secta y realizar su propia venganza, tan personal que a cada uno de sus violadores le somete a una venganza personalizada. Primero les seduce y les reúne en una sala de música tecno, donde les hace creer que es como la mejor fantasía erótica que pueden imaginar, con claras referencias al porno en su visualidad (tal como hemos mostrado en la Fig.153), luego los lleva a casa de uno de ellos, donde los droga y tortura para que mueran desangrados, a dos los castra directamente y a uno indirectamente, pues le arranca los ojos, lo que según Freud simboliza la castración (recuérdese el análisis que hemos realizado sobre lo siniestro de Freud).

No obstante, puede que esta castración simbólica tenga un doble sentido para la protagonista, debido a que justamente está dejando ciego a Adam (Brad Koed), personaje que le sigue y espía porque se siente arrepentido. Adam es el que estuvo más reticente a realizar la violación y el que le inyecta adrenalina cuando la tiran a la bahía, representa por ello a la figura del «arrepentido» del *Rape & Revenge* (Clover, 1992: 114-165). Es también a través de él que Julia consigue reunir a sus agresores para realizar la venganza. Es interesante cómo Julia le engaña previamente para ello, ya que al descubrir que la sigue y que se siente arrepentido, le hace pensar que le perdona y que quiere volver a tener una noche con él, diciéndole que es su salvador (su príncipe) y que gracias a la violación ha podido mirarse a sí misma, le ha hecho olvidar a la mujer de antes (víctima e indefensa) y ahora es una nueva mujer. De este modo, el film realiza una referencia subversiva a la estructura de los cuentos de hadas, pues le engaña haciéndole sentirse príncipe.

Sin embargo, Julia no puede llevar a cabo completamente su venganza, porque Piers (Ryan Cooper), el estudiante de medicina que la engañó con su cita al principio del film, no aparece a la quedada que ha organizado Adam bajo las órdenes de Julia. Por lo que tras la castración, Julia acude de nuevo

al piso de Piers, al lugar de la violación, retomando así su camino inicial pero de forma inversa, pues ahora está completamente transformada en una nueva mujer (es ahora que se repite la segunda escena mostrada de las escaleras mecánicas). Llega allí decidida para castrarle, pero Sadie se le ha adelantado, porqué la guía al convertirse en amante intenta ayudarla, salvarla, ya que sí le castra ella, Julia no realiza otra venganza personal. A la vez, Sadie intenta salvarse a sí misma, pues las dos han transgredido las normas de Sgundud al enamorarse, por ello cuando Julia se encuentra el cuerpo castrado y desangrado de Piers, Sadie la deja inconsciente y se la lleva a Sgundud.

Las siguientes escenas corresponden al desenlace final, donde primero se muestra la tortura anunciada, Julia es ahora la chica atada en la camilla y Sgundud va a proceder a cortarle la lengua. En cambio, Sadie se arrepiente de haber traicionado a su amante y la ayuda a salvarse, matando al torturador, aunque es Julia la que acaba definitivamente con el poder de éste al cortarle la cabeza (realmente castrándole de nuevo). Seguidamente, Julia mata también de un disparo en la cabeza a Sadie, porque a pesar de haberla ayudado a salvarse, le ha traicionado y engañado, pero lo que aún es peor, se ha sentido con el poder superior de actuar en el nombre de Julia, por eso creemos que finalmente también la mata. Así, Julia se convierte en una heroína vengativa y solitaria, como, por cierto, les sucede a muchos héroes, sobre todo a ciertos superhéroes oscuros contemporáneos como Batman.

De hecho, Julia guarda más conexiones con los personajes del cómic, concretamente su historia se aproxima a la de Natasha Romanov, la Black Widow de la editorial Marvel (que tuvo su debut en *Tales of Suspense* # 52, de 1964). Como aquélla, Julia es entrenada para ser una justiciera callejera, que seduce a los hombres y los apuñala como castigo por sucumbir a sus encantos sexuales. Además, ambas visten de cuero y de negro, aunque *Black Widow* lleva normalmente un catsuit ceñido, mientras Julia viste una larga y ancha gabardina. No obstante, Julia trasciende también al personaje de Black Widow, igual que al de Caperucita subversiva, pues de víctima pasiva se convierte en justiciera activa, que no únicamente acaba con los hombres abusivos, violadores y maltratadores, sino con cualquier persona, da igual su género, que pretenda ejercer una dominación sobre el débil. Se acerca así a la belicosidad masculina de Atenea, pero se convierte en la vengativa Artemisa. Asimismo, como hemos explicado, Julia se presenta como modelo simbólico de

heroína siniestra feminista, que a través de la sangre, la violencia y la sexualidad, consigue empoderarse y hacerse heroica.

En cualquier caso, la construcción de esta nueva heroína siniestra es anunciada desde el principio del film, ese es el destino de Julia, lo que no únicamente se deduce por lo analizado de *Lady Venganza*, sino porque ella misma le confiesa a Sgundud, en una de sus sesiones, que a pesar de los constantes abusos sexuales sufridos desde la infancia nunca se ha suicidado porque sabía que estaba destinada a algo grande. Aunque esto no cobra sentido hasta el final, cuando ya ha superado su camino y se convierte completamente en una heroína vengativa.

- Mujeres transformadas en lobos como el resultado de una maldición:

En esta segunda vía englobamos a una serie de personajes femeninos que descienden de forma indirecta de las Caperucitas subversivas propuestas por Carter y Lee, ya que se trata de jóvenes que se transforman por algún tipo de maldición en bellas monstruo a la vez que son protagonistas de sus propias historias. Además, esta maldición está estrechamente relacionada con su sexualidad y con el cambio de niña a mujer, siendo los ejemplos más habituales aquéllos que continúan la tradición de Carter y Lee de transformar a sus protagonistas en mujeres lobo como el resultado de una herencia matriarcal, asociada al inicio de la menstruación (la menarquía).

Sin embargo, este tema, la metáfora de la transformación del cuerpo de la mujer en la menarquía a través de convertirla en lobo o en algún tipo de bestia, sexual y feroz, es un tema asociado culturalmente a la brujería y, en consecuencia, al demonio cristiano (Lecouteux, 1999; Sabine Baring-Gould, 2004). Por ello, la cultura, la literatura y el cine, se ha centrado en reflejar la transformación del cuerpo de la niña como algo monstruoso, tratando a este tipo de figura femenina como tema de lo terrorífico, ideando personajes púberes y perversos, porque, como anunciábamos al principio del apartado, estos temas de Caperucita (la menarquía y el paso de niña a mujer) no solamente motivaron en los setenta a Carter y a Lee para transformar simbólicamente lo femenino, sino que en esa misma época se profundizó en la idea cultural misógina de la esencia sexual femenina como abyecta, a través de personajes como Carrie de King o Regan, la niña poseída de *The Exorcist* (*El exorcista*, película de William Friedkin de 1973, basada en la novela

homónima de William Peter Blatty, 1971). Tanto en una figura como en otra, «el despertar de los placeres constituye una regresión evolutiva» (Ochando, 2008: 28). Además, el espectador siente por estas pequeña bellas monstruo miedo y lástima, pues ambas son al mismo tiempo víctimas, monstruos y, en cierta manera, extrañas heroínas de sus historias, aunque esto último le sucede a Carrie fundamentalmente (Clover, 1992: 5; Ochando, 2008: 31).

Con todo lo último explicado, lo que queremos destacar es que la vía de desarrollo de Caperucita subversiva que aquí estamos tratando no solamente surge de la literatura feminista de Carter y Lee, sino también del terror de los setenta, concretamente de *Carrie* (King, 1974; Brian de Palma, 1976). Nos encontramos entonces con dos tipos de figuras que desarrollan esta vía: las que muestran de forma positiva esta transformación (siguiendo a Carter y Lee) y las que lo hacen de forma negativa (que continúan la tradición del terror), pero esta última vía ha sido mirada desde la perspectiva femenina, lo que ha provocado también la posterior construcción de ciertas figuras de heroínas siniestras.

Así, por un lado, desde un punto de vista positivo, la adolescente que se convierte en lobo, en una licántropa, se ha desarrollado fundamentalmente en la literatura fantástica juvenil, especialmente desde los años noventa hasta la actualidad. En estos relatos lo terrorífico se vuelve maravilloso, pues como ya hicieron Rice y otros autores de los setenta y ochenta con los vampiros (López Frías, 2017), la niña-mujer loba se domestica y se convierte en extraña protagonista que debe convivir con humanos reacios a lo que se sale de la norma. Uno de los primeros ejemplos es el de *Blood and Chocolate* de Anette Curtis Klause, publicado en 1997 y que gira entorno a la historia de una licántropa urbana y contemporánea, (en España no fue publicada hasta 2007, tras ser adaptada al cine, como luego se comentará). Un año después, en 1998, Alice Borchardt (hermana de Anne Rice) publica su primer libro de una trilogía, *Silver Wolf (La loba de plata)*, que narra la historia de Regean, una huérfana mitad lobo y mitad princesa que debe enfrentarse a las injusticias del poder de la Roma decadente altomedieval, aunque ella es la protagonista y narradora en la primera entrega, la trilogía se centra después en su marido, el noble Maeniel (también licántropo) y finalmente en la lucha conjunta de ambos contra los corruptos políticos, la iglesia hipócrita y otras fuerzas

oscuras, reales y sobrenaturales¹⁷³. Aunque Borchardt ambienta su historia en la Alta Edad Media, lo habitual ha sido ambientarlo en la actualidad como hizo Anette Curtis Klause, así en 2001 aparece el primer libro de la serie *Women of the Otherworld* de la autora Kelley Armstrong (la serie se compone de trece novelas, la última publicada en 2012, ninguna ha sido traducida al castellano), protagonizado principalmente por una mujer loba, Elena Michaels, aunque aparecen una gran cantidad de personajes femeninos y masculinos sobrenaturales, lo interesante es que ella es una loba alfa que debe aceptar su nueva naturaleza y guiar a su manada, mientras como humana es una reportera. En 2005 Carrie Vaughn plantea un personaje similar, Kitty Norville, protagonista fundamental de una saga de 14 entregas que lleva su mismo nombre (la última entrega fue publicada en 2015), aquí se cuentan las aventuras de una licántropa locutora de radio.

La única de estas novelas que ha sido llevada al cine es la primera citada de Anette Curtis Klause, se trata de la película *Blood and Chocolate* (*La marca del lobo*, Katja von Garnier, 2007), que se basa de forma libre en la historia homónima. Aquí la protagonista Vivian Gandillon (Agnes Bruckner) es una licántropa que intenta convivir con humanos pasando desapercibida, los temas de Lee, Carter y Jordan han sido superados y los conflictos que la heroína debe atravesar están relacionados con la aceptación del otro, la lucha por las injusticias (de su propia familia y de los licántropos) y, sobre todo, del amor prohibido entre ella y un humano, Aiden (Hugh Dancy).

Se trata por tanto de una versión posmoderna y sobrenatural de *Romeo y Julieta* de Shakespeare, por lo que se inscribe dentro del género posmoderno de *Romances Paranormales* que surge a finales de los noventa en el subgénero vampírico. Por ello, esta película tiene más influencia de las diferentes versiones que estudiaremos de víctimas del vampiro que se enamoran y se hacen vampíricas, que de las Caperucitas subversivas que aquí estamos tratando. Incluso, algunos de los elementos que aquí se proponen, como la lucha de la heroína por las injusticias de su propia familia, es una característica de algunas superheroínas vampíricas anteriores a esta película y que analizaremos en el siguiente capítulo, como el personaje de Selene de la saga *Underworld*, siendo la única diferencia la naturaleza sobrenatural de la

¹⁷³ Los siguientes títulos de la trilogía son *Night of the Wolf* (1999) y *The Wolf King* (2001).

protagonista, aquí híbrida entre mujer y lobo, mientras, en todos los demás casos, entre mujer y vampiro.

No obstante, aunque el único ejemplo cinematográfico de esta modalidad continúa una tradición contemporánea asociada a lo vampírico, la película presenta, como ya hicieron Carter y Jordan en 1984 (en la película *En Compañía de Lobos*), un tema transgresor en sí mismo, al mostrar la licantropía femenina, porque aunque hayamos advertido que esto se ha convertido en habitual en cierta literatura juvenil, y desde la Antigüedad se asocia esta cualidad con las brujas y hechiceras, en el cine la licantropía ha sido generalmente masculina, lo que podemos comprobar atendiendo a títulos que van desde la época Clásica hasta la Contemporánea; desde *I Was a Teenage Werewolf* (*Yo fui un hombre lobo adolescente*, Gene Fowler Jr. y Herman Cohen, 1957), pasando por *The Mark of the Wolfman* (*La marca del lobo*, Enrique López Eguiluz, 1968) o *An American Werewolf in London* (*Un hombre lobo americano en Londres*, John Landis, 1981) y llegando a la reciente *The Wolfman* (*El hombre lobo*, Joe Johnston, 2010), por citar algunos ejemplos.

Por otro lado, tal como anunciábamos, ha sido el cine de terror el que ha tratado el tema de la transformación negativa de la menarquía, como una maldición de la carne que aborrecen las adolescentes, construyendo a figuras femeninas abyectas, descendientes del personaje de Carrie. Así, aunque estas figuras tratan más bien el tema de lo abyecto femenino desde una mirada misógina, tal como lo plantea Creed (1993), alejándose tanto de una heroicidad positiva, como de lo siniestro (pues al desvelarse abyecto deja de ser siniestro), también es cierto que en la historia de Carrie se cuestiona una realidad de acoso escolar, que en este caso padecen las niñas y que responde al rito inconsciente patriarcal, occidental y contemporáneo, que hace de una adolescente, una mujer triunfadora, pues su transformación monstruosa se da durante la graduación y el baile pertinente, así se plantea la historia de una adolescente inadaptada que no consigue superar el rito femenino habitual, planteando con su historia los fracasos de los mitos patriarcales, tales como la religión, el amor romántico o los modelos de conducta femenina (que se rigen por el triunfo supeditado a la belleza física). De este modo, se abre una vía de desarrollo de las adolescentes en el cine de terror más allá de las vampiresas devoradoras de hombres, las madres castradoras, las *Final Girl* o las heroínas del *Rape & Revenge* terrorífico (Short, 2006).

Sin embargo, algunas de las películas que siguen esta línea en la época posmoderna han tratado el tema desde un punto de vista distinto, que podríamos definir como aquel que tiene en cuenta la mirada femenina. En este sentido, es paradigmática la película *Ginger Snaps* del año 2000, que aunque está dirigida por un hombre, John Fawcett, la historia y el guion es de una mujer, Karen Walton, lo que parece influir en el tratamiento de ciertos temas (Molloy, 2007), aunque no descartamos que el director sea conocedor profundamente de los mismos. Es verdad que no se construye a una heroína siniestra completamente, pero sí que marca algunas premisas desarrolladas después por el equipo completamente femenino de la película *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009), donde ya encontramos a una heroína siniestra descendiente de Caperucita subversiva y que se interesa por los miedos adolescentes propiamente femeninos. Por ello, a continuación vamos a destacar algunas de las características de *Ginger Snaps* y luego nos centraremos en el análisis de la película de Kusama.

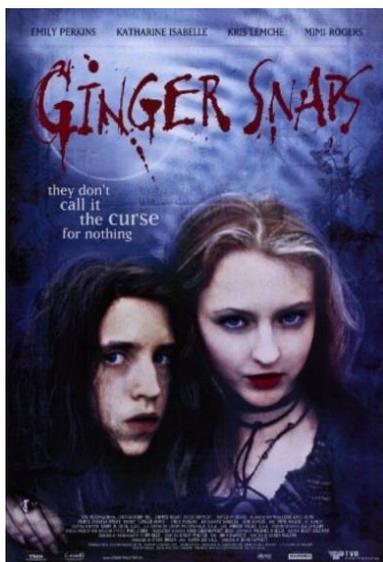
Ginger Snaps, aunque ha tenido varias secuelas¹⁷⁴, es la primera de ellas la que trata los temas propios de Caperucita de forma terrorífica. La historia gira en torno a dos hermanas adolescentes, Ginger (Katharine Isabelle) y Brigitte (Emily Perkins), dos jóvenes inadaptadas de estética gótica y enamoradas de todo lo relacionado con la muerte (como se muestra en sus trabajos de fotografía para el instituto), que miran con terror la vida adulta (representada con unos padres aburridos y superficiales) y la normalidad que les rodea (representada con el resto de personajes insignificantes del instituto y del barrio suburbano), por ello han creado una manera de protegerse, construir una estrecha relación de equipo guiada por un pacto de sangre: suicidarse al cumplir los 16 años y así asegurarse de estar siempre juntas.

El equipo que forman de autoprotección se ve truncado por la aparición violenta de lo sobrenatural con la maldición que cae sobre ellas cuando Ginger es mordida por un hombre lobo, justo en el momento que le viene la primera menstruación, exaltando de forma terrorífica el temor de la joven a convertirse en mujer, pues entonces se suceden los cambios habituales de la menarquía en el cuerpo de Ginger, paralelamente a su transformación en lobo, lo que se

¹⁷⁴ Nos referimos a *Ginger Snaps 2: Unleashed* (*Ginger Snaps 2: Los Malditos*, Brett Sullivan, 2003) y a *Ginger Snaps Back: The Beginning* (*Ginger Snaps: El Origen*, Grant Harvey, 2004), sin embargo, nos detendremos sobre todo en las dos primeras.

muestra cómo una «invasión violenta del cuerpo» (Walton, 2014)¹⁷⁵. Este proceso es largo y a medida que avanza el film su monstruosidad se revela como abyecta, que la hacen convertirse al final en una especie de lobo repulsivo y extraño, alejándose completamente de la Caperucita subversiva, aunque sigue subvirtiendo las películas habituales sobre la licantropía, repitiendo, además, los temas de las historias de terror sobre la menarquía, donde no se «tiene en cuenta el deseo de las niñas púberes por ser mujeres (...) temores que pertenecen al imaginario masculino» (Pedraza, 2009: 118).

Sin embargo, *Ginger Snaps* va un poco más allá, porque los conflictos que se tratan con la entrada de lo terrorífico no se centran solamente en esa transformación violenta del cuerpo de Ginger, sino en mostrar la crisis existencial que ambas hermanas sufren de forma opuesta, pues la maldición que padece Ginger (tal como reza alguna de las imágenes promocionales y de las portadas de DVD [Fig. 159]) destruye la relación de las hermanas, lo que les afecta a cada una de una forma, a la vez que provoca la pérdida de identidad de cada una.



[Fig. 159] *Ginger Snaps* (John Fawet, 2000).

Así, por un lado, observamos que las primeras transformaciones de Ginger la hacen alejarse completamente de su hermana, pues de repente se vuelve sensual, provocativa y sexualmente activa. Tiene su primera relación sexual, pero por su salvajismo incipiente se impone como dominadora y le provoca a su víctima una especie de menstruación masculina (sangra por el pene), además de contagiarle la licantropía. Aunque Ginger está aterrada por lo que

¹⁷⁵ Comentario de la guionista, extraídos del DVD.

le está sucediendo, pronto este sentimiento se transforma en placer y poder, su violencia se intensifica y ya no se manifiesta exclusivamente de forma sexual, pues tal como ella misma afirma: «pensé que era por sexo, pero es para romperlo todo en jodidos pedazos» (guion del film), así abraza su nuevo poder, su nueva identidad, sintiéndose como una supernova, poderosa y libre (Molloy, 2007; Ochando, 2008). De este modo, como analiza Molloy, «la violencia ofrece a Ginger una alternativa a los estereotipos sexuales que la rodean» (2007, 7)¹⁷⁶.

No obstante, a medida que asume su nueva identidad y poder (acelerando su transformación), olvida paulatinamente su antigua identidad, aunque no de su hermana y su pacto. Más bien, intensifica el papel de hermana mayor y el lugar que ejercía en el equipo, pues desde el principio la relación entre ambas no es totalmente igualitaria, sino que es una relación de poder y protección, donde Ginger ejerce el control y la acción, lo que provoca que su nueva naturaleza violenta le haga atacar a cualquiera que amenace de algún modo a Brigitte y la relación entre ambas, idea que se enfatiza a medida que Ginger se vuelve más abyecta, aunque lo hace de forma inconsciente. Así, esta relación fraternal se muestra como un «territorialismo de Ginger sobre Brigitte» (Walton, 2014).

Por otro lado, observamos que mientras Ginger sufre la metamorfosis, volviéndose cada vez más inconsciente de lo que le ocurre, Brigitte es cada vez más consciente de todo, sufriendo ella también un gran cambio en su vida, por primera vez se aleja y separa de su hermana, perdiendo así su antigua identidad y saliendo de su lugar de confort o protección. Por ello, desde que Brigitte entiende lo que en realidad le está sucediendo a su hermana, se pone a buscar una solución para estar de nuevo juntas y no perder ese lugar, en «un intento de detener el proceso de diferenciación y separación de su hermana y restaurar su exclusividad» (Molloy, 2007: 8). Así, Brigitte, con la ayuda de Sam (Kris Lemche), un joven que se dedica a vender droga en la puerta del instituto, consigue encontrar una especie de cura, un antídoto que detiene la transformación (no por casualidad, el antídoto lo extraen de la planta llamada matalobos)¹⁷⁷. De este modo, el papel de Brigitte en la historia se hace fundamental, pues no solamente debe cubrir y esconder a su

¹⁷⁶ Traducción propia del texto original en inglés.

¹⁷⁷ Así, la película asocia de algún modo la licantropía con la enfermedad y con las drogas, pues el antídoto a base de matalobos se debe inyectar.

hermana, sino que ella asume todas las responsabilidades de lo que esta hace, convirtiéndose de golpe en adulta, sin ni siquiera haber pasado la etapa de la menarquía. Este papel la convierte al mismo tiempo en una víctima indirecta y en la heroína, adquiriendo finalmente su propia identidad, lo que solamente puede hacer cuando ha destruido a Ginger.

Porque las crisis que están sufriendo ambas hermanas llega a su resolución nefasta durante el apoteósico final. Tras fallar en el intento de pinchar a Ginger con matalobos, Brigitte, desesperada por las atrocidades de su hermana y al descubrir que ésta intenta acabar con Sam (por ese territorialismo), se entrega a Ginger diciéndole: «cabrona me quieres a mí, pues deja de hacer daño a los demás y cógeme», pero Ginger, que ya está muy transformada, le contesta «no, no te quiero, ni siquiera te conozco» (guion del film). De este modo, Ginger evidencia la pérdida de su antigua identidad. A pesar de ello, Brigitte insiste y se corta la mano para hacer un nuevo pacto de sangre con su hermana casi transformada, diciéndole después de realizarlo, «ahora soy como tú» a lo que la otra le contesta «Sé que lo eres, pero ¿qué soy yo?». Así, queda clara la pérdida total de identidad de Ginger, pero, sobre todo, Brigitte marca su destino, se ha contagiado de la maldición de su hermana y de nuevo vuelve a estar supeditada a ella, porque ha cedido a la necesidad de Ginger de seguir formando ese equipo.

Sin embargo, Brigitte no lo entiende completamente así, sino que ha sido un intento de acercarse a Ginger y así poder pincharle el antídoto, pero no le queda y debe prepararlo, lo que hace con la ayuda de Sam mientras Ginger ya completamente convertida en monstruo les acecha. Entonces ataca brutalmente a Sam y Brigitte aterrada intenta abrazar la nueva naturaleza que le está surgiendo, chupando la sangre de Sam delante de su hermana bestializada, pero no lo consigue, porque realmente Brigitte no puede aceptar esa monstruosidad, seguidamente la joven y el monstruoso lobo se ponen a perseguirse hasta que Brigitte consigue matarle tras clavarle un puñal.

He aquí, en ese momento final, que Brigitte comprende su destino separada de su hermana, su verdadera identidad o, como expresa Molloy en el texto citado «su epifanía», pues Brigitte antes de acabar con la vida de Ginger le dice «No moriré en esta habitación contigo». De este modo, no únicamente le está hablando a la nueva identidad monstruosa de su hermana, sino a la Ginger del principio, a la que se quería suicidar a los 16 años y le hizo realizar el

pacto de sangre. No por casualidad, esta escena se produce en la habitación del sótano que comparten las hermanas y que se ha visto al principio del film, donde estas han creado su complicidad fraternal y en donde cuelgan las fotos (y escritos) de temática mortuoria que ambas han compartido. Aunque todo este desenlace final se muestra de forma sangrienta y terrorífica, la última escena resulta triste y sentimos lástima por ambos personajes, lo que se acentúa cuando Brigitte abraza el cuerpo sin vida del monstruoso lobo en el que se ha convertido su hermana [Fig. 160].



[Fig. 160] *Ginger Snaps* (John Fawcett, 2000).

A pesar de ello, Ginger ha muerto como quería y Brigitte se ha liberado por fin de la dominación de su hermana mayor, alzándose finalmente como heroína activa e independiente, como la triunfadora de la película, lo que resulta interesante también porque es justamente su caracterización la que más se aleja de los cánones de belleza habituales del cine actual. Además, ha adquirido la naturaleza siniestra de su hermana. Sin embargo, esta heroicidad siniestra conlleva a que tiene que vivir eternamente intentando detener el proceso de transformación, pinchándose el remedio de matalobos, tema que continúa en la siguiente secuela, *Ginger Snaps 2: Unleashed* (Brett Sullivan, 2003), pero que se desarrolla por otros derroteros, haciendo de la esencia siniestra el destino nefasto de Brigitte, alejándola de la idea de heroína, porque para Brigitte no hay nada placentero en este nuevo poder.

Con todo, lo importante para nuestra investigación del análisis realizado es la idea de que junto a una poderosa bella monstruo, que sigue mostrando la transformación como algo negativo, se construye a una heroína casi siniestra,

que adquiere su mismo poder pero lo utiliza de forma diferente. Además, estas dos figuras femeninas tienen un vínculo especial, una relación fuerte y consolidada, pero construida desde la idea de poder y dominación, relación determinada por la propia estructura del sistema patriarcal y capitalista que se basa en la competitividad violenta de los opuestos, que aunque en ocasiones pueda ser inconsciente e incluso natural, creemos que la madurez humana conlleva a superar este tipo de relaciones de poder. En cualquier caso, estos temas son recogidos también por el siguiente film que vamos a analizar ahora, *Jennifer's Body* (2009), pero profundizando en ellos desde una mirada completamente femenina, además de ofrecer una visión de heroína siniestra¹⁷⁸.

Se trata de una mirada totalmente femenina porque efectivamente está dirigida, guionizada y protagonizada por mujeres: Karyn Kusama, Diablo Cody, Megan Fox y Amanda Seyfried (respectivamente). Como en la película anterior, la historia gira alrededor de dos personajes femeninos jóvenes, Jennifer Chech (Megan Fox) y Anita Lesnicky (Amanda Seyfried), dos chicas en la edad del instituto que aunque no son hermanas, son amigas íntimas desde la niñez. Además, igual que Ginger y Brigitte, su conexión se ve amenazada con la entrada de lo sobrenatural y lo terrorífico. Aunque la transformación no está enlazada exactamente con la licantropía, sino con un ser demoníaco (con rasgos animalizados y vampíricos), se alude al cuento original de Caperucita de forma indirecta, igual que ocurre con la referencia al cuento de hadas en general. Sin embargo, la historia que se cuenta es muy diferente y guarda ciertas analogías también con algunas premisas de la primera vía de desarrollo de Caperucita subversiva, ya que la maldición femenina se produce tras una agresión violenta y relacionada con la sexualidad.

La historia central que se muestra es un recuerdo de Anita (apodada Needy), un gran flashback que tiene mientras se encuentra encerrada en un calabozo del correccional, por lo que ella es la narradora y la verdadera protagonista, aunque es a partir de la transformación terrorífica del cuerpo de Jennifer que se desarrolla la acción. Needy nos presenta la historia con ciertos elementos siniestros que conecta simultáneamente con su adolescencia, pues narra que

¹⁷⁸ Con esta afirmación no queremos expresar que la mirada femenina tenga que dar una visión feminista (idea que retomaremos en las conclusiones), sino que justamente en este tipo de cine que trata temas de los miedos adolescentes propiamente femeninos, puede ser acertado la mirada femenina.

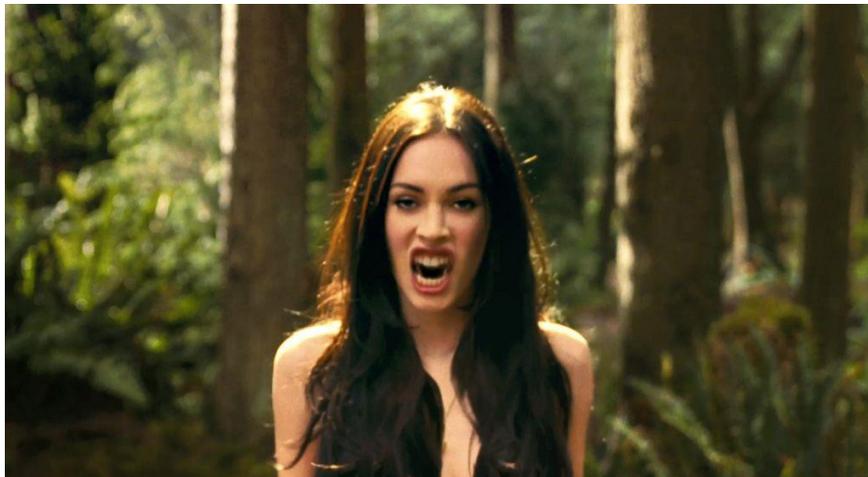
son dos chicas normales de un tranquilo pueblo americano, «tan normal como cualquier chica influida por las hormonas de la adolescencia» (guion film), pero su normalidad aparente pronto se revela como extraña y terrorífica, lo que se anuncia desde el principio del flashback cuando se explica el lugar donde está el pueblo, los alrededores de las misteriosas cascadas *Devil's Kettles*¹⁷⁹. No obstante, el terror de las amigas comienza tras acudir a un concierto de música *indie* que se interrumpe por un devastador incendio, entonces, Jennifer, que se ha encaprichado obsesivamente del cantante, Nikolai Wolf (Adam Brody), se marcha con él y el resto del grupo en una furgoneta, ignorando las advertencias de Needy.

A partir de ese momento Jennifer se comporta de forma extraña y los espectadores asistimos a su transformación terrorífica, pues a escondidas acecha a chicos del instituto, a los que seduce para devorarlos después, momento en el que su rostro se hace atroz mediante la aparición de una dentadura animalizada, repleta de dientes afilados, como una especie de vampiro monstruoso, próximo a la tradición marcada por el *Nosferatu* de Murnau [Fig. 161 y 162]. A través de lo que descubre Needy, que es la única con vida que sabe lo que le ocurre a su amiga, la película muestra lo que le ha sucedido a Jennifer, así se explica, a mitad del film, que el cantante del grupo, Nikolai Wolf, es el jefe de una secta satánica que conforman el grupo de música *indie* y que buscan hacer un pacto con el diablo para triunfar con su música, para lo que necesitan hacer un sacrificio con una virgen. Al decirles Jennifer que es virgen (mintiéndoles), la convencen para irse con ellos y la drogan en el bosque, junto a las cascadas *Devil's Kettles*, para practicarle el brutal sacrificio, después del cuál dejan su cuerpo sin vida en el bosque. Sin embargo, Jennifer no es virgen y resucita convertida en un demonio sediento de sangre y de sexo masculino, así se enfatiza su promiscuidad natural mezclada ahora con una violencia extrema.

Así, aunque Jennifer se transforma en bestia por una especie de maldición, se diferencia de Ginger porque su monstruosidad no está asociada con la menarquía, tal vez por eso, Jennifer abraza su nuevo poder desde el principio sin horror, ni remordimientos de ningún tipo, más bien se siente como una

¹⁷⁹ Lugar real donde se produce un fenómeno natural inexplicable, que provoca que una parte del río que fluye por una cascada se introduzca por un agujero y desaparezca, del mismo modo que sucede con los objetos que introducen por ese agujero, lo que ha motivado a numerosas historias folclóricas y a la denominación de las cascadas.

diosa y disfruta devorando a hombres, pues cada vez que lo hace las imágenes conectan la idea del placer sexual con la sangre y la violencia, en efecto es tras seducirlos y después de tener sexo que los desangra y se los come, como un vampiro. Asociación que se hace completamente evidente en una escena donde se observa, a través de la sombra proyectada, como Jennifer devora a un joven, lo que provoca el efecto óptico de que están practicando el coito, por ser los movimientos muy similares, pero lo que ocurre realmente es muy diferente. Así se trasluce una idea intrínseca en los cuentos de hadas, la psicología humana y los mitos, pues se está asociando la acción de devorar con la de practicar sexo con penetración (Kristeva, 1982; Freud, 1991b; 1992; Bettelheim, 1992).



[Fig. 161 y 162] Dos fotogramas de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

Con todo esto constatamos que se trata de una estructura similar al *Rape&Revenge* terrorífico de la primera vía de desarrollo de Caperucita subversiva, incluso podemos ver analogías con el personaje de Julia por esa asociación del placer sexual con el asesinato. Sin embargo, se aleja de dicha estructura y de la película de Matthew A. Brown por dos motivos

fundamentales. En primer lugar, porque Jennifer no se está iniciando en la sexualidad, no es una joven inexperta en esto. En segundo lugar, porque la agresión grupal masculina no es exactamente una violación, sino un asesinato, que aunque brutal y atroz no se visualiza hasta mitad del metraje y cuando se hace no vemos explícitamente el cuerpo femenino violentado, lo que provoca que deje de tener importancia en el desarrollo de la trama (desencadenante fundamental de las películas de *Rape&Revenge*). Porque en este film la violencia contra el cuerpo de Jennifer se muestra desde lejos y de forma entrecortada, consiguiendo transmitir el horror y dolor de la protagonista sin necesidad de visualizar su cuerpo mutilado y violentado.

No obstante, tal como reza el título de la película, uno de los temas principales del film es el cuerpo de Jennifer, pero no su cuerpo violentado, ni siquiera sexualizado, que ya lo está desde el principio (aunque no se muestra de forma cosificada en ningún momento del film), sino más bien las transformaciones diabólicas que sufre el cuerpo de Jennifer tras el suceso traumático y el terror que le produce al resto, fundamentalmente a Needy. Estos cambios no son irreversibles (como le sucede a Ginger) y se producen por motivos diferentes y de maneras distintas; cuando va a devorar a sus víctimas masculinas, como ya hemos destacado; cuando descubre cómo su cuerpo no siente dolor y se regenera inmediatamente, lo que comprueba haciéndose cortes y quemándose la lengua; cuando se vuelve diabólica delante de Needy, vomitando sangre como Regan, la niña poseída de *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) o convirtiéndose en una especie de súcubo.

Es esta última transformación, la que realiza delante de Needy, la verdaderamente importante, ya que es la relación entre ambas la que desencadena el conflicto de la película y la desarrolla. Jennifer y Needy son figuras opuestas que se necesitan mutuamente, la primera es caracterizada como la típica triunfadora del cine comercial y juvenil americano, segura de sí misma, extrovertida, animadora del instituto y obsesionada por estar guapa y provocativa, mientras Needy es en principio todo lo contrario, introvertida, insegura, buena estudiante, que no le importa tener que llevar gafas y pasiva ante Jennifer, no por casualidad su apodo hace referencia a la necesidad y a la insignificancia. Esta relación íntima que las dos amigas tienen desde la infancia, es similar a la de Ginger y Brigitte, pues está marcada por cierto

territorialismo, pero ahora motivado por los celos amorosos, pues esta es una relación tóxica producto de una tensión sexual que existe entre las dos.

Desde el principio se denota que Needy está secretamente enamorada de Jennifer, aunque tiene novio y aparenta ser heterosexual, la película destaca este enamoramiento a base de miradas y gestos, que incluso hace evidente una compañera del instituto, cuando observa como mira Needy a Jennifer mientras ésta hace el baile de animación al equipo de futbol americano que se dispone a jugar [Fig. 163]. Además, se resalta este enamoramiento por el hecho de que Jennifer siempre se sale con la suya cuando se lo pide a Needy, pues aun tratándola con desprecio, sabe seducirla enseguida, lo que en el fondo indica que ella conoce el deseo secreto de Needy, pero se aprovecha del poder que ejerce sobre su amiga [Fig. 164].



[Fig. 163] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).



[Fig. 164] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

No obstante, esta tensión sexual se materializa tras la conversión demoniaca de Jennifer, pues ésta no para de buscar a Needy, siendo a ella a la única que le muestra lo que le está sucediendo y le confiesa lo que le hicieron los

músicos. Esto se lo confiesa Jennifer tras colarse una noche en el cuarto de su amiga, mientras se lo cuenta la seduce, sin intención de devorarla (a ella es a la única que no le puede hacer daño), produciéndose entonces una situación íntima y sensual que acaba con un apasionado y lento beso [Fig. 165], finalmente frustrado por la frivolidad de Jennifer y el miedo de Needy. En cualquier caso, la fuerte conexión entre las dos amigas provoca que sea Needy la que sufre verdaderamente el terror, aunque ella no sea nunca la víctima directa, lo que se hace evidente en dos secuencias alternadas que asocian metafóricamente el inicio sexual de Needy con lo terrorífico.



[Fig. 165] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).



[Fig. 166] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

Mediante un montaje alternado se observa por un lado como Jennifer seduce a un chaval del instituto y lo devora, mientras por otro, Needy y su novio Chip (Johnny Simmons) han quedado para practicar el coito por primera vez, pero en el momento más íntimo y álgido, Needy tiene visiones espantosas de su amiga devorando a un joven y convertida en una especie de súcubo [Fig. 166],

ya que Jennifer aparece desnuda bajo una luz azulada con el rostro demacrado, en una postura agazapada sobre el cuerpo sin vida de su primera víctima (un compañero del instituto, jugador de fútbol americano), escena que recuerda lejanamente al pequeño monstruo del cuadro *The Nightmare* de Füssli (1790-91).

Estas visiones, junto al montaje alternado del acto sexual y sangriento de Jennifer, frente al sexo inexperto e íntimo de Needy y Chip, hacen enfatizar la idea de que lo terrorífico lo sufre principalmente Needy. Asimismo, esta secuencia pone en evidencia el inicio sexual negativo de Needy. En efecto, Needy es la protagonista y heroína de este cuento posmoderno y subvertido, por eso es ella la que padece una sexualidad traumática. No obstante, las evidencias de que algo extraño sucede con Jennifer le llevan a empoderarse, sobre todo al deducir que es ella la asesina de jóvenes que se está repitiendo en el pueblo y que la única manera de acabar con el terror que les acecha es apuñalando a su amiga endemoniada en el corazón.

Sin embargo, no es capaz de hacerlo hasta que Jennifer no le provoca directamente, lo que realiza cuando seduce, rapta y hiere de muerte a Chip en un intento de tener toda la atención de Needy. Esto se produce la noche del baile de final de curso, cuando Needy, vestida con un pomposo traje largo de color de rosa, siente que algo malo le sucede a su novio y se va a buscarlo por el bosque, hasta que lo encuentra medio muerto en una piscina cubierta y abandonada, donde Jennifer lo mantiene herido, esperando a que ella llegue. Cuando lo hace las dos amigas se enfrentan en una pelea violenta, mientras Chip se desangra. Tras una fuerte discusión entre ambas, que resulta cómica y patética porque se mezcla la realidad terrorífica y sangrienta que están sufriendo con conflictos propios de la adolescencia, Needy hiere gravemente a Jennifer, pero al no atravesarle el corazón, ésta consigue huir. La visualidad e iconografía de toda esta secuencia hace referencia al cuento de hadas de forma subversiva, desde que Needy sale apresurada del baile de fin de curso, hasta que se enfrenta a Jennifer en la piscina abandonada. Ya que las peripecias que debe hacer para llegar a la piscina cubierta son análogas a las que debe realizar cualquier príncipe del cuento de hadas; atravesar un frondoso bosque, escalar por una enredadera e introducirse a través de ella para entrar en el edificio abandonado. Peripecias que recuerdan a las descripciones del cuento de *La Bella Durmiente* o de *Rapunzel*, pues en ambos

el príncipe debe atravesar una naturaleza abrupta antes de poder salvar a la princesa (Bettelheim, 1992).

Incluso esta secuencia muestra como Needy debe entrar en el edificio abandonado a través de una especie de túnel creado por la enredadera, lo que provoca que se embadurne de tierra y hojas, lo que desde una perspectiva psicoanalítica podríamos asociar con la idea de que se está introduciendo en una especie de vientre materno, que en este caso es el de Jennifer endemoniada, asociada ahora con el instinto y la feminidad siniestra, como si fuera una malvada bruja, si pensamos en los cuentos de hadas, pero también una terrible diosa arcaica propia del mito. Idea que se refuerza porque Jennifer se encuentre en una piscina, lugar acuático que simbólicamente hace relacionarla a la feminidad siniestra (Durand, 1982). Así, el enfrentamiento con Jennifer no únicamente es necesario para salvar a Chip, al héroe pasivo de este cuento, sino que Needy necesita enfrentarse a la madre terrible y arcaica para empoderarse, para convertirse en heroína, es por tanto una de las últimas pruebas del camino héroe mítico.



[Fig. 167] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

Metáfora y asociaciones que se pueden traslucir también con el enfrentamiento entre ambas mujeres, pues resulta épico, aunque en una versión moderna, ya que Needy consigue herir gravemente a su amiga endemoniada gracias al palo de limpiar de la piscina, que parece convertirse en una larga lanza medieval [Fig.167], que puede recordarnos a la lanza que usa San Jorge para atravesar al dragón o a las propias flechas que utiliza Apolo contra la serpiente pitón, héroes masculinos que luchan contra

monstruos, asociados como hemos estudiado con las feminidades arcaicas, pero que ahora pierde ese significado y su equivalente lucha de sexos, haciendo referencia tal vez a que una nueva mujer, moderna y bisexual, mata a la vieja feminidad, asociada aún con la mujer fatal y las bellas monstruo tradicionales (tal como son descritas ambos personajes). Sin embargo, tal como hemos anunciado, la muerte de Jennifer no se produce en esta secuencia, pues huye herida del lugar.

En cualquier caso, tras esta secuencia Needy se convierte en una heroína, de nuevo la idea de que se ha introducido en un vientre se enfatiza, pues la observamos volviendo a casa bañada en sangre y barro [Fig.167], como si hubiera vuelto a nacer, en efecto ya no es la Needy de siempre, está completamente distinta, ha renacido y ahora es decidida, activa, atrevida y valiente. No obstante, no lo ha hecho tanto tras enfrentarse a Jennifer, ya que aún no ha acabado con ella, sino porque ha intentado salvar a Chip y al no conseguirlo, pues él se ha desangrado mientras ellas luchaban, ha nacido en Needy una necesidad de venganza.



[Fig. 168] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

De este modo, Needy se ha comportado como una heroína salvadora, invirtiendo los roles de los cuentos de princesas, pero en esta ocasión la salvadora no puede detener la muerte de su amado, lo que la transforma en esa heroína vengativa o justiciera comentada, subvirtiendo totalmente los cuentos de hadas. Expresamos que es su amado, porque a pesar de que Needy está enamorada de Jennifer, también demuestra estarlo de él, por eso, su muerte es uno de los motivos que la empodera para apuñalar a Jennifer. Esto

sucede la noche siguiente, ahora es Needy la que aparece por la ventana en el cuarto de Jennifer y tras una discusión, consigue clavarle en el corazón un cúter, no sin antes ser herida por su amiga, lo que le va a provocar adquirir parte de su poder siniestro.

No obstante, justo cuando Needy asesina a Jennifer la madre de ésta última aparece en el cuarto y descubre horrorizada la escena, pues ignorando lo terrorífico que le ha estado sucediendo a su hija, asimila que Needy la ha asesinado. Esta idea, que todo lo extraño que sucede en el pueblo solamente es percibido como terrorífico por los adolescentes, mientras los adultos aparecen ignorantes de la verdadera realidad, es constante en toda la película. En todo caso, es en este momento que el film deja de ser un flashback y vuelve al principio, a Needy encerrada por mal comportamiento en un calabozo de la cárcel.



[Fig. 169] Fotograma de Jennifer's Body (Karyn Kusama, 2009).



[Fig. 170] Fotograma de Jennifer's Body (Karyn Kusama, 2009).

Un primerísimo plano muestra a la protagonista serena y empoderada, ha asimilado su nuevo poder siniestro, entendiéndolo como un golpe de suerte, que tiene que usar para cambiar su destino [Fig. 169], pues ella ha adquirido este poder sin transformarse en monstruo, entonces la vemos elevarse, levitar, en la postura de meditación perfecta, lo que en yoga se denomina *Siddhasana*,

[Fig. 170], así da a entender que se siente en paz consigo misma y es capaz de todo, porque se ha convertido en una extraña heroína.

Consigue entonces escapar de la cárcel y su primera tarea es vengarse de los jóvenes del grupo *indie* que comenzaron toda la historia terrorífica. En este sentido, cabe recordar lo anotado al principio del análisis de que Needy presiente desde el comienzo de la historia algo malo de los componentes del grupo, presentimiento que se convierte en odio a lo largo de la película, ya que se va mostrando como el grupo se hace famoso y triunfa, lo que hace enfurecer a Needy que es la única que sabe las atrocidades que le han hecho a su amiga, realmente la propia Jennifer también lo sabe aunque no reacciona igual que Needy durante la historia, debido a que su estado endemoniado la convierte en un ser sin conciencia, ni empatía (ni siguiera por ella misma), como Ginger, pierde completamente su identidad. En cualquier caso, al final del film, cuando Needy adquiere la fuerza y el poder siniestro que la hacen heroica, va directa a asesinar a todos los componentes del grupo. La película evidencia así una lamentable situación que ha solido ser habitual: a pesar de la violencia que ciertos hombres ejercen sobre las mujeres, muchas veces salen inmunes judicial y socialmente.

Se produce entonces la venganza simbólica del film, aunque no lo realiza Jennifer, que es la que ha sufrido directamente la atrocidad, sino su amiga que la ha sufrido indirectamente, pues su mundo se ha desmoronado igualmente. La venganza de Needy se muestra de forma entrecortada en los créditos finales de la película, donde aparecen fotografías policiales de cada uno de los componentes del grupo brutalmente asesinados en el hotel que se alojaban mientras estaban de gira, al mismo tiempo, se observa en blanco y negro, a través de la cámara de seguridad del hotel, a Needy caminar tranquila bajo una capucha por uno de los pasillos del complejo hotelero [Fig. 171]¹⁸⁰. Dicha capucha, la lleva desde que se escapa de la cárcel y alude indirectamente a Caperucita, no por el color, pues ahora es gris, sino por su uso mientras camina por el bosque [Fig. 172], ya que le otorga una visualidad similar al de otras Caperucitas subversivas analizadas, como el personaje de Hard Kandy. Es en este momento que Needy camina por el bosque cuando se encuentra el cuchillo con el que luego realiza su venganza y que justamente es

¹⁸⁰ Esta última imagen de Needy, en blanco y negro y con la capucha oscura que le despeja la frente recuerda a la mujer vampiro de la película *Nadja* (Michael Almereyda, 1995).

el mismo que el cantante del grupo utilizó para asesinar a Jennifer, pues resulta que lo tiraron por la cascada de *Devil's Kettles* y ahora ha aparecido en un arroyo cercano, junto a otros objetos¹⁸¹, En todo caso, la alusión indirecta a Caperucita que se realiza con la capucha, se repite con otros elementos del film, como el apellido del cantante, Nikolai Wolf, o los elementos rojos que Jennifer lleva en la ropa durante el concierto del principio.



[Fig. 171] Fotograma de la cámara de seguridad del hotel que aparece en los créditos de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).



[Fig. 172] Fotograma de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

Con todo lo explicado, podemos afirmar que la película plantea a una heroína siniestra a través de Needy, figura que en principio parece que va a ser la víctima o la coprotagonista, pero que resulta ser el personaje que evoluciona y se empodera desde lo siniestro. Asimismo, la historia subvierte algunas estructuras tradicionales del cuento, así como de las películas *Rape&Revenge* terroríficas y las de *slasher*, incluso las comerciales en general, pues se invierten los papeles femeninos habituales, ya que la que es llamada despectivamente «la necesitada» acaba empoderándose, mientras la popular y

¹⁸¹ Con esta solución proponen, además, una respuesta al misterio de la cascada.

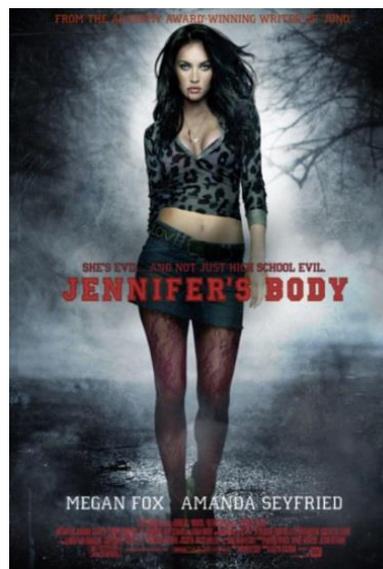
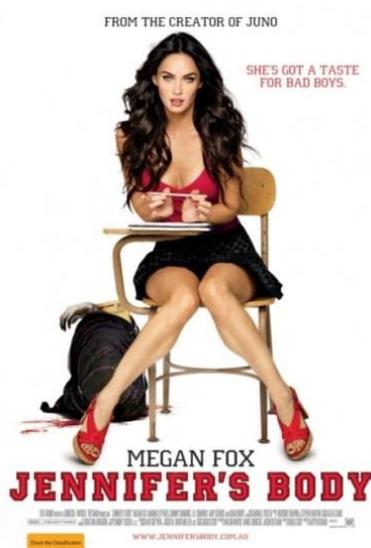
bella, que daba la sensación de fuerte y segura, sucumbe a su maldición, derrumbándose, pues lo que le hacía fuerte, su belleza (la mujer triunfadora habitual del cine y la cultura contemporánea), es la que le lleva a su destino traumático y a su conversión monstruosa incontrolable.

Igualmente, la película se aleja de este tipo de cine comercial por no cosificar en ningún momento el cuerpo femenino y no mostrarlo violentado, porque como ya se ha señalado el cuerpo de Jennifer nunca se muestra así. Además, aunque usa la sexualidad para matar, su cuerpo es mostrado sin enfoques gratuitos a sus pechos o a su culo, pues las partes que se enseñan de su cuerpo son importantes para el relato, así su cuerpo es su arma fundamental, pero no está objetualizado. Tampoco se objetualiza de forma violenta o sexual el cuerpo de Needy, ni los cuerpos masculinos, aunque los agresores tienen finalmente su merecido, pero toda la violencia se sugiere y se muestra entrecortada.

A pesar que dichas ideas hacen de este film un ejemplo de terror propiamente feminista (del mismo modo que hemos señalado de *Julia*), queremos destacar, por último, un hecho de la producción de la película que determinó en su momento la mala acogida por parte del público y de la crítica, incluso feminista. Se trata de la decisión de la productora a la hora de difundir la película, pues los carteles publicitarios y la difusión que se hizo al comercializarla presentaron el film con el atractivo sexual de Fox, incidiendo en la idea de que es una devoradora de hombres tal como podemos apreciar en estas dos versiones del cartel promocional [Fig.173 y Fig.174]. Según confirma la revista digital *BuzzFeedNews* esto fue una estrategia de marketing que no apoyó la directora ni la guionista, ya que mostraban una película completamente diferente a lo que era, así atrajeron a un público al que no iba dirigido el film, hombres heterosexuales con ganas de ver porno y gore, lo que provocó duras críticas y mala acogida en general¹⁸². Críticas que no únicamente vinieron por parte de hombres, sino también de mujeres feministas que contagiadas por la imagen despectiva que el público y la crítica general despreciaron la cinta como sexista y entendieron la escena lésbica

¹⁸² <https://www.buzzfeednews.com/article/louispeitzman/jennifers-body-diablo-cody-karyn-kusama-feminist-horror>

entre las protagonistas como una escena gratuita y únicamente de interés voyeur¹⁸³.



[Fig.173 y Fig.174] Dos ejemplos de los carteles promocionales de *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009).

Para finalizar el apartado, queremos destacar por un lado que todos los personajes analizados surgen como heroínas pasivas, Perséfone en su versión de princesa del cuento de hadas, específicamente de Caperucita, que subvierten su naturaleza de forma siniestra, convirtiéndose en heroínas belicosas, pero su belicosidad se acerca a veces a la masculinización propia del arquetipo de Atenea, mientras otras veces lo hace como Artemisa (la defensora de las mujeres). Así, podríamos clasificar bajo el influjo de Atenea a Vanessa Lutz y a Julia, mientras encontramos nuevas versiones de Artemisa en las figuras de Heyley, Lisbeth, Brigitte y Needy, aunque, tal como hemos señalado, Julia se alza también con rasgos de Artemisa.

Por otro lado, queremos recalcar que a pesar de que este apartado es donde encontramos más ejemplos de heroínas siniestras, no hemos analizado a todas las figuras que de manera similar surgen en el cine durante el periodo estudiado, debido a su magnitud, pues resulta que esta tipología de personaje ha sido muy fructífera desde los años noventa hasta el año 2015,

¹⁸³Como dato relacionado con el marketing de la productora, queremos destacar que incluso se hizo un cómic que enfatizaba esta idea, pues se creó a partir de la imagen de Jennifer de los carteles publicitarios, así se centraron en erotizar al personaje y descontextualizaron la historia original, por suerte este cómic solamente tuvo dos tiradas, publicadas por Boom! Studios en 2009, con texto de Rick Spears, dibujos de Jim Mahfood (Clerks), Ming Doyle, Jim Mahfood, Nikki Cook, Tim Seely y diseño de las portadas de Frank Cho y Eric Jones.

respondiendo, tal vez, a que ha crecido la presencia de las mujeres feministas en la sociedad y en los medios, pues todos estos personajes, de una u otra manera, construyen a la mujer poderosa. Sin embargo, respecto a los ejemplos seleccionados, queremos recalcar que en nuestra elección nos hemos ceñido a estudiar solamente aquéllas figuras que continúan alguna de las vías de desarrollo de Caperucita subversiva, obviando por eso otras producciones que a priori parecen similares, pero que se alejan completamente de dicha subversión¹⁸⁴.

2.1.2 La transformación de las víctimas clásicas del género de terror

A lo largo de la primera parte hemos señalado, en varias ocasiones, que las víctimas más habituales en las novelas góticas y las películas de terror clásicas son las mujeres jóvenes e indefensas, que descienden de la diosa Perséfone y de otras figuras grecolatinas similares, como Andrómeda o Europa, pero a partir de los años setenta esta tipología adquiere ciertas particularidades en el cine de terror, especialmente en el sub-género *slasher* donde se convierten en figuras heroicas al final del film, son las *final girl* planteadas por Clover (1992, 21-64). Figuras que adaptan la psicología de mujeres moralmente correctas, alejadas de las que popularmente se clasifican como las guapas y exitosas. No obstante, los personajes que vamos analizar a continuación trascienden a estas tipologías de víctimas heroicas, pues las subvierten abriendo un nuevo campo de posibilidades, transformándolas en heroínas activas y con ciertas cualidades siniestras.

Tal como hemos adelantado en la introducción del capítulo, se trata de los personajes de Buffy y de Faith de las serie de finales de los noventa, *Buffy, the Vampire Slayer* y del personaje de Emily de Tim Burton del año 2009. Aunque cronológicamente las figuras de Buffy y Faith son anteriores, tenemos que analizar primero al personaje de Burton, ya que temáticamente Emily está estrechamente relacionada con las figuras descendientes de Caperucita, mientras las otras dos tratan temas vampíricos, por lo que están enlazadas con los personajes del siguiente apartado. Antes de detenernos en ellas, es importante que resaltemos que la víctima habitual sigue existiendo en muchas

¹⁸⁴ Por ejemplo podemos citar dos películas que se acercan a algunos de los personajes y a la estructura de ciertas películas analizadas, pero se alejan completamente de la idea de la heroína pasiva subversiva y de nuestra investigación: *Baise-Moi (Föllame)*, Virginie Despentes y Coralie Trinh Thi, 2001) y *Savaged* (Michael S. Ojeda, 2013).

películas de terror y fantasía de la contemporaneidad, por lo que los personajes que vamos a estudiar a continuación son figuras excepcionales en la cultura audiovisual posmoderna, pero fundamentales para el resto de tipologías que hemos seleccionado en este capítulo.

El primer personaje, Emily, es la coprotagonista de la película *Corpse Bride* (*La Novia Cadáver*, Burton, 2009), su historia, que da título al film, comparte la estructura básica de algunas de las Caperucitas subversivas analizadas, específicamente aquellas que siguen la estructura del *Rape&Revenge* terrorífico: mujer agredida sexualmente que regresa de forma siniestra para vengarse. Sin embargo, el planteamiento y el enfoque de esta historia son completamente diferentes a dicho tipo de películas. Por un lado, porque se trata de una película de animación en *stop motion* y con forma de musical¹⁸⁵.

Por otro lado, porque no es exactamente un film de terror, sino que es un cuento gótico que se inscribe dentro del universo fantástico de Burton, donde lo siniestro es tratado desde una mirada particular e inusual, pues no se detiene en lo gore y lo escabroso, sino en lo gótico y extraño. Por ello, el mundo de los muertos es más atractivo que el de los vivos y los monstruos tradicionales poseen una naturaleza más humana que muchos humanos, los cuales suelen ser vistos como los verdaderos monstruos, es por tanto una exaltación de lo extraño, característica de Burton que le ha definido como «poeta de lo extraño» (Solaz, 2003: 2). Asimismo, esta visión del monstruo, humanizado y compadecido, proviene de la propia obra de Mary Shelley *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818) y pone en evidencia la idea comentada en la primera parte de nuestra investigación de que esta concepción del monstruo provoca el surgimiento de la heroína siniestra, igual que el héroe siniestro (de la que la obra de Burton está repleta).

En cualquier caso, para esta historia, Burton se basa en un cuento popular ruso, *El dedo*, basado, a su vez, en una leyenda judía del siglo XIX, que tenía como objetivo recordar y velar a las novias muertas en los pogromos de la época. Aunque Burton transforma el relato original y subvierte así el significado final, es determinante para nuestro análisis resumir dicho relato. En él se cuenta que un joven de camino a su boda se encuentra con un palo que sobresale del suelo, entonces le pone el anillo de bodas y de forma burlona

¹⁸⁵ La música es de Danny Elfman, compositor que ha trabajado en muchas películas de Burton.

le hace el baile ceremonial judío, mientras pronuncia los votos de casamiento. Surge entonces de la tierra el esqueleto de una novia muerta el día de su boda, pues el palo no es tal, sino el dedo de dicha novia que ahora reclama al joven su lugar como esposa. El joven aterrado se va a hablar con el rabino para verificar lo que le exige la novia muerta, tras meditar el rabino con otros rabinos, dictaminan que aunque por los actos ceremoniosos el matrimonio es legítimo, los muertos no pueden reclamar sobre los vivos. De este modo, los novios vivos se quedan aliviados, pero la novia muerta entra en cólera y se derrumba de tristeza, entonces la novia viva la consuela y le promete que la enterrará como se merece, yendo a visitarla y a llorarla a la tumba por toda la eternidad, pues a partir de ese momento la consideran una más de la familia.

La película de Burton se desarrolla con este eje temático, pero sus modificaciones argumentales y la caracterización de sus personajes hacen que construya una historia completamente diferente, dándole una mirada ciertamente feminista. Transforma el cuento porque el novio, Víctor (voz de Johnny Deep), ya no es el único protagonista, sino que comparte este lugar con las otras dos figuras femeninas del argumento, la novia, Victoria (voz de Emily Watson), y la novia cadáver, Emily (voz de Helena Bonham Carter)¹⁸⁶. Además, esta historia es diferente porque la muerte de la novia cadáver es producto de la violencia machista, ya que está muerta porque su marido, Lord Barkis Bittern (voz de Richar E. Grand), la mató la noche de bodas. Así, ya no se trata de que la muerta desee que la recuerden eternamente y la entierren para poder descansar en paz, sino de que no puede descansar porque no ha tenido una muerte digna, por lo que cuando Víctor la despierta accidentalmente, ella le atormenta y le persigue porque cree que ese es su nuevo destino, la manera en la que podrá ser feliz.

Al cambiar la historia de la muerte de Emily, se acerca a otro tipo de historias, a aquellas relacionadas con la tradición terrorífica, literaria y cinematográfica, de las novias muertas que regresan para atormentar al vivo, donde la mujer fantasmagórica suele ser vengativa y atroz (Pedraza, 2004: 77-126). Sin embargo, Burton también subvierte ese tipo de relatos, al identificar el rol adjudicado a la mujer siniestra en Emily, ya que aunque es presentada como el monstruo aparente (el ser sobrenatural que funciona como figura

¹⁸⁶ Los personajes de plastilina están inspirados físicamente en los actores y actrices que les doblan.

terrorífica), se desvela pronto como representación de la absoluta bondad, convirtiéndose en la heroína de la historia. Al principio Emily muestra su esencia siniestra al comportarse de forma egoísta, agresiva y temible, tal como se observa cuando arrastra a Víctor al mundo de los muertos [Fig.175], pero la maldad que debería transmitir este ser del inframundo, una muerta viviente y, además, maldita, se dulcifica por la propia humanización que se construye con la mirada del mundo de los muertos que nos ofrece Burton. Este lugar se designa cromática y musicalmente contrario al mundo de los vivos, que es melancólico, gris, y triste, mientras el de los muertos se presenta con música alegre y colores vivos [Fig. 176]. Asimismo, los espectadores pronto empatizamos con Emily por su triste historia que justifica su actitud egoísta del principio. Igualmente, al final del relato Emily volverá a mostrarse de forma temible, pero esta nueva transformación siniestra se justificará porque es el momento en el que Emily identifica a su asesino, Lord Barkis Bittern, con el nuevo pretendiente de Victoria, es entonces que Emily se convierte en heroína vengativa.



[Fig.175]
Fotograma de *La Novia Cadáver*
(Burton, 2009).



[Fig.176]
Fotograma de *La Novia Cadáver*
(Burton, 2009).

Realmente, Burton invierte más roles típicos que normalmente se desarrollan en las historias de terror, fantasía o de aventuras. Por una parte, el verdadero villano se muestra de manera inversa a como es presentada Emily, pues el personaje de Lord Barkis Bittern está caracterizado como un hombre rico, educado y noble, que tradicionalmente hubiera personificado otro papel en la historia (tal vez de padre o de figura que ayuda), pero resulta ser la representación monstruosa del film, que como suele suceder en la filmografía de Burton, no es un monstruo físicamente, ni aparentemente, sino que lo es moralmente e internamente, ya que es descrito como una viuda negra en masculino: que se casa con mujeres para después matarlas y heredar su fortuna.

Por otro lado, el protagonista que lleva la narración, Víctor, debería ser impecable, heroico y decidido, pero por el contrario es tímido, torpe, introvertido y presenta la actitud pasiva típica de las víctimas-heroínas. De manera inversa, esta última figura recaería en el personaje de la prometida del protagonista, pero Victoria es descrita con mayor iniciativa y decisión que Víctor, aunque ambos representan a la figura tradicional de la bella del relato y se presentan en principio como las víctimas primordiales del film. Además, ambos son personajes complementarios que se identifican, a su vez, con Emily, y es que entre estos tres personajes existe una gran conexión.



[Fig.177] Fotograma de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009).

Victoria y Víctor son dos figuras complementarias, unidos por su nombre y que se enamoran a primera vista. Ambos son personajes mucho más sensibles que el resto de la comunidad donde viven, por eso adoran la cultura, la música clásica y saben tocar el piano, también, por esa misma sensibilidad,

son incomprendidos por sus padres y presentan una mirada melancólica. Características psíquicas y habilidades que comparten con Emily, pues los tres tienen una esencia similar. Además, encontramos entre las tres similitudes por la forma física y la caracterización [Fig.177], con una luz y color más claros que el resto de personajes, unos ojos grandes muy marcados que enfatizan esa melancolía e incompreensión social, y con una delicadeza mayor que el resto de personajes del pueblo.

Asimismo, Emily y Victoria están identificadas porque ambas son la novia muerta y la viva del protagonista, pero, además, sus destinos se entrecruzan, como si fueran la misma figura reencarnada, pues cuando desaparece Víctor (raptado por Emily) los aristócratas padres de Victoria ansiosos por casar a su hija (ya que están perdiendo su fortuna), deciden hacerlo con Lord Barkis Bittern (pues este «viudo negro» no sabe que la aristócrata familia de Victoria se encuentra en banca rota), lo que provocaría para Victoria el mismo destino nefasto que tuvo Emily. Así, las dos parecen condenadas a la manipulación y al destino que les imponen los demás. Idea que también envuelve a Víctor, que durante la introducción del film parece una marioneta al servicio de sus estrictos padres burgueses.

Igualmente, Víctor y Emily son complementarios porque ambos se necesitan para avanzar y se ayudan mutuamente a liberarse de sus ataduras, lo que se identifica a través de la simbología de la mariposa como representación de la liberación. Símbolo que envuelve en cierta manera a los dos personajes, aunque en menor medida Víctor, su conexión es igual de forma trascendente, ya que mucho antes de que sus destinos se crucen, en los primeros planos de la película, se ve a Víctor soltar a una mariposa que tenía en una urna similar a una crisálida [Fig. 178], acción que parece anunciar de forma metafórica lo que va a realizar con Emily, pues del mismo modo le ayuda a liberarse y ella sí que está estrechamente identificada con la simbología de la mariposa. Por un lado, porque el traje de novia de Emily presenta los mismos motivos que las alas de las mariposas [Fig.179]. De modo similar, hayamos una alusión a la mariposa en el gusano que vive en la cabeza de Emily [Fig. 180], una especie de conciencia que podríamos asociar con la oruga que precede a la mariposa.

Por otra parte, recordemos que desde la cultura clásica la mariposa representa el alma que abandona el cuerpo al morir, pues efectivamente la mariposa nace de la crisálida tras la muerte de la oruga, por ello al final del

film hay una conexión visual entre Emily y este sentido simbólico de las mariposas, ya que tras matar a su agresor, Emily se convierte en millones de mariposas [Fig.181]. De este modo, se está representando visualmente que la heroína siniestra de la película ha podido desprenderse de su cuerpo, mutilado por el engaño y el asesinato, liberándose así del dolor y la tristeza, descansando por fin su alma en paz.



[Fig.178] Fotogramas de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009)



[Fig.179] Fotogramas de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009)



[Fig.180] Fotogramas de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009)

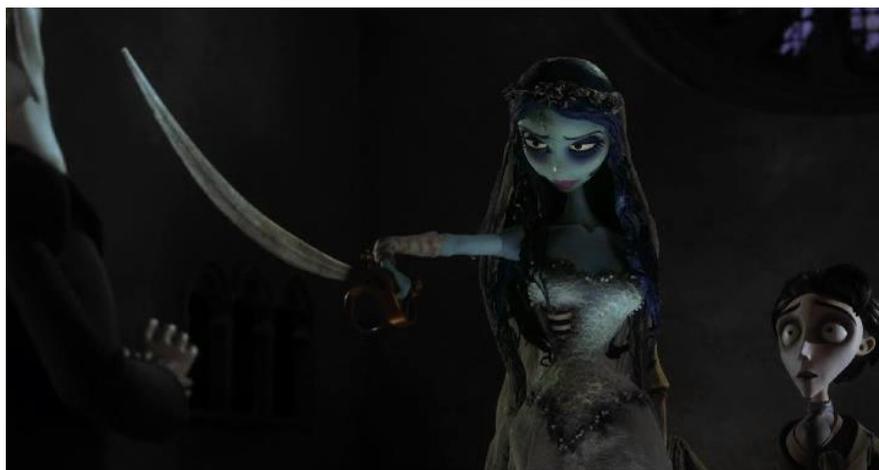


[Fig.181] Fotogramas de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009)

Tal como hemos advertido, Víctor y Emily se ayudan mutuamente a liberarse y avanzar, pues por un lado se muestra como Emily ayuda a Víctor a liberarse de sus miedos, ya que el tímido e inseguro protagonista acaba empoderándose al final del film, gracias a los aprendizajes que ella le ha ido dando en su estancia en el mundo de los muertos. En este sentido, es significativo el regalo de bodas que le hace Emily a Víctor, ya que se trata del esqueleto del perro de su infancia [Fig. 182], que la madre dominante de Víctor odiaba, lo que provoca que al verlo pueda empoderarse frente a dicha figura. Con esto, se podría aventurar que Emily representa un «yo» de Víctor, un doble necesario para avanzar.



[Fig.182] Fotogramas de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009)



[Fig.183] Fotogramas de *La Novia Cadáver* (Burton, 2009)

Por otro lado, Víctor ayuda a Emily a liberarse, pues él es el que la devuelve al mundo de los vivos y así comienza ella el proceso de la liberación de su alma, al poder reencontrarse con su asesino y llevar a cabo su venganza [Fig. 183]. No obstante, la liberación de Emily está estrechamente relacionada con el reencuentro de Victoria y Víctor, pues es su amor el que le hace a la novia cadáver entrar en razón y dejar ir a Víctor. A su vez, es gracias a Emily que Victoria y Víctor pueden finalmente liberarse de las restricciones e imposiciones de sus respectivos padres, consiguiendo empoderarlos y que puedan realizar por amor el matrimonio obligado que estos les imponen, además de haber liberado a Victoria de sufrir su mismo destino. Es esta conexión entre los tres personajes la que justifica el final feliz y hace comprender la necesaria muerte definitiva de Emily. Con todo, el mensaje intrínseco de los tres personajes, y de la trama del film, es que representan a seres incomprensidos por una sociedad demasiado materialista y agresiva.

Tras este análisis podemos caracterizar varias ideas de la propuesta de heroína siniestra que nos ofrece Burton. Primero, que Emily es una heroína siniestra peculiar y excepcional, que surge como heroína pasiva similar a las descendientes de Caperucita subversiva, ya que es una figura de un cuento que se vuelve siniestra por la violencia de un hombre, pero se diferencia de aquellas porque su naturaleza siniestra va más allá de su condición de mujer y de su sexualidad. Ya que el discurso no nos transmite que es siniestra por esta condición (tampoco hay sangre, violencia extrema, ni rastro de lo abyecto, salvaje o bestial), sino que se vuelve siniestra como el resultado de un maltrato exterior (que la condena a un mundo de los muertos que la adoran y la quieren) provocado por culpa del egoísmo de los que se creen superiores.

En segundo lugar, Emily se alza como una extraña heroína, por su naturaleza mortuoria y su carácter bondadoso, pero no se comporta de forma heroica únicamente para realizar su venganza (como sí muchas de las anteriores), sino que su resolución final y su liberación hace reestablecer la felicidad y el amor de Víctor y Victoria, y, en consecuencia, el de la comunidad en la que viven, que ahora resulta más humana y armónica, restableciéndose el color y la alegría que hemos señalado envolvían al mundo de los vivos al principio del musical. Por último, la heroicidad de Emily, a diferencia de todas las anteriores heroínas siniestras, no se produce a través de la belicosidad, aunque acabe matando a Lord Barkis Bittern, sino a través del amor, por ello creemos que Emily se aproxima a la esencia original de Psique. Obviamente, no son similares por la historia que las configura, sino porque ambas figuras son heroicas desde el amor, asociación que hacemos nosotros, pero que el musical de Burton refuerza con lo comentado sobre la conexión simbólica y metafórica de Emily y las mariposas, pues recuérdese que desde la Antigüedad Psique está emparentada también con ellas.

Muy diferentes son los otros dos personajes que hemos englobado en esta subcategoría, Buffy y Faith, dos personajes de la serie televisiva *Buffy, the Vampire Slayer* (*Buffy Cazavampiros*, Joss Whedon, 7 temporadas estrenadas entre 1997-2003)¹⁸⁷. La figura principal que queremos analizar de esta serie es Buffy (Sarah Michelle Gellar), protagonista y heroína de esta historia sobrenatural noventera, que parte de la idea de la víctima-heroína clásica de la tradición vampírica, que normalmente el cine ha solido representar siguiendo el prototipo de Mina de la novela de Stoker, para cambiarla drásticamente al presentarse como la caza vampiros, rol que tradicionalmente posee un hombre racional e inteligente (como el doctor Van Helsing), así se trastocan los estereotipos clásicos de víctima, de caza vampiros y de heroína pasiva de los relatos de vampiros. De este modo, transforma el concepto de víctima-heroína representado por Mina, porque ya no necesita de la ayuda de ningún varón para acabar con el mal como ocurría en la novela decimonónica, ni tampoco necesita morir como la heroína redentora de la adaptación realizada por Murnau (*Nosferatu, una sinfonía del horror*, 1922).

¹⁸⁷ Argumento que continúa la trama de un guion anterior de Joss Whedon utilizado en 1992 en una película homónima (dirigida por Fran Rubel Kuzuisse).

No obstante, el personaje de Buffy nace con la intención de empoderar a las clásicas víctimas de todo tipo de cine de terror, tal como afirma Whedon, creador y autor primordial de la serie, «el programa fue una reacción contra un estereotipo común en las películas de terror» (Cascajosa Virino, 2006: 67)¹⁸⁸. Así, Buffy es propuesta desde su nacimiento como una novedosa heroína activa y belicosa, una figura que pretende subvertir estereotipos, por lo que físicamente responde a la iconografía habitual de la víctima del terror de los ochenta y noventa, es decir, adolescente, guapa y rubia, pero se convierte en una excelente y valiente luchadora [Fig. 184].

Gracias a que es la elegida para acabar con todos los vampiros y seres demoniacos que acechan la normalidad de Sunnydale. Una población americana de clase media donde se ha abierto un portal al infierno y por ello ha nacido en Buffy esta esencia de la luchadora legendaria, una especie de llamada mística que le otorga una serie de cualidades especiales como el aumento de la fuerza y de la agilidad, mayor resistencia e intuición, sueños proféticos y poder curarse más rápido que de normal. Se trata por tanto de una adolescente que adquiere ciertas cualidades sobrehumanas para emprender una misión legendaria: acabar con el mal. Una especie de superheroína inmersa en un universo que entremezcla la realidad del instituto donde estudia, con lo gótico, lo místico y lo sobrenatural, ideas que se perciben también en su visualidad desde la primera temporada [Fig. 185].



¹⁸⁸ Whedon es el productor y creador de la historia principal, así como el supervisor de la dirección y el guion de la serie, pero no dirige todos los capítulos, normalmente dirige y escribe el guion del primero y del último capítulo de cada temporada (Cascajosa Virino, 2006).

[Fig. 184] Fotograma *Buffy, Cazavampiros*, 1x01 (Joss Whedon y Charles Martin Smith, 1997)

[Fig. 185] Fotograma *Buffy, Cazavampiros*, 1x12 (Joss Whedon, 1997)

Las aventuras de Buffy son una misión legendaria, propia de una figura heroica, porque al ser la elegida se sitúa como la única de Sunnydale capaz de acabar con el mal, convirtiéndose éste en el destino inevitable e ineludible de la protagonista¹⁸⁹. Por suerte, Buffy cuenta con la ayuda de su grupo de amigos y colaboradores, que aunque a lo largo de las siete temporadas han ido variando, siempre tiene el apoyo de tres personajes fundamentales; su Vigilante, Rupert Giles (Anthony Stewart Head), investigador de lo sobrenatural y encargado de guiar y entrenar a Buffy; su gran amiga Willow Rosenberg (Alyson Hannigan), tímida y buena estudiante, que a lo largo de la serie se empodera, convirtiéndose en bruja y desvelando que es lesbiana; y su gran amigo Xander Harris (Nicholas Brendon) que aunque su mantenimiento físico es de gran ayuda para la tarea sobrenatural, aporta sobre todo un toque de humor al equipo.

Con estas ideas generales e iniciales del personaje y de la serie, observamos que Buffy también está continuando y variando otros tipos de personajes femeninos. Por una parte, al ser la temática del instituto, alude inevitablemente a este tipo de producciones audiovisuales (cine y series) por lo que tenemos de referencia dos vías; el cine de terror estudiado anteriormente, con *Caperucitas subversivas* o personajes como *Carrie*; o el audiovisual más comercial americano. En principio Buffy se aleja de la primera vía y se acerca a la segunda, pues los primeros personajes suelen ser adolescentes inadaptadas que se transforman en figuras próximas a lo monstruoso, mientras las segundas son adolescentes triunfadoras, guapas y líderes.

Sin embargo, se despunta también de las últimas por varios motivos, porque es presentada como la nueva del instituto y acarrea un mal expediente, lo que la aleja del ideal perfeccionista de las triunfadoras, si bien es cierto que a lo largo de los capítulos esto va variando, e incluso se convierte en una líder y en chica popular, hay otro dato fundamental que la distancian de dicho prototipo, y es el hecho de que Buffy es hija de padres separados y criada únicamente por su madre, Joyce Summers (Kristine Sutherland). Así, se reivindica a través

¹⁸⁹ Esta es la historia básica que justifica por qué una joven adolescente se convierte en caza vampiro, asimismo, es por esta llamada mística que el único destino de Buffy es éste, lo que la protagonista descubrirá a lo largo de las diferentes temporadas. Igualmente, a lo largo de los episodios se añaden elementos que acaban de configurar la leyenda que envuelve a las caza vampiros.

de la heroína Buffy una forma alternativa de unidad familiar, aunque la relación con su madre es escasa, por el trabajo de ésta y porque fallece al principio de la quinta temporada, lo que hace ejercer a Buffy de madre de su hermana pequeña, Dawn (Michelle Trachtenberg), y unirse aún más a su grupo de amigos. De esta manera, a través de lo sobrenatural, Buffy se encuentra con problemas reales, mostrando una crítica intencionada a todo tipo de autoridad establecida en nuestra sociedad actual, pues tanto la autoridad social (la familia), como la escolar (los profesores) y la cívica (la policía y el gobierno) son representadas como corruptas e ineficaces (Cascajosa Virino, 2006: 66-69).

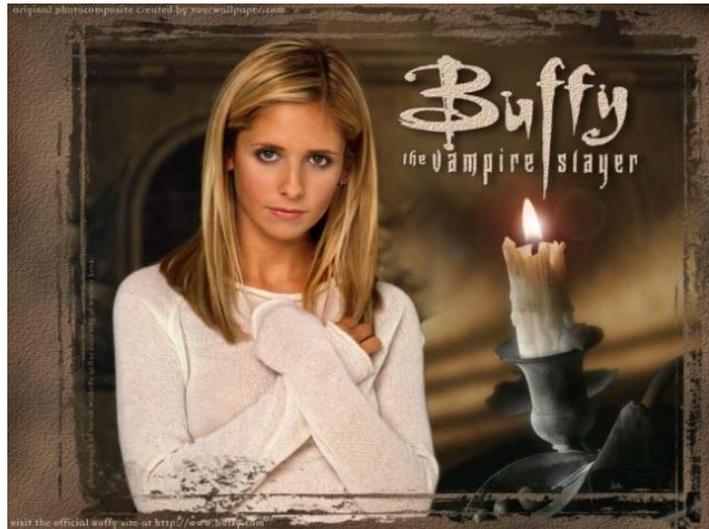
Por otra parte, Buffy se muestra como una transformación completa de la heroína pasiva, porque se comporta como un héroe salvador del cuento de hadas en femenino, lo que hace de forma directa en varios capítulos, como por ejemplo en *Silencio* (4.10). Donde unos caballeros de ultratumba, cadavéricos, roban las voces de los habitantes de Sunnydale, guardándolas en su castillo, al cual consigue llegar Buffy para liberarlas, pero para acabar con los caballeros debe chillar justamente «princesa», haciendo así alusión de forma paródica a la propia tradición que el capítulo está subvirtiendo¹⁹⁰. Asimismo, de forma más profunda, Buffy se convierte a lo largo de la serie en la versión femenina y contemporánea del héroe mítico, ya que durante los 144 episodios la protagonista atraviesa todas las etapas propias del viaje del héroe clásico, necesarias para convertirse en el salvador de la humanidad (definidos, como hemos estudiado en la primera parte, por Campbell).

Incluso, al final de la quinta temporada (*El regalo*, capítulo 22), Buffy debe sacrificarse por su hermana pequeña Dawn (Michelle Trachtenberg) para evitar así el Apocalipsis, lo que provocará su posterior resurrección y en consecuencia su maduración como heroína. Tal como ya hemos analizado, esta resurrección del camino del héroe se puede asociar con la realizada por las figuras simbólicas de la menarquía femenina, como el arquetipo de Perséfone, Blancanieves o La Bella Durmiente, pero de forma más universal y grandilocuente, la resurrección está asociada en la cultura occidental con la heroicidad del salvador, del mesías, presente en las mitologías antiguas y en las religiones monoteístas (Campbell, 1972). Realmente, es esta última

¹⁹⁰ Tal como expone Cascajosa (2006), este capítulo es inusual en todo su planteamiento por esa falta de diálogos que provoca que tanto los actores, como la ambientación musical, tenga que ser trabajada de forma distinta al resto de la serie.

asociación de la resurrección la que envuelve a Buffy, pues al final de la serie se va a posicionar como la única salvadora del orden, el bien y la humanidad.

Sin embargo, antes de ese final revelador, la muerte y la resurrección provoca en Buffy una transformación visual y psíquica que la aproxima a la oscuridad y, en cierta manera, a la heroína siniestra. Se acerca así a la esencia oscura de Perséfone, pero sin llegar a ser en ningún momento una bella atroz, ni cambiar su naturaleza, únicamente se trata de una etapa traumática que la hace acercarse al mal, sin dejar de ser heroína. Visualmente, podemos apreciar claramente esta transformación oscura de Buffy en las siguientes imágenes publicitarias de la serie, que nos sirven para comparar dicha visualidad general de la protagonista en temporadas anteriores y posteriores a la resurrección. En ellas se observa los cambios físicos de Buffy, de comedida y santa jovencita, vestida preferiblemente de colores claros [Fig. 186], a oscura y empoderada mujer, vestida más oscura, próxima a lo *Dark*, sensual y con una energía visiblemente más violenta y [Fig.187].



[Fig. 186 y 187] Imágenes promocionales de la serie *Buffy, the Vampire Slayer*, la de arriba anterior a la quinta temporada y la de debajo posterior.



De forma psíquica, tras la resurrección Buffy se vuelve más insensible y se cuida a sí misma menos, aunque sigue siendo una heroína y se preocupa de proteger a su equipo (así como a todos los humanos buenos que encuentra en apuros). Tal como los capítulos van desvelando, Buffy está atormentada porque ha descubierto que su único destino es ser la elegida, y que hasta que no acabe con todo el mal y el portal abierto, nunca podrá dejar de serlo. Además, parece que la heroína realmente no quería volver de la muerte, prefería descansar en el cielo que volver y seguir siendo una caza vampiros, malestar que se acentúa porque desde que volvió es incapaz de sentir igual que antes, sin tener la certeza de ser buena, por la violencia que debe ejercer para realizar su destino (sensaciones e ideas que la protagonista afirma en varios capítulos de las temporadas siguientes a la resurrección).

Esta transformación oscura de Buffy conlleva también a una tormentosa relación sexual con el vampiro Spike (James Marsters), éste popular villano de la serie deja de querer chupar la sangre de los humanos por un implante en la cabeza, lo que provoca que pueda tener encuentros sexuales con Buffy, pero ella se avergüenza de este nuevo deseo y sus encuentros son clandestinos y degradantes¹⁹¹. Debido a que estos encuentros sexuales son en el fondo producto de una autodestrucción de Buffy, una vía de escape al desasosiego que siente tras la resurrección, por lo que se trata de una relación que realmente la protagonista desprecia (Brown, 2011: 156- 157). Es con esta relación oscura que Buffy se acerca a Perséfone como representación de la reina de los infiernos, de la unión de Eros y Thanatos, pues se une a su enemigo igual que la diosa arquetípica.

Llegados a este punto, tenemos que hacer un inciso sobre las relaciones amorosas y sexuales de Buffy, pues estas se producen a lo largo de la serie con menor o mayor intensidad, pero todas son finalmente frustradas y complicadas, determinadas por la relación con Ángel (David Boreanaz) que tiene durante la segunda temporada. Ángel es un vampiro condenado a cargar con su alma y padecer así los pecados cometidos, por ello ha sido elegido para que ayude a Buffy a equilibrar las fuerzas del bien y del mal. Sin embargo, el amor que nace entre ellos es un riesgo, pues la maldición de Ángel tiene como fin que éste jamás experimente la felicidad o de lo contrario puede volverse de nuevo un vampiro normal. Así este romance se convierte en imposible y tras varios altibajos, Ángel debe irse de Sunnydale¹⁹².

En cualquier caso, con las relaciones amorosas de Buffy, y su propia caracterización antes comentada, la serie perfila a una heroína que representa el feminismo más actual, el llamado posfeminismo, pues es activa, fuerte físicamente y luchadora, sin dejar de ser femenina, ni reivindicar que es feminista (Raya, 2012). De esta manera, Buffy subvierte también a las *Final Girl* planteadas por Clover (1992), con las que está emparentada por tener el mismo papel de matar monstruos, ya que no únicamente es activa sexualmente, sino también guapa, coqueta, alejada de lo que la sociedad

¹⁹¹ Cabe resaltar que en esta serie los vampiros son seres abominables, monstruosos siempre moralmente y físicamente cuando se disponen a morder o están al acecho de ello. Por lo que cuando son vampiros normales únicamente se relacionan con los humanos para chupar su sangre.

¹⁹² Al irse, este personaje protagonizó otra serie que presenta el mismo universo de Buffy, *Ángel* (1999-2004, de Joss Whedon en colaboración con David Greenwalt).

considera como masculino y tiene un nombre femenino, características completamente opuestas a la definición de las *Final Girl* de Clover.

Sin embargo, algunos especialistas como Brown (2011) han planteado que esta subversión es aparente y que realmente Buffy es un nuevo tipo de *Final Girl*, adaptada a los noventa. Brown defiende esta idea argumentando que realmente la sexualidad de Buffy es únicamente aparente, además, explica que el personaje se hace completamente heroico cuando se convierte en modelo perfecto *heteropatriarcal* y heteronormativo (2011: 154-158). Ideas de Buffy que observamos se hacen evidentes a partir de la relación tormentosa y autodestructiva que mantiene con el villano Spike, ya que es cuando decide romper con él, que comienza a ser su amiga y a apreciarle de verdad, lo que demuestra una cierta ideología conservadora o, por lo menos, *heteropatriarcal*, pues se trataba de una relación de amantes, exclusivamente sexual, que no podía acabar en boda, ni desarrollarse hacia la procreación, por lo que la única manera de quererse para la estructura patriarcal es desde la *asexualidad* (Brown, 2011: 158). No obstante, el resto de la serie no plantea esta misma visión *heteropatriarcal*, es decir, hay otros personajes que mantienen otro tipo de relaciones sexuales, de amantes, bisexuales y homosexuales, aun siendo figuras positivas e incluso de gran importancia en la serie, tal es el caso de la amiga inseparable de Buffy, Willow, que como hemos anotado, cuando se empodera, mantiene una relación íntima y duradera con otra bruja buena como ella, Tara (Amber Benson).

Por ello, el hecho de que únicamente sea Buffy la que transmite estos valores parece estar relacionado con su rol de heroína y protagonista, lo que respondería a las pésimas relaciones amorosas que siempre tiene, pero también, a la manera en que resurge como heroína empoderada y segura tras su época oscura y traumática. Ya que dicho empoderamiento se da únicamente cuando el personaje acepta que su destino conlleva a no tener relaciones sexuales, es decir, a ser asexual. En efecto, tras esa aceptación, Buffy resurge como heroína salvadora, análoga a los héroes legendarios y míticos, debido a que se entrega completamente a su cometido en defensa del bien, olvidando su antigua identidad adolescente, segura de sí misma, contenta y sin remordimientos.

De este modo, al final de la serie, Buffy se aleja de la esencia siniestra completamente, pero se acerca a los arquetipos de heroínas belicosas de la

Antigüedad, Atenea y Artemisa, que recordemos en origen son asexuales, aunque por el propio significado que finalmente tiene la resurrección de Buffy, que la convierten en heroína salvadora y defensora del orden patriarcal, se acerca más a la esencia de Atenea, aunque desde una mirada contemporánea y sin estar masculinizada. Es por esto último que Brown la clasifica como una *Fina Girl* de los noventa, pues a pesar de ser femenina, siguen siendo asexual y, sobre todo, es extremadamente benevolente, evitando, incluso, los deseos y pensamientos oscuros y desviados de lo normativo (y *heteropatriarcal*).

A pesar de lo último explicado, la serie y su protagonista tiene un componente ciertamente feminista, pues el poder de Buffy, y de las caza vampiros en general, parece radicar justamente en el hecho de son mujeres, pues recordemos que son elegidas y entrenadas para su cometido, y a diferencia de los Vigilantes que las entrenan, ellas siempre son mujeres. Esta esencia de las caza vampiros de Whedon, por otra parte, es muy similar a la de Wonder Woman, ya que recordemos su poder también radica en que es mujer. En cualquier caso, esta idea de las caza vampiros intrínseca en el argumento inicial de la serie se trasluce y exalta en el último capítulo de la misma, *Chosen* (7x22), emitido en 2003.



[Fig.188] Fotograma de *Buffy, Cazavampiros* 7x22 (Whedon, 2003).

Donde Buffy comprende que la manera de acabar definitivamente con el Mal es compartiendo su poder con otras jóvenes que potencialmente pueden ser caza vampiros, «llenando el planeta de mujeres capaces de levantarse ante la opresión para defender el Bien. Como afirma su amiga Willow en los momentos finales: “Cambiamos el mundo”» (Cascajosa Virino, 2006: 67). Se

exalta así la fuerza del poder femenino que radica en las caza vampiros porque justamente son mujeres. El fotograma que anterior [Fig. 188] es del momento final de dicho capítulo, cuando juntas han conseguido acabar con el mal, observamos visualmente la idea del poder femenino, pues son ellas las que presiden la escena, las primeras que miran al horizonte, satisfechas y empoderadas, pero no están solas, dos hombres les acompaña, son los eternos colaboradores y amigos de Buffy y Willow, el Vigilante Giles y Xander.

El otro personaje que queremos resaltar de la serie es Faith (Eliza Dushku)¹⁹³, extraña heroína que aparece en la tercera, la cuarta y la séptima temporada como personaje secundario¹⁹⁴, pero de gran relevancia para la propia construcción de la protagonista porque representa su doble negativo, que funciona en la serie para reforzar la naturaleza de chica buena de Buffy (Brown, 2011: 156). Faith es como Buffy una cazadora de vampiros que ha sido elegida para ello (se encarga de hacerlo en otra ciudad), pero es presentada como la «cazadora oscura», opuesta completamente a Buffy.



[Fig. 189] Fotograma de *Buffy, Cazavampiros* 3x19 (James A. Contner, 1998)

Es igualmente heroica porque salva a la humanidad, pero a diferencia de Buffy, es grosera, descarada, sexualmente activa e incluso sádica, pues disfruta de la violencia, las armas y de su papel de caza vampiros, tal como se aprecia en la imagen anterior, donde mira con orgullo y admiración su cuchillo de caza vampiros [Fig. 189]. Al contrario que Buffy, Faith proviene de los

¹⁹³ Interpretada en un capítulo por Sarah Michelle Gellar.

¹⁹⁴ También aparece en otras historias que derivan del mismo universo de Buffy; en la serie televisiva *Ángel* (1999-2004, de Joss Whedon en colaboración con David Greenwalt); en la novela *Go Ask Malice* (Robert Joseph Levy, 2006), donde su historia se desarrolla más profundamente; y en la novela gráfica *No Future for You* (Brian K. Vaughan, 2008).

suburbios y no es la chica popular del instituto, es presentada como una adolescente rebelde y antisistema. No obstante, lo más característico y opuesto a la protagonista es que disfruta cuando mata a los vampiros, apenas siente remordimiento cuando mata a un humano por error, no se preocupa si algo está mal o bien, y tiene todo tipo de relaciones sexuales, bisexuales y asiduas. La perversidad de Faith llega a su culmen cuando en un capítulo de la cuarta temporada cambia de cuerpo con Buffy, entonces explora sexualmente su nuevo cuerpo, de forma auto-erótica y con otros personajes, lo que hace a la protagonista y a sus amigos odiarla aún más del desprecio que ya le tenían. Se convierte entonces en un personaje hostil, en una villana, heroica por su destino, pero siniestra por su naturaleza rebelde, desapareciendo de la serie hasta la séptima temporada, cuando vuelve redimida y arrepentida, dispuesta a ayudar a Buffy a salvar el mundo con el poder femenino (tal como hemos resaltado del último fotograma de la serie, donde aparece Faith detrás de Buffy).



[Fig. 190] Fotograma de *Buffy, Cazavampiros 3x3* (James A. Contner, 1998)

Visualmente también se resaltan las diferencias entre Faith y Buffy, sobre todo en la primera temporada en la que aparece Faith. Por ejemplo, la idea de que es una adolescente rebelde y antisistema se destaca porque Faith lleva tatuajes y no suele utilizar ningún símbolo religioso, a diferencia de Buffy, además, suele ser caracterizada de manera más ruda, marcando sus músculos para destacar cierta masculinización, características que se destacan desde el primer capítulo donde aparece, el tres de la tercera temporada [Fig. 190]. A pesar del odio comentado que ambos personajes se procesan, colaboraron también en muchos episodios, llevándose incluso bien,

tal como se aprecia en el fotograma anterior y en el siguiente [Fig. 191]. Éste nos sirve de ejemplo para observar la diferencia en la vestimenta, que difiere tanto por el color y el tono, como por el tipo de moda que lleva cada una, Buffy con variedad de colores en tonos claros y con un corte clásico, mientras Faith suele ir más provocativa, atrevida y oscura, para remarcar esa promiscuidad comentada, pero también su transgresión y su esencia rebelde, con grandes escotes y ropa ajustada, donde predomina el cuero, lo que tiene reminiscencias de la iconografía de la dominatriz y también de la estética gótica urbana. Además, Faith lleva normalmente un maquillaje más marcado, donde resaltan los labios rojos o púrpuras, y las uñas a conjunto.



[Fig. 191] Fotograma de *Buffy, Cazavampiros* 3x14 (Michael Lange, 1998).

Por último, querríamos destacar que las diferencias entre estos dos personajes reflejan también movimientos feministas diferentes, sobre todo en la primera temporada que coinciden, momento en el que Buffy parece defender ese posfeminismo ya comentado, que no se manifiesta como tal y le gusta ser muy femenina, pero tiene adquirido como derecho propio los logros del feminismo de sus madres (metafóricamente), lo que provoca que sea una joven independiente, decidida y que se sienta igual al hombre en todos los aspectos de la vida. Asimismo, tal como también hemos explicado, se decanta por lo heteronormativo y en ocasiones por lo patriarcal. Faith, por su parte, parece que defiende un feminismo lésbico, completamente opuesto al de Buffy. No obstante, en el último capítulo de la serie que hemos analizado anteriormente, ambas se decantan por un feminismo diferente, digamos que más próximo al feminismo amazónico y místico, pues ensalzan el poder femenino como herramienta fundamental ante las injusticias, aunque no llega a ser un

feminismo de la diferencia, pues aceptan su parte masculina y comparten con el hombre su lucha, por lo que es más un feminismo igualitario.

Con todo, volviendo a nuestra investigación, tras este análisis hemos comprobado que estas dos figuras no llegan a ser siniestras completamente, pero sí que se aproximan para hacerse heroicas. Son heroínas activas en un mundo siniestro, vampírico, que recogen su poder de su feminidad a través de adquirir ciertas características siniestras, por ello creemos son clave en la proliferación de los personajes que vamos analizar a continuación. Asimismo, se crean tensiones sexuales entre los humanos y los vampiros, y aunque finalmente nunca lleguen a consolidarse, esta idea también es fundamental en las siguientes figuras. La serie, además, ha producido un gran imaginario oficial y extraoficial, por su estética gótica contemporánea, sus historias de vampiros urbanos y sus protagonistas femeninas, como figuras fuertes que luchan contra el mal, lo que influye en muchas producciones posteriores que tratan heroínas siniestras, aunque también continúa una tradición comenzada por el cómic a finales de los años setenta, tal se analizará más adelante, en la tipología de superheroína siniestra.

2.2 Las víctimas vampirizadas se enamoran y se hacen por voluntad siniestras.

Aquí vamos abarcar a aquéllas víctimas de los relatos tradicionales de vampiros que se han popularizado como una figura enamorada completamente del no-muerto, convirtiéndose en su compañera eterna y en la heroína de la historia. A día de hoy, existen una enorme cantidad de novelas, ilustraciones, películas, series televisivas y otros productos culturales, de consumo y entretenimiento que tratan historias con el eje central del amor entre una humana y un vampiro, llamados romances paranormales o romances góticos. No obstante, nuestro interés radica en torno a aquéllas representaciones e historias donde dicho amor no solamente provoca la conversión vampírica de la víctima (convirtiéndose así en figura siniestra), sino que también hace que el personaje se alce como heroína.

Sin embargo, para que esto se produzca, primero ha sido fundamental la transformación del personaje de Mina y su relación con Drácula, por ello, debemos atender primeramente a la evolución cultural de la historia de

Stoker, que en este sentido (el del amor entre Drácula y Mina) llega a su culmen en la época posmoderna con la versión actualizada de la historia propuesta por la película *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992)¹⁹⁵. Por lo que hemos subdividido el capítulo en dos partes, la primera dedicada a la consolidación del personajes de Mina como enamorada de Drácula, desde los años setenta hasta la película de Coppola, y el segundo centrado en los diferentes personajes que continúan la esencia enamorada de Mina desde finales del siglo XX hasta el XXI.

2.2.1 La víctima se hace Psique siniestra a través de Mina

En la primera parte de la tesis hemos ido estudiando las características de Mina en la obra original de Stoker, y en algunas de las versiones cinematográficas de la primera mitad del siglo XX. Así, hemos podido comprobar que Mina es desde su origen literario una figura clave para cazar al vampiro (una heroína pasiva), lo que en la película de Murnau la convierte en la única que puede destruirle, aunque a cambio se sacrifica ella misma, alzándose así como una heroína trágica (con ciertas reminiscencias al personaje wagneriano de Brunilda). Asimismo, la mirada de Mina hacia el monstruo ha guardado algunas veces cierta compasión o atracción, provocando que acabar con el vampiro signifique liberarlo, salvando no sólo a la humanidad, sino más interesante, al propio monstruo, pero también haciendo que el conde se sienta atraído eróticamente (o sexualmente) hacia Mina. Tal como vimos, estas ideas se desarrollan con el cine clásico, donde Mina mira completamente con otros ojos al conde, deseándolo y comprendiéndolo, aunque al final el personaje sigue los mismos pasos que en la novela.

No obstante, cabe recordar que es a partir del cine de la Hammer Films que la atracción de Mina hacia Drácula se acentúa, sobre todo en la versión de Terence Fisher, *Drácula* (1956), donde el vampiro interpretado por Christopher Lee produce en sus víctimas femeninas una atracción irresistible que les hace transformarse de mujeres puritanas y recatadas, a mujeres activas

¹⁹⁵Aunque el tema del amor vampírico en la cultura actual desciende principalmente de las adaptaciones de la novela de Stoker, no debemos olvidar que otras novelas góticas decimonónicas aventuraron esta posibilidad, como ejemplo de ello recordemos el relato citado en la primera parte de la tesis: *The Skeleton Count, or The Vampire Mistress* (Elizabeth Caroline Grey, 1828).

sexualmente, infieles y mentirosas¹⁹⁶. Además, tal como ya hemos apuntado, entre Drácula y Mina (Melissa Stribling) se produce una relación amorosa prohibida, como si fueran amantes. En este sentido, Latorre explica que en la última parte de la película se vislumbra el tema latente durante toda la trama, consistente en la «oposición de dos formas de amor: la convencional, representada por Arthur, con la ayuda de Van Helsing, y la encarnada por Drácula, variación sobre el tema del amor más allá de la vida (...): el amor como estado absoluto» (2005, 43). Sin embargo, este amor absoluto aún es tratado como algo terrorífico, y realmente la joven no está tomando sus propias decisiones, por lo que el público del film se siente aliviado cuando Mina es por fin liberada y salvada por los hombres sensatos y correctos, ya que acaban con ese mal absoluto, conectado a la sexualidad salvaje y prohibida (disfrazándola de amor) que simboliza Drácula en este film.

Para que esto sea planteado desde otra perspectiva, y la atracción de Mina hacia el monstruo sea por propia voluntad, hay que esperar a las transformaciones del mito de Drácula que se producen a partir de los setenta, debido a varios motivos interrelacionados. Por una parte, por los cambios que en esta época se produce en las historias de vampiros, tanto en la literatura como en el cine la televisión se domestican, volviéndose simpáticos o melancólicos, adaptándose a las épocas modernas y mostrando nuevos miedos (Botting, 1996; Alonso-Collada: 2014; López Frías, 2016).

Así, desde finales de los setenta los vampiros se humanizan, se justifica su maldad o se hacen héroes, e incluso el público puede llegar a identificarse con ellos. Por otra parte, esas mismas transformaciones provocan nuevas lecturas del mito de Drácula. Entre la cantidad de versiones del mito de la década de los setenta, hay tres relecturas que inciden en convertir a Drácula en un héroe trágico, enamorado y atormentado por su situación (lo que a su vez influye en la propia construcción del personaje femenino objeto de ese amor). Tres versiones que subvierten la historia original e influyen en la película de Coppola (Pardo García, 2003).

¹⁹⁶ La asociación directa que hace Fisher entre Drácula y el despertar sexual de la mujer provocó en la época grandes críticas (Frias, 2017:302).

La primera de estas lecturas es la película para televisión, *Bram Stoker's Dracula*¹⁹⁷, estrenada en 1973 y dirigida por Dan Curtis (director de una serie televisiva *Dark Shadows*, 1966-1971, que fue pionera en crear una telenovela de tema sobrenatural)¹⁹⁸. El argumento es similar al de la novela de Stoker, pero introduciendo con flashbacks visiones del pasado del conde Drácula (antes llamado como el personaje histórico, Vlad III el Empalador, interpretado en el film por Jack Palance). Lo que le hacen más humano y trágico, pues se trata de una microhistoria de amor que traspasa el tiempo y el espacio¹⁹⁹.

No obstante, aquí no es Mina la que se siente atraída por el conde, sino que es Lucy (Fiona Lewis), la cual es la viva imagen de la esposa de Drácula, muerta hace siglos, tal como se insinúa durante la película y constatamos al final, cuando el conde es asesinado bajo la bóveda de su castillo, decorado con su imagen y la de la difunta esposa (exactamente igual a Lucy). Como en la novela, Lucy muere a manos de su prometido tras convertirse en mujer vampiro, sin embargo, ahora provoca la venganza de Drácula (similar a la versión de Fisher), pero no solamente por parecerse a su esposa muerta, sino porque ella se convierte a voluntad tras enamorarse de él, y por esto, tras la muerte de Lucy, Drácula convierte a Mina y se enfrenta a sus enemigos, teniendo finalmente la película un desenlace similar al de la novela.

La segunda lectura que queremos destacar es literaria, la novela *The Dracula Tape* (*La voz de Drácula*, 1975) de Fred Saberhagen, donde el conde de la novela de Stoker reaparece en el siglo XX para contar su versión de los hechos acontecidos en la famosa novela decimonónica²⁰⁰. El relato repasa la historia de Stoker, los acontecimientos más importantes de ésta pero vistos desde la perspectiva del conde. Saberhagen propone así una relectura total del mito, dándole voz al monstruo y aportando nuevos elementos a la historia (Auerbach, 1995). Nos encontramos entonces con un vampiro noble, romántico y humano, que se siente amenazado por el equipo creado por Van Helsing (que Drácula considera un grupo de fanáticos religiosos), pues él

¹⁹⁷ Curtis tuvo que cambiar el título de su versión de Drácula cuando en los años noventa Coppola compró los derechos de autor del mismo, desde entonces la película se llama solamente *Drácula*.

¹⁹⁸ De hecho, Curtis ya había planteado un romance entre un vampiro y una humana en la adaptación de su serie televisiva a película en el año 1971, *House of Dark Shadows*. Tim Burton en 2012 hizo un remake de la película y de la serie que se llamó como esta última.

¹⁹⁹ Decimos micro-historia porque se introduce en la macro-historia del argumento del film.

²⁰⁰ Drácula graba su versión de la historia, como hizo posteriormente el vampiro Louis de la famosa novela de Rice, *Entrevista con el vampiro* de 1976, por lo que Saberhagen se adelanta a las Rice.

solamente ataca para sobrevivir y cuando lo hace es a los animales y a las mujeres jóvenes que se dejan (en ocasiones también hombres), mientras ellos se han obsesionado con acabar con el conde y con todos los seres de su especie vampírica. Tras la conversión de Lucy y su fatídico final como mujer vampiro, Drácula se siente indignado con el grupo y acude a Mina con la esperanza de que ella les haga entrar en razón, pues piensa que ella es la más inteligente del grupo, la única que le puede comprender y evitar la matanza de los otros.

Sin embargo, tras ese primer encuentro, ambos personajes se enamoran, por lo que Mina se entrega a él voluntariamente, teniendo varios encuentros más (donde la *vampirización* es completamente sinónimo de sexualidad y también de amor), hasta que Mina quiere ser como Drácula, pero él rechaza esto completamente, pues no quiere que acabe como Lucy, más tarde Mina confiesa que tampoco podría convertirse, porque ama también a su esposo Harker. Por todo ello, según esta versión, todos los hechos acontecidos en la novela de Stoker desde el momento que Mina comienza a vampirizarse hasta que dan caza en los Cárpatos al conde, es una trampa de Drácula y Mina para engañar al grupo y hacerles pensar que han acabado con el rey de los vampiros.

No obstante, la historia de Saberhagen no acaba aquí, sino que tras hacer pensar al grupo de Van Helsing que han derrotado a Drácula, Mina medio vampirizada decide vivir su vida de humana. Entonces, la narración vuelve al momento presente, al siglo XX, cuando Mina ya ha fallecido con noventa y cinco años (después de ver crecer a sus hijos y vivir su vida con Harker), y Drácula aparece para convertirla en mujer vampiro, pues ese era el gran plan final que ambos habían acordado. Ya que, según esta versión, la esencia del vampiro permanece en el interior de Mina y cuando muere como humana puede volver como mujer vampiro, y retomar la apariencia que tenía en la juventud. Así, Drácula se convierte en un ser excepcional, comprensivo y completamente enamorado de Mina, tanto que le deja vivir su vida de humana y la espera casi cien años para que muera en vida, momento en el que ambos pueden estar juntos como no-muertos (y sin enemigos) el resto de la eternidad. Por tanto, esta novela recurre cómo la película de Curtis al ideal romántico del amor que traspasa el tiempo y el espacio, pero ahora es Mina la pareja eterna de Drácula y nada tiene que ver con un pasado remoto. Asimismo, en esta

novela se enfatiza al personaje de Mina como personaje activo y decidido, que no solamente es descrita como una mujer moderna que resalta frente a la inaptitud de los hombres que la rodean, sino que incluso tiene cierto pensamiento feminista al exponer libremente que está enamorada de dos hombres, instigando así a una relación adúltera, donde ella es la amante, la que decide y la que entiende que no quiere herir, ni dejar, a ninguno de los dos.

La tercera y última relectura de Stoker precursora de la película de Coppola es *Drácula* de John Badham (1979), un film que argumentalmente mezcla la novela original y la versión teatral que ya utilizaron Browning y Fisher (la obra de Hamilton Deane y John L. Balderston escrita en 1924). Realmente, recoge la esencia y el espíritu romántico de la novela decimonónica, mientras mantiene la estructura de la obra teatral (más o menos), así como la caracterización que en ella se da de Drácula. De hecho, se eligió a propósito al actor Frank Langella para que hiciera de Drácula, ya que éste había triunfado en las representaciones que durante el año 1977 se realizaron en Broadway²⁰¹.

Sin embargo, tal como advierte Fernández Valentí (2018), el conde Drácula interpretado por Frank Langella está próximo al ideal del Drácula de Fisher, pero no exactamente por la interpretación de Christopher Lee, sino porque se busca el mismo espíritu romántico y se enfatiza su dualidad, ya que oscila entre el amor y el odio, la pasión y el dolor, la ternura y la crueldad, incluso entre la humanidad y la bestialidad (continuamente pasa de hombre a lobo, a araña o a murciélago)²⁰². Asimismo, Drácula muestra a lo largo del film una serie de características reseñables (educado, seductor, elegante, noble y amable) que se enaltecen por la continua comparación con los mediocres personajes masculinos y humanos de la película; de naturaleza vengativa (Van Helsing-Laurence Olivier), mediocre y represivo (Jonathan Harker-Trevor Eve) o pragmático y comilón (El doctor Jack Seward-Donald Pleasence). Además, se enfatiza la idea de Fisher de representar al conde como símbolo de la liberación sexual de las mujeres, pues hay continuamente un juego de contrastes entre la represión moral de la sociedad victoriana representada en los humanos y la liberación sexual o sensitiva simbolizada por lo vampírico.

²⁰¹ Fernández Valentí resalta que esto fue una estrategia de producción similar a la que ya hizo el equipo de Browning con Bela Lugosi.

²⁰² Fernández Valentí destaca además los continuos guiños visuales a las películas de la Hammer Films.

Dicha liberación se construye mediante los cambios que el conde produce en las mujeres que seduce y enamora, las cuáles se vuelven pasionales y más libres sexualmente, incluso son asustadas y aterrorizadas antes por los hombres que les rodean (que son sus familiares) que por el propio vampiro. Porque el vampiro les libera de una vida aburrida y monótona, por ello el Drácula de Badham y de Langella se alza como un héroe romántico, atormentado y apasionado (Fernández Valentí, 2018).

Estas mujeres que seduce el conde, son los dos personajes femeninos de la historia: Mina (Jan Francis) y Lucy (Kate Nelligan). Con las que el conde se relaciona de forma diferente, pues acaba enamorado profundamente de la segunda. Por lo que el personaje femenino que tenemos que analizar ahora es el de Lucy, sin embargo, hay que destacar que los roles de los personajes habituales de la historia de Drácula están intercambiados (incluso, como en el cine clásico y en la Hammer Films, se modifican los parentescos de algunos de ellos), por lo que el papel habitual de Mina lo ejerce Lucy (y viceversa), es decir, que Drácula se enamora de la pareja de Harker, pero ésta no es Mina, sino Lucy (por lo que es distinto a lo que sucede en la película de Curtis)²⁰³. Además, las dos mujeres son un tanto diferentes a las de la novela (y muchas de las versiones cinematográficas posteriores), pues Mina (Lucy en la novela) no es atrevida e ingenua, sino frágil y enfermiza, mientras Lucy (Mina en la novela) se mantiene como la mujer inteligente y moderna de la historia, pero se acentúa su fortaleza y determinación. Este carácter diferente de Mina y Lucy se denota en la forma que Drácula las seduce o ataca, así como en la propia reacción de cada mujer cuando son vampirizadas.

En cualquier caso, lo que nos interesa es que mientras se narra la historia habitual de la adaptación teatral, Drácula y Lucy viven una historia de amor, un *love story* que parece ajeno al horror que están viviendo el resto de personajes, y que la película muestra de forma paralela (Fernández Valentí, 2018). Microhistoria de amor contada como si fuera un cuento de hadas, un universo en principio alejado del terror (desde la perspectiva de Lucy), pero que poco a poco se va revelando como un cuento gótico y subversivo. Este cuento empieza con un vals en donde la joven Lucy baila con su nuevo vecino,

²⁰³ En realidad, este intercambio entre los personajes originales de Mina y Lucy se produjo en la obra teatral de Hamilton Deane y John L. Balderston, y aunque Browning mantuvo más o menos a las mujeres tal como las describe Stoker, otras versiones posteriores, como la de Badham, volvió a realizar el intercambio.

el conde Drácula, un extraño caballero, seductor e inteligente. En esa primera velada en donde el conde conoce a sus vecinos, ya seduce a Lucy introduciéndola en su propio cuento de amor primero y luego mordiéndola de noche. Al mismo tiempo, Drácula sugestiona a Mina tras practicar con ella sus dotes de hipnosis.

El cuento continúa al día siguiente, cuando Lucy recibe la invitación del conde a su abadía de Carfax, y en vez de quedarse a velar por su difunta amiga hasta que el padre de ésta llegue para enterrarla, la joven prefiere irse a cenar con Drácula. Es entonces que es transportada al universo mágico del cuento, ya que es llevada en una calesa sin conductor hasta la abadía, durante el viaje unos lobos cercanos aúllan con una melodía siniestra, simbolizando el inicio de la sexualidad de la joven, por la relación mítica del lobo con la sexualidad salvaje y la feminidad. Conexión y significado que como ya hemos estudiado ha sido legada en nuestra cultura a través, sobre todo, por el cuento de *Caperucita Roja*²⁰⁴.

Dicho mundo mágico se hace evidente en la abadía mediante «un espectacular efecto estético y escenográfico» (Fernández Valentí, 2018)²⁰⁵. Producido por la entrada de la joven en la abadía a través de la gran puerta que se abre sola y muy lentamente muestra «el salón de la abadía y la mesa del comedor cubiertos por docenas y docenas de velas, una idea que Coppola retomaría, corregida y aumentada» (Fernández Valentí, 2018). Este mundo irreal, fantástico, está preparado por Drácula para seducirla y lo consigue, pues

Las velas sobre la mesa, colocadas a modo de focos de luz desenfocados, crean un efecto irreal y a la vez enfermizo como consecuencia del empleo de teleobjetivos que, por una vez y sin que sirva de precedente, se revelan adecuados para expresar la “vampirización” física y psíquica que está sufriendo Lucy –por más que sea de buen grado– a manos del conde, expresada en esos encuadres y esas lentes

²⁰⁴ Fernández Valentí (2018) dice que este recurso será utilizado por Ángela Carter, sin embargo, tanto la película de Badham, como los cuentos de Carter *La cámara sangrienta*, se dieron a conocer en la misma fecha, por lo que creemos que únicamente coinciden debido a los significados culturales del cuento de *Caperucita Roja*.

²⁰⁵ Las citas del texto de Fernández Valentí están sin numeración porque provienen de su página web: <http://elcineseguntfv.blogspot.com/2018/06/el-vampiro-romantico-dracula-de-john.html>.

que no hacen sino escrutar los rostros de los personajes de una manera casi obscena. (Fernández Valentí, 2018)

Tras esta secuencia, Drácula y Lucy se besan en el jardín, como dos amantes cualesquiera, porque en verdad no la empieza a convertir en vampiro hasta que ella no está entregada completamente, lo que sucede la noche siguiente. Mientras Mina ya es una mujer vampiro y el equipo liderado por Van Helsing (Laurence Olivier) está buscándola para matarla, Drácula se introduce en el dormitorio de Lucy para convertirla. A diferencia de como la película había mostrado al principio del metraje esta misma secuencia de la seducción vampírica de Mina [Fig.192], ahora la víctima no se asusta, porque el vampiro no la ataca, sino que se acerca a su cama para besarla y ella le recibe sin miedo, completamente entregada [Fig.193].



[Fig.192] Fotograma de *Drácula* (Badham, 1979)



[Fig.193] Fotograma de *Drácula* (Badham, 1979)

El beso que Drácula le da a Lucy en su cama da paso a una secuencia extraña e irreal, donde las imágenes parecen distorsionarse, pues la pasión vampírica de Drácula y Lucy se superpone con siluetas negras sobre fondo rojo. De este modo, se expresa gráficamente cómo Lucy «se halla inmersa, atrapada, en un mundo de fantasía, donde los conceptos de tiempo y espacio son –literalmente– otros» (Fernández Valentí, 2018). De nuevo Drácula seduce y vampiriza a Lucy introduciéndola en una realidad paralela, en su cuento de hadas siniestro y sangriento, que finaliza cuando Drácula se araña el pecho para darle de beber su sangre y comenzar así a convertirla²⁰⁶. Lucy ya está inmersa completamente en su cuento de hadas, el cual se ha tornado totalmente siniestro, pero ella no está asustada, por el contrario está feliz y dispuesta. Sin embargo, se está convirtiendo en mujer vampiro y el equipo liderado por Van Helsing se da cuenta, entonces la encierran en el sanatorio de su padre para protegerla (en esta versión es hija del Dr. Seward). Como cualquier otro cuento de hadas, el héroe va a salvar a la princesa, tras lo cual se embarcan para huir de sus enemigos.

No obstante, este es un cuento terrorífico y la huida de los amantes vampíricos no resulta un final feliz, ya que los caza vampiros irrumpen en el barco que transporta los ataúdes de Drácula y Lucy, para dar comienzo al

²⁰⁶ Escena que proviene de la novela original de Stoker y que volveremos a encontrar al analizar la versión de Coppola. Sin embargo, antes de éste y del propio Badham, Fisher ya había inmortalizado cinematográficamente la escena en su versión *Dracula: Prince of Darkness* (*Drácula príncipe de las tinieblas*, 1966).

clímax final de la película. Volvemos así a la historia principal, el cuento de hadas siniestro se ha acabado, Van Helsing y Harker consiguen matar al vampiro y devolver la humanidad a Lucy, aunque el primero muere empalado como si fuera un vampiro y en los últimos segundos se observa la capa de Drácula volar hacia el cielo, mientras se oyen unos aullidos de lobo en la lejanía, entonces Lucy sonríe desde su lecho. Se trata de un final abierto, de libre interpretación, pero que deja la posibilidad de que el vampiro siga vivo, y con él, tal vez, continúe la historia de amor eterno.

Como hemos advertido al principio del apartado, estas tres obras de los setenta contienen una serie de elementos que son clave para que se produzca en los años noventa la versión posmoderna del mito de Drácula, *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992)²⁰⁷. Principalmente, porque Coppola y James V. Hart (el guionista) hacen lo mismo que los autores de las obras analizadas: realizar una reescritura subversiva de la obra de Stoker, al introducir una historia de amor eterno. Ya que todas parten de la historia de la novela original (de su argumento, de su espíritu, de sus personajes) para desarrollar su propia visión del relato (contando lo que imaginan que habría pasado en realidad o que hubiera pasado después), porque tal como explica Pardo García (2003), cualquier adaptación moderna y contemporánea de una historia universal o de un mito es de por sí una perversión de la misma obra, una *aculturización*. Debido a que se rehace la historia teniendo en cuenta todas (o casi todas) las versiones que se han hecho de la misma, además de introducir, consciente o inconscientemente, la perspectiva cultural y el pensamiento del autor que reescribe la historia o el mito (Pardo García, 2003: 141-146).

Asimismo, todas estas per-versiones de Drácula inciden en el tema del enamoramiento recíproco entre el vampiro y su víctima predilecta: Mina o Lucy (según la versión). Que en el caso del texto de Coppola y James V. Hart vuelve a ser Mina (Winona Ryder), desarrollando así al personaje de forma natural, igual que ya hiciera Saberhagen (y también Badham, aunque cambiando el nombre del personaje), ya que en la novela original se dan sutilmente las premisas para este mismo desarrollo, pues recuérdese que Mina es la única capaz de sobrevivir a la influencia del vampiro. Sin embargo,

²⁰⁷ Otra película de los setenta trata el tema del enamoramiento del vampiro inspirado en el conde Drácula, *El gran amor del Conde Drácula* (Javier Aguirre, 1975), sin embargo, no la hemos incluido porque creemos que aunque sea precursora por el tema central, no lo es en la construcción del personaje de Mina que aquí estamos analizando.

en la película de Coppola este enamoramiento se plantea como en la historia de Curtis, es decir, Mina es la reencarnación de la esposa de Drácula (Gary Oldman), Elizabetha (en la versión en castellano la llaman Elisabeta, por lo que nosotros utilizaremos este segundo nombre), muerta hace siglos. Así, se refuerza una idea romántica latente en la versión de Curtis: el amor que traspassa las fronteras del tiempo y del espacio. Aunque, autores como Latorre (2005: 34-45) destacan que esta idea de amor romántico ya se respira en la versión de Fisher.

No obstante, la forma en que se cuenta la historia de amor entre Drácula y Mina-Elisabeta en la versión de Coppola es similar a la película de Badham, tanto porque se cuenta de forma paralela a la del relato principal de la película (que narra más o menos la historia original de la novela), como porque se muestra como un cuento de hadas para la protagonista²⁰⁸. De nuevo tenemos un *love story* gótico, pero en Coppola este cuento está más desarrollado y produce en Mina un proceso de maduración, o iniciación a la sabiduría, que la hacen alzarse finalmente como heroína no trágica. De esta manera, Coppola recupera una idea sutil del libro original, que en cierta manera también hace Saberhagen, y que ya enfatizó la versión expresionista de Murnau, pero que Coppola plantea de forma distinta al no hacer de Mina una heroína trágica²⁰⁹.

Antes de detenernos en cómo se construye este personaje en la versión de Coppola, cabe destacar algunas de las particularidades generales de la película que producen que se alce como paradigma del mito de Drácula desde los años noventa. Por un lado, el título de la propia película, *Bram Stoker's Dracula*, invita a pensar que se va hacer una restauración de la obra original y sugiere, además, que las versiones anteriores no son correctas. Realmente, por los derechos de autor del título *Dracula*, Coppola tenía que ponerle al film un título distinto, en principio la productora Columbia sugirió *Francis Coppola's*

²⁰⁸ En realidad, la película de Coppola guarda muchas más similitudes con Badham, por ejemplo la esencia liberadora de Drácula o la visualidad gótica y mágica de su castillo y de otros espacios donde el vampiro habita.

²⁰⁹ Cabe destacar que la heroicidad que presenta Mina en la película de Murnau se había planteado también en los años setenta con la versión de la misma que realizó Werner Herzog, *Nosferatu, vampiro de la noche* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, 1979). Donde el personaje de Mina-Ellen (ahora Lucy Harker, interpretado por Isabelle Adjani) vuelve alzarse como heroína trágica, sin embargo, Herzog realizó un film propio y diferente al de Murnau, haciendo de Harker el verdadero protagonista, convirtiéndole finalmente en vampiro y en un extraño héroe romántico, melancólico y solitario (<http://elcineseguntfv.blogspot.com/2018/07/el-vampiro-como-referente-cultural.html>).

Dracula, pero Coppola lo desestimó y decidió que sería más apropiado el que finalmente puso (Pardo García, 2003; Comas, 2007).

En todo caso, Coppola hace de la necesidad una virtud, pues así «invoca al texto literario para aprovecharse de esa canonicidad: “Esto no es sólo una película de terror, es una película que se ocupa de esos temas y cuestiones que han hecho de *Drácula* un clásico”» (Pardo García, 2003: 145). De esta manera, aunque el guion de James V. Hart parte del texto original, introduce también ideas planteadas ya en las versiones comentadas, pero mostrándolas al público como genuinas. Por lo que aquéllos espectadores no especializados y posteriores a los noventa, piensan que esta película muestra la historia original. Justamente por esta pretensión inicial, que contrasta con la invención de nuevas historias colindantes (el pasado de Drácula y el *love story*), así como con la propia visualidad del film (barroquista y preciosista), la caracterización de los personajes y de su entorno (simbólico y referencial). Es lo que ha provocado la crítica negativa de muchos especialistas, ya que afirman que con esta película muere el terror gótico, calificándola por ello de *Candygothic* (Botting, 2001), tendencia que va a consolidar lo que hoy se clasifica como romance gótico o gótico paranormal²¹⁰.

No obstante, lo que debemos tener en cuenta es que se trata de una reescritura del texto original, una lectura audiovisual de la novela (Adam y Azcárraga, 2001: 8-10), a la vez que es una obra posmoderna que plantea una nueva visión sin perder de vista todas las ideas y connotaciones anteriores sobre el mito de Drácula y sobre la época donde se inscribe la novela original, es decir el siglo XIX (sobre todo se resalta de esta época la misoginia y la superstición religiosa frente al avance científico y técnico). El recurrir a tan dispares precedentes visuales y textuales es lo que se ha llamado *pastiche* o intertextualidad posmoderna, provocando la crítica negativa de unos y la adoración de otros (Fernández Valentí, 1994; Adam y Azcárraga, 2001; Pardo García, 2003).

Por otro lado, y enormemente relacionado con lo comentado, esta película acentúa el sentimiento del Romanticismo desde una mirada posmoderna, mediante la idealización romántica del pasado histórico (la película recrea de

²¹⁰ Otra de las críticas a la película de Coppola, relacionado con lo que estamos explicando, es el personaje de Van Helsing (Anthony Hopkins), ya que pierde su talante de personaje recto y espiritual, pasando a «un segundo plano para dejar protagonismo a la historia de amor y reencarnación de Drácula y Mina» (López Frias, 2017: 445).

forma ideal la Edad Media primero y después los últimos años del siglo XIX), planteando ideas, imágenes y efectos sonoros (y musicales) que muchas de las películas anteriores ya habían insinuado, pero que ahora se muestran desde la percepción del propio equipo de Coppola. El cual está influenciado por la puesta en escena de la publicidad de los noventa y se aleja de recrear el romanticismo negro de la novela gótica (y del terror cinematográfico de los setenta) para resaltar «la misteriosa y ambigua seducción hedonista del círculo prerrafaelista» (Cuéllar, 2006: 175). Por ello, la puesta en escena y la caracterización de los personajes remite a la pintura prerrafaelista, simbolista y decadentista de la segunda mitad del siglo XIX, a la vez que se recurre a estrategias audiovisuales del cine de terror anterior (tanto expresionistas, cómo clásicas, de la productora Hammer Films y de la filmografía moderna) y de otros géneros y filmografías, sobre todo del cine ruso y japonés (Fernández Valentí, 1994; Adam y Azcárraga, 2001; Ansola González, 2005)²¹¹. Igualmente, dicho romanticismo se muestra a través del personaje de Drácula, que ya no es el mal absoluto, sino un héroe trágico y romántico, frustrado y melancólico, un antiguo guerrero que se sintió traicionado por dios y le desafió, justificando así su vampirismo y transformando su maldad (Company, 1993: 105-109; Pardo García, 2003: 141-163; Ansola González, 2005: 84-101; López Frías, 2017: 439-468).

Debido a todo lo anterior, esta película ha producido una gran cantidad de análisis técnicos e interpretativos desde diferentes perspectivas, tal como podemos comprobar al acudir a la bibliografía citada y a otros tantos textos que versan sobre el tema. Nosotros no pretendemos volver a contar lo que tantos otros ya han hecho con anterioridad, sino centrarnos en el análisis concreto del personaje de Mina, mostrando su evolución dentro de la película, proceso que, aunque ha sido destacado por algunos especialistas, nunca ha tenido el interés que en nuestra investigación tiene, debido fundamentalmente a que el gran protagonista del film es el conde Drácula, por lo que no vamos a obviar a este personaje, pero sí vamos a hacer nuestro análisis desde la perspectiva de Mina. Para realizar este análisis hemos relacionado la evolución psicológica de Mina con su vestuario y con la puesta en escena que la rodea, detectando el simbolismo que el equipo de Coppola le otorga (fundamentalmente James V. Hart, Eiko Ishioka y Winona Ryder). A la vez que

²¹¹ No solamente utiliza recursos y estrategias de otras películas, sino que además a lo largo del metraje hay continuos homenajes a diversas películas de terror.

prestamos atención al proceso heroico que va realizando (equiparándolo al viaje del héroe que explicaba Campbell en 1949)²¹², comparándola con los personajes del film que la determinan y reflexionando sobre las distintas metáforas y conexiones que va guardando a lo largo de la película con diferentes figuras heroicas femeninas arquetípicas (vistas en el apartado anterior). Por todo esto, hemos dividido la evolución de Mina en siete etapas.

La primera etapa no corresponde propiamente al personaje de Mina, pero sí al doble que guarda en su interior, pues se trata de la presentación de Elizabeta que aparece en el prólogo y que luego descubre que es exactamente igual que Mina (en efecto es su reencarnación). Este prólogo muestra que Elizabeta era la esposa de Vlad Drácula, príncipe de Valaquia que luchó contra los turcos durante la Edad Media para defender la cristiandad. Se narra una historia de amor romántica y trágica que va a ser la verdadera protagonista del film, de hecho la estructura de esta micro-historia del prólogo se va a repetir en la historia principal de la película (Ansola González, 2005: 89).

No obstante, a diferencia del resto del film, el prólogo «traduce visualmente todo aquello que va anunciando la *voz en off*. Que más tarde sabremos que corresponde al profesor Van Helsing» (Adam y Azcárraga, 2001: 24). En cualquier caso, el relato que aquí se cuenta es pasional y dramático, con ciertas alusiones a la historia universal de Romeo y Julieta. Pues Elizabeta se suicida al recibir la falsa noticia de que su esposo había muerto en la contienda contra los turcos. La tragedia se acentúa cuando vuelve Drácula de la batalla y descubre no solamente a su amada muerta, sino que los párrocos no quieren hacerle el rito cristiano porque al haberse quitado la vida se ha condenado y su alma no puede ser salvada, es entonces cuando Drácula reniega de Dios y le maldice, provocando su conversión a vampiro.

²¹² Y que hemos citado en la primera parte de la tesis, basándonos en la edición en castellano de 1972.



[Fig. 194] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Elizabeta aparece como una joven profundamente enamorada de su esposo ya que expresa una gran pasión, pero desde la primera escena que los vemos juntos observamos que es un amor angustioso, pues antes de que Drácula parta a la batalla se dan un beso de despedida que antecede al dramático desenlace [Fig. 194]. Físicamente es mostrada como una doncella medieval de cuento de hadas, y como tal lleva un pesado vestido de terciopelo con claras reminiscencias renacentistas, con tonos verdes y dibujos florales dorados (helecho real) que combina con una tiara o diadema también dorada con motivos de acanto (aludiendo a la Antigüedad, concretamente al arte Bizantino). Además, en la parte frontal del corpiño lleva bordado el escudo de su esposo; un dragón hecho de hilo metálico rojo, verde y dorado [Fig. 195].



[Fig. 195] Vestuario de Elisabeta de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992), foto extraída del libro *Coppola and Eiko on Bram Stoker's Dracula* (Editado y fotografiado por Susan Dworkin, 1992).

El simbolismo de estos elementos y de los colores de los mismos, muestran el significado de la joven en esta historia de Drácula. La decoración dorada hace referencia a su realeza a la que pertenece Elisabeta, el rojo enfatiza la propia historia pasional y trágica que se está narrando en el prólogo, mientras el verde tiene diversos significados que afectan al personaje más allá de la historia de Elisabeta, de hecho este es color que predomina siempre en Mina. Por una parte, el verde alude a la juventud de la doncella, a su virginidad y a la pura feminidad, incluso hace referencia a la posterior reencarnación de Elisabeta en Mina, pues Chevalier y Gheerbrant explican que el verde puede simbolizar también la eterna juventud (2015: 1059-1060). Asimismo, el verde oscuro guarda cierto misterio oculto (al estar relacionado con lo acuático y lo salvaje), por lo que nos informa de la naturaleza pasional de Elisabeta y de su suicidio por amor. El verde es, además, el color de la esperanza, anunciando la función final del personaje de Mina; ella es la única capaz de darle paz a Drácula, provocando su redención y salvando a la humanidad del mal.

Por otra parte, el verde es el color primario que complementa al rojo, y éste es el color que predomina en el vestuario de Drácula. Ambos colores, el verde y el rojo, guardan simbolismos opuestos, pero complementarios, pues el rojo representa el fuego, la sangre y lo masculino, mientras el verde simboliza el agua, la naturaleza, el recipiente y lo femenino (Chevalier y Gheerbrant, 2015: 1059-1060). Así se marca la dualidad de ambos personajes, pero también su estrecha conexión, la cual se refuerza a lo largo del film con la decoración de los trajes que llevan, el intercambio de colores o los tonos del vestuario.

Concretamente en el prólogo, esta conexión se enfatiza con el citado escudo de la familia de Drácula que lleva bordado Elisabeta en el pecho del vestido.

En el prólogo tenemos, además, una asociación clara de Elisabeta con el arquetipo de Perséfone, en su estado nefasto, es decir cuando representa la unión de Eros y Thanatos, y por tanto, a la doncella muerta por amor. Idea que se refuerza con el plano de Elisabeta muerta [Fig. 196], pues se construye una imagen que alude metafóricamente al cuadro de *Ofelia* de Millais (que mostrábamos en la Fig. 44), recordemos que este personaje de Shakespeare representa el estado nefasto del arquetipo de Perséfone, la heroína pasiva que muere por amor (normalmente por su propia iniciativa).



[Fig. 196] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

La asociación con el cuadro de Millais no es directa, pero sí metafórica, porque no se calca completamente sino que se observan ciertas similitudes; como la postura, los elementos vegetales del vestido, las flores del fondo, así como los colores verdes, dorados y rojizos que dominan la escena y, aunque aquí la doncella no aparece ahogada en el agua, pero se ha mostrado como se tiraba al río desde el castillo. De hecho, la diosa Persefónē también era simbolizada con el color verde, y justamente se unía al color rojo cuando comía la granada en el inframundo, quedándose así estrechamente conectada a la muerte para siempre, simbolizando por ello la regeneración cíclica de la vida y la muerte (Chevalier y Gheerbrant, 2015: 1059). Ideas que veremos envuelven también al personaje de Elisabeta-Mina, aunque con connotaciones diferentes a las de la diosa grecolatina.

La segunda etapa del personaje es cuando se presenta verdaderamente a la heroína, cuando conocemos su carácter inicial, reconocemos en ella a Elisabeta y descubrimos su importancia en la historia. Se trata por tanto de la presentación de Mina en el film y para ello la película nos muestra en una primera escena su carácter ante su esposo, Harker (Keanu Reeves), y más tarde ante su amiga Lucy (Sadie Frost). Sin embargo, al mismo tiempo, la película nos anuncia su turbulento destino y su naturaleza interna a través de su conexión con Elisabeta y, en consecuencia, con Drácula. La primera escena narra la despedida de Mina y Harker, antes de que éste parta para los Cárpatos al castillo de Drácula. Mina es caracterizada como una educada joven decimonónica: vestido victoriano con un encorsetado corpiño abotonado y un rígido cuello alto, que combina con el cabello recogido en un moño. Características del vestuario y del peinado que muestran el carácter inicial de Mina: obediente y reprimido. La propia diseñadora de vestuario, Eiko Ishioka, confirma que con esta vestimenta pretendía darle al personaje un aire estricto, pudoroso y conservador²¹³. La importancia de esta caracterización inicial del personaje se recalca en el film porque va vestida igual en dos ocasiones.

A pesar de que la visualidad de Mina nos hace identificarla como un nuevo personaje, los espectadores reconocemos de inmediato a Elisabeta en Mina, no solamente por tener el mismo rostro, sino porque simbólicamente sigue predominando en ella el verde y los mismos motivos vegetales (hojas de acanto). Sin embargo, los tonos ahora son pasteles, es decir se han blanqueado, por lo que predomina en ella la juventud inocente, la bondad y la virginidad, ideas que refuerzan la imagen de Mina como esa joven dama estricta, inocente y recatada. No obstante, aunque se muestre esta visualidad de Mina, denotamos ya cierta naturaleza opuesta escondida en la psique de la joven, pues mientras percibimos por el vestuario el carácter comentado de Mina, observamos que se despide de su prometido Harker de forma pasional y activa, ya que ella es la que toma la iniciativa: coge a su amado del brazo y le lleva a un lugar apartado y escondido (un banco bajo una pérgola) para poder mostrarle su urgencia por casarse y después besarle apasionadamente. En los siguientes fotogramas, [Fig.197] y [Fig.198], podemos apreciar tanto lo comentado sobre la caracterización exterior de Mina, como lo explicado de la escena.

²¹³ Ideas extraídas del documental *The Blood Is the Life: The Making of 'Bram Stoker's Dracula'* [DVD].USA: ZAP Zoetrope Aubry Productions (2007).



[Fig.197] Fragmento de fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).



[Fig.198] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Esta escena se cierra con las plumas de un pavo real, que con un montaje encadenado conecta el círculo del dibujo de la pluma con el túnel del tren que lleva a Harker al castillo de Drácula, simbolizando así el destino siniestro de los personajes, pues tal como explican Adam y Azcárraga (2001), uno de los simbolismos del pavo real en Occidente es el del mal augurio. Aunque en las secuencias siguientes la película se centra principalmente en la experiencia de Harker en el Castillo de Drácula y la presentación del propio vampiro, pronto descubrimos la presencia indirecta de Mina y su importancia en el film.

Por un lado, Harker no para de aludir a Mina en su diario (narrado como el resto del film en voz en off) durante el viaje y su estancia en el castillo de

Drácula, del mismo modo que hace Mina desde Londres. Tras una escena en la que Harker mira el retrato de su prometida, la narración es retomada por el diario de Mina mediante un montaje paralelo. Vemos a la joven frente a una máquina de escribir, mientras observa con añoranza la fotografía de su prometido y acto seguido escribe sus pensamientos, «que presagian la trascendencia del viaje y la importancia que tendrán para ella misma» (Adam y Azcárraga, 2001: 31). La visualidad de Mina en esta escena muestra otra de las ideas iniciales de su carácter, su inteligencia y su predilección por escribir (característica que ya hemos dicho domina al personaje de Stoker), pero el color marrón del vestido y la propia forma de este (clásicamente victoriano), junto al cabello recogido, la caracterizan como una estricta mujer decimonónica o como una correcta institutriz de dicha época que reprime su deseo más interno y sus pasiones.

Por otro lado, Mina aparece indirectamente cuando Drácula descubre en las pertenencias de Harker el retrato de la prometida de éste, reconociendo en Mina a Elizabeta (así la película confirma lo que el espectador ya había intuido), pero además, este descubrimiento, marca dos de las motivaciones que van a guiar al vampiro durante el film; el tema del amor puro y eterno; y el conflicto que Mina genera entre ambos personajes (Drácula-Harker). Motivaciones que son resaltadas de forma audiovisual en la escena, lo primero mediante la siguiente frase de Drácula «¿Cree usted en el destino? ¿Qué incluso los poderes del tiempo pueden alterarse por un solo propósito? El hombre más afortunado que pisa esta tierra es aquel que encuentra el amor verdadero» (guion del film) que realiza mientras observa y mancha de tinta el camafeo con la foto de Mina. Por su parte, el conflicto entre el vampiro y Harker se percibe de forma sobrenatural al fondo de la escena, pues mientras los dos personajes hablan, la sombra independiente de Drácula intenta ahogar a Harker. Sin embargo, se reprime cuando Harker le pregunta si está casado, momento en el que sale a florecer su trágica historia (lo que provoca en el espectador la comprensión del monstruo).

No obstante, si volvemos al tema que nos ocupa, la presentación inicial de Mina continua en las dos secuencias siguientes del film, remarcando su carácter de joven inocente, moralmente buena, obediente y reprimida, al compararla ahora con su amiga Lucy (Sadie Frost). La dicotomía arquetípica de santa-seductora que en la novela está representado sutilmente por las dos

figuras femeninas, Lucy-Mina (aunque recordemos que ambas simbolizan facetas distintas de la New Woman), en el film de Coppola se exalta y se enfatiza visual y argumentalmente²¹⁴.

Sobre todo en las primeras secuencias donde aparecen ambos personajes juntos, pues mientras observamos que Mina está caracterizada siempre muy similar, la visualidad de Lucy alude claramente al ideal de *femme-fatale* prerrafaelista, por su abundante pelo rojizo que lleva generalmente suelto y sus vestidos repletos de simbolismo. Aunque podemos encontrar en las escenas de Lucy una gran cantidad de referencias a cuadros concretos prerrafaelistas (Cuéllar, 2006), creemos que en ella predomina sobre todo la esencia con la que se representó a finales del siglo XIX al personaje de Lilith.



[Fig.199] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Por ejemplo, en la primera escena que aparece [Fig.199] lleva un vestido blanco marfil que contrasta con su cabello suelto pelirrojo y sus labios rojos, asimismo, lleva unas rosas bordadas en el vestido y aparece rodeada de decoración con esta flor, además, tras de ella, observamos una frondosa vegetación, conjunto de elementos que nos trae a la mente la esencia del cuadro *Lady Lilith* de Rossetti que vimos en la primera parte de la tesis [Fig.7]. Más tarde, la asociación con la Lilith decadentista se da metafóricamente

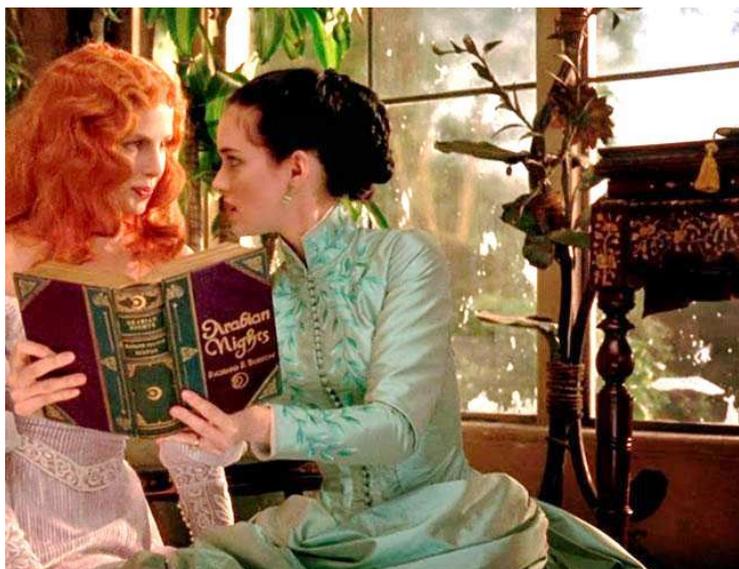
²¹⁴ Tal como advierten los especialistas consultados y veremos un poco más adelante, la dicotomía entre las dos víctimas femeninas de Drácula tiene en la obra de Coppola un significado distinto al comentado aquí, pues cada una representa un tipo de amor, profano y espiritual (respectivamente). Sin embargo, nosotros preferimos hablar sobre este tema cuando aparece esta idea de forma directa en el film, que se produce un poco más adelante, ya que las secuencias que ahora estamos comentando solamente muestran la dicotomía tradicional entre santa y seductora.

mediante un atrevido vestido bordado con víboras entrelazadas, serpientes relacionadas con el erotismo, el pecado y Lilith. Lucy lo lleva a la fiesta que organiza en su salón, dejando atrevidamente los hombros al descubierto y enseñando el canalillo de los pechos [Fig.200].



[Fig.200] Montaje que muestra el boceto de Ishioka para el vestido de serpientes de Lucy (Archivos de los *Oscars*) y una de las escenas donde Sadie Frost lleva el vestido, *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Dicho simbolismo que envuelve a Lucy se refuerza con su carácter. Mientras, Mina se muestra tímida pero curiosa al observar las escenas sexuales del libro *Arabian Nights* (traducción inglesa de *Las mil y una noches* realizada por Richard Francis Burton en 1885), Lucy expresa abiertamente su interés, diciendo en voz alta lo que su amiga reprime [Fig.201] (en la misma escena que mostramos en Fig. 199). Posteriormente, durante la citada fiesta, Lucy es descarada y provocativa al mostrar abiertamente lo que en la novela solamente se sugiere: que le gustan los tres hombres que le cortejan. Mientras, Mina se sonroja y se reprime (aunque ha cambiado su vestido y ahora sí que muestra su cuello).



[Fig.201] Fragmento de fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Además, la secuencia de la fiesta es paradigmática para el personaje de Mina porque de forma inconsciente su mundo ordinario (su realidad, su cotidianidad) se ve interrumpido por lo sobrenatural. Ya que, en las últimas escenas de la fiesta, mientras Mina observa ruborizada a su descarada amiga (explicando mentalmente, mediante voz en off, su conflicto interno)²¹⁵, la sombra de Drácula inunda la estancia hasta que su garra llega al corazón de Mina, la cual es la única que lo percibe y se estremece de terror. Acto seguido vemos un plano terrorífico del rostro de Drácula (en su caracterización como viejo). De nuevo se produce una prolepsis o flash-forward, ya que dichas imágenes presagian el destino nefasto de Mina y de sus allegados, algunos de los cuales están presentes en la fiesta (Lucy y sus tres pretendientes).

En cualquier caso, como hemos explicado, Mina experimenta así por primera vez lo sobrenatural con lo que comienza sus pasos para transformarse en figura heroica y pasa a la tercera etapa de su proceso, que no es otro que el momento en el que el mundo ordinario de la heroína se ve interrumpido por lo fantástico, en el proceso del héroe sería una especie de llamada a la aventura, pero Mina lo realiza lentamente, en dos etapas diferentes, primero inconscientemente (la tercera etapa) y después conscientemente (cuarta etapa). Así, La tercera etapa que hemos determinado, esa introducción inconsciente, se desarrolla en dos secuencias de forma similar a como se ha producido en la última escena analizada (de manera sensitiva, onírica y

²¹⁵«Admira a Lucy y su desenfreno, pero tiende al recatado de su educación no aristócrata; frente a los pretendientes de Lucy, Mina evoca uno sólo, Harker» (Adam y Azcárraga, 2001: 37).

terrorífica para la protagonista), es decir, la película de Coppola refuerza esta introducción inconsciente de Mina al mundo sobrenatural en varias secuencias, enfatizando la experimentación de lo siniestro para la joven Mina. La primera de estas secuencias, comienza cuando vemos a la joven sentada en el jardín romántico de su amiga (el mismo en el que se despidió de su prometido), que ahora se ha vuelto gris y oscuro, sintonizando con lo que Mina está leyendo; la extraña carta de Harker donde le dice (obligado por Drácula) que se queda más tiempo en Transilvania.

La ambientación romántica y oscura se refuerza con la caracterización de Mina, pues aparece por primera vez con el pelo suelto y llevando un vestido más ligero (verde pastel), que recuerda al que llevan muchas de las mujeres sublimes de Rossetti (por ejemplo los cuadros de Proserpina mostrados en la primera parte de la tesis). Más adelante en el film, tras aparecer su amiga Lucy en escena, vemos, mediante un montaje paralelo, que Drácula está llegando a Londres en el *Deméter*, seguidamente comienza a llover y las dos amigas se estremecen bajo la lluvia donde se ven los ojos de Drácula, el cual las observa desde el cielo. A pesar del miedo, las jóvenes se excitan de forma eufórica e infantil; comienzan a correr y reír por el jardín hasta que acaban besándose empapadas [Fig.202].

La segunda secuencia que completa la tercera etapa del personaje, se produce esa misma noche, cuando Drácula convertido en un lobo antropomorfo incita a Lucy para que acuda sonámbula a su llamada sexual. La joven asiste a la llamada del vampiro vestida con un sensual camisón de gasa anaranjado, y a medida que avanza por el jardín se va excitando hasta que llega a un banco donde se entrega completamente a Drácula. El cual la posee sexualmente de una manera brutal y bestial, lo que hace alusión a la violación y a la zoófila. Sin embargo, la forma de mostrarlo es estéticamente bella y sensual (del mismo modo que sucede en otras escenas del film), lo que produce esa erotización de la violencia tan propia de la pintura decadente y del romanticismo negro (Dijkstra, 1994; Paglia, 2006; Bornay, 2008; Fernández de Arroyabe, 2015). Esta secuencia es trascendente también para Mina, porque ella sigue a su amiga sonámbula y llega justo en el momento de la violación, sin embargo, Drácula le prohíbe verle y así le provoca esa inconsciencia de la vivencia sobrenatural que comentábamos.



[Fig.202] Secuencia de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Dicha prohibición pone de relieve por primera vez, además, una idea que se desarrolla a lo largo del film y que determina la función profunda que las figuras de Lucy y Mina representan en la película, pues la dicotomía comentada de ambas víctimas de Drácula representan en el film los dos modelos opuestos de amor; el profano y el sagrado, respectivamente. El primero es sinónimo de sexualidad, pues es el amor puramente carnal y lujurioso, que como en la novela de Stoker asocia a la mujer provocativa, atrevida, rebelde y sensual con la sexualidad negativa, bestial y el pecado, justificando así la violencia que se ejerce contra ellas en la narración, que en la película de Coppola se pone de relieve al deleitarse en dichas escenas de erotismo violento o extrema violencia misógina (Fernández de Arroyabe, 2015).

Mientras el segundo, el amor puro, inexistente en la novela, está simbolizado con la relación igualitaria, respetuosa y recíproca que surge entre Mina y Drácula, y que la película muestra de forma positiva y no violenta, lo que se anuncia ya con dicha prohibición, pues así «el vampiro la libera de toda forma de violencia porque la ama y la respeta» (Fernández de Arroyabe, 2015: 157).

No obstante, estas ideas sobre el amor puro que simboliza la relación de Mina y Drácula no empiezan a desarrollarse hasta la secuencia en la que ambos se encuentran por primera vez (físicamente), lo que sucede en las calles de Londres, cuando Drácula se presenta ante Mina como un galán y seductor extranjero. Observamos que el joven guerrero medieval del prólogo reaparece convertido en un *dandy*, un elegante caballero decimonónico, servicial y protector²¹⁶. En un primer momento, Mina le rechaza, incluso le teme, pero acaba acompañándole al cinematógrafo donde el conde consigue seducirla. Con la visita al cinematógrafo comienza la cuarta etapa del personaje, una nueva transformación de la heroína, porque, aunque esta secuencia del cinematógrafo tiene una gran cantidad de significados dentro del film (Fernández Valentí, 1994; Company, 1999; Adam y Azcárraga, 2001), para nuestra investigación tiene uno fundamental: sirve de umbral para que la heroína Mina se introduzca completamente (y conscientemente) en lo sobrenatural, para que comience su aventura, su extraño cuento de hadas con el príncipe vampiro.

Ya que, por una parte, la película muestra como en el siglo XIX el cinematógrafo era concebido como el ilusionismo, por lo que era desprestigiado como arte y concebido como mero espectáculo, un lugar donde el artificio se aproxima a la magia, aludiendo a ese mundo maravilloso de la aventura, que en este caso es sobrenatural y terrorífico. Mientras, por otra parte, durante la secuencia se producen varios momentos de tensión y extrañeza de la realidad, en los que Mina se siente reacia hacia el vampiro hasta que finalmente se siente atraída y seducida. Primero, Drácula para evitar que Mina se vaya, deja de ser servicial y la agarra hacia sí, susurrándole en su idioma. Es entonces que ella reconoce su voz como una especie de *déjà vu* (comienzan lejanamente los recuerdos de Elizabetha en Mina) que le hace caer en una somnolencia, a la vez que Drácula, mientras lucha consigo mismo

²¹⁶ Hasta ese momento el conde como vampiro había aparecido como viejo y como lobo antropomorfo.

por no morderla, le confiesa «he cruzado océanos de tiempo para encontrarte» (guion del film).

Después, aparece en el cinematógrafo un lobo blanco que se ha escapado del zoo, lo que hace que Mina vuelva en sí completamente y se aterrorice del lobo, pero Drácula le tranquiliza haciéndola acariciar con él al lobo, mientras le susurra «hay mucho que aprender de las bestias» (texto de la película). Tal como expresan Adam y Azcárraga este momento de la escena «traduce visualmente las *pulsiones internas* de los protagonistas: los planos detalle que muestran cómo las manos de Mina y Drácula acarician el pelaje del lobo, así como la expresión tranquila y feliz de los rostros, unen sensualidad y animalidad» (2001: 50-51). Ideas que conectan la historia de amor que está surgiendo entre Mina y Drácula con el amor entre Psique y Cupido, o más concretamente con versión en cuento de *La Bella y la Bestia* (Balló y Pérez, 1997: 148). Así comienza la historia de amor en el film (justificando el prólogo), y se anuncia, asimismo, la quinta etapa del personaje, pues ya ha sido seducida por Drácula y pasa el umbral para adentrarse en su propio cuento de hadas (similar a la historia de amor planteada por Badham). De esta manera, Drácula se convierte en el mentor que guía a la joven en el mundo de lo sobrenatural, pero paradójicamente él también es la clave de su heroicidad y el oponente que debe destruir.

No obstante, antes de pasar a la siguiente etapa, queremos destacar por último, el vestuario que utiliza Mina durante la secuencia completa de este primer encuentro físico de Mina y Drácula, ya que muestra simbólicamente todo lo comentado, porque, aunque ella vuelve a vestir como una institutriz victoriana, ahora el color verde pastel y la decoración vegetal habitual está combinada con verdes oscuros, mostrando visualmente su acercamiento a Drácula, además, lleva a conjunto del vestido un peculiar sombrero que la hace distinguirse como mujer moderna e intelectual, y está en sintonía con el que lleva Drácula. El cual se presenta, como en cierta manera la joven, como un elegante intelectual de finales de siglo XIX, un *dandy* inglés vestido con un traje gris que acompaña con toda una serie de complementos: un pañuelo de seda, guantes de piel, unas gafas redondas y con los cristales tintados, un sombrero de copa y un bastón de paseo²¹⁷.

²¹⁷ En esta ocasión Eiko Ishioka no utilizó el rojo para Drácula, pues se quería disimular al personaje entre la población de Londres.

Tal como hemos adelantado, esta secuencia produce la seducción de Mina que accede a tener un encuentro romántico con Drácula, comenzando con éste la quinta etapa del personaje, que se compone de dos momentos muy diferentes del film, pues englobamos en ella el susodicho segundo encuentro y también la secuencia en la que Mina se casa con Harker, ya que estos dos momentos representan dos de las pruebas iniciales y necesarias para que Mina se convierta en heroína, porque a través de ellas Mina se conoce a sí misma y reconoce su dualidad.

La escena del encuentro romántico con Drácula es un punto de inflexión tanto para la narración en sí de la película, como para Mina, pues enfatiza la historia de amor y enlaza visualmente por primera y única vez el prólogo con el resto de la película (Adam y Azcárraga, 2001: 53). Además, «toda la escena está repleta de referencias al círculo, símbolo de la atemporalidad (o detención temporal)» (Adam y Azcárraga, 2001: 53), lo que hace referencia tanto a la historia de amor eterno de Drácula y Mina-Elisabeta, como a la propia circularidad del film, que se cierra en última escena de la película y que retomaremos después. No obstante, para Mina tiene un significado mayor porque se trata de su primera prueba, que consiste en liberarse de sus miedos y reconocer su parte oscura (y oculta). Por ello, acude a la cita con Drácula caracterizada de forma inusual: peinado en media luna que deja ver su larga cabellera negra, maquillaje que realza sus ojos y los labios rojos que combinan con el vestido de noche del mismo color, el cual presenta un escote en V que deja intuir los pechos de la joven [Fig. 203].

Vestuario que simboliza principalmente su acercamiento al vampiro y a la historia de amor que ambos van a compartir, pero de forma metafórica, el rojo, como en el cuento de *Caperucita*, representa el inicio de la sexualidad de la joven Mina. Además, este vestuario tiene un simbolismo dentro de la propia cohesión del film, ya que conecta a Mina con Drácula, no únicamente por el color rojo que caracteriza al vampiro durante la mayoría del metraje, sino que al observar el boceto del patrón del vestido de Mina [Fig. 204], se puede apreciar las similitudes con la armadura de Drácula del prólogo, cuya línea primordial podemos observar en el boceto del patrón del mismo [Fig. 205]. Igualmente, esta conexión simbólica entre ambos personajes se hace evidente en la secuencia por el vestuario que lleva el propio Drácula, ya que porta una casaca de estilo militar con motivos vegetales dorados bordados en la solapa

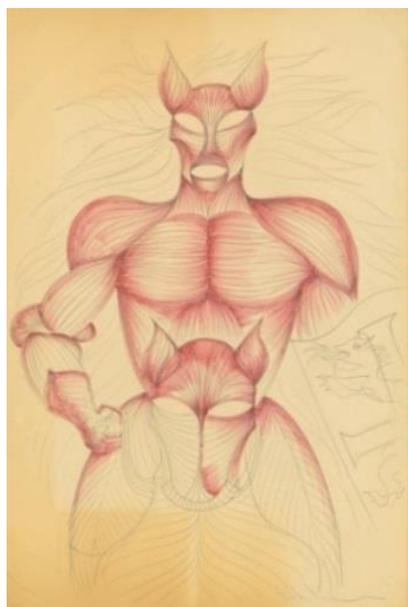
[Fig. 206], que lo vinculan con la vegetación analizada del vestuario anterior de Mina y también con el de Elisabeta.



[Fig.203] Fragmento de fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).



[Fig.204] Boceto vestuario de Mina para *Bram Stoker's Dracula* (Archivos de los Oscars).



[Fig.205] Boceto vestuario de Drácula para *Bram Stoker's Dracula* (Archivos de los Oscars).



[Fig.206] Fragmento de fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

En todo caso, el rojo del vestido de Mina refuerza la idea del resto de la escena: la seducción total de Mina por parte de Drácula. Es aquí donde constatamos verdaderamente que el vampiro se comporta con Mina completamente diferente a como se ha visto en secuencias anteriores ante

Lucy, ahora es seductor, amable, tierno y sensible, la animalización anterior ha desaparecido completamente. Nos obstante, Drácula no solamente utiliza sus encantos caballerosos para seducir a Mina, sino que usa sus poderes sobrenaturales y la absenta para enamorar a la joven. Así se crea un espacio mágico, onírico e incluso maravilloso, con claras alusiones al cuento de hadas; la cena con candelabros [Fig. 207], la transformación de las lágrimas de Mina en diamantes [Fig. 208], el vals rodeado de velas²¹⁸ y el apasionado beso final [Fig. 209].



[Fig.207] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).



[Fig.208] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

²¹⁸ Escena sugerente y preciosista que recuerda a la puesta en escena de la cena de Drácula y Lucy en la película analizada de Badham.



[Fig.209] Detalle de fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Imágenes y acciones que hacen referencia al cuento de hadas *La Bella y la Bestia* (y a sus versiones audiovisuales)²¹⁹, pues aunque se muestra diferente del cuento tradicional (Mina comprende y se enamora del monstruo antes de saber que lo es), desde el primer encuentro hasta esta secuencia Mina siente miedo al estar con él. No por su presencia en sí, sino por su propio sentimiento sexual y amoroso que no puede controlar con Drácula, y su consecuente traición a Harker (y al orden establecido), lo que va a provocar que florezca exteriormente esa dicotomía o conflicto interno, que como hemos estudiado ya le sucedía secretamente a Mina, pero que ahora se convierte en un sentimiento fuerte, consciente y dual.

Sin embargo, esta dualidad del personaje se produce también porque resurgen en ella los recuerdos de Elisabeta, pues durante la velada, bajo los efectos de la *absentia*, Mina revive la trágica muerte por amor de la difunta esposa de Drácula (lo que se ha visto en el prólogo se vuelve a ver con imágenes superpuestas y medio transparentes sobre las escenas de la velada de Mina y Drácula). Así, Mina reconoce a su doble interno en Elisabeta, comprendiendo que es la reencarnación de esta, idea que no solo se dice en el guion, sino que observamos mediante una superposición de imágenes de ambos personajes [Fig. 210]. Con todo esto, podríamos aventurar que Elisabeta representa el «yo» reprimido de Mina, pues es su recuerdo y su presencia la que la incitan a enamorarse del vampiro, a besarle y a dejarle

²¹⁹ Tanto de la película de Cocteau (*La Belle et la Bête*, 1946), como de la película de animación de la productora Walt Disney (*Beauty and the Beast*, Kirk Wise y Gary Trousdale, 1991).

entrar en sus sentimientos, provocando el florecimiento de dicha dualidad consciente.



[Fig.210] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Tras el romántico y onírico encuentro con Drácula, Mina vuelve de pronto a la realidad con su amiga Lucy muy enferma y con la carta de su prometido desaparecido, diciéndole que ha sido rescatado por unas monjas en Rumania y que necesita que vaya allí urgentemente para casarse de inmediato. Así comienza su segunda prueba, consistente en escuchar su conflicto interior. La parte obediente y buena de su personalidad hacen que se vaya sin dudar a casarse con Harker. Aquí, vuelve a caracterizarse como la recatada institutriz victoriana del principio, pero pronto observamos que se está reprimiendo, que no para de pensar en su nuevo amigo, al que llama «su príncipe» (lo que de nuevo hace referencia a la idea del cuento de hadas). Esto sugiere que en el fondo se va rápidamente a casarse con Harker porque se siente culpable, por ello no se atreve a despedirse de Drácula en persona y le escribe una apasionada carta informándole de su decisión, despidiéndose y pidiéndole perdón.

Carta que Drácula lee entristecido y decepcionado en el reservado del café donde habían quedado. El mismo espacio rodeado de velas donde la noche de su encuentro romántico habían bailado un vals, y que ahora recrea el mismo espacio mágico creado por Badham, mientras escuchamos la voz en off de Mina leyéndole la carta, un plano aéreo nos muestra el dolor que siente Drácula (Adam y Azcárraga, 2001: 58). Escena que acaba con las lágrimas de Drácula sobre la carta (primera vez que en el cine se ve llorar a Drácula),

imagen que se enlaza mediante un fundido encadenado con el mar sobre el que navega el barco que lleva a Mina a Rumania. En este viaje, Mina arranca con furia las hojas de su diario y las tira por la borda, mientras su voz en off muestra su confusión interior, dudando que sea realmente ella una buena persona, ya que piensa con tristeza en Drácula y en lo viva que le hace sentir. Al mismo tiempo que se siente mal por Harker, preguntándose por ello si realmente no una mujer mala e inconstante. De nuevo un fundido encadenado muestra la ira de Drácula, que vuelve a tener su rostro monstruoso.

Mediante un montaje alternado observamos al mismo tiempo la secuencia de la boda y el último ataque vampírico y bestial que Drácula le hace a Lucy, antes de matarla en vida. Así, se da a entender que Drácula mata a Lucy por venganza (Ansola González, 2005: 100). Con este montaje alternado, se muestran dos rituales similares que crean dos uniones muy diferentes, una sagrada y otra mortal, ya que Mina «bebe la sangre de Cristo mientras que Drácula consume la muerte de Lucy bebiendo su sangre» (López Frías, 2017: 459). Asimismo, vemos claramente dos sexualidades opuestas; una tierna, educada y delicada (Mina y Harker); otra bestial, sangrienta y lasciva (Drácula en forma de lobo antropomorfo y Lucy). No obstante, las escenas de la boda están marcadas por la solemnidad del ritual de la boda ortodoxa²²⁰ y por la tristeza de Mina. En consonancia con esto, el vestido de boda de Mina refleja dos mensajes destacables y opuestos en la escena, a la vez que es acorde al estilo de la clase media de la época, pues se trata de un traje clásico victoriano de corte serio y color gris, con un largo velo que le cubre toda la cabeza. Elementos que simbólicamente hacen referencia, por un lado, a la pureza y a la rectitud de la parte de Mina que ha decidido casarse, se asocia así al personaje con la bondad y con Dios. Por otro lado, la solemnidad del vestido y del velo simbolizan la tristeza que ese matrimonio le produce a la parte de Mina enamorada de Drácula, que se augura, además, de la misma tonalidad que el vestido (gris), es decir, monótono y sin pasión.

A pesar de esta tristeza y dualidad, las siguientes secuencias, ya en Londres, muestran a Mina diferente, sin pensamientos de culpabilidad, pues aunque en su diario expresa la preocupación que siente por Harker (debido a la enfermedad que le sigue dominando) y muestra su gran tristeza por la muerte

²²⁰ Según ha afirmado el propio Coppola, esta boda la ofició de verdad un cura rumano de una iglesia ortodoxa de E.E.U.U, lo que provocó posteriormente algunos problemas reales y legales a los actores Winona Ryder y Keanu Reeves. Véase en: <https://tinyurl.com/y4u54dpj>

de Lucy, lo único que la reconforta es la esperanza de volver a ver a «su príncipe». En ese diario, admite que ahora que está casada comprende la naturaleza de sus sentimientos hacia su extraño amigo, el cual está siempre en sus pensamientos. Esto nos informa de que está preparada para la última prueba, anterior a la acción heroica y al desenlace final. Dicha última prueba la hemos englobado en la sexta etapa del personaje de Mina, ya que se trata del momento en el que Mina se entrega al amor vampírico de Drácula, es la secuencia en la que se encuentran por tercera vez y se produce la comunión vampírica de Mina. Por lo que podríamos asociar esta prueba con la última etapa del héroe, recordemos que en el viaje del héroe explicado por Campbell (1972) ésta es la prueba difícil o traumática (la crisis más grande de la aventura porque es de vida o muerte, y solo tras superarla se consigue la gracia última y la recompensa), pero veamos detenidamente como se produce esta etapa en el personaje de Mina creado por el equipo de Coppola.

Tras la secuencia de la espectacular violencia de la muerte de Lucy vampírica (Fernández Arroyabe, 2015; Adam y Azcárraga, 2001), Van Helsing se reúne con Mina y Harker para ponerles al corriente de lo sucedido con Lucy y explicarles todo lo que ha descubierto sobre el vampiro al que se enfrentan. Es entonces que al grupo de caza vampiros se le une Harker y se disponen a destruir la abadía de Carfax con la intención de matar al vampiro, no sin antes proteger y hacer descansar a Mina en un dormitorio que el doctor Seward tiene en las oficinas de su manicomio. Aunque parece que Mina aún no sabe que el vampiro que persiguen sus amigos es su «príncipe», algo intuye, ya que muestra su compasión hacia el monstruo abiertamente cuando ve como se preparan para cazarle. Asimismo, la joven siente un extraño sentimiento cuando guiada por el doctor Seward dentro del manicomio oye las desesperadas voces de Renfield llamando a su amo. Mina siente entonces la necesidad de hablar con él, al hacerlo Renfield le advierte del peligro que corre allí, afirmando que la conoce porque ella es «la novia que mi amo codicia» (guion del film), después, cuando Mina se aleja de la celda, Renfield expresa su enfado con Drácula: «me prometiste la vida eterna pero se la das a esa hermosa mujer» (guion del film). Parece que ahora Mina ya intuye quien es el vampiro.

Unos instantes más tarde, Drácula transformado en una espesa niebla verde consigue escaparse de la abadía de Carfax y penetrar así en el manicomio para

entrar en el cuarto donde la joven duerme intranquila. La niebla verde llega hasta su cama y sube lentamente por su cuerpo, excitando a la joven, que viste ahora un sutil camisón y lleva el pelo suelto. En sueños, Mina le expresa que le estaba esperando y que quiere estar con él, entonces Drácula recupera su corporeidad de joven y apuesto «príncipe», diciéndole que es imposible que desee eso, pero Mina abre los ojos y repite su deseo, besándose después apasionadamente. Drácula le explica entonces quién es, mostrándole que en ese cuerpo no hay vida y que no tiene alma.

Mina comprende por fin todo, llora y le pega enfadada de pena, por la muerte de Lucy y porque a pesar de todo le ama, mientras le pide perdón a Dios, le dice que le ama para siempre y que «quiero ser lo que tú eres, amar lo que tú amas, ver lo que tú ves» (guion del film). Él le explica que para eso debe morir en vida, pero ella insiste y le pide la vida eterna, se abrazan, se besan, él le muerde el cuello y se abre el pecho, entonces, igual que en la novela y que en otras películas ya comentadas, se hace un corte y le da de beber su sangre (y así convertirla), no sin antes resistirse, pues le dice que la ama demasiado para condenarla a la vida vampírica. Sin embargo, Mina insiste y ella misma bebe la sangre del pecho de Drácula, fundiéndose los amantes en un abrazo de sangre y besos.



[Fig.211] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Tal como sugieren varios autores (Company, 1993; Fernández Valentí, 1994; Adam y Azcárraga, 2001), esta escena remarca la idea de que Mina simboliza el amor puro y espiritual de Drácula, ya que este momento de amor vampírico

entre Mina y Drácula hace referencia a la unión espiritual, al arrebató místico, por la simbología cristiana que envuelve la secuencia, no únicamente por el hecho de que ella bebe la sangre de Drácula para convertirse, sino que durante la escena se produce la imagen que hemos mostrado [Fig. 211], que imita la iconografía cristiana de *La Pietà* o de *La Crucifixión* (Adam y Azcárraga, 2001: 63). De este modo, una escena que en la novela es onírica, terrorífica e inconsciente por parte de Mina, en esta película se convierte en la comunión consciente, vampírica y erótica de Mina, traduciéndose su amor por el vampiro en un amor espiritual. Se aleja así completamente de la imagen misógina de la sexualidad femenina que el film ha mostrado anteriormente con las relaciones sexuales y bestiales de Drácula y Lucy (y también de Harker y las vampiras), por lo que la relación entre Drácula y Mina es una de las «aportaciones más subversivas del film: la irrupción de Drácula, hace que Mina sea una mujer libre que elige, decide y ama» (Fernández de Arroyabe, 2015: 158). Idea que se refuerza por el hecho de que es ella la que decide finalmente beber.

En cualquier caso, esta escena es interesante para nuestra investigación porque Mina se lanza a los brazos de la muerte sin pensarlo, por ello asociamos esta secuencia con la prueba traumática del héroe, ya que es una especie de bajada a los infiernos o de una muerte en vida. Sin embargo, acorde a lo que se ha visto del personaje de Mina, este proceso, su prueba traumática antes de conseguir la clave para la salvación de la humanidad, lo realiza Mina de forma lenta, pues aunque se empieza a desarrollar en esta escena, su bajada a los infiernos se continúa en las últimas secuencias del film, en el desenlace final, momento que hemos denominado como sexta etapa del personaje.

En el desenlace final, consistente en la persecución y la caza de Drácula en las proximidades del castillo, vamos observando cómo se acentúa la transformación de Mina, pero no solamente vampírica, sino que su *yo* interior, Elisabeta, se hace completamente visible, hasta hacer desaparecer por completo a la antigua Mina. Primero, durante el viaje en tren, Mina aparece casi todo el rato somnolienta (debido a que, como en la novela, Van Helsing la lleva hipnotizada para localizar al vampiro) y como si hablara desde las profundidades, afirma que está llegando a casa, se excita y está inquieta, mientras llama a su «príncipe», a la vez que sus compañeros advierten su conversión vampírica al constatar que sus colmillos se han afilado. No

obstante, aún aparecen atisbos de la Mina del principio, cuando Harker se acerca a consolarla, ella se compadece de su estado y siente pena por él.

Más adelante, cuando Mina y Van Helsing se están aproximando al castillo en carruaje (se han separado del resto del grupo para despistar a Drácula, debido a la conexión mental que Mina y éste tienen), la joven reconoce el lugar y se apresura para llegar al castillo, sin hacer caso de lo que Van Helsing le dice. Finalmente, llegan a la puerta del castillo donde se disponen a pasar la noche, alumbrados por varias antorchas (creando un ambiente sobrenatural, que se acentúa con el intercalo de planos medios, cortos y cenitales). Mina se ha soltado el cabello, incluso lo lleva alborotado, empezándose a poner violenta y a convulsionar, entonces oímos las voces de las tres vampiras del castillo de Drácula, que van apareciendo alrededor, incitando a Mina a continuar su proceso de transformación, violento y sensual. Mina se recompone de las convulsiones y comienza a seducir a Van Helsing, se abre el escote y se insinúa de forma lasciva [Fig. 212].



[Fig.212] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

En un primer momento, Van Helsing cae en la tentación y comienza a besar a la joven vampiro, Mina ríe de satisfacción y se pone burlona, hasta que se enfurece sacando los dientes para morderle, mientras le pregunta si a ella también le cortará la cabeza como hizo con Lucy, lo que parece hacer reaccionar a Van Helsing, que rápidamente se defiende con una cruz y ataca a Mina poniéndole una hostia en la frente que le deja una marca que no va a desaparecer hasta el final de la película [Fig.213]. Acto seguido, Van Helsing

protege a la joven con un círculo de fuego y ahuyenta con palabras de fe cristiana a las tres mujeres vampiro que revolotean a su alrededor, entonces Mina se reprime y se acurruca bajo los pies del profesor.



[Fig.213] Fotograma de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Tal como podemos observar en las imágenes mostradas de la escena comentada, la transformación de Mina es completa, ahora parece una *femme-fatale*, sensual y violenta. Además, el vestuario que lleva durante todo el desenlace alude a su conexión con Elisabeta y Drácula. Se trata, como observamos mejor en la siguiente composición de imágenes [Fig.214], de un vestido de terciopelo de seda verde bosque, el mismo tono y tipo de tejido pesado que el que llevaba Elisabeta en el prólogo, aunque ahora se combina con un forro verde lima que lo dota de frescura y alude a la eterna juventud de Mina-Elisabeta. La conexión con Elisabeta se construye también con el tipo de vestuario, ya que ambos imitan el corte medieval.

Sin embargo, el que ahora lleva Mina no es tanto una idealización del vestuario femenino medieval (como hemos dicho sí lo era el de Elisabeta), sino un vestuario más propio del universo fantástico contemporáneo, pues presenta un escote en V acentuado por un cuello alzado que recuerda tanto a los vestidos de las brujas y madrastras de Disney (de la película *Blancanieves y los siete enanitos* de 1937 o *La Bella Durmiente* de 1959), como a los cuellos de las capas de los Drácula cinematográficos anteriores a Coppola. No obstante, el vestuario guarda también una conexión con el Drácula de la película, pues dicho forro verde limón llega hasta las mangas y en ellas se

dibuja el mismo tipo de rallado que el de la armadura del príncipe Drácula del prólogo, boceto del cual hemos expuesto anteriormente (en Fig.205) por sus semejanzas con el boceto del vestido rojo de Mina.



[Fig.214] Composición de imágenes del film *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).
Compuesto por: fotograma, detalle fotograma y foto de vestuario. Fuente de la composición:
<https://tinyurl.com/yxaz7rsa>

Por otra parte, todo este camino hasta el castillo de Drácula significa para el personaje de Mina la verdadera bajada a los infiernos, tras la cual consigue la gracia última (en este caso la sabiduría para acabar con el vampiro y el mal que éste produce), lo que comprobamos en las últimas secuencias del film. Primero, se muestra cómo Mina hace uso de su nuevo poder vampírico para ayudar a Drácula a defenderse, debido a que el sol está en cielo y Drácula va dentro de su ataúd en un carruaje que persiguen el resto del equipo de caza vampiros (Harker, Holmwood y Seward). Para ayudarlo, la joven se sube a un sobresaliente del muro del castillo (donde ella y Van Helsing observan la persecución) y conjura a la naturaleza, chillando una plegaria en un idioma desconocido, consiguiendo tapar el sol y llamar a la tormenta. Escena que evoca a lo sobrehumano (a un poder mágico), lo que junto a la caracterización comentada de Mina, que ahora se acentúa con la ondulación más visible del cabello, hacen asociar a la joven con la idea de bruja, mostrando que su empoderamiento y fuerza se produce por su transformación siniestra.

Tras la precipitada lucha entre los caza vampiros y Drácula, Mina coge un rifle y protege al vampiro herido, ya que éste, con apariencia de viejo, aún está débil y por eso es herido. Mina se lo lleva al interior del castillo, sin saber muy bien qué hacer pero segura de que lo debe hacer ella. En el interior del castillo, la película muestra una bóveda donde están representados el príncipe Drácula y Elisabeta abrazados [Fig. 215], lo que muestra visualmente esa metáfora ya comentada de la circularidad del film, que se hace totalmente evidente unos instantes después. Además, esta pintura mural de la bóveda es circular, lo que simboliza tanto la repetición, como la eternidad o la atemporalidad, mostrando así que su destino estaba escrito y que su amor es eterno y atemporal, esto último se expresa igualmente por el propio sentido de la representación pictórica (pues es una manera de perpetuar a los amantes)²²¹.



[Fig. 215] Fotograma *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Tal como advertimos, dicha circularidad del film se hace evidente en la siguiente escena, pues tras el plano de la bóveda, el film muestra mediante un picado a Mina sollozando sobre Drácula, envejecido y herido, y comprobamos que se encuentran en la misma capilla del prólogo, donde Drácula se encontró muerta a Elisabeta y se enfrentó a Dios, se cierra de este modo la película de forma circular e invirtiendo la imagen de aquella escena, pues ahora es ella la que coge a su amado moribundo, el paralelismo visual de dicha circularidad invertida la podemos apreciar en la siguiente composición de imágenes [Fig.

²²¹ No debemos olvidar que la idea de esta pintura mural que perpetúa a los amantes la realizó ya Curtis en su versión analizada anteriormente.

216]. Además, este paralelismo visual y circular desvelan que «si el suicidio de Elisabeta arrastró a Drácula a su condenación, ahora Mina, como reencarnación de Elisabeta, le redime, le devuelve la paz y, como apunta también Company, se redime a sí misma» (Adam y Azcárraga, 2001: 69)²²².



[Fig. 216] Fotograma *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992).

Sin embargo, estas ideas (la circularidad invertida y la redención de los amantes) se refuerzan con el mismo desarrollo de la secuencia. Ya que mientras Mina asiste sollozando a Drácula, un rayo de sol inunda la estancia desde la misma cruz que el príncipe maldijo a dios (otra vez el paralelismo y la circularidad invertida; lo que antes era sangre, ahora es luz), sólo entonces Mina comprende su misión: redimir al vampiro ante Dios y salvar, así, el alma de ambos. Tras las palabras de Mina de su comprensión, todo el mal desaparece, de la cruz se desprende una luz que envuelve el rostro de Drácula, devolviéndole su juventud, Mina le besa y le dice que su amor (el de ambos) es más fuerte que la muerte, él la comprende y le pide que le de la paz eterna, y ella llorando le clava profundamente en el pecho una de las espadas que sus

²²² Adam y Azcárraga hacen referencia al texto de Company citado por nosotros anteriormente.

compañeros caza vampiros le habían clavado. Justo en ese momento desaparece la marca que Van Helsing había producido en la frente de Mina, lo que demuestra la idea citada que han analizado otros autores: que al redimir al vampiro ella misma también se salva.

No obstante, acto seguido, Mina muy triste, pero decidida, le corta la cabeza a Drácula, para salvar el alma de su amado y para acabar con el mal completamente, entonces ella mira hacia arriba y la cámara nos muestra de nuevo la pintura de la bóveda, para reforzar la eternidad de su historia de amor y la circularidad del film (que afecta, incluso, a esta misma secuencia, que empieza y acaba con la misma imagen). De este modo, el personaje de Mina creado por el equipo de Coppola se convierte en una heroína activa por amor, pero se trata de una Psique siniestra porque por primera vez utiliza la violencia para acabar con el vampiro, además, esta violencia surge de su transformación siniestra, que se produce porque recorre el camino tradicional del héroe. Así, se aleja completamente de la heroicidad del personaje de Murnau, pues ni se sacrifica mortalmente a sí misma, ni utiliza una forma no violenta de matar al vampiro, recuérdese que en la versión de Murnau el vampiro muere por la luz del sol y no porque le claven una estaca y le corten la cabeza, forma de acabar con el vampiro que en las versiones cinematográficas más tradicionales de *Drácula* realizan siempre los hombres (incluso en algunas de las versiones comentadas de los setenta), pero que aquí, de forma subversiva, lo realiza una mujer²²³.

Por lo que el personaje de Mina interpretada por Winona Ryder sigue siendo la clave para la salvación, es decir, que ella es la mujer bondadosa capaz de salvar a la humanidad del mal, pero ahora se enamora del vampiro, igual que hicieron los personajes analizados de las versiones de los setenta más subversivas y, como aquellas, se pasa conscientemente al bando del mal, del que vuelve porque es la única manera de que su amor muera tranquilo y pueda estar en paz eternamente. Así se aleja de dichas versiones de los setenta y se acerca de nuevo a la heroína tradicional de Stoker y Murnau, pero, a la vez, con esta fórmula el personaje se vuelve a distanciar de dichas versiones, pues esta Mina salva a Drácula por amor hacia él, no por el bien moral, como en el argumento tradicional.

²²³ López Frías (2017, 301) resalta que en realidad no es la primera vez que esto sucede, pues ya se había producido en la versión mejicana de Fernando Méndez (*El vampiro*, 1956).

A pesar de ello, si observamos al personaje desde una perspectiva feminista, podríamos entender que de algún modo sí que se sacrifica, ya que Mina con su heroicidad consigue que Drácula se libere de su mal y que su espíritu vuelva con su amada Elisabeta, mientras ella misma «debe regresar a la prisión del hogar victoriano que supone su matrimonio con Harker. La muerte ritual se transforma en un acto sacrificial en el que Mina antepone su amor por Drácula a sus propios intereses» (Fernández de Arroyabe, 2015: 157). Así, aunque el equipo de Coppola subvierte el rol tradicional de Mina, recurriendo, como en los setenta, al enamoramiento y a la consecuente transformación siniestra (empoderando así a Mina), finalmente la vuelve a someter, haciéndola dependiente de ese amor, por el cual sacrifica su libertad, su pasión y su poder (renunciando a su faceta siniestra).

Con todo, esta versión de Mina es una figura que oscila entre la liberación y el sometimiento, entre la acción y la pasividad, entre la heroicidad siniestra y la heroicidad sacrificial, que únicamente se convierte en unos instantes en una Psique siniestra. Sin embargo, aunque otras versiones de los setenta convierten a Mina completamente en heroína siniestra (mostrándose de forma positiva y perdurable sólo en la novela de Saberhagen)²²⁴, es el personaje del equipo de Coppola el que influencia directa e indirectamente en la construcción posmoderna de este tipo: las víctimas vampirizadas heroicas que se enamoran y se hacen por voluntad siniestras. Debido a que la obra de Coppola se convierte en paradigma de los romances góticos o romances paranormales de cierta cultura visual del siglo XXI, donde se desarrolla esta tipología de heroína siniestra, tanto en el audiovisual como en la literatura y la ilustración.

²²⁴ Cabe destacar que en la obra literaria *Anno Dracula* (Kim Newman, 1992) aparece también una relectura del personaje de Mina convertida en mujer vampiro y en novia de Drácula.

2.2.2 Versiones del tipo de personaje en el siglo XXI

A continuación proponemos un recorrido cronológico por las diferentes propuestas del siglo XXI, aquéllas que hacen evolucionar por distintos derroteros a este tipo de personaje, que aunque se desarrolla en formatos diferentes (literatura, audiovisual e ilustración) y en lugares dispares de Occidente (coincidiendo a veces en su cronología), creemos, tal como demostraremos, que el orden seleccionado es acorde con la propia evolución del tipo. En este sentido, uno de los primeros ejemplos del cine de vampiros del siglo XXI que desarrollan al personaje femenino de la víctima que se salva, mostrando de forma positiva la conversión vampírica por amor, es el personaje de Jesse (Marguerite Moreau) de la película *The Queen of the Damned* (*La reina de los condenados*, Michael Rymer, 2002).

Se trata de la segunda adaptación audiovisual de la novelas de la saga *Crónicas Vampíricas* de Anna Rice, concretamente la película versiona dos de sus libros (*The Vampire Lestat* de 1985 y *The Queen of the Damned* de 1988). Tras el gran éxito que recibió la primera adaptación cinematográfica de la saga (*Interview with the Vampire*, Neil Jordan, 1994), la productora Warner Bros (que tenía los derechos cinematográficos de las tres primeras novelas de Anna Rice) pretendía realizar la versión de los otros libros en dos películas distintas, sin embargo, durante siete años no realizaron ningún proyecto, y cuando se decidieron hacerlo el contrato estaba a punto de expirar, por lo que tuvieron que condensar las dos historias en una sola película.

Así, de forma apresurada y condensada, surge este film que dista mucho de la calidad cinematográfica de su precedente, siendo este uno de los motivos que hizo de la película un desastre comercial, además de producir una gran cantidad de críticas negativas²²⁵. Otros motivos importantes que hicieron de esta película un fracaso comercial fueron; que la distribuidora la comercializara como una continuación de la película de Neil Jordan; que el presupuesto que se invirtiera fuera mucho menor al invertido en la anterior entrega (alrededor de 35 millones de dólares frente a los 60 millones que costó la anterior); que los actores y el equipo fueran prácticamente desconocidos, incluido el personaje protagonista del vampiro Lestat, que ya había aparecido interpretado por Tom Cruise en la primera película y ahora lo hacía de la

²²⁵ Sobre todo recibió críticas y fue rechazada por el público específico al que va dirigido el film (público joven, amante de las películas de vampiros y seguidor de las novelas de Anna Rice).

mano de un desconocido, Stuart Townsend; que la puesta en escena y la caracterización de los personajes fuera tan diferente a la entrega anterior; que se titulara igual que uno de los libros en los que se basa, cuando en realidad lo hace de dos diferentes y se construye un desenlace completamente distinto.

No obstante, a pesar de todos estos malos indicios del film, estamos de acuerdo con Fernández Valentí cuando afirma que:

La reina de los condenados no solo no es una mala película sino, por el contrario, un film interesante que, si bien es cierto que no acaba de apurar todas sus posibilidades, dejándose en el tintero no pocas sugerencias que hubiesen merecido un mejor desarrollo y mayor profundización, al final se revela una aportación al cine de vampiros hartamente estimable y a ratos notable. (Fernández Valentí, 2017)²²⁶

También compartimos con el crítico de cine los elementos notables del film que analiza en el texto citado, que podrían resumirse como; la importancia de la música en el desarrollo del film y en la caracterización del protagonista, el vampiro Lestat; la asociación de la estética gótica urbana con el vampirismo, encabezada también por Lestat, un violinista que ahora es un cantante de rock con tintes góticos (igual que en una de las novelas de Rice en las que se basa la película, pero que aquí se convierte en el primer vampiro del cine que se muestra así); y las motivaciones y caracterización del personaje de Jesse (Fernández Valentí, 2017).

Es justamente ese último elemento notable del film, el personaje de Jesse, el que se transforma en heroína siniestra. Aunque esta figura aparece en la novela *La reina de los Condenados*, la película reinventa al personaje y con ello modifica el desenlace de la historia original. Ya que, sobre uno de los ejes argumentales de Rice la película construye una historia de amor, paralela (y apresurada), entre Lestat y Jesse, que determina el final del film y que dista mucho de las novelas de Rice, además, con esta historia de amor, la película le da a Jesse protagonismo y la convierte en una figura clave, hechos inexistentes en las novelas.

Dicha historia de amor, tiene lejanas reminiscencias con la que comparten Mina y Drácula en el film de Coppola, aunque mucho menos desarrollada y

²²⁶ Artículo sin numeración, extraído de <https://tinyurl.com/y2r5azpd>

con un argumento completamente diferente. En primer lugar, por la conexión incomprensible que la joven tiene hacia el vampiro, como si inconscientemente compartieran el mismo destino, pero aquí los hechos son muy diferentes. Pues Jesse es una estudiante de lo paranormal en una escuela específica llamada *Talamasca*, que atraída por saber si un cantante de rock que dice ser el vampiro Lestat, lo es realmente, comienza a investigar sobre el tema, y al descubrir que es verídico va naciendo en ella una atracción obsesiva hacia el vampirismo, que le hace saltarse las reglas de *Talamasca* (algo que nunca había hecho), acercándose así a los vampiros y conociendo en persona a Lestat. Tras lo cual, la obsesión por el vampirismo se transforma en una necesidad imperiosa de convertirse en una de ellos, tal vez por la atracción sexual que siente hacia Lestat, aunque el film también sugiere que esa obsesión y necesidad surge de la búsqueda de la joven por descubrir sus orígenes, conectados con los primeros vampiros²²⁷. Por lo que, Jesse guarda cierto pasado remoto con el vampirismo, como Mina-Elisabeta con Drácula.

La segunda idea similar con la película de Coppola es que Jesse representa en cierta manera el amor sagrado del vampiro Lestat, siendo en este caso su contrapartida, el amor profano, la antagonista del film, Akasha, madre y diosa de los vampiros, la reina de los condenados que le da el nombre al film (interpretada por la cantante Aaliyaa)²²⁸. Esta dicotomía entre las dos figuras femeninas se denota por la forma de relacionarse del protagonista vampiro (Lestat) con ambos personajes, ya que con las dos lo hace de forma sensual y sexual, pero las relaciones de poder y el erotismo varían. Así, por un lado, mientras Lestat está mayormente caracterizado como un joven depredador, egoísta y arrogante (ha retado al resto de la comunidad vampírica a desvelar su secreto y está dispuesto a despertar con su música a la temida Akasha), frente a Jesse se enternece y se humaniza, mostrándole lo horrible de su naturaleza para que la joven cambie de opinión y deje su obsesión por ser vampiro, alejándole, además, de él sin matarla (diferente completamente a cómo actúa delante del resto de humanos).

Por otro lado, las relaciones íntimas que mantiene Lestat con cada una de las figuras femeninas son muy diferentes. Lestat y Akasha mantienen un

²²⁷ Igual que en la novela Jesse es huérfana y fue criada por su misteriosa tía Maharet (Lena Olin), solamente guarda unos recuerdos lejanos, y oníricos, de sus misteriosos familiares a los que no ve desde pequeña, que finalmente resultan ser los vampiros más viejos, guardianes del secreto vampírico y de que no se despierten los reyes-dioses de los vampiros (es decir, Akasha).

²²⁸ Murió el mismo año del rodaje accidentalmente.

juego sensual donde ella es la dominante y él se empequeñece. Ella es la que marca el ritmo y la que decide que Lestat ha de ser su consorte (ha matado a su antiguo rey para quedarse con Lestat), al cual necesita para gobernar y crear su mundo de muerte y destrucción. Además, la sexualidad de Akasha es violenta y sangrienta, por ello decimos que es la representación del amor profano, como fue Lucy y las *femme-fatale* decimonónicas, símbolo de la lujuria pecaminosa y decadente²²⁹. Hay una secuencia donde todo esto se ve claramente de forma visual [Fig.217], en ella Lestat aparece medio sumergido en una bañera repleta de pétalos de rosa roja (aludiendo a la pasión), de donde surge Akasha, ella le empieza a besar primero para luego pasar a morderle el pecho, mostrando explícitamente la relación del vampirismo con el sexo, la sangre y el dolor.



[Fig.217] Fotograma *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002).

La relación entre Lestat y Jesse, por su parte, se basa siempre en la protección que ejerce él sobre ella, es por tanto completamente distinta y opuesta, ahora él es el que cuida a la inocente e inexperta Jesse, pero también, no se debe olvidar, que es Jesse la única que consigue humanizar a Lestat. Igualmente, su intimidad, aunque basada en una atracción irresistible,

²²⁹ Akasha es representada como una figura femenina erótica y siniestra, alejada completamente del personaje de Rice, pues aquélla, aunque también macabra, tenía unos argumentos para acabar con el mundo conocido mucho más consistentes que en la película, ya que en la novela lo que pretende la reina de los condenados es matar a todos los varones (y no a toda la humanidad), para fundar un nuevo y pacífico mundo donde no habría pobreza, enfermedad o hambre. Por lo que podríamos aventurar que la bella monstruo de Rice es una versión extrema del feminismo amazónico más radical.

se funda en la confianza que ambos se transmiten en cada encuentro que tienen. Tal como observamos en los siguientes fotogramas [Fig. 218], [Fig. 219 y Fig.220], a lo largo del film su intimidad es cada vez más delicada, sugerente pero nunca violenta, surgiendo entre ellos una relación de respeto, confianza y admiración mutua.



[Fig.218] Fotograma *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002.



[Fig.219 y .220] Detalle de fotogramas *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002.

Una tercera conexión de Jesse y Mina es la libertad que le produce el acercamiento al vampiro, aunque aquí mostrado de forma apresurada, de nuevo el carácter del personaje evoluciona al mismo tiempo que su visualidad. Al principio observamos a una joven estudiante, inocente, obediente y de aspecto normal [fig. 221], pero a medida que avanza el film se vuelve más curiosa, atrevida y rebelde [fig. 222], hasta convertirse en una joven gótica, sensual y valiente [fig.223]. No obstante, Jesse es desde el principio una chica que no llega a encajar del todo en la sociedad que le rodea, tal vez por eso su conversión final en mujer vampiro no se hace extraña al espectador. La cuarta

y última conexión que vemos entre Jesse y Mina es realmente la más evidente e interesante para la tipología, y es que Jesse tiene una función similar al personaje original de Mina, pues ella es la clave para la salvación, es la que consigue redimir al monstruo, a pesar de no hacerlo ella misma, por lo que es una especie de heroína indirecta.



[Fig.221 y Fig.222] Detalle de fotogramas *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002).



[Fig.223] Fotograma *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002).

Esta idea se muestra en el desenlace final, cuando Akasha y Lestat se han unido y se enfrentan a los viejos vampiros para poder gobernar el nuevo mundo de terror que quieren construir. La reina de los condenados manda a Lestat matar a Jesse para probar su lealtad, pero al hacerlo éste se da cuenta de la verdadera monstruosidad de Akasha, y al morder a la joven descubre que la ama, entonces reacciona y permite que los viejos vampiros acaben con

la madre. Por tanto, gracias a Jesse la humanidad se salva del atroz resultado que provocaría un reinado bajo el poder de Akasha.

De este modo, Jesse se convierte en una heroína pasiva, o más bien indirecta, porque gracias a ella (o a través de ella) se atrapa al gran monstruo que es Akasha, de modo similar que el personaje de Mina consigue hacer con Drácula. Incluso, Jesse consigue así redimir al vampiro Lestat, porque con ella desestima la vía del caos y del mal, volviendo a ser un vampiro que convive con la humanidad y pasa desapercibido. Porque simbólicamente Jesse es la bondad, la luz, la pureza, la clave del bien en la historia, por ello antes de la secuencia final citada, aparece Jesse vestida de blanco [fig.224] junto a su tía vampiro, Maharet (Lena Olin), mientras ésta le explica su historia y sus orígenes, entendiendo entonces que hay vampiros buenos y malos, y que los malos están dominados por la arcaica Akasha.



[Fig.224] Fotograma *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002).

Sin embargo, a diferencia de Mina, tras la salvación del mundo con la destrucción de Akasha, Jesse se convierte en la compañera eterna que tanto anhelaba el Drácula de Coppola. Por tanto, el amor prevalece sobre las sombras y ambos jóvenes vampiros pueden seguir su eternidad juntos. El amor funesto y prohibido que hasta ahora había representado la unión entre una humana y un vampiro, se convierte aquí en un romance juvenil con tintes góticos y final feliz. No obstante, que se les permita a ambos personajes vampíricos sobrevivir es en el fondo una cuestión compensada, debido a que su mal se relativiza y empequeñece por la presencia de un mal peor aún,

representado con el personaje de Akasha, figura femenina siniestra que sí que es destruida.

Aun así, es un final subversivo dentro de la normalización, pues aboga por la aceptación del otro dentro de la sociedad, ya que el vampiro aquí representa a un súper-hombre solitario y atormentado, un personaje que por su naturaleza no pertenece a nuestro orden establecido y por lo tanto no responde a las mismas reglas. Jesse se convierte entonces en la pareja necesaria para calmar la ira del ser extraño, pero no para destruirlo, sino para acompañarlo, siendo este un final compensatorio que acoge lo extraño y subversivo como posibilidad de normalidad y bondad. Así, Jesse subvierte al arquetipo que simboliza Mina, pues se le permite ser mujer vampiro²³⁰.



[Fig.225] Fotograma *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002).

Además, al convertirse en vampiro, la joven Jesse no se hace un objeto erótico, como es habitual con las mujeres vampiro, sino que se mimetiza con Lestat, tal como se muestra en una de las escenas finales del film, ambos se convierten en paradigma de la juventud gótica urbana [Fig.225], es decir, en extraños aceptados. No obstante, la visualidad de dicha escena se muestra un tanto deformada, lo que provoca que los amantes vampíricos aparezcan alargados y lánguidos, esto tal vez se deba al propio argumento de la escena, pues han aparecido a medianoche en el despacho de uno de los investigadores

²³⁰ Cabe destacar que aunque Jesse representa la subversión de Mina, su caracterización en el film hace alejarse de la subversión y transgresión de la saga literaria de Rice, pues la homosexualidad del vampiro Lestat desaparece.

más fructíferos de Talamasca para despedirse para siempre de él, por lo que esta imagen ligeramente deformada podría responder a la mirada somnolienta y cansada del investigador. Por último, queremos resaltar de la película una de sus imágenes metafóricas más logradas de la misma (si no la única). Se trata de la escena que cierra el film y que muestra visualmente la idea del amor eterno, pues mientras vemos alejarse lentamente por el puente de Westminster de Londres a Lestat y a Jesse cogidos de la mano [Fig. 226], la imagen a su alrededor se acelera, para sugerir visualmente el paso del tiempo y de la eterna juventud de los amantes vampiros.



[Fig.226] Fotograma *The Queen of the Damned* (Michael Rymer, 2002).

A partir del año siguiente del estreno de la película que acabamos de analizar, encontramos múltiples ejemplos (audiovisuales, literarios y gráficos) de la tipología completa, es decir, de víctimas enamoradas del vampiro que se hacen por voluntad siniestra y se comportan de forma heroica. No creemos que esto se deba a una influencia directa de este film, sino más bien que todos los ejemplos de la tipología son el resultado de la posibilidad de desarrollo del personaje de Mina planteado en los noventa por Coppola y por otras historias cinematográficas, literarias y gráficas, de temática similar que comienzan en la misma época²³¹.

²³¹ Nos referimos a la película de Neil Jordan (*Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*, 1994), pero también al universo creado por el escritor Kim Newman en su serie de novelas comenzadas con *Anno Dracula* (1992), que parten de un final alternativo a la novela de Stoker, replanteando a los personajes originales, así como a otros personajes de la época victoriana. Asimismo, con esta afirmación estamos pensando en la novela gráfica *League of Extraordinary Gentlemen* de Alan Moore y Kevin O'Neill, cuyo primer volumen se publicó en

En este sentido, es paradigmática la novela gráfica *Favole* de Victoria Francés (joven ilustradora española que tiende hacia el romanticismo negro posmoderno), ya que lleva más allá las premisas del personaje que representa Mina, además de dotarlo de una visualidad diferente, extraída del imaginario de la cultura gótica urbana contemporánea, en la cual Francés participa de manera artística y vivencial. La obra que vamos a analizar se desarrolla en tres volúmenes: *Favole 1. Lágrimas de piedra* (2004), *Favole 2. Libérame* (2005) y *Favole 3. Gélida Luz* (2006)²³². Trilogía que constituye la primera novela gráfica de la autora, pues hasta el año de la primera publicación había realizado únicamente ilustraciones individuales. En ella se cuenta la historia dramática y romántica de Favole y Ezequiel, una joven desdichada y un príncipe vampiro maldito que se enamoran, pero se les condena a no poder encontrarse, así comienza la aventura de Favole que consistirá en reencontrarse con su amado, liberar a ambos de dicha condena, superar su desdicha y deshacer la maldición del vampiro.

Expresamos que lleva más allá al personaje de Mina creado por Coppola porque comparte algunos de sus temas sugeridos, pero aquí se desarrollan y se materializan de verdad. Debido a que Favole se enamora también de un príncipe vampiro rumano y le pide que la convierta, a lo que el vampiro se niega porque se horroriza de hacerle eso al amor de su vida, igual que en un primer momento Drácula, pero la historia de Favole comienza en este punto y justamente porque su príncipe vampiro, Ezequiel, no se retracta en su decisión de no convertirla.

Además, Favole recorre, como la Mina de Coppola, un camino heroico que le lleva a la liberación y a la salvación de su amor vampírico, sin embargo, los motivos y las consecuencias de dicho camino son completamente diferentes. Asimismo, Favole dista mucho de Mina por tres cuestiones fundamentales. La primera es por el hecho de que Favole se vuelve siniestra permanentemente, la segunda tiene que ver con la historia, que se desarrolla en un mundo mágico y

1999 y donde aparece una versión renovada de Mina Murray, divorciada de Harker y convertida en una sufragista bisexual que lidera el equipo de hombres extraordinarios, personaje muy alejado de la película homónima dirigida por Stephen Norrington en 2003, que pretendía versionar el cómic, pero realizó una obra muy diferente, convirtiendo a Mina en una vampira sexy que lucha por el bien, pero se queda sin liderazgo y sin voz propia frente al equipo de salvadores, sirviendo solo como objeto de deseo de varios personajes del film.

²³² Publicados por *Norma Editorial*, traducidos en varios idiomas y reeditados durante varios años, distribuidos en E.E.U.U por *Dark House*. En 2011 *Norma Editorial* publicó una edición integral de lujo con material inédito y textos revisados de la autora.

fantástico alejado de la historia de Drácula, y la tercera cuestión diferenciadora es que finalmente Favole se salva y se queda junto a Ezequiel.

Antes de comenzar con el análisis de la trilogía y de su protagonista, es preciso destacar varias características del texto (y en consecuencia de la imagen). Porque, aunque éste sirve de pretexto para recrearse en una gran cantidad de ilustraciones, la comprensión del mismo es fundamental para entender al personaje de Favole. La historia se narra de forma entrecortada, reiterativa y metafórica, no únicamente se trata de que «la evocación de atmósferas, las descripciones y la construcción del relato resulten excesivamente densas, recargadas y redundantes» (Cuéllar, 2006: 128), que también, sino que muchos textos reiteran el argumento y la descripción de los personajes con metáforas o relatos distintos, lo que junto al hecho de que no hay una linealidad temporal ni textualmente, ni visualmente (pasando del sueño, al recuerdo o al presente del argumento principal sin ningún tipo de aviso), provocan que la comprensión de la historia principal se haga tan difícil que la propia autora tenga que resumir el argumento del libro anterior en el segundo y tercer libro (recargando así también los temas y la propia historia).

Realmente, no es que el argumento principal no se llegue a entender, sino que el desarrollo resulta lioso y hay algunos textos que en una primera lectura parece que no tengan mucho sentido en el argumento. Todo esto sucede principalmente por la pretensión de la autora de emular la novela gótica, el sentimiento melancólico del romanticismo y las características de lo sublime de Burke (1757), excediendo, tal vez, en el uso y herramientas textuales de la literatura de dichas características (Cuéllar, 2006: 128). Asimismo, la autora refuerza constantemente su pretensión gótica y romántica con las citas textuales de otros autores literarios y musicales (del pasado y de la actualidad), pero, no únicamente es una admiración a dichos autores, sino que las citas funcionan como elementos *paratextuales*, pues anuncian los temas que cada capítulo va a desarrollar, lo que, en ocasiones, aumenta esa redundancia del argumento y de los temas en general.

Sin embargo, creemos que todo esto responde también a dos cuestiones que envuelven toda la obra: subvertir de forma gótica los cuentos de hadas, y las leyendas de princesas, y dar su propia visión sobre algunos de los temas de la novela gótica, tales como la monstruosidad, el vampirismo, el amor eterno, la muerte o la soledad. Esto hace que el tiempo siempre sea indeterminado, yendo del pasado al presente del argumento sin avisar, haciendo referencia

aleatoriamente a momentos históricos (Inquisición o Carnaval de Venecia), a la vez que se mezclan mitologías (figuras celtas, grecolatinas y del imaginario fantástico literario). Igualmente, por estas dos cuestiones se reiteran ideas, temas y personajes, los cuales a veces resultan muy similares, lo que se acentúa porque siempre son bellos, ya que todos guardan su monstruosidad en el interior, pero ésta no se entiende como horrorosa, sino como diferente a la normalidad, acercándose así a Rice, Jordan, Coppola y, sobre todo, a Burton, autores en los que también se inspira para sus ilustraciones. Al mismo tiempo que recoge la iconografía de la pintura prerrafaelista y simbolista decimonónica, junto a la visualidad erótico-gótica surgida a partir de los años setenta en el cine de la Hammer y en el cómic.

En cualquier caso, vamos a centrarnos primero en estudiar la trilogía a partir de las dos cuestiones temáticas planteadas; la subversión de los cuentos de princesas y de las leyendas; la visión de Francés sobre algunos de los temas y personajes monstruosos de la novela gótica. La presencia del cuento de hadas es constante, tanto con alusiones de forma directa (a cuentos concretos), como indirecta (utilizando los recursos y la estructuras del cuento tradicional), pero se recurre al cuento y a la leyenda para subvertir de forma gótica a sus personajes y a las propias historias, lo que hace que Francés se acerque más a la utilización de los cuentos que hicieron Carter y Lee en los años setenta, que a las alusiones que hemos detectado en algunas de las versiones de Drácula. El argumento principal de la trilogía, la historia dramática de Favole y Ezequiel, se acerca al cuento de hadas invirtiéndolo, no a uno concreto, sino en general a la estructura de los cuentos tradicionales de princesas. Favole, como Cenicienta (entre otras), es una joven desdichada, pobre y marginada desde pequeña.

Sin embargo, la trilogía se inicia contando la historia de Ezequiel, deprimido y preso en su propio castillo. A través de sus recuerdos y sentimientos descubrimos que éste había sido un príncipe vampiro atroz que condenó a muchísimas doncellas, pero también ayudó a otras jóvenes extrañas, tristes y desdichadas, como Laverne y Marquise. Finalmente conoció a Favole, y así el amor, estuvieron juntos mucho tiempo como enamorados [Fig. 228], hasta que un día Favole le pidió que la convirtiera en vampiro para poder ser como él, pero Ezequiel se negó y tras las súplicas de ella, entró en cólera y la echó del castillo, porque no quería condenarla y temía que la joven le tentase. Favole entristecida se va lejos de allí, y en la costa de Génova decide suicidarse [Fig.

229]. Por haberse ahogado voluntariamente, Neptuno le condena a errar eternamente como un espectro vampírico, construyendo así un muro invisible que separa a Favole y a Ezequiel, ya que ahora viven en dos realidades distintas²³³. El espectro deprimido de Favole acude al lugar de su triste infancia, Venecia, donde vagabundea melancólica.



[Fig. 227] Ilustración de *Favole 1. Lágrimas de piedra* (2008: 42).



[Fig. 228] Ilustración de *Favole 1. Lágrimas de piedra* (2008: 38).

No obstante, no se queda en este estado de heroína pasiva, sino que tras un tiempo estancada en su melancolía, decide emprender un camino que le lleva a encontrar la manera de romper su maldición, reencontrarse con su amado y salvar a ambos con la muerte, traspasando juntos el umbral al mundo de los muertos, donde sí que pueden vivir sin dolor, ni tristeza, eternamente. De esta manera, Favole muere al principio del cuento y su camino consiste en superar esa muerte dramática y violenta (para poder descansar en paz), pero, además, Favole (la bella doncella) es la que busca a Ezequiel (el hermoso príncipe), siendo ella la que le libera de su prisión y no al revés, como suele suceder en los cuentos de hadas de princesas, pensemos en la Bella Durmiente o Rapunzel.

Asimismo, como en muchos de los cuentos y leyendas tradicionales, en el camino de Favole aparecen una serie de personajes que ayudan o guían (cuyas historias también son narradas), pero ahora la heroína del cuento de hadas

²³³ Con la condena de Neptuno vemos la mezcla de tradiciones presente en Francés, pues mientras alude a una deidad grecolatina, la condena se realiza por haberse suicidado, lo que es propio del pensamiento cristiano.

también ayuda a muchos de ellos, los personajes que se cruzan en su camino son: Sasha, Ebony, Abel, Laverne, Perséfone y Anguelique. Las historias de estos personajes son contadas también como cuentos de hadas o como leyendas, algunas son figuras tradicionales pero subvertidas, mientras otros son personajes concretos de los cuentos, o las leyendas, universalmente conocidos, que son mostrados desde la visión de la autora, de forma gótica y por tanto subversiva (acordaros que hemos dicho que Francés subvierte tanto cuentos como leyendas).

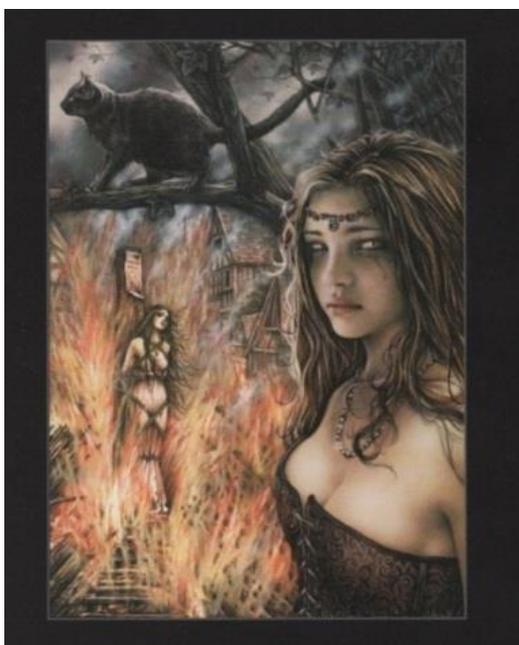
El primer personaje del camino de Favole es Sasha, éste es un espectro de niño solitario, un alma en pena que vagabundea entristecido, como Favole, por el puente de los Suspiros de Venecia²³⁴. La protagonista se siente identificada con el pequeño espectro (por recordarle a su propia infancia desdichada), éste le dibuja lo que llama la «lágrima de los sufrientes», por la pena amorosa de Favole, a partir de ese momento lleva siempre esta marca (que ayuda a identificar en las ilustraciones a Favole). Solo después de que Sasha le haga la marca, Favole emprende su camino para reencontrarse con Ezequiel. El pequeño espectro le acompañará a escondidas hasta el final, momento en el que ella le acoge a su lado y le ayuda a dejar el mundo de los vivos.

El siguiente personaje que se encuentra Favole es Ebony, joven hechicera, que vivió en la época de la inquisición y al nacer con una deformación en el sexo fue repudiada por su familia y desterrada de su pueblo, escapando a los bosques, donde creció sola, triste y con ansias de venganza, es entonces que invoca a Favole y la convierte en vampiro para que lleve a cabo su venganza, a cambio, Ebony averigua con su magia el lugar donde está el castillo de Ezequiel (Rumania). Por lo que Ebony no es que le ayude, sino que hacen un intercambio. Tras la partida de Favole a Rumanía, en forma de leyenda se narra el destino de Ebony, ya que se cambia de tiempo verbal (pasado) y se dicen frases como «cuentan los árboles muertos» (Francés, 2008: libro 2, 30). Tal como prevé Favole al partir, esta historia cuenta que Ebony abusó de su

²³⁴ No es casualidad que Francés elija el puente de los Suspiros como lugar donde Favole llore sus penas y vague como espectro melancólico y enamorado, ya que este puente está relacionado con el romanticismo y con leyendas orales venecianas. Construido en el siglo XVII por el arquitecto Antonio Contin, el puente de los Suspiros unía las dependencias legales del Palacio Ducal con las celdas de la Nueva Prisión de la Serenísima, por ello se dice que este puente era el último lugar por donde los reos podían ver la luz y así se construyó la leyenda de que los habitantes de Venecia escuchaban los suspiros de los presos que cruzaban el puente. No obstante, el puente coge su nombre por el poeta inglés romántico Lord Byron, por su obra *Las peregrinaciones de Childe Harold* (1812). Asimismo, existe otra leyenda local que dice que si dos amantes se besan al atardecer en una góndola cuando pasan por debajo del puente y al son de las campanas del Campanile di San Marco, serán bendecidos con el amor eterno, leyenda que inspiró la película *A Little Romance* (George Roy Hill, 1979).

poder (sin aprender de su nueva condición) y fue apresada por los aldeanos antes de acabar su venganza, siendo llevada a la hoguera.

Sin embargo, no murió del todo porque se transformó en un gato negro, lo que se narra también como si fuera una leyenda: «Desde aquella última noche, los viejos robles que la vieron crecer acunan en sus ramas a una pequeña gata negra, cuyos maullidos despiertan por las noches a todos los niños que ríen felices jugando en la placidez de sus aldeas» (Francés, 2008: libro 2, 31). Esta leyenda la acompaña la autora con varias ilustraciones, entre las que se encuentra la que mostramos [Fig. 229], que resulta ser como una especie de síntesis visual de la historia, ya que aparece Ebony junto a su doble felino, a la vez que al fondo la vemos arder en la hoguera.



[Fig. 229] Ilustración de *Favole 2. Libérame* (2008: 31).

El siguiente personaje que ayuda a la protagonista es el vampiro Abel, que sin pedir nada a cambio le otorga a Favole el amuleto de su madre, el Necross, con el que la protagonista podrá burlar la maldición de no poder encontrarse con su amor. Así, Abel funciona en la historia como la figura que ayuda desinteresadamente, como el hada madrina o, más bien, el mago blanco, pues definido como figura masculina y no por casualidad este personaje de Francés tiene un largo cabello largo y blanco. No obstante, Abel es también una figura emblemática en la trilogía, por ser el hijo de Marquise y un querubín de piedra, una historia contada en el primer libro. Allí se explica que Marquise era una apasionada de los cementerios y se enamoró de un ángel de piedra, al que le tocaba con su violín todos los días, pero su amor imposible entristecía a la joven. Ezequiel la convirtió en vampiro, haciendo posible que la princesa y el

querubín de piedra consumaran su amor (lo que se explica verdaderamente cuando aparece Abel, segundo libro, pues es con el Necross que la estatua adquiere vida).



[Fig. 230] Ilustración de *Favole 1. Lágrimas de piedra* (2008: 27).

En la última parte de la historia de Marquise, se hace referencia a los cuentos de hadas, pero se subvierte su sentido original, al dotar a la princesa de un sentido tétrico y de pretensión siniestra:

La princesa de los cuentos de hadas existe (...) Más ningún príncipe necrófago volvió a visitarla jamás. (...) guiará (...) niñas que murieron a manos de malvadas madrastras (...) Ella es el espectro del castillo, bella y eterna por siempre jamás. (Francés, 2008: libro 1, 30)

Tal como se recalca en la última frase del texto citado, la figura de Francés nunca deja de sublevar la belleza tradicional que el cuento le otorga a la princesa, pues aunque ahora esté manchada de sangre, rodeada de elementos tétricos y caracterizada como una mujer vampiro, no deja de ser una princesa travestida de mujer siniestra [Fig.230]. En cierta manera, la historia de Marquise guarda similitudes con las historias occidentales de las estatuas que adquieren vida, como las ya citadas Galatea en la Antigüedad o la Venus de la novela *La Venus d'Ille* (Mérimée, 1835), pero ahora el sexo se ha intercambiado y la estatua no resulta ser malvada. Esta historia se cierra cuando aparece Abel (segundo libro), pues él cuenta que finalmente unos aldeanos mataron a su madre y desde entonces el ángel de piedra llora a su amada, resultando ser, como el resto de historias de Francés, un relato dramático, triste y melancólico.



[Fig. 231] Ilustración de Favole 2. Libérame (2008: 45).

En cualquier caso, el camino de Favole continúa y ella cada vez está más segura y empoderada, gracias al amuleto de Abel, pero sobre todo a que ahora es una mujer vampiro [Fig. 231]. Favole se empodera y se hace una figura más fuerte. El siguiente personaje que aparece en el camino de Favole para ayudarle es Laverne, cuya historia es introducida en el primer libro desde la perspectiva de Ezequiel. Ahí se cuenta que Laverne fue un hada espectral y oscura, llamada también reina albina y virgen dolorosa, que antaño fue una doncella que se ahogó al quedarse huérfana de padre (por las cruzadas), desde entonces domina sobre un lago, donde otras doncellas corrieron su mismo destino. Ahora todas son ninfas del estanque y del bosque, y su diosa es Laverne, son figuras asociadas al agua y a la falta de amor, que cuentan sus historias con dulces melodías. Características que las asocian con las ninfas del agua de las leyendas de origen céltico. De hecho, Francés las relaciona directamente con una figura descendiente de éstas, el personaje de Ofelia, que como hemos estudiado en la primera parte de la tesis es una derivación moderna del arquetipo de Perséfone.

Por un lado, esta relación la encontramos en el texto, donde se equipara a Laverne directamente con Ofelia, «en la corte de las vírgenes sumergidas, es ella la emperatriz del paraje nublado, la Ofelia asfixiada en lodo, que se aventuró antaño a cruzar los ríos, delirando entre lloviznas» (Francés, 2008: libro 1, 15). Por otro lado, tal como ya ha advertido Cuéllar (2006), las ilustraciones que recrean a Laverne y a su séquito de ninfas imitan el simbolismo y las características del cuadro de *Ophelia* de Millais (1851-52),

pero ahora están literalmente teñidas de negro (Cuéllar, 2006: 131). Aunque todas las ilustraciones se recrean a partir de la Ofelia prerrafaelista (pero a base de negros y blancos), hay una de ellas que imita descaradamente la composición de Millais [Fig.232].



[Fig. 232] Ilustración de *Favole 1. Lágrimas de piedra* (2008: 13).

No obstante, la Ofelia de Francés supera su condición de heroína pasiva, pues literalmente se transforma, mediante una metamorfosis, en una especie de Moira o adivina, reina y diosa de las hadas del pantano que augura el destino de la protagonista. Historia que se muestra en el tercer libro, cuando Favole pasa por el pantano de Laverne, capítulo introducido por dos estrofas del poema *La Belle Dame Sans Merci* de Keats (1819), reforzando la asociación de Laverne y su ninfas con las damas del lago de la tradición inglesa de origen céltico. La llegada de Favole a las ciénagas de las hadas, provoca el despertar de la reina, que llevaba tiempo en letargo y en continua metamorfosis, como si fuera una oruga que se va a transformar en mariposa. Favole participa del ritual que realizan las hadas siniestras para despertar a Laverne (calificada como madre, diosa, reina y protectora de las hadas), que renace de la tierra y la ciénaga, resplandeciente y alada, diferente a su imagen en el primer libro, pues ahora se presenta como una figura fuerte y poderosa [Fig. 233].

En este momento es cuando Laverne se acerca a la idea de la Moira que conoce el destino, y por ello, nada más despertar de su letargo, Favole le dice «Deseo conocer el camino, el sentido real de mi existencia y la salvación de mi alma» (Francés, 2008: libro 3, 19). A lo que la renovada reina de las hadas le responde que su salvación es la muerte: «busca la muerte y limpia tu

sufrimiento» (Francés, 2008: libro 3, 19). La respuesta de Laverne resume el tema principal de la trilogía, adelantando el final del argumento principal.



[Fig. 233] Ilustración de *Favole 3 Gélida luz* (2008: 19).

Finalmente, en el camino de Favole se cruzan los personajes de Perséfone y Angelique, joven similar a Blancanieves y la propia dama de la muerte (respectivamente). Figuras que aparecen para indicarle a Favole el camino de la muerte (el camino al castillo de Ezequiel). No es casualidad que la joven Blancanieves se llame Perséfone, pues Favole baja a través de ella a los infiernos, a la muerte y como se ha estudiado en la primera parte de la investigación, Blancanieves es descendiente de Perséfone, del momento que la diosa come la granada en el inframundo.

La asociación que hace Francés de su Perséfone con Blancanieves es obvia desde el primer momento que la describe, pues llena su historia de referencias al simbolismo del cuento original, así como a su significado; la adolescente Perséfone se encuentra en la nieve, tiene el cabello de ébano, los labios pintados de color rojo, también nombra a una madrastra a la que teme, tiene la primera menstruación y se atraganta con una manzana. Sin embargo, aquí no hay príncipe que salve a Blancanieves porque ésta es una niña enferma que quiere morir tranquila. Por eso aparece Favole, para ayudarla a morir antes de que una gran cantidad de mariposas violáceas y flores de violetas (simbolismo Occidental de la muerte) antecedan la llegada del ángel de la muerte, pero la nueva Blancanieves de Francés no tiene miedo y se va

contenta con el ángel, pues es feliz de morir y poder descansar por fin de sus dolencias.

Verdaderamente, el final de este relato está presente desde el principio del mismo, pues la primera vez que se muestra a Perséfone canta contenta la canción a Angelique, que anuncia que la muerte es un ángel²³⁵. A pesar de las claras alusiones simbólicas al cuento concreto de *Blancanieves*, Francés refuerza aún más la idea al final del capítulo, haciendo referencias directas al cuento: «A lo lejos, en el lugar donde Blancanieves encontró la paz, los cuervos y las mariposas volaban con total armonía custodiando su féretro de cristal» (Francés, 2008: libro 3, 34). No obstante, si profundizamos un poco en esta historia, Perséfone y Angelique son lo mismo, pues ambas simbolizan la muerte, por ello se asocia todo el rato al personaje de Blancanieves y se destaca su conexión con la diosa Perséfone de la Antigüedad.

Antes de pasar a la siguiente cuestión (a la visión de Francés sobre algunos de los temas y personajes de la novela gótica), queremos destacar una historia más que refuerza la subversión que hace Francés de los cuentos de hadas. Aparece en la introducción del libro dos, tras una cita de la novela *Frankenstein* de Shelley (1818), que antecede el tema del texto de Francés, que es una alabanza a lo extraño y la marginación del ser diferente e infeliz. Aquí se narra un relato en forma de cuento (ya que utiliza frases como «érase una vez» o «aseguran los cuentos de hadas que»), pero de nuevo con tintes góticos, al contar la historia de una joven que se enamoró de un tétrico castillo abandonado en medio del bosque y se unió a él eternamente:

Me enamoré de un castillo que todos evitaban por temor (...). En un inmortal abrazo quedamos para siempre unidos en el estatismo de la piedra, y ahora él y yo somos un solo ser que irradia pasión tras el manto pétreo de una gárgola. Y sé que juntos formamos una pareja de monstruos y que los demás repudian nuestra unión. (Francés, 2008: libro 2, 4)

No obstante, la idea de la subversión a los cuentos de hadas se hace completamente evidente con las siguientes frases del final del texto, que muestran, además, esa intención de evocar lo sublime del romanticismo: «En el corazón de esta leyenda, los ángeles se enamoran de los demonios y los

²³⁵ Este ángel de la muerte es quien ayuda a Favole (mostrándole el camino hacia el castillo de Ezequiel) y es caracterizado en femenino (igual que en muchas de las representaciones pictóricas decimonónicas), como una bella dama alada de negro con violetas incrustadas en su cabello oscuro.

caballeros de los cuentos de hadas enloquecen por las princesas deformes (...) Oh, cuanta belleza palpita en lo desconocido» (Francés, 2008: libro 2, 4). Estas frases evidencian esa intención de subvertir los cuentos de hadas de Francés, asociación que como hemos estudiado hicieron también otros autores en los setenta y los noventa al convertir la historia de Drácula y Mina en versiones vampíricas de ciertos cuentos de hadas. Sin embargo, Francés lleva más allá esta idea, al subvertir varios cuentos y dotarlos de su propia visión, lo que le hace acercarse a la obra estudiada de Ángela Carter y Tanith Lee, que recuerdese modificaron intencionadamente los cuentos de princesas, ya que Francés dota a sus princesas de fuerza a través de su transformación en mujeres vampiro, es decir, como aquéllas escritoras, utiliza a la figura siniestra para crear a una mujer heroica fuerte que supera su condición de heroína pasiva.

Esta historia, por otra parte, es uno de esos relatos de la trilogía que no avanzan el argumento principal, ni describen ninguna historia colindante, pues se trata de un relato que parece independiente de los personajes (no se especifica nada de ellos), pero que al analizarlo bien y compararlo con el resto de textos e ilustraciones, nos damos cuenta que parece una manera alternativa de contar el enamoramiento de Favole, pero no su historia entera, sino lo que le ha sucedido en la primera parte, su enamoramiento del vampiro. Ya que, por un lado, cuando en el primer libro se narra el romance entre Favole y Ezequiel se hace alusión constantemente al castillo de Ezequiel, comparando el amor vampírico con la frialdad y la eternidad de la piedra, pero, además, el vampiro está unido al castillo y al final del primer libro se le asocia metafóricamente con las gárgolas de éste mediante el texto y la ilustración que le acompaña, donde Ezequiel mira el horizonte desde la cornisa de su castillo como las gárgolas del mismo (Francés, 2008:libro 1, 28-29).

Por otro lado, el sentimiento de Favole por el vampiro representa la unión de los opuestos que se observa en prácticamente todas las frases del relato citado, además ella se siente un ser desdichado, abandonado desde pequeña y triste por su soledad, por ello, el enamoramiento del vampiro le produce por primera vez felicidad y siente que es su destino. Sin embargo, es un amor imposible y deleznable para el resto, incluso, en esa primera parte de la novela gótica, para el propio Ezequiel. Asimismo, en cierto modo, los dos amantes se reencontrarán y morirán juntos en ese castillo. En todo caso, pensamos que

este relato solamente es una historia alternativa de los amantes, pues, como hemos advertido, finalmente el argumento avanza hacia otros derroteros. Esta deducción que hacemos nosotros se refuerza con la ilustración que acompaña el relato, pues allí observamos a Favole de espaldas mirando desde el bosque el castillo (Francés, 2008: libro 2, 5)²³⁶.

Aprovechamos lo comentado sobre lo que siente Favole por su amor vampírico, para enlazar con la siguiente cuestión que queremos destacar: la visión de la autora sobre algunos de los temas de la novela gótica, tales como la monstruosidad, el vampirismo, el amor eterno, la muerte o la soledad. Realmente, durante todo el primer tomo y el principio del segundo, la visión del vampirismo se muestra a través de la protagonista, que es similar a la de Rice y el vampirismo de los noventa, es decir, que el vampirismo es visto como metáfora de la liberación sexual, un exaltamiento de la belleza y la juventud, pero, también, refleja al ser incomprendido, a aquellos que se encuentran alejados de lo que la sociedad entiende como normal. No obstante, estas ideas se reflejan siempre con connotaciones melancólicas, acercándose así al sentimiento romántico promulgado por la cultura gótica urbana (recuérdese lo explicado en la introducción de esta segunda parte de la tesis). Por una parte, en el primer libro de Francés se resalta constantemente el anhelo amoroso y sexual de Favole por estar junto a Ezequiel, exaltando el amor vampírico como sinónimo de belleza, juventud y amor a través de los textos y de la cita que aparece en la página ocho, que son unas frases extraídas de *La morte amoureuse* (Gautier, 1836).

Por otra parte, en el primero y segundo libro, se da a entender que Favole se enamora de Ezequiel y del vampirismo porque ella está completamente sola, es una incomprendida, huérfana y pobre, por ello el único ser que le puede amar es también alguien solitario y condenado, lo que se hace evidente con frases que dice Favole, como la siguiente: «Ahora deseo con mayor vehemencia reencontrarme con mi antiguo amante y con él...obtener la salvación. Así demostraré al mundo que también los malditos sabemos amar» (Francés, 2008: libro 2, 18). Es decir, que su amor vampírico la va a salvar y a liberar de su condena solitaria.

Sin embargo, en ese mismo segundo libro se da a entender otra idea que coge forma completamente en el tercer libro, y es que la salvación y la liberación no vienen con el vampirismo, sino con la muerte. Idea que aparece

²³⁶ Se deduce que es ella por el cabello y por el vestuario que se repite en el primer libro.

de forma disimulada al comenzar el segundo libro, pues bajo la ilustración donde están representados Favole y Ezequiel abrazándose (Francés, 2008: libro 2, 8), hay una cita de la estrofa de *Libera me*, del responsorio de *Officium Defunctorum*, antecediendo así que la muerte es la salvación de ambos, y es el paso a otro mundo donde la condena y pecados que se han tenido en vida desaparecen, por eso se asocia la liberación con la salvación. No obstante, este significado no se entiende completamente hasta que no acaba la trilogía, pues en este segundo libro queda abierta la posibilidad de que sea el amor vampírico de Ezequiel el que libere a Favole de su sufrimiento.

A pesar de que es el segundo libro el que se titula *Libérame*, es el tercero el que versa sobre la idea de la liberación, aunque ahora, como se ha dicho, se asocia ya directamente con la muerte. Ya que primero se cita en la contraportada una estrofa de *La dama de Shalott* de Alfred Lord Tennyson (1833), poema con diversas interpretaciones, pero que en general gira en torno a una princesa atrapada por las sombras en una torre, que consigue liberarse y escaparse, aunque finalmente muere. Tras la susodicha cita, aparece una introducción que narra un relato independiente del argumento principal, es la historia de Casimir, un Pierrot triste y con alma, que se siente apesadumado por su creador y está cansado de su existencia, pero un incendio le libera de su sufrimiento, asociando directamente la liberación con la muerte al decir al final del relato que «Más allá de un teatro devorado por las llamas, las cenizas de los muertos volaron en libertad, tocaron las estrellas y descendieron hacia el mar» (Francés, 2008: libro 3, 5). Por lo que, Francés está equiparando su relato de Casimir con su interpretación del poema de la dama de Shalot, asociados ambos porque están atrapados en sus deseos y pensamientos, pero finalmente con la muerte pueden liberarse, lo que se relaciona al final de la trilogía con lo que les sucede a Ezequiel y a Favole (incluso a Sasha que se va con ellos).

Porque ese es el sentido final de *Favole*, la liberación, y ésta no se produce por el vampirismo, sino con la muerte definitiva, en efecto lo vampírico es visto como una condena, por ello al final de la historia Ezequiel entiende que se debe clavar una estaca, no solamente para morir y encontrarse con su amada, sino para salvarse él también, para limpiar su alma y extraer «al demonio que durante eternidades había gobernado su existencia no-muerta en el reino de los vampiros», así «el alma purificada de Ezequiel volvió a ver a Favole por primera vez en siglos...en el cruce de caminos entre la vida y la muerte. Y

Favole encontró así la salvación» (Francés, 2008: libro 3, 42). En ese mismo texto, por otra parte, se dice que «Desde entonces, el sufrimiento dejó de atormentar a las dos almas que renacían juntas en el mundo secreto de los espejos; la condena había llegado a su fin (...) La Gélida luz se hizo ante ellos» (Francés, 2008: libro 3, 42), lo que hace evidente otra idea de la autora, tanto Ezequiel como Favole son almas en pena, por eso se han convertido en seres sobrenaturales, y por ello, también, la muerte es una liberación, porque ésta se entiende como el paso a otro mundo.

Tras este análisis del texto de Francés, extraemos varias conclusiones. En lo que se refiere concretamente a nuestro objeto de estudio, podemos afirmar que Favole es una extraña heroína, una figura que comienza siendo pasiva y víctima (ella misma quiere convertirse en mujer vampiro y luego se suicida), pero que se activa por su melancolía y la esperanza del amor, comenzando así un camino heroico que le lleva no únicamente a liberarse de su condena, sino que es ella la que salva al príncipe, a su amante, que a la vez es el propio monstruo de la historia, subvirtiéndose así a la clásica víctima del vampiro, pero también a la princesa del cuento de hadas.

En cuanto al resto de personajes, hemos detectado que todos son almas en pena, figuras sobrenaturales y en principio terroríficas que finalmente resultan ser hadas y seres mágicos travestidos de figuras siniestras y melancólicas. Tal vez, el único personaje que no es así es Ebony, con cuyo relato la autora nos da su particular visión de la superstición de los gatos negros y su asociación con las brujas y el demonio. Visión particular que hemos observado realiza también de otras figuras de la cultura occidental, como Ofelia, las damas del lago, la Dama de Shalott, Blancanieves o la historia antigua sobre la estatua que adquiere vida. En todos estos casos, los personajes son vistos como seres incomprendidos, marginados y desamparados.

Por esto último, hemos resaltado al principio del análisis que la trilogía se acerca a la obra filmica de Burton, pero como también hemos comprobado, la historia de Francés es mucho más dramática, trágica, melancólica y romántica que la mayoría de historias de Burton. Esto se debe a la tendencia neo-gótica y neo-romántica de la autora, debido a su posicionamiento de mujer *dark* o gótica urbana que envuelve toda su vida y, en consecuencia, su obra, por ello mantiene el espíritu de esta corriente artística o movimiento cultural que hemos explicado al comenzar la segunda parte de nuestra investigación, lo

que responde a esa exaltación de lo dramático, la sensualidad y la muerte que recrea un romanticismo negro, que en principio parece mostrar una visión oscura de la vida.

Sin embargo, tal como deducimos del final de la trilogía, realmente la muerte no es el final para los protagonistas, sino su salvación y su transformación, por lo que todo ese dramatismo, melancolía y oscuridad, no refleja una visión oscura, sino que es el vehículo mediante el cual la autora expresa una esperanza, un camino para la recuperación de esos seres desdichados. Además, hay otra lectura latente en esta trilogía, que aunque no estamos seguras, queremos plantear, pero para ello debemos resaltar que Francés es una mujer transexual, una cuestión íntima de la autora que únicamente exponemos aquí porque es un dato relevante para tener una mirada diferente a la trilogía, pues la historia que se muestra, y sus pequeños relatos, parecen responder a metáforas fantásticas y góticas de sus propias vivencias, miedos, anhelos y deseos²³⁷.

De este modo, el hecho de que sea transexual hace entender mucho más esos textos analizados de la unión de los opuestos, de la aceptación del otro considerado monstruo, así como las frases citadas donde seres desdichados desean amor o se reclaman cuentos de hadas para princesas tratadas como deformes y extrañas, pero también, adquiere otro sentido que sus princesas se empoderen a través de la transformación, que sean seres mágicos travestidos de figuras siniestras, metáfora que desvela su propia experiencia, donde lo que superficialmente es una cosa, pero internamente otra. Por ello, tal vez, sus personajes son siempre bellos y góticos, lo segundo es lo que parece, una máscara que atormenta, y lo primero es lo que es de verdad, su identidad sincera, por eso es bella.

Asimismo, en la trilogía de *Favole* hemos hallado dos sentimientos y mensajes opuestos que parecen responder a su vida pasada y actual, pues una es melancólica y refleja la frustración de haberse sentido en el cuerpo que no le corresponde, mientras otra es una alabanza al empoderamiento, a la fuerza y a la seguridad adquirida tras haber podido transformarse en el ser que realmente es. Para Francés esta transformación a mujer significa ser bella y poderosa, lo que se refleja sobre todo en el personaje de Laverne que hemos

²³⁷ Francés no lo ha resaltado nunca de forma directa en sus escritos, ni en su página web, ni tampoco aparece en las pequeñas biografías sobre ella que se han publicado en revistas, periódicos, libros o en Wikipedia. No obstante, es una realidad de la que tampoco se esconde, aunque prefiera ser trata como lo que se siente y es: mujer.

analizado, ya que resurge en el tercer libro como una figura femenina empoderada, tras pasar tiempo de letargo en un proceso de metamorfosis, de forma análoga a la mariposa²³⁸. Tal vez, sea esto también lo que responda a que los personajes de la trilogía sean siempre bellos.

No obstante, la historia se centra en Favole y ella, aunque se transforma en espectro y en una poderosa mujer vampiro, finalmente se libera con la muerte, una vez ha encontrado a Ezequiel. Si prescindimos del hecho de que su historia parte del enamoramiento y del sexo vampírico, presente durante toda la trilogía (con imágenes y frases) hay otros datos que apuntan a una segunda interpretación posible de la historia, que sería que Ezequiel y Favole fueran el mismo ser, ella vive en su interior, queriendo salir, pero él no la acepta y la ha alejado de su consciencia, por eso es un vampiro que finalmente es interpretado de manera negativa. Esta lectura podría explicar, también, los rodeos que da Favole por el bosque, que siempre le recuerdan a él, pues en realidad estaría en su consciencia. Asimismo, el suicidio y la idea de que viven en dos mundos paralelos, pudiéndose encontrar únicamente a través del espejo, también tendría sentido con esta lectura. Sin embargo, al final mueren ambos y con ellos se va el pequeño Sasha, lo que podría significar que este niño fuera realmente Ezequiel-Favole de pequeño. Motivo por el cual, es a través de él que Favole decide emprender su búsqueda, que sería volver a la consciencia. Todo esto podría desvelar que la muerte es la propia aceptación interna de los dos personajes en uno, lo que explica algunas frases del texto final de la trilogía citado anteriormente, pues ahí se recalca una idea en consonancia con lo que estamos explicando: que la condena se ha acabado y ambas almas renacen juntas.

Aún con todas estas conexiones que nos hacen evidente esta interpretación, muchas de las imágenes de las tres novelas gráficas no tendrían mucho sentido, como aquella que hemos expuesto al principio del análisis [Fig.227], por esa carga sexual entre ambos personajes. Del mismo modo, que tampoco lo tendrían los constantes textos referentes a la búsqueda del amor por parte de Favole. Sea cual sea la verdadera interpretación, lo cierto es que la metáfora se hace a través de la identificación del amor de una humana y un vampiro, lo que hace motivar a ésta para activarse y, aunque adquiere

²³⁸ La analogía del proceso de la mariposa con su propia transformación la realiza la autora directamente en dos ilustraciones *Faerie. Transgenero. El nacimiento de Venus* (2006) y *Autorretrato. Mi cuerpo cosido* (2007).

características vampíricas, se comporta como un hada buena y subvierte el tipo de personaje que en origen se presupone, el víctima.

Por último, tenemos que apuntar algunas particularidades de las ilustraciones de Francés que hemos expuesto junto al análisis. En primer lugar, recalcar que el personaje de Favole es el *alter ego* de la autora, ya que el rostro de la protagonista es un autorretrato de Francés, idea que refuerza lo comentado sobre esa lectura personal de los temas de la obra²³⁹. En segundo lugar, destacar que todas las imágenes expuestas durante el análisis evidencian que Francés combina lo gótico, lo sangriento del vampirismo y el simbolismo decimonónico, con una visualidad próxima a lo pornográfico y lo *kitsch*, creando a mujeres con una cursilería voluptuosa y sangrienta, que en realidad continúa una iconografía de mujeres fuertes y *sexys* que estudiaremos en el siguiente capítulo y que provienen del cine de terror de la Hammer, del comic erótico-gótico de los sesenta y de las ilustraciones de cierta tendencia en la cultura gótica urbana desde finales de los ochenta, como la realizada por Luís Royo. Sin embargo, Francés exalta este tipo de mujer desde el empoderamiento, pues como se ha explicado, la figura femenina es para la artista la máxima representación de la belleza, lo que no quita que sus imágenes contribuyan también a la cosificación del cuerpo femenino, aunque sus representaciones masculinas son muy similares, la recreación y preferencia por lo femenino es constante.

Con todo, la mirada gótica contemporánea de Francés pone en evidencia un posfeminismo que exalta la belleza como herramienta de triunfo y empoderamiento, donde la mujer es superior al hombre, pero no sin excluirle. En este sentido, aunque Francés sea transexual no parece posicionarse dentro del pensamiento *Queer*, pues tanto la novela gráfica analizada, como otras obras de la autora potencian estas mismas ideas del cuerpo femenino, lo que se aleja de la idea de dicho pensamiento que lucha por la anulación de la división de los sexos o géneros y proponen el concepto de «transgénero» o *Queer* como modelo de un género más igualitario, donde estén mezclados ambos géneros, masculino y femenino, es decir reclaman la naturaleza andrógina. Sin embargo, de la obra de Francés se desprende que ella entiende la transexualidad no como una identidad propia, sino como un proceso, en su caso una transformación hacia la feminidad, lo que explicaría la preferencia de

²³⁹ Francés suele retratar en sus personajes a personas reales, de su vida personal y también personas y personajes públicos, por ejemplo Ezequiel se inspira en el personaje del vampiro Louis interpretado por Brad Pitt en *Interview with the Vampire* (Neil Jordan, 1994).

la autora por no destacar nunca que es una mujer transexual, más bien lo contrario, posicionarse siempre como mujer. A pesar de ello, sí que es evidente la identificación con lo *Queer* porque en ese mismo proceso de transformación es necesario aceptar las dos naturalezas que la autora parece sí identificar en la psique interna del ser humano, como podría representar la trilogía de *Favole* si aceptamos la última lectura propuesta, asimismo, Francés utiliza la idea de Butler (2007) «performativa» del sujeto al representar el vampirismo como metáfora del disfraz de los géneros.

Para cerrar este epígrafe, queremos atender a la evolución actual de la tipología en la cultura más comercial y oficial, pues en este ámbito se ha desarrollado a partir de la saga literaria y cinematográfica *Twilight* (*Crepúsculo*), donde el amor vampírico llega a su culmen romántico y desaparece toda posible subversión. Se trata de las cuatro novelas de Stephenie Meyer escritas entre 2005 y 2008, así como sus correspondientes adaptaciones cinematográficas, producidas y revisadas por la misma autora: *Twilight* (*Crepúsculo*, Catherine Hardwicke, 2008), *The Twilight Saga: New Moon* (*Luna Nueva*, Chris Weitz, 2009), *The Twilight Saga: Eclipse* (*Eclipse*, David Slade, 2010), *The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 1* (*Amanecer I*, Bill Condon, 2011), *The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 2* (*Amanecer II*, Bill Condon, 2012). El hecho de que la escritora sea la productora de la saga audiovisual puede explicar que las modificaciones entre las novelas y las películas son solamente las que exige el cambio al lenguaje audiovisual.

En cualquier caso, la tetralogía literaria y filmica tuvo un gran éxito mundial y por eso hoy se ha convertido en todo un referente en el imaginario de los romances paranormales, enfocados principalmente al público juvenil. Este éxito no se debe tanto a la calidad de la saga en cuanto a profundidades de los temas y personajes tratados, sobre todo en lo referente al vampirismo, pues incluso la autora afirmó en una entrevista que no es una gran conocedora de la tradición de mitos, literatura y cine anterior sobre vampiros (Fernández, 2008), sino que el éxito se debe a tres cuestiones analizadas por Martínez Díaz (2009).

La primera cuestión es que Meyer recurre a la misma estructura que Eco (1995) denominó como «sinusoide» o de «consolación» al analizar las novelas de folletín decimonónicas, es decir, hay una historia central (que es el amor casi imposible entre los protagonistas, Bella, una joven humana, y Edward, un vampiro), pero en cada entrega de la saga se plantean unos conflictos que

desestabilizan dicha historia, poniendo en peligro a los protagonistas y a sus amigos, hasta que al acabar cada entrega todo se restablece y se vuelve al mismo estado emocional que al principio, quedando, sin embargo, algún conflicto para la siguiente entrega, hasta que finalmente, en la última parte de la saga, todos los conflictos planteados, reales y metafóricos, son resueltos y la historia principal acaba en final feliz. Tras estos conflictos, los protagonistas no cambian, no se altera su amor, ni se desestabiliza la historia principal, ni la normalidad de su realidad, por lo que el lector siempre tiene consuelo a pesar de haber sufrido en algunos momentos (Martínez Díaz, 2009)²⁴⁰.

La segunda y tercera cuestión que analiza Martínez Díaz como los ingredientes del éxito de la saga de Meyer son la utilización y la mezcla de dos temas universales, el mito del amor romántico y el del vampirismo, los cuales Meyer reformula, actualiza y hace constantes referencias (paratextuales, simbólicas y metafóricas). No obstante, nosotros queremos matizar que el recurso a estos dos mitos, uno dramático y otro en principio terrorífico, son los que producen los golpes de efecto que desestabilizan la historia principal, es decir, la autora recurre a ellos para plantear los diferentes conflictos que finalmente siempre son compensados. Mientras, la historia principal (la macro-historia de la saga), la que se encuentra bajo la superficie de todas las demás historias que la interrumpen, es en verdad un cuento de hadas de princesas posmoderno.

Por un lado, porque se cuenta la historia de Bella, una adolescente descrita como la mayoría de las protagonistas de dichos cuentos, una joven inocente, buena y delicada, pero también curiosa y en cierta manera valiente, motivos que la convierten en una «damisela en apuros». Incluso, vamos a ir viendo que a lo largo de las diferentes historias que conforman la principal, Meyer va asociando con diferentes recursos (simbólicos, metafóricos y paratextuales) a su protagonista con algunas princesas tradicionales. Además, en cierta manera, se introduce en un mundo maravilloso repleto de personajes que traspasan las fronteras de lo real, porque aunque estos son vampiros y licántropos, personajes tradicionalmente terroríficos (es decir generados en lo fantástico-extraño), vamos a comprobar enseguida que su naturaleza se acerca más a la del superhombre, y por tanto al imaginario del cuento de hadas (que recordemos está inscrito en el mundo de lo maravilloso).

²⁴⁰ Esta estructura de «sinusoide» o de «consolación» es la que utilizan muchas sagas literarias y series de televisión actuales.

Por otro lado, es como un cuento de hadas porque la saga narra el proceso de una adolescente hasta su vida adulta, durante el cual se pone en peligro y es salvada por un héroe, incluso en ocasiones parece que muera (llegando a las profundidades como muchas heroínas pasivas), pero a pesar de los peligros, finalmente tiene un final feliz. También como en los cuentos de hadas de princesas, este final feliz está simbolizado con el hallazgo del amor verdadero y, como en aquellos, conlleva intrínseco una serie de enseñanzas o doctrinas, morales y sociales, para la protagonista (y en consecuencia para las jóvenes a las que, principalmente, va dirigida la saga). Y es que en el fondo la historia de Meyer tiene la pretensión de mostrarse como un mito, que recordemos son semejantes a los cuentos de hadas por esa función educativa, ya que Meyer lo que hace es narrar la aventura existencial de Bella, su camino hasta convertirse en heroína. Camino que, por cierto, la autora ya desvela con los títulos de cada entrega, pues estos «ofrecen al lector la senda metafórica por la que discurre la peripecia existencial de Bella desde que conoce a Edward (crepúsculo de su existencia humana) hasta que se convierte en vampira (el amanecer a una nueva vida)» (Martínez Díaz, 2009; Nota 13).

Sin embargo, a diferencia del mito o del cuento de hadas, la saga no plantea pruebas o tareas en el camino de Bella, sino conflictos que debe ir superando, y estos se aproximan al vampirismo o al amor romántico. Así, la primera entrega de la saga (*Twilight*, novela del 2004 y película del 2008 dirigida por Catherine Hardwicke) plantea un gran conflicto que es el enamoramiento entre una joven humana, Bella (Kristen Stewart), y un vampiro, Edward (Robert Pattinson). Tema del vampirismo que, como ya se ha explicado, surge a partir de la revisión de la historia de *Drácula*, cuando se aproxima al cuento de *La Bella y la Bestia*. Porque, aunque Meyer haya afirmado no basarse en otras películas de vampiros, la saga lleva al máximo exponente lo que Badham y Coppola propusieron tímidamente con sus versiones de *Drácula*: convertir el amor entre una humana y un vampiro en una revisión del cuento de hadas *La Bella y la Bestia*²⁴¹. Además, como ya le ocurría al *Drácula* de Coppola, el vampiro de Meyer tiene miedo de hacer daño a su amada, por ello en ambas revisiones vampíricas del susodicho cuento tradicional, no es tanto Bella la

²⁴¹ A nuestro entender, pese a esa afirmación de Meyer, no parece casualidad que la protagonista se llame Bella, diminutivo de Isabella, nombre que recordemos era el de la amada de *Drácula* en la película de Coppola, la antepasada-doble de Mina. De esta manera, por cierto, con el nombre de la protagonista Meyer juega con ambos referentes interrelacionados (Bella del cuento tradicional e Isabella de Coppola).

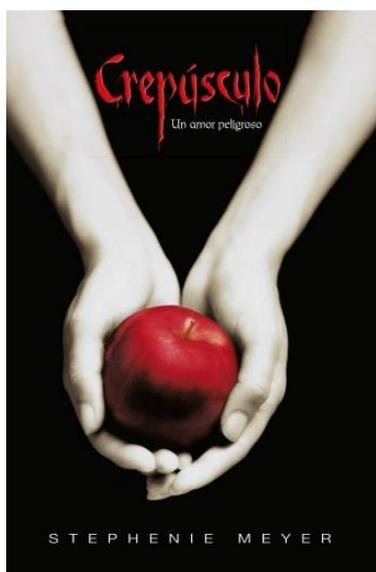
que rechaza en un primer momento al monstruo, sino que es el vampiro, al sentirse monstruo, el que rechaza lo que siente por Bella.

No obstante, en la historia de Meyer, Bella se enamora del vampiro por sus cualidades singulares, pues pertenece a un tipo de vampiros distinto (reinventados por la autora), que se hacen llamar a sí mismos «vegetarianos», debido a que se alimentan solamente de animales, además defienden la vida humana y lo que ésta concibe como el bien. Por esto, las otras cualidades vampíricas de Edward, una fuerza y velocidad sobrehumana, despiertan la curiosidad y atracción de Bella, a la vez que le permiten a Edward salvarla sin problemas de todas las situaciones peligrosas en las que la joven se ve involucrada, pues Bella es la víctima perfecta (inocente, torpe y curiosa), por eso despierta el interés de los vampiros normales de la saga y también el del propio Edward, que se siente irresistiblemente atraído hacia ella, pero su excepcionalidad le hace contener sus instintos y protegerla de todos los peligros.

Por todo lo anterior, Bella lo concibe como un ángel, lo que se acentúa cuando se expone al sol delante de ella, pues su piel se convierte en millones de diamantes. Aunque esta es una cualidad que Meyer reinventa para todos los vampiros, la unión de esta idea con la descripción como superhéroes de Edward y su familia vampírica (el clan de los Cullen), hacen que este tipo de vampiros de la saga sean en el fondo ángeles vestidos de demonios, superhombres que defienden a la humanidad del mal. No obstante, esta idea de Edward es construida por la autora a lo largo de toda la saga.

A pesar de todo esto, Bella también se enamora de Edward por su belleza y naturaleza vampírica, lo que implica una atracción hacia el abismo y lo prohibido, idea intrínseca asimismo en la idea general que produce la propia unión entre una humana y un vampiro, pero que Meyer transforma y cambia el sentido final. Ya que, conecta muy acertadamente este abismo y prohibición con el simbolismo occidental de la manzana, asociada, como vimos, a la par con el deseo femenino y con su muerte, y por ello en el cuento de *Blancanieves* representa el letargo adolescente de la protagonista (su muerte antes de ser mujer) y en el Génesis se convierte en la fruta prohibida, es decir, en la tentación, el dolor y en la destrucción. En este sentido, la manzana representa el amor prohibido con Edward, la tentación, pero parece que ahora es él, Edward, el que tienta con su vampirismo a la mujer. Meyer recurre a estos referentes occidentales del simbolismo de la manzana de diferentes maneras.

Por un lado de forma directa, al pedir expresamente que en la portada del primer libro aparezcan unas manos ofreciendo una manzana roja [Fig.234], idea que aparece de forma débil en la película cuando en una escena del principio se muestra con mucho interés como Bella deja caer una manzana para que Edward la atrape. Por otro lado, de forma indirecta, la autora alude a textos del Génesis durante el relato y aproxima a su protagonista al personaje de Blancanieves, al describirla como una joven pálida de ojos y cabellos oscuros, incluso al final del relato Bella tiene una experiencia próxima a la muerte, pero como siempre es salvada por Edward, su príncipe posmoderno.



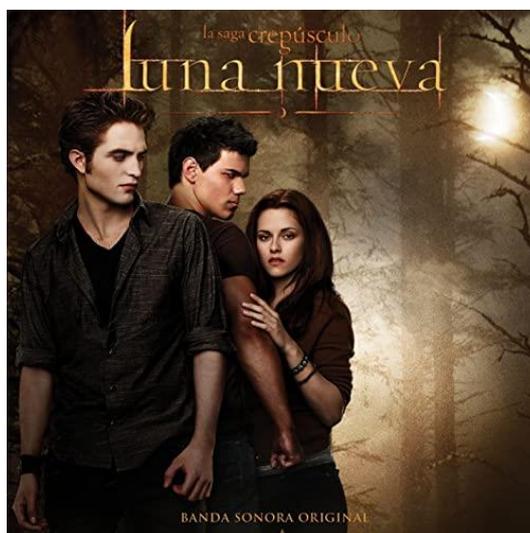
[Fig. 234] Portada *Crepúsculo*, Catherine Hardwicke, 2008

Así, el simbolismo occidental de la manzana, que se propone en un principio por la autora, se transforma, ya que tras esa experiencia con la muerte la protagonista ansía ser como Edward, por lo que la tentación del fruto prohibido no conlleva finalmente a la muerte, ni a la destrucción, sino a la vida eterna y a la felicidad. No obstante, este significado final de la tentación de Bella no se comprende del todo hasta el final de la saga, pues ahora se convierte en otro conflicto entre los amantes: ella quiere ser vampiro, pero él no quiere quitarle su vida de humana.

Dicho conflicto enlaza la primera película con la segunda *New Moon* (libro de 2006 y película de 2009, *The Twilight Saga: New Moon*, dirigida por Chris Weitz), pues es un conflicto interno que siente Bella al final de la primera historia y se convierte en un conflicto entre ambos al principio de la segunda. Aquí Bella se obsesiona con querer ser vampiro porque no quiere envejecer, sobre todo porque no quiere ser mayor que Edward, pero como decíamos el vampiro se niega, incluso decide marcharse porque cree que es la única manera de proteger a Bella. Entonces se produce uno de los grandes conflictos

de la segunda historia, el alejamiento de los amantes, que conlleva a una historia similar a la de *Romeo y Julieta* de Shakespeare, pues la separación le produce a Bella una desesperación tal que piensa en suicidarse, y aunque finalmente no lo hace, Edward piensa que lo ha hecho y decide suicidarse también. Sin embargo, a diferencia de la obra shakesperiana, finalmente Bella consigue detener a Edward y todo acaba en final feliz. De nuevo la tensión se construye sobre un referente universal, en este caso el drama romántico por excelencia, pero finalmente no se lleva a término tal drama²⁴².

Durante esta historia, se produce también otro conflicto que de nuevo enlazará con la siguiente entrega, en este caso se trata de la introducción de un tercer personaje, Jacob (Taylor Lautner), un segundo pretendiente de Bella que aparece cuando Edward se ha ido. Es presentado como el amigo de la joven, una figura que parece todo lo contrario que Edward, sobre todo porque resulta ser un licántropo que lucha contra los vampiros en pos de los humanos, sin embargo, Jacob es una figura similar a Edward, pues aparece como el protector de la joven mientras su amante no está. Así, se inicia un conflicto interno para Bella, un triángulo amoroso que se percibe durante toda la historia, incluso se anuncia en la portada de la película y en las fotos de promoción de la misma [Fig. 235], sin embargo, el conflicto no se desarrolla realmente hasta la siguiente entrega.



[Fig.235] *The Twilight Saga: New Moon* (Chris Weitz, 2009)

No obstante, *Luna Nueva* acaba con el reencuentro de Bella y Edward, con ese final feliz comentado de la relectura de *Romeo y Julieta*, el drama sufrido

²⁴² Meyer recurre directamente a la obra de Shakespeare de diferentes maneras *paratextuales*: citando frases durante la novela y aludiendo a la obra en la propia trama, pues es el libro de estudio en las clases de literatura de los protagonistas. Ideas que se plasman también en la película.

por ambos personajes consolida su enamoramiento y evidencia que no quieren estar nunca más separados, entonces Edward le propone un trato a Bella: la convertirá en vampiro después de que se casen.

La tercera entrega, *Eclipse* (novela publicada en 2007 y película estrenada en 2010 como *The Twilight Saga: Eclipse* dirigida por David Slade) se plantea como una continuación de los conflictos mostrados en la entrega anterior, pero resolviéndolos y planteando después los últimos grandes conflictos. Así, primero la historia parte del mismo título, la unión de los opuestos, el eclipse que viene a significar la decisión de Bella ante sus dos amores; uno frío y sin vida, Edward, con el que debe renunciar a su vida de humana; y el otro acogedor y lleno de vida, Jacob, con el que no tiene por qué renunciar a su humanidad. Por lo que parece que Jacob es la alternativa “sana” de amor para que Bella no renuncie a sí misma. Se desarrolla entonces el triángulo amoroso, mostrando los conflictos de forma melodramática, pues Bella sigue siendo la “princesa en apuros”, la víctima predilecta que los vampiros que no han renunciado a su naturaleza quieren dar caza, por lo que ambos, Edward y Jacob, van hacer todo lo posible para protegerla y salvarla.

Al principio se refuerza la rivalidad entre ambos personajes, mostrando las cualidades de cada uno para ser el mejor pretendiente de la protagonista, como si fuera una batalla de gallos, o más exactamente de “machitos”, esta rivalidad entre ambos refuerza el machismo intrínseco de la saga. Porque la relación de amor que ambos tienen con Bella es de protección, de poder, y ella les quiere a los dos por eso mismo, porque ambos le protegen. Aunque vamos a profundizar sobre estas ideas al final del análisis, es interesante remarcar que al final de esta historia ambos personajes masculinos hablan sobre el destino de Bella, y sin pedirle opinión, ambos acuerdan que lo mejor para ella es quedarse con Jacob, el licántropo.

A pesar de eso, Bella se decanta finalmente por el vampiro y convence a su amado de que tiene que convertirse y ser como él, para ello le expresa sus miedos, sacando a la luz otro de los hilos conductores, la conversión, pero también lo infravalorada que se siente, ya que le confiesa que cree que él no la quiere convertir porque realmente no la ama. Sin embargo, la verdadera razón de Edward se desvela hacia final de la entrega, cuando ella intenta por primera vez tener sexo con él, pero Edward le rechaza, no tanto por el miedo hacerle daño, sino porque no quiere que deje de ser virgen antes del matrimonio, quiere salvar su alma.

He aquí que se desvela la confesión religiosa de la autora, que es mormona y como tal, su historia de amor vampírico conlleva a esta idea, de hecho este es el gran *leitmotiv* del final de esta entrega que enlaza con la siguiente; Edward no solamente quiere casarse con ella como trato para convertirla, sino que solamente si se casan tendrán sexo. Así, el personaje de Edward es la proyección ideológica de la autora, él, aun siendo un personaje extraño y a primeras malo (anti humano), resulta ser un vampiro arrepentido, atormentado con su alma y con la de su amada, a la cual se resiste a convertir no tanto por su vida de humana, sino por su alma ante dios, ante la tradición de la iglesia. Por ello, se muestra como Edward reniega de su pasado, de cuando fue un vampiro normal y tuvo que matar a humanos para sobrevivir. Sin embargo, como hemos ido viendo suele hacer Meyer, todo se dulcifica, pues ni siquiera aquí Edward fue completamente malo, ya que se cuenta que solamente mataba aquéllos hombres pervertidos y malvados.

Idea que se cuenta y se desarrolla en la cuarta y última entrega, *Breaking Dawn* (*Amanecer*, libro publicado en 2008 y llevado a la pantalla en dos partes: *The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 1*, en 2011, y *The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 2* de 2012, ambas dirigidas por Bill Condon). Aquí la historia empieza con la boda, que resulta ser su sometimiento para poder consumir su amor, el machismo camuflado al principio de la saga va saliendo a la luz. Idea que se refuerza al principio, antes de la boda, pues ella está nerviosa y se dedica a descansar, mientras él se va de despedida de soltero. Después de la boda, se produce la luna de miel y así el ansiado acto sexual de Bella, pero éste no se muestra como una experiencia gratificadora, sino como un paso cruel que debe superar para ser adulta, para madurar. Ya que, primero se describe como ella se prepara para el acto de forma ritual, como una experiencia trascendental e iniciática, para más tarde mostrar que ha sido una experiencia violenta, pues el cuarto está destrozado y Bella está llena de moratones por todo el cuerpo. Aun así, Bella está feliz, esplendida y motivada (parece que ha aceptado el dolor al que debe someterse para sentir placer), y por ello quiere repetir, pero Edward se siente arrepentido y culpable. A pesar de lo cual, ante la negativa de Edward de repetir, es Bella la que se siente de nuevo insegura y se infravalora, ya que no piensa que es por la violencia, sino porque él no ha disfrutado.

Tras la descripción de sexo violento durante la luna de miel, se produce el último gran conflicto de la saga que resuelve el hilo conductor principal. Pues

la historia de amor vampírico tiene a partir de aquí un giro argumental considerable, ya que Bella, que aún es humana, se queda embarazada del vampiro. De este modo, Meyer resuelve uno de los conflictos universales que produce la unión de un vampiro y una humana, el de no poder procrear, pero este hecho conlleva aquí a otro significado velado, y es que el resultado del acto sexual, siempre dentro del matrimonio, es el de la procreación, no el del placer. Este es uno de los mensajes morales del cuento de Meyer.

De hecho, Meyer hace que Bella solamente se pueda convertir en vampiro, subvertida su naturaleza, tras procrear y estar al límite de la vida. Porque él bebe que lleva Bella es mitad humano y mitad vampiro, por lo que está absorbiendo la vida de la joven, por eso Edward y Jacob (que a pesar de todo sigue protegiendo a Bella) intentan convencerla de que aborte, pretendiendo decidir de nuevo su destino. Sin embargo, Bella vuelve a imponerse, ella quiere tener al bebé a toda costa, aunque sea a cambio de perder la vida (la autora desvela así su principio mormón contra el aborto) y en efecto, Edward solamente la deja continuar con el parto porque descubre la bondad de su futura hija, Renesmee (que será luego interpretada por Mackenzie Christine Foy). De nuevo, la tensión de la muerte de la protagonista se resuelve mediante la intervención de Edward, pues tras el parto Bella está muy débil, incluso parece muerta, pero él la convierte en vampiro para salvarla. De esta manera, la conversión de Bella en vampiro solamente se produce cuando ella ha llegado al límite de la vida y, también, cuando ella se ha casado y ha tenido un hijo. Es decir, la felicidad total de la joven, sus deseos de ser vampiro, solo los consigue cuando ha realizado los pasos correctos (dentro de los dogmas cristianos).

Así se acaba la cuarta película, que responde a la primera parte de la cuarta entrega, pero que a nivel de consumo audiovisual se pensó que era más idóneo hacer en dos películas. En cualquier caso, en la última parte de la saga, la quinta película, Bella se ha convertido en vampiro y en madre, transformándose en heroína. Se cierra por completo su camino a la vida adulta, el cuento de hadas ha llegado a su fin, que no se muestra sólo como la felicidad suprema de la protagonista, sino como el destino que ella debía tomar. Ya que, se justifica la conversión vampírica de Bella, afirmando incluso que ella ha nacido para ser vampiro, argumentando así que el inconformismo de la joven y su no adaptación a la feminidad adolescente que se muestra al principio de la saga, se debe a que ella está diseñada para el mundo

vampírico, su destino era estar con Edward. Es más, en esta última parte, la historia de vampiros se transforma en una historieta de superhéroes, donde Bella resulta ser una poderosa vampira y superheroína, el perfecto complemento de Edward. He aquí que Bella se hace fuerte, deja de ser la víctima y se convierte en una heroína activa, pues ella es la única mujer vampiro capaz de proteger a la gente que quiere, ya que tiene el poder de hacer un campo de protección. En efecto, la última historia gira entorno a una lucha entre el bien y el mal, a una batalla final necesaria para la felicidad de los protagonistas, por ello decimos que se ha convertido en una historieta de superhéroes donde ahora Bella es la protectora principal, su rol ha cambiado completamente y por primera vez es más fuerte y segura que su amante, lo que se aprecia en la película ligeramente a través de su aspecto y su comportamiento; de joven modosita y desapercibida, a mujer descarada y atrevida, con el cabello suelto y voluptuoso, que se refuerza con el maquillaje.

Así todo acaba en final feliz, los vampiros vegetarianos se unen con los licántropos para defender la vida humana, ni siquiera luchan verdaderamente, sino que convencen a los vampiros normales para respetarse y convivir (se muestra una lucha violenta que resulta ser solamente una visión). Incluso la dulcificación de Meyer llega a tal extremo que le otorga a Jacob un final feliz, pues este personaje que se ha quedado sin la chica tiene una conexión especial con Renesmee, la hija de Bella y Edward, esta conexión la denomina la autora como *imprimación*, que es una cualidad de los licántropos y que consiste en un amor de protección hasta la muerte. Con esta solución se corre el riesgo de que el espectador piense que puede haber una relación de adulto-niño, pero Meyer también resuelve esto dentro de su ideología pues se cuenta que la niña va a crecer muy rápido hasta la adolescencia, cuando se convertirá en inmortal y dejará de crecer, por lo que en ese momento se podrá unir a Jacob, así todos son felices y, además, familia.

Para concluir este análisis resaltamos a continuación los mensajes intrínsecos de Meyer en la construcción de su heroína siniestra. La relación de amor que se produce entre Bella y Edward es en el fondo una relación de poder y protección, pues él es su salvador y su principal agresor, ya que debe que esforzarse para protegerla de sí mismo, el vampirismo se convierte en una justificación para la violencia de género, que se hace evidente cuando tienen relaciones sexuales. Es por tanto una relación tóxica, camuflada de fantasía, donde encontramos incluso chantaje emocional cuando Edward le dice frases

como: «preferiría morir antes que alejarme de ti» (capítulo 12, página 138, libro 1, 2005).

No obstante, esta relación tóxica se disimula con la idealización del amor, que con el pretexto del vampirismo se justifica que merece la pena dejarlo todo por amor, pues Bella debe renunciar a su vida de humana para estar con Edward, pero no solamente eso, sino que renuncia a su vida adulta (ir a la universidad, encontrar una profesión, etc.) al casarse y quedarse embarazada. Idea que enfatiza el sometimiento y el machismo que padece Bella, pero que se plantea como un empoderamiento de la joven, pues ella es insegura y se infravalora hasta que su relación con Edward le lleva hacerse una mujer vampiro fuerte y poderosa, que no lo olvidemos solo se le otorga fuerza cuando se hace madre y se casa. En este sentido, es interesante o más bien paradójico, como en la primera historia, Bella tiene comportamientos feministas, dándoles consejos a sus amigas y repudiando con ellas a unos chicos que les hacen piropos. Incluso, más tarde estos chicos intentan agredir sexualmente a Bella y ésta se defiende, pero son demasiados los que le atacan y finalmente tiene que aparecer Edward para salvarla. Decimos que esto es paradójico, porque como venimos diciendo, por un lado la protagonista parece feminista, pero después descubrimos que ella está dispuesta a dejarlo todo por él, incluso a someterse y aceptar la violencia natural de su amante.

Realmente lo que hace Meyer es redimir al vampiro, pues su gran protagonista es Edward, que representa su alter ego, un joven extremadamente responsable (proveniente de una época en la que se valoraba los principios cristianos del matrimonio y la familia), por eso es él quien marca el destino de la joven y le organiza la vida, en un momento de la saga se plantea que puede ser que Edward no sea el pretendiente perfecto para Bella, por eso aparece Jacob, sin embargo finalmente queda claro que debe ser el vampiro, perteneciente a una familia rica, los Cullen, que reflejan una familia tradicional, dentro de la moralidad, que presentan una conducta modélica. Por ello, Edward se quiere casar antes de convertirla, dándole incluso un hijo, y a pesar del supuesto peligro, finalmente se refuerza la idea de que a Bella le conviene el rico de la familia tradicional y no el salvaje lobo, que se basa en el instinto y proviene de un clan indio. Así, el vampiro se convierte en el príncipe azul del cuento de Meyer.

Realmente, la autora recoge la esencia de los vampiros de Rice; no son monstruosos a la vista, son cultos, ricos y poderosos. Incluso, como algunos

de los vampiros de Rice, Edward se siente culpable de su naturaleza. Sin embargo, las criaturas de Meyer plantean esto con una implicación teológica, alejándolos de ese origen del vampiro infernal y demoníaco (Martínez Díaz, 2009). Ya que, Meyer redime a Edward a través de la moralidad y la religión. Por ello, hemos dicho que sus vampiros son en el fondo superhombres. Además, Meyer resuelve la posible subversión que puede suponer la unión de un vampiro y una humana en un cuento de hadas con final feliz, donde la heroína se convierte se activa y empodera al adquirir la naturaleza siniestra, pero en el fondo ésta no es tal, sino una superheroína disfrazada de mujer vampiro. Figura femenina, que no olvidemos, solamente se hace fuerte cuando es madre, lo que conlleva a la idea de que ese es el destino de la mujer y la única fuerza que posee, basada en la protección maternal. Por todo esto, al principio del análisis decíamos que la historia de Meyer lleva al culmen la tipología que estamos tratando, la heroína pasiva se ha activado pero su mensaje sigue siendo de sometimiento. Por consiguiente, esta saga pone en evidencia que una mirada femenina (Meyer) también propone modelos machistas, patriarcales y puritanos.

A pesar de esto, como también hemos advertido, es la historia de Meyer la que ha tenido influencia en la construcción actual de la tipología de la mujer que se enamora del vampiro y en general en otros tipos de romances paranormales, sobre todo en series de televisión como *Vampire Diaries* (*Crónicas Vampiricas*, Kevin Williamson y Julie Plec, 2009-2015), *Supernatural* (*Sobrenatural*, Eric Kripke, 2005-2020) o *Lost Girl* (*La reina de las sombras*, Michelle Lovretta 2010-2015). Aunque, es verdad que algunas de estas series surgen de novelas juveniles donde los romances paranormales llevan siendo habituales desde principios de siglo, el fenómeno Crepúsculo ha tenido mucha repercusión en todo este tipo de producciones, lo que se hace evidente con la primera serie citada, donde la protagonista Elena Gilvert (Nina Dobrev) se parece incluso físicamente a Bella.

3.

Las activas y belicosas

Llegados a este punto de la investigación ya hemos podido comprobar que normalmente es a partir de la belicosidad que las heroínas se activan, pero aquí vamos a estudiar a figuras que son de por sí belicosas, personajes femeninos que son siniestros y que se hacen heroicos porque se justifica de alguna manera su maldad, bien a través de la historia que protagonizan, bien porque se las idolatra como figuras femeninas poderosas. Dentro de ésta categoría se han encontrado dos tipos diferentes que presentan rasgos distintos, debido en gran parte a su naturaleza siniestra diferenciada, al tratamiento de los personajes por parte de sus creadores y creadoras, por el medio donde se reproducen originariamente o por el público al que va dirigido. Así, por un lado se han seleccionado a las súper-heroínas siniestras, mujeres que subvierten el mundo de los superhéroes al ser triunfadoras de naturaleza malvada, figuras que se alzan sobre un mal peor que el suyo para salvar a la humanidad. Por otro lado, hemos estudiado ciertas bellas-monstruo que se relativizan, figuras que de alguna manera consiguen liberarse de su mitología negativa. Tanto unas como otras, surgen de la imagen fija, es decir de la ilustración gráfica, y luego se desarrollan en el audiovisual, por ello ambos epígrafes los hemos organizado según el medio donde se reproducen. No obstante, esta tipología se sigue desarrollando en la actualidad, por lo que proponemos este capítulo como el inicio de futuras investigaciones sobre personajes actuales, posteriores al año 2015, fecha que ha sido elegida para poder limitar la presente investigación y, también, porque la gran proximidad con este estudio hace que la perspectiva histórica sea cada vez menor.

3.1 La superheroína siniestra

En este epígrafe nos vamos a acercar en primer lugar al surgimiento de la tipología en el comic, que tiene su auge a partir de los años setenta con la proliferación de una serie de personajes femeninos eróticos, oscuros y góticos, que con el tiempo fueron incluidas en las denominadas *Bad Girls*. Figuras que son determinantes en la nueva imagen de Catwoman, cerramos así el inciso sobre este personaje planteado al final de la primera parte de la investigación, pero antes nos centramos en las figuras de los años setenta paradigmáticas para nuestro objeto de estudio, tales como *Vampirella*, *Satana* o *Lilith*. En segundo lugar, vamos a analizar al personaje de Catwoman en el cine y a la versión cinematográfica de la superheroína vampírica del comic, que se desarrolla con la protagonista de la saga *Underworld*.

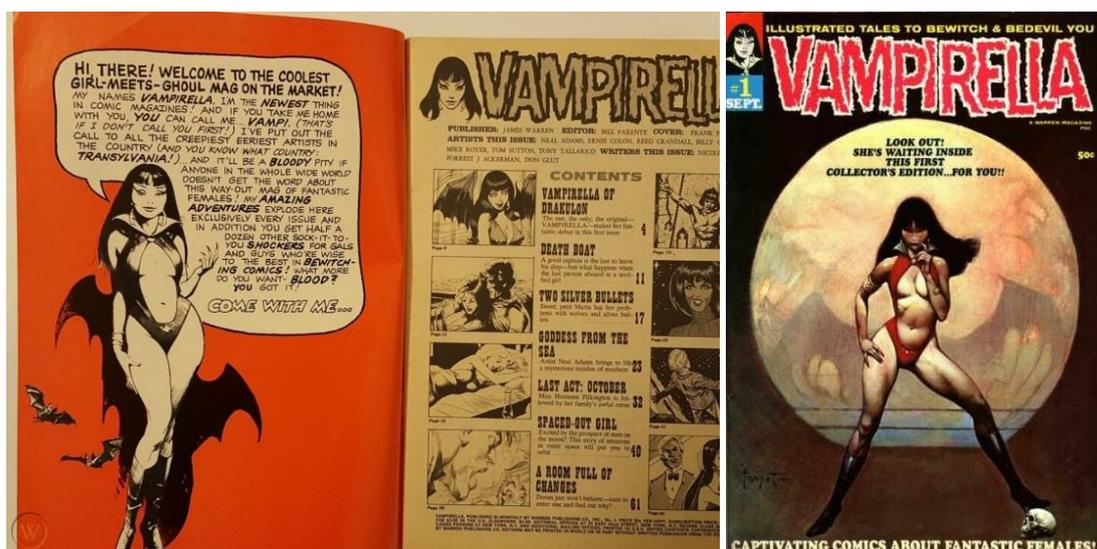
3.1.1 El origen gráfico

Tal como ya anunciamos en el último capítulo de la primera parte, después de los años setenta el personaje de Catwoman, que como vimos desde su origen presenta una ambigüedad entre la mujer siniestra y la heroína, comienza a transformarse en una heroína siniestra propiamente. Sin embargo, para que esto suceda, es necesaria antes la aparición de una serie de superheroínas siniestras que se crean alrededor de la década de los setenta: (*Vampirella*, *Dracurella*, *Satana* y *Lilith*. Aunque todas ellas, incluida Catwoman, son posteriormente replanteadas en los noventa, porque se modifica su visualidad y su psicología. A continuación, vamos a estudiar por épocas a los diferentes personajes, centrándonos sobre todo en los que más importancia tiene para nosotros, *Vampirella* y *Catwoman*.

El primero de estos personajes, *Vampirella*, aparece en el año 1969, siendo desde su nacimiento una heroína siniestra. El personaje fue ideado por Forrest J. Ackerman para la editorial Warren Publishing, una de las editoriales más importantes que en las décadas de 1960 y 1970 se dedicaron a la publicación en blanco y negro de historietas de terror. Sin embargo, debido a la censura de la Autoridad del Código de los Comics, que no permitía, entre otras cosas, mostrar escenas con sangre, detalles horribles o monstruos

terroríficos, sus revistas no se vendían como comics propiamente, sino simplemente como revistas de terror²⁴³.

En este contexto, surge Vampirella como la presentadora de las historias de terror de la revista que llevaba su mismo nombre [Fig. 236], lo que recuerda al personaje televisivo analizado de Vampira, interpretado por Maila Nurmi en los años cincuenta, con la que Vampirella comparte el largo cabello negro. Aunque tal como podemos comprobar en las viñetas que mostramos, la visualidad de Vampirella se concibe desde su inicio mucho más erótica y provocativa que el de Maila Nurmi, lo que pone en evidencia la diferencia de pensamiento en lo referente a la sexualidad de cada momento histórico, ya que Vampirella presenta un cuerpo escultórico bajo un traje mínimo, compuesto por lo que hoy denominaríamos *triquini*, una especie de traje de baño que apenas le cubre los pechos y la pelvis.



[Fig. 236] Interior *Vampirella* n°1 (1969), Forrest J. Ackerman, Tom Sutton y Frank Frazetta.

[Fig. 237] Portada *Vampirella* n°1 (1969), Frank Frazetta.

Este diseño fue creado por Frank Frazetta, que con la ayuda de la autora de comics Trina Robbins completaron el atuendo de Vampirella con unas botas altas, otorgándole así al personaje un aire de dominatriz²⁴⁴. Aunque las imágenes interiores de la revista eran en blanco y negro, las portadas eran a todo color, por ello el traje de Vampirella fue diseñado desde los inicios en rojo intenso, mientras las botas y su pelo en negro, tal como podemos comprobar en la primera portada de 1969 [Fig. 237].

²⁴³Información extraída de <https://tinyurl.com/y6cgyvz>

²⁴⁴Trina Robbins solamente le dio indicaciones por teléfono a Frank Frazetta.

No obstante, Vampirella se convierte pronto en la protagonista de sus propias historias bajo la dirección de Archie Goodwin, el cual conforma la base argumental de la primera historia del personaje (durante la época de la editorial Warren Publishing que desapareció en 1983). Vampirella procede del planeta Drakulón, donde la sangre es como el agua, brota por todo el planeta y es necesario para sus habitantes, pero uno de sus soles está a punto de estallar y la vida en Drakulón va a desaparecer. Vampirella, que es de la raza Vampiri, puede transformarse en murciélago, lo que le ayuda a escapar, pues con esta forma descubre una nave humana que se estrella en Drakulón. Así llega a la tierra, donde opta por proteger a los humanos contra los vampiros malvados, pues aunque ella necesite sangre para vivir, no convierte en vampiros cuando muere y no ataca a los humanos, a no ser que sea en defensa propia. De este modo, comienzan sus aventuras como superheroína gótica contra toda una serie de monstruos clásicos, aliándose con los descendientes del doctor Van Helsing²⁴⁵, que como caza vampiros en un principio la perseguen para cazarla, pero luego descubren su naturaleza diferente, ciertamente bondadosa, sobre todo gracias a que uno de ellos, Adam, empieza a admirarle, lo que desemboca en un enamoramiento recíproco, que incluso provocará una relación.

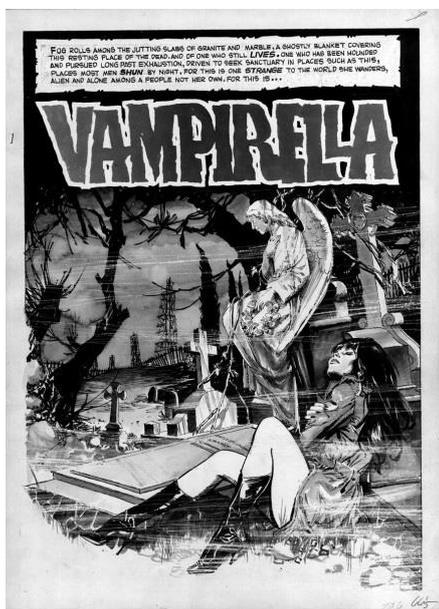
Con este resumen, podemos comprobar, por un lado, que Vampirella es una superheroína de naturaleza siniestra sin un pasado traumático (en el sentido sexual), que lucha de forma altruista en defensa del bien y de la humanidad, incluso viniendo de otro planeta, acercándose así, en cierta manera, a la idea de deidad clásica trabajada por los comics de superhéroes desde los años cuarenta (Gasca y Gubern, 2015), del mismo modo que hemos estudiado sucedía con el personaje de Wonder Woman.

Por otro lado, aunque la heroína belicosa representada en Vampirella se ha desprendido de ese pasado traumático comentado, comprobamos que la superheroína no actúa sola, siempre tiene la colaboración de algún hombre que muchas de las veces le tiene que salvar de haber sido atrapada, normalmente maniatada o torturada lo que referencia iconográficamente a imágenes del masoquismo y de la mujer raptada. Incluso, los creadores de Vampirella le construyen un romance, como si una superheroína no pudiera

²⁴⁵ Los guiños a la obra de Stoker son constantes, incluso en un capítulo viaja en el tiempo y conoce a Drácula, quien se enamora de ella, pero Vampirella ayuda a Van Helsing a cazarle.

ser independiente y libre de relaciones, como sus homónimos masculinos, sobre todo a finales del siglo XX. Sin embargo, no se puede negar que en los años en que surge Vampirella se propone como un modelo de mujer diferente al habitual de la época, valiente, sexual, fuerte y heroica, emparentada por estas ideas con los personajes coetáneos de Ángela Carter y Tanith Lee, aunque su alcance y repercusión fue muy dispar, ya que, como se ha estudiado, la obra de Carter y Lee se posiciona feminista y Vampirella se vende como un tipo de cómic normalmente ofrecido al público masculino.

Aunque hayamos resaltado ya la vestimenta que va a caracterizar siempre a Vampirella, debemos atender ahora a la visualidad que adquiere a partir del año 1971, cuando se pone al mando de su creación Pepe González, dibujante español que convirtió a Vampirella en ícono sexual, a la vez que reformuló gráficamente su historia gótica, dotándolo de una mayor calidad compositiva y detallismo. Así, González construye escenas con un ambiente romántico y gótico próximo al cine de vampiros de la época, tal como podemos observar en la siguiente viñeta [Fig. 238] que corresponde al estreno de González como dibujante principal de Vampirella, donde vemos a la protagonista herida y tirada en un cementerio.



[Fig. 238] Viñeta de *Vampirella*, nº 12 (Jul. 1971), edición Warren, Archie Goodwin y Pepe González.



[Fig. 239] Portada de *Vampirella* nº 19 (Sep. 1972), edición de Warren, compuesta por la Vampirella de Pepe González sobre varias de las portadas anteriores a la fecha de la publicación.

El éxito de la Vampirella de González se hizo notar pronto, tal como demuestra la portada del número 19 del año 1972, [Fig. 239], un número extraordinario donde se hace un repaso por todas los números de González anteriores, además se incluye el poster de la Vampirella diseñada por González, que corresponde a la imagen de la superheroína que aparece en la portada sobre la composición de una selección de portadas anteriores, por ello este número se ha convertido en un tesoro de colección²⁴⁶.

La estética pop (o sesentera) de Vampirella proviene de una tendencia que surge en el comic europeo a finales de los sesenta, donde aparecieron una serie de superheroínas eróticas y sobrenaturales que protagonizaban historietas *pulp* para adultos, tales como *Barbadella* (Jean-Claude Forest, 1960), *Valentina* (Guido Crepax, 1965), *Jodelle* (Pierre Bartier y Guy Peellaert, 1966), *Uranella* (Pier Carpi y Floriano Bozzi, 1966) o *Paulette* (Georges Pichard, 1970). Se trata de figuras femeninas que representan con su visualidad el espíritu de la libertad sexual reclamada por la juventud de la época, que histórica y socialmente tiene su momento de inflexión durante las revoluciones sociales de Mayo del 68. No obstante, pronto estas libertades se revelaron como insuficientes y limitadas.

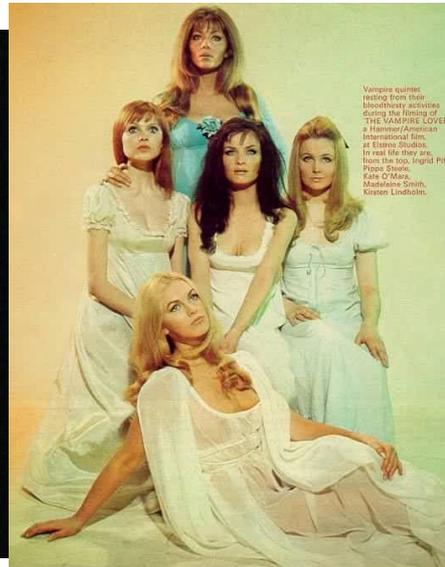
En cualquier caso, el personaje de Vampirella presenta unos evidentes tintes góticos que la alejan de dicha tendencia del cómic de la época, pero la acercan al cine de terror de la misma generación. Aunque no tenemos constancia de la influencia directa que tuvo González a la hora de crear la imagen de Vampirella, podemos estar seguros de que hubo una influencia indirecta, o inconsciente, de dicha cultura audiovisual y terrorífica de su época. Especialmente de las mujeres vampiro del cine de los años setenta, llevadas a la pantalla por Jean Rollin, Jesús Franco y la productora Hammer Films. Fueron las películas de Rollin las que iniciaron una visualidad basada en «niñas vampiras, desnudos *soft* de erotismo *flou*, gotas de gore y transgresión del género, música progresiva y surrealismo onírico» (Corral, 2003: 165, nota 5). Con películas como *Le Vampire Nue* (*La vampiresa desnuda*, 1970), *Le frisson des vampires* (*Los temores de los vampiros*, 1970) o *Réquiem por un vampiro* (1972). Con el mismo talante visual femenino, donde se mezcla lo Fantástico-Terrorífico con secuencias eróticas, lésbicas y pornográficas, encontramos películas del cineasta español Jesús Franco (conocido

²⁴⁶ Información extraída de <https://tinyurl.com/yxnpglxf>

internacionalmente como Jess Franco): *Las Vampiras/Vampyros Lesbos* (1970), *Le fille de Dracula* (*La hija de Drácula*, 1971) o *La comtesse perverse* (*El señor rebelde*, 1973). La primera de estas películas fue protagonizada por Soledad Miranda, con escenas que mezclan lo onírico, lo gótico y lo erótico-pornográfico, próximo a la dominatriz y a las prácticas masoquistas [Fig.240].



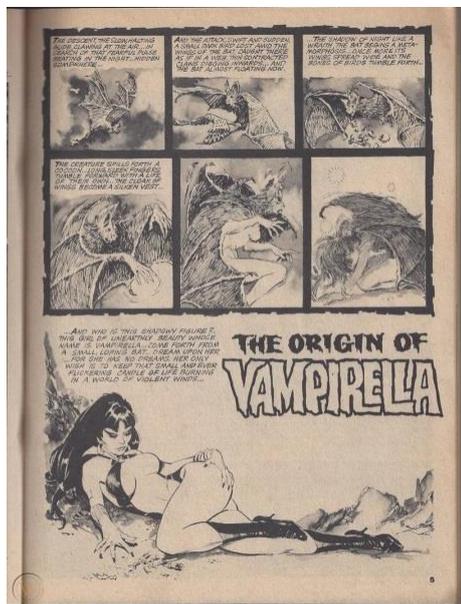
[Fig.240] Fotograma de *Las Vampiras/Vampyros Lesbos* (Jesús Franco, 1970)



[Fig.241] Fotografía promocional de *The Vampire Lovers* (R. W. Baker 1970). Actrices: Ingrid Pitt, Pippa Steele, Kat O'Mara, Madeline Smith y Kirsten Lindholm

Del mismo modo, en esta época la productora británica dedicada al género de terror, la Hammer Films, comenzó una serie de películas que mezclaban el terror gótico con el cine erótico lésbico de la época (con escenas lésbicas, pero para público masculino), presentando por ello a sus vampiras con una «carnalidad exuberante más propia de los desplegados de la revista *Playboy*» (Corral, 2003: 165). Dicha carnalidad exuberante se da sobre todo con la trilogía dedicada al personaje de Carmilla de Sheridan Le Fanu: *The Vampire Lovers* (*Las amantes del vampiro*, Roy Ward Baker, 1970), *Lust for a Vampire* (*Lujuria por un vampiro*, Jimmy Sangster, 1971) y *Twins of Evil* (*Dracula y las mellizas*, John Hough, 1971). En la primera de estas películas aparecen toda una serie de mujeres vampiro, bisexuales y sedientas de sangre y sexo [Fig. 241], todas ellas discípulas de la protagonista, la condesa Karnstein (llamada de tres maneras como en la novela, Marcilla, Carmilla y Mircalla), interpretada por la actriz Ingrid Pitt, que se alzó como modelo erótico del terror de la época.

Aunque todas estas referencias tienen una tendencia lésbica que Vampirella no presenta, la caracterización general y esencial es muy similar, incluso el rostro de Vampirella evidencia la moda de la época. Sin embargo, son las posturas sugerentes, eróticas y sexuales que encontramos en muchas imágenes de Vampirella las que provocan esa conexión entre todas estas mujeres vampiro de los setenta. Caracterización que podemos encontrar de forma evidente en la siguiente viñeta de los años setenta [Fig. 242], donde en la parte superior se muestra visualmente el proceso de transformación de Vampirella murciélago a mujer, mientras en la inferior Vampirella aparece recostada tocándose las nalgas, mientras se mira a sí misma, mostrando sus curvas y su exuberante figura semidesnuda.



[Fig. 242] Portada interior *Vampirella Annual*, «Vampirella: The Origin Of Vampirella» (1972), J. R. Cochran y Pepe González.



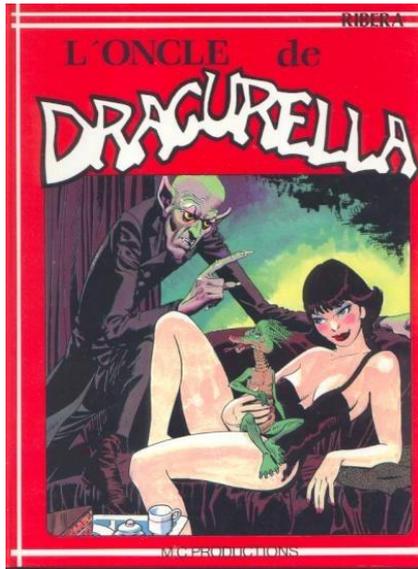
[Fig.243] Contraportada de *Vampirella*, n° 39 en la edición Warren, n° 1 en edición Garbo (Ene. 1975)

En la segunda de las imágenes que mostramos [Fig. 243], el erotismo es mucho más sugerido, o menos explícito, pues apenas se le ven los pechos y las piernas, sin embargo, justamente por esto último, junto a la postura, el pelo al vuelo y la mirada empoderada de Vampirella al espectador, producen una imagen más erótica. Además, en ella podemos apreciar la caracterización de vampira gótica setentera que comentábamos, por la calavera donde se apoya, la piedra donde está sentada que evoca a una arquitectura del pasado, tal vez medieval por la sillería, y los murciélagos volando sobre la luna llena del fondo. Cabe señalar que esta contraportada pertenece al número 39 de la editorial Warren Publishing, pero es la versión española distribuida por la

Editorial Garbo, del primer número de Vampirella que publicaron en España y que finalmente fue censurada en su primera publicación debido al erotismo comentado. En efecto, la censura de Vampirella en España fue constante en la época, o se suprimían imágenes como estas, o se agrandaba el *triquini* de Vampirella. En cualquier caso, pone en evidencia la transgresión que representó el personaje de Vampirella, una superheroína siniestra que, además, era sexy y no tenía problemas en mostrar su cuerpo, algo que era negado a las mujeres reales y, por ello, la importancia de su representación simbólica.

Tal como hemos anunciado, en 1983 Vampirella deja de publicarse debido a que la editorial Warren Publishing desaparece, por motivos financieros (la editorial quiebra). Con posterioridad, la editorial Harris Publications comprará los derechos del personaje, relanzándolo a partir del año 1991. Sin embargo, antes de ver cómo evoluciona Vampirella en esa época (y por tanto en la actual), tenemos que detenernos en otros personajes emblemáticos que surgen en los años setenta, porque parecen descender de ella, al mismo tiempo que proponen nuevos modelos de heroínas siniestras que permanecen en la actualidad en otros personajes.

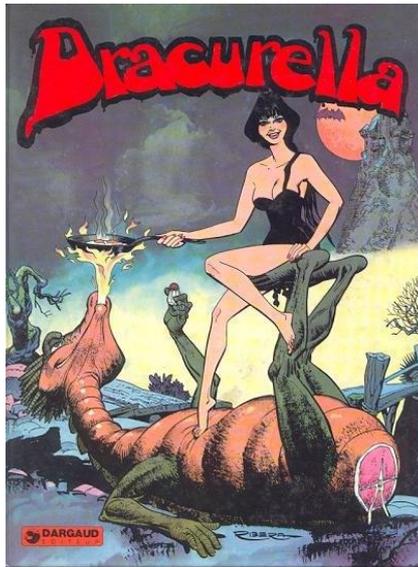
El primero de estos personajes es Dracurella, protagonista de una historieta homónima publicada en 1973 por la editorial francesa Dargaud, dentro de la revista *Pilote*. *Dracurella* fue una serie de 13 entregas escritas y dibujadas por el español Julio Ribera. En ellas se parodia muchos de los mitos clásicos del terror mediante una sensual y divertida protagonista, Dracurella. Tal como podemos observar en esta portada [Fig. 244], perteneciente a una recopilación de la serie que se hizo en el año 1987, donde aparece Dracurella recostada en un sofá, mientras escucha lo que parece ser una riña de su tío Nosferatu. Como suele suceder en el comic de superhéroes, la vestimenta de los personajes siempre les caracteriza, en el que caso de Dracurella este vestuario está compuesto por un vestido negro ceñido y roto en su parte de abajo, dando a veces la sensación de que es un bañador de color negro, de lo corto que es [Fig. 245]. Vestuario que le remarca los pechos y las caderas, dejando al descubierto sus largas piernas y sus pies, pues no lleva botas ni nada similar, como si fuera un personaje prehistórico. Además, tiene una gran melena negra y lleva un maquillaje muy similar a Vampirella: con la sombra de ojos azul.



[Fig. 244] Recopilación de la serie de *Dracurella* de 1987, Julio Ribera, edición de Dargaud y M.C. Productions



[Fig. 245] Diseño individual de la visualidad de *Dracurella* (Julio Ribera, 1973).



[Fig. 246] Recopilación de la serie de *Dracurella* de 1987, Julio Ribera, edición de Dargaud y M.C. Productions



[Fig. 247] Recopilación de la serie de *Dracurella* de 1987, Julio Ribera, edición de Dargaud y M.C. Productions

No obstante, se aleja completamente de Vampirella y de otras superheroínas siniestras porque a pesar de dicha visualidad no está excesivamente erotizada, sobre todo por el tratamiento simpático y paródico de su historia y de su caracterización. A pesar de ello, es un personaje que subvierte algunos tópicos interesantes y que presenta una manera diferente de heroína siniestra. Es la hija adoptiva de Drácula y se cría rodeada de un mundo tétrico que adora, cuando se hace mayor se independiza y se va a vivir con su amor, el dragón Gri-Grill (que no puede tomar productos con aditivos), juntos viven en una cueva y les van sucediendo aventuras, donde ella es la heroína [Fig. 246]. Lo

subversivo de esta historia es que la bella se enamora de la bestia sin problemas y sin que luego se transforme en hombre. Además, es ella la que lleva la acción de la relación y de las aventuras. Incluso tienen un hijo dragón que no impide que continúen sus aventuras [Fig. 247]. Todo esto, claro está, se narra de forma cómica y en tono de humor, lo que provoca que se relativice a la mujer siniestra, por lo que su heroicidad y protagonismo se concentra en su simpatía y gracia. Una manera de mostrar a este tipo de personaje que, tal como ya estudiamos, sucede con el personaje de Morticia Addams (surgido de la mano de Charles Addams a finales de los años treinta).

Los siguientes dos personajes, Satana y Lilith, pertenecen ambos a la editorial Marvel. El primero que aparece es Satana Hellstrom, que surge en la historieta *Vampire Tales* (nº2, 1973) de la mano de Roy Thomas y John Romita Sr., aunque se convierte en un personaje intermitente en diferentes historietas y revistas de Marvel. Visualmente se aproxima a Vampirella porque su vestimenta realza las formas voluptuosas de su cuerpo, pero ahora no es una especie de *triquini*, sino el clásico *catsuit* del comic (que vimos al estudiar a Catwoman). Además, Satana no es totalmente una heroína siniestra, sino que en algunas de sus apariciones es caracterizada como heroína. De hecho, surge como figura negativa, un medio demonio, hija de una humana, Judith Chambers, y Satán (que con el tiempo es reconvertido en un demonio llamado Marduk Kurios). Ella y su hermano, Daimon, son educados por su padre para hacer el mal, pero Daimon rechaza esas enseñanzas, mientras Satana las continúa, convirtiéndose en una mujer siniestra completa, hechicera, diabólica y que usa sus armas de mujer para absorber el alma de sus víctimas (similar al súcubo), tal como podemos apreciar en el número 7 de la serie *Marvel Preview*²⁴⁷, donde el personaje ocupa toda la portada [Fig.248], realmente en estos casos es una villana, pero se plantea como protagonista de las historietas, hecho habitual en la época, donde los villanos tiene cada vez más importancia.

Sin embargo, en algunos números aparece enfrentada a su padre y asociada a superhéroes clásicos de Marvel, como Spider-Man, mostrada por ello como superheroína y constatando su ambigüedad. Esto sucede por ejemplo en otra serie de la editorial, *Marvel Team-Up* (serie que comienza en 1972),

²⁴⁷ Colección publicada entre 1975 y 1980, donde cada número se centra en historias independientes con personajes de otras sagas de la editorial.

concretamente en el número 81 del año 1979. Aquí sigue teniendo una naturaleza demoniaca, pero utiliza su poder para ayudar al superhéroe [Fig.249]. Posteriormente, el personaje ha ido apareciendo mostrando ambas naturalezas, de siniestra total a heroína siniestra, las dos caracterizaciones condicionan al personaje, pues normalmente cuando es siniestra actúa como jefa, mientras cuando es heroína siniestra es colaboradora de otros superhéroes.



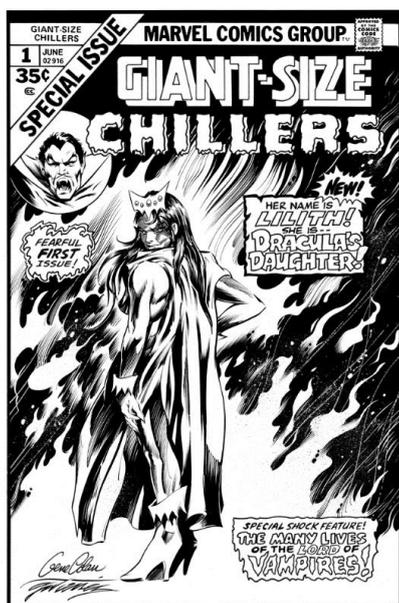
[Fig. 248] Portada *Marvel preview* vol.1 n° 7. Escritor: Chris Claremont. Artista de portada: Bob Larkin.



[Fig. 249] Portada *Marvel Team-Up* n° 81, (1979). Escritor: Chris Claremont. Artista de portada: Al Milgrom.

En cuanto al personaje de Lilith de Marvel, cabe señalar que la editorial ha creado a dos personajes diferentes con el mismo nombre, pero nosotros hacemos referencia al primero de ellos, que surge en el año 1974 por Gene Colan (dibujante) y Marv Wolfman (escritor), dentro de las historietas sobre Drácula que se desarrollan en diferentes colecciones de Marvel. Se trata del personaje llamado Lilith Dracul, que tiene su primera aparición en *Giant-Size Chillers featuring Dracula* n°1, [Fig.250]. Es por tanto una figura secundaria de la historieta de Marvel del vampiro mítico, aparece en un total de 68 números, pertenecientes a las diferentes colecciones que la editorial dedicó a Drácula, que se publicaron mayormente entre 1974 y 1983 (aunque algunos números donde aparece son de los noventa y del dos mil, cuando sale como personaje esporádico). El origen de Lilith Dracul se muestra en su primera aparición, pero el personaje se desarrolla a lo largo de todos esos números.

Ella es hija de Drácula, pero también es su némesis, es decir, ha sido creada para matar a su padre, para realizar la venganza contra Drácula y ese es su papel en todas sus apariciones [Fig.251]. De hecho, Lilith Dracul nació como humana, siendo el resultado del primer matrimonio de Drácula (antes de ser vampiro), un matrimonio de conveniencia que provocó que tras nacer Lilith, Drácula les abandonara a ella y a su madre, Zofia. La madre se suicidó y Lilith fue entregada a una mujer gitana, Gretchin. Tiempo después, cuando Drácula ya era vampiro, atacó el pueblo gitano donde vivían Lilith y Gretchin, asesinando a un hijo de la gitana. Lo que provocó que esta, como una forma de venganza (y sabiendo el odio que Lilith le tenía a su padre), convirtiera con su magia a Lilith en un ser parecido a un vampiro, capaz de matar a Drácula, por lo que Lilith presenta todas las fortalezas de los vampiros, pero es inmune a la mayoría de sus debilidades. Esta enemistad con su padre, producida por la maldad de éste y que convierte a Lilith en una heroína belicosa activa y justiciera, una superheroína, es una metáfora evidente de la rebelión de las «hijas del patriarcado», es decir, de la lucha feminista.



[Fig. 250] Portada interior *Giant-Size Chillers* featuring *Dracula* n°1 (1974). Gene Colan y Marv Wolfman.

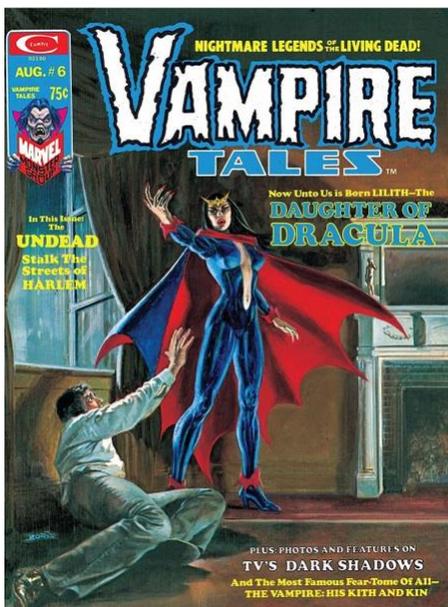


[Fig. 251] Viñeta *Giant-Size Chillers* featuring *Dracula* n°1 (1974). Gene Colan y Marv Wolfman²⁴⁸.

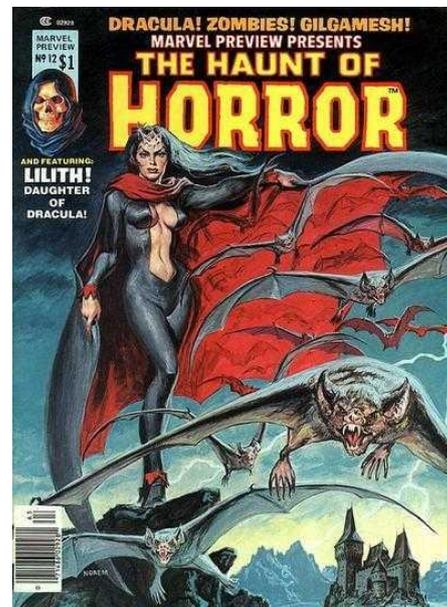
Sin embargo, no puede matar a su padre directamente y está unida a la vida de él, ya que si Drácula muere físicamente, el cuerpo de Lilith muere también, aunque su espíritu permanecerá mientras el de Drácula lo haga, por lo que

²⁴⁸ Esta viñeta está en color, mientras el comic original es en blanco y negro, por lo que pensamos que es una reedición posterior, sin embargo no hemos podido encontrar la referencia. La imagen ha sido localizada en: <https://comicvine.gamespot.com/lilith/4005-41945/>

cuando Drácula muera definitivamente, Lilith también lo hará. Así, su único destino es matar a su padre, por eso es una superheroína igual a sus homónimos masculinos, ya que ese destino le obliga a o poder desempeñar otro rol. Por otra parte, como Lilith no puede matarlo directamente, se alía muchas veces con los cazadores de Drácula (superhéroes), como los Uncanny X-men y otros, pero al mismo tiempo, su naturaleza vampírica y su propio deber (matar a Drácula), hacen que asesine a humanos inocentes, lo que se produce también porque cada vez que muere, su espíritu se introduce en humanos, normalmente personajes que odian a sus padres como ella [Fig. 252]. En estas ocasiones, Lilith puede cambiar de forma, adaptándose al nuevo cuerpo o adquirir su caracterización, este cambio de formas recuerda lejanamente a la Empusa griega.



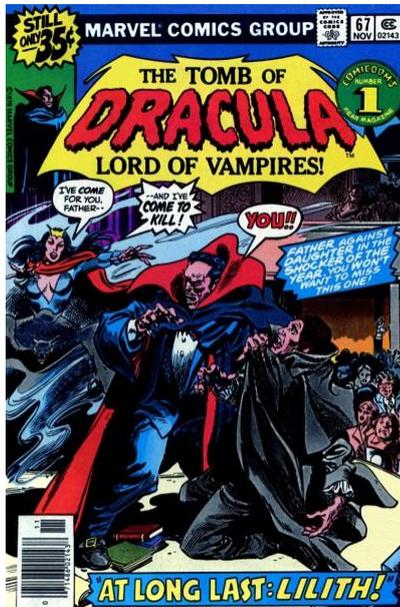
[Fig. 252] Portada *Vampire Tales* vol. 1 n°6 (1974). Artista portada Boris Vallejo.



[Fig. 253] Portada *Marvel Preview* n° 12 (1977). Artista portada Earl Norem.

En cualquier caso, la caracterización habitual de Lilith es muy similar a la de Satana, ya que como ella lleva un *catsuit* con un gran escote y botas de tacón a conjunto. Asimismo, ambas figuras están inspiradas en la visualidad de Vampirella, pues todas son mujeres exuberantes, sexys y provocativas, a la vez que musculosas y con una estética gótica [Fig.253]. Iconográficamente todas responden al arquetipo de dominatriz, lo que se refuerza por su carácter activo y decisivo. Además, Lilith también comparte rasgos con Drácula, su padre, ambas tienen el cabello negro y lacio, sus rostros muestran facciones marcadas, aunque Lilith tiene el rostro más delicado y dulce. Igualmente, Lilith lleva la misma capa que su padre y se convierte como éste en

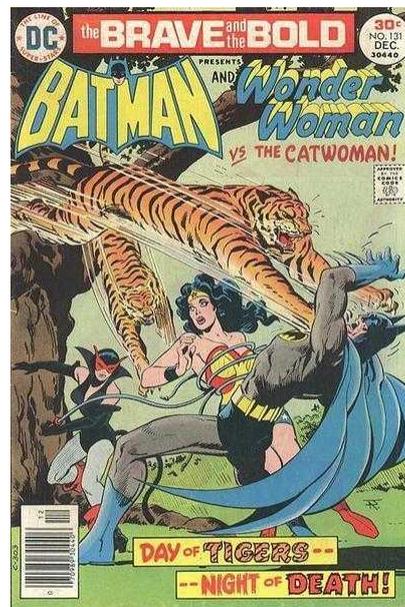
murciélago, por ello normalmente aparece rodeada de estos y lleva una corona con forma de murciélago [Fig.254].



[Fig. 254] Portada *The Tomb of Dracula* vol.1 n° 67 (1978). Artista portada Gene Colan



[Fig. 255] Contraportada *Amazing World of DC Comics* (1976). Artista: Frank Robbins.



[Fig. 256] Portada *The Brave and the Bold* n° 131 (1976). Artista: Jim Aparo.

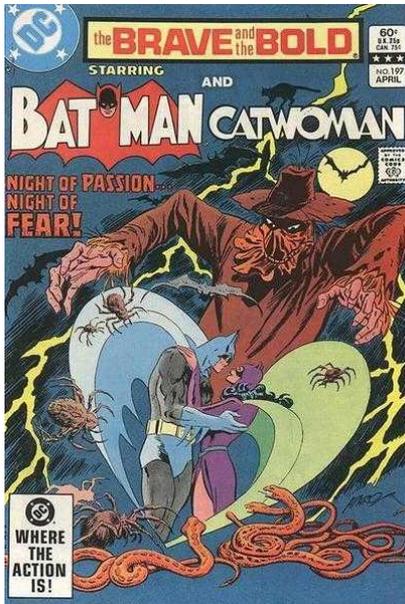
En cuanto a Catwoman, su visualidad también se ve influenciada en los años setenta por todas estas figuras, pues el *catsuit* que ya lleva a finales de los sesenta (compuesto por dos piezas: un bañador negro y unas medias azules), se abre ahora con un gran escote [Fig. 255]. No obstante, en esta época y continuando con los comics de los sesenta, Catwoman se aproxima

completamente a su parte malvada, aunque destaca por su independencia y empoderamiento, así como por su caracterización de dominatriz, con su *flagerum* y sus botas altas de reminiscencias circenses y amazónicas (modernas). En las historietas donde aparece se involucra con otros villanos del universo de Batman y, también, de otros universos, pues se trata de un momento en el que la compañía DC mezcla universos de muchos de sus personajes, realmente esto comienza a ser habitual en las dos grandes compañías de comics (DC y Marvel). Por ejemplo, en el número 131 de la colección *The Brave and the Bold* (1976), Catwoman está detrás de toda una trama organizada en contra de Batman y Wonder Woman [Fig.256].

Paralelamente a estas historietas, desde finales de los setenta hasta principios de los ochenta, en las historietas alternativas de Earth 2 (universo paralelo de DC donde se retoman desde el inicio los personajes clásicos de la editorial desarrollándolos de forma diferente), se hace un giro argumental completo del personaje de Catwoman. Primero, en 1977 en *DC Super-Stars* (Vol 1 # 17), se cuenta la muerte de Catwoman. Aquí está casada con Batman y ha dejado el crimen, ambos viven felices y tienen su hija, Helena, pero el pasado persigue a Catwoman y la chantajea para que colabore en un último golpe, que desemboca en la muerte del personaje. Esto provoca que Batman deje de ser superhéroe y que su hija se convierta en la superheroína The Huntress. Esta historieta está ambientada en los años cincuenta, por lo que se retoma también dicha visualidad.

La explicación a la transformación de Catwoman se narra años más tarde, exactamente en 1983, en el número 197 de la colección *The Brave and the Bold* [Fig.257]. Donde Catwoman está encarcelada y Batman la saca a cambio de que le ayude a derrotar al supervillano The Scarecrow. Es durante esta colaboración que se materializa la tensión sexual existente entre Batman y Catwoman, que acaban enamorados [Fig. 258]. La historia de la boda, y del nacimiento de la hija, se había mostrado años antes, en 1981, en *Superman Family* Vol 1 # 211. Aunque observamos que Catwoman deja de ser villana, comportándose como heroína con su misma caracterización siniestra de siempre, finalmente es sometida, relegada a la función de esposa y madre, pues con la maternidad deja de ser superheroína. Expresamos que es sometida, no por el hecho del enamoramiento en sí y la maternidad, sino porque mientras Batman, que también es marido y padre, sigue siendo un

superhéroe, ella deja su alter-ego de Catwoman y justo cuando vuelve a coger el hábito es para hacer el mal, lo que tiene una consecuencia nefasta para el personaje y deja ver así el pensamiento patriarcal de sus creadores.



[Fig. 257] Portada de *The Brave and the Bold* n°197 (1983). Artista: Adrienne Roy.



[Fig. 258] Viñeta de *The Brave and the Bold* n°197 (1983). Escritor: George Freeman. Artistas: George Freeman y Joe Staton.



[Fig. 259] Viñeta de *Batman*, n° 332 (1982). Escritor: Marv Wolfman. Artistas: Adrienne Roy y Don Newton.

Sin embargo, en la línea temporal habitual de DC, el personaje reaparece en la colección de *Batman* a partir del n° 332 (1982) [Fig.259], donde comienza a protagonizar sus propias historias y no únicamente como ladrona, sino que actúa como guardaespaldas e investigadora privada. Todo empieza en la historieta de ese número comentado, donde sus aventuras le llevan a

investigar y dismantelar la empresa criminal de Talia al Ghul. Rebelando así esa naturaleza de justiciera siempre latente de alguna manera y está próxima a personajes como Robin Hood, pero en femenino. Aquí, el vestido de Catwoman se ha convertido en un *catsuit* completo, de color morado y a conjunto con su máscara de gato habitual, que deja al descubierto su cabello. En cualquier caso, lo más interesante es que con esta caracterización y con sus habilidades de mujer siniestra-fatal decide de forma independiente hacer el bien y luchar contra las injusticias, por lo que se trata completamente de una superheroína siniestra

Unos pocos años después, también a partir de los ochenta, el universo de DC desecha la línea temporal comenzada en Earth-2, con lo que han denominado las *Crisis on Infinite Earths*, y vuelven a replantear a personajes, cambiando incluso en las colecciones habituales los orígenes de muchos de ellos, así como su desarrollo²⁴⁹. Catwoman es uno de estos personajes que replantean, lo que sucederá en varias ocasiones desde finales de los ochenta hasta la actualidad, diversificando al personaje y enfatizando su ambigüedad entre villana y superheroína. Primero apareció la versión del personaje de Frank Miller (escritor) y David Mazzucchelli (dibujante), que reinventó todo el universo de Gotham en *Batman: Año Uno*, una serie de cuatro números dentro de la colección de *Batman* (del 404-407, publicados en 1986 y 1987), que posteriormente se convirtieron en una serie propia e independiente, *Batman: Año Uno* (1987).

Aquí Catwoman es presentada como una exprostituta y dominatriz, amante de los gatos y que se convierte en ladrona de joyas al ver a Batman en acción. Aparentemente fue víctima de abuso sexual por parte de su padre, lo que parece explicar su dedicación temprana a la prostitución. Tiene una íntima amiga, Holly, una menor de edad que también es prostituta y que es violada por su proxeneta, pero Selina le salvada, historia que sucede antes de convertirse en Catwoman [Fig.260]. Uno de tantos abusos que hacen a Selina convertirse en Catwoman, pues con la intención de liberar del yugo del explotador que la somete decide fabricarse un disfraz inspirado en el nuevo superhéroe que ha surgido en la ciudad (Batman). Imita, asimismo, el *modus operandi* de Batman, pero con el fin de robar joyas y sobrevivir en la oscura ciudad de Gotham sin tener que volver a estar sometida a la prostitución

²⁴⁹ Véase: https://dc.fandom.com/wiki/Crisis_on_Infinite_Earths_Vol_1_1

[Fig.261]. De esta manera, hay una conexión inicial entre Catwoman y Batman.



[Fig. 260] Viñeta de *Batman*, n° 406 (1987). Escritor: Frank Miller. Artista: David Mazzucchelli.



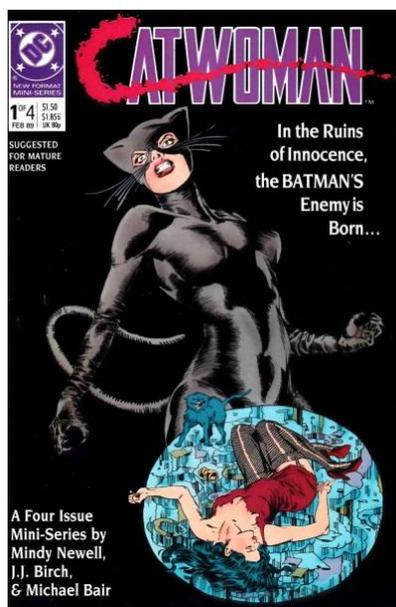
[Fig. 261] Viñeta de *Batman*, n° 404 (1987). Escritor: Frank Miller. Artista: David Mazzucchelli.

Tal como observamos en las imágenes mostradas, Catwoman recupera el *catsuit* negro de la serie televisiva de mediados de los sesenta, sin embargo, tanto la mujer bajo la máscara, Selina, como su *alter ego* se ha masculinizado y no se muestra tan erótica y sensual, pues aunque ejerza la prostitución y vista de forma sexy, presenta menos curvas y lleva el pelo rapado (nosotras no consideramos que esto sea masculino, sino que son atributos que la sociedad patriarcal asocia al varón). Creemos que esta nueva concepción visual del personaje está en consonancia con las heroínas belicosas del cine de acción y ciencia ficción de la época, las llamadas *Strong Female* o *Action Heroín*, como Ripley de *Alien* (Ridley Scott, 1979) o Sara Connor de *Terminator* (James Cameron, 1984), que, recordemos, descienden del arquetipo de Atenea. De hecho, Miller, creador de esta versión de Catwoman, había presentado ya a una superheroína de estas características años antes, dentro del universo del cómic *Darevil*, se trata justamente del personaje de Elektra que culturalmente también hemos estudiado que es otra heroína belicosa y activa descendiente de Atenea, figura que por cierto resulta asimismo ambigua, pues oscila entre ser una asesina y una heroína, pero su destino es finalmente nefasto.

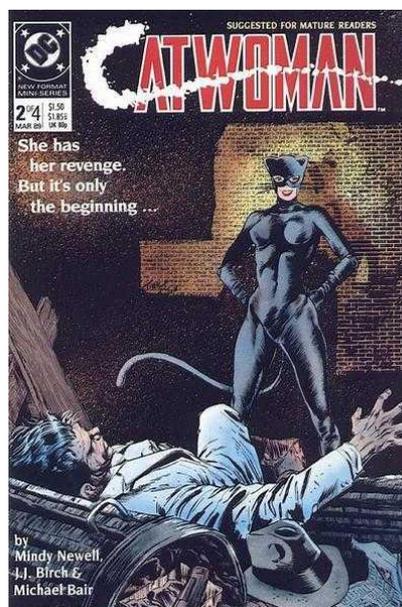
Asimismo, la estética, y el ambiente en general, que crean Miller y Mazzucchelli es mucho más realista que las versiones anteriores del universo

de Gotham, lo que refleja la crudeza de los barrios pobres de las grandes ciudades occidentales actuales. Tanto esta visión cruda de la realidad, como la propia ambigüedad de Catwoman y otros personajes, son también deudoras de la cultura y del pensamiento Occidental de los ochenta, cuando comienza el pesimismo propio de la Posmodernidad.

Esta nueva visualidad y caracterización de Catwoman es recogida por el equipo formado por Mindy Newell (escritora), J.J Birch y Michael Bair (artistas gráficos), para crear la primera serie dedicada exclusivamente al personaje, publicada en 1989. La editorial DC, tras el éxito de Catwoman de Miller y Mazzucchelli, decidió dedicarle esta serie al personaje y le encargó el guion por primera vez a una mujer. No obstante, la serie consta tan solo de cuatro números. Aunque la historieta parte de la caracterización y psicología del personaje creado por Miller, se profundiza en las circunstancias que llevan a Selina a convertirse en Catwoman y se desarrolla en profundidad, por lo que se muestra un personaje más complejo. Además, se añade a otro personaje femenino (aparte de Holly) que tiene una relación íntima e importante en el proceso de Catwoman, se trata de Maggie Kyle, la hermana de Selina que tras el abandono de su madre (que las dejó en la infancia bajo el cuidado de un padre borracho y violento), se hizo monja.



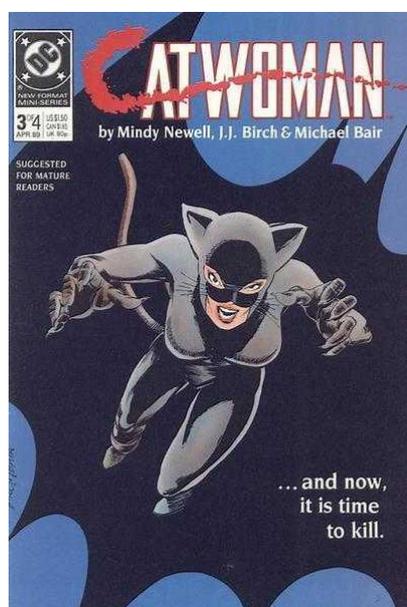
[Fig. 262] Portada de *Catwoman* n°1 (1989). Escritora: Mindy Newell. Artistas: J.J Birch y Michael Bair.



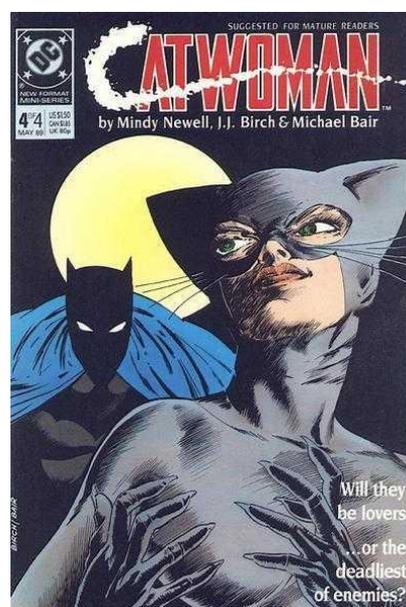
[Fig. 263] Portada de *Catwoman* n°2 (1989). Escritora: Mindy Newell. Artistas: J.J Birch y Michael Bair.

Asimismo, se continúa con la idea de que es una exprostituta convertida en ladrona de joyas, pero ahora se convierte en una heroína justiciera, que tras

ser violada y maltratada por su proxeneta (Stan), decide vengarse de éste y se posiciona como defensora de su amiga y su hermana, ya que ambas son construidas como víctimas, es decir como jóvenes indefensas. De este modo, Catwoman se aproxima a las heroínas surgidas del *Rape&Revenge* en el cine de los setenta, pero disfrazada de mujer gato y con las habilidades propias de los superhéroes. Habilidades que consigue después de entrenarse, igual que otras superheroínas no siniestras de la época, recuérdese, además, que este entrenamiento lo recogen del cómic personajes analizados como Julia. La visualidad de la primera portada de esta serie [Fig.262] muestra metafóricamente este resurgimiento de Selina como Catwoman; de mujer maltratada y violada, a superheroína siniestra.



[Fig. 264] Portada de *Catwoman* n°3 (1989).
Escritora: Mindy Newell. Artistas: J.J Birch y Michael Bair.



[Fig. 265] Portada de *Catwoman* n°4 (1989).
Escritora: Mindy Newell. Artistas: J.J Birch y Michael Bair.

A diferencia de la Catwoman de Miller, aquí el atuendo lo consigue Selina porque se lo da su proxeneta, Stan, para que atienda a un cliente que quiere a una dominatriz vestida de gata sexy. Sin embargo, ella de forma irónica o como una justicia simbólica, utiliza este disfraz y su látigo para atacarle primero y matarle después. La historieta que se cuenta en los dos primeros números es su conversión a Catwoman y su amenaza a Stan, al cual en principio solo quiere alejar [Fig.263], para no cometer un asesinato (así respeta una de las premisas del personaje original), pero en el tercer número [Fig.264] Stan rapta a Maggie para hacer daño a Selina, por lo que finalmente Catwoman debe acabar con él para salvarla, de este modo el asesinato

únicamente lo realiza de forma defensiva y como último recurso. No obstante, esto lo consigue con la ayuda accidental de Batman que también estaba detrás de Stan para encontrar a la monja desaparecida, Maggie la hermana de Catwoman. Así, por primera vez, la historia de Catwoman, y su nacimiento, es independiente de la de Batman, aunque se encuentran en ese final del tercer número y se vuelven a cruzar en el cuarto [Fig.265]. Ambos personajes, Catwoman y Batman, a pesar de ser mostrados como superhéroes, se plantean completamente opuestos, ya que Batman es un defensor de la justicia y colabora con la policía, mientras Catwoman desconfía de la autoridad policial de Gotham y de su poder corrupto. Idea que se hace evidente en el último número, cuando uno de los policías abusa de Holly. De nuevo encontramos reminiscencias de Robin Hood en femenino, aunque verdaderamente aquí hay resonancia del arquetipo de Artemisa, pues ya explicamos que la antigua diosa era defensora de sus ninfas y no le importaba luchar contra la autoridad si era necesario.

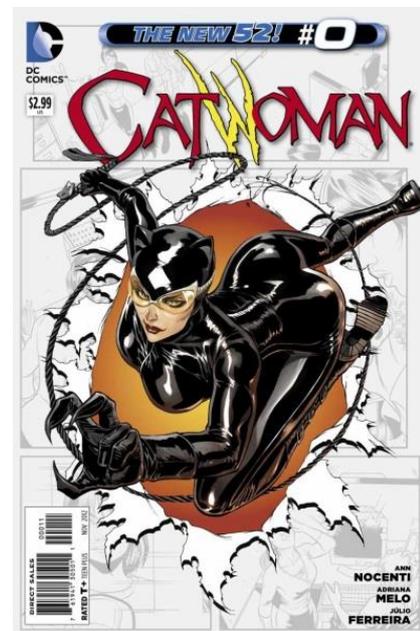
Ese cuarto número acaba con una discusión entre Catwoman y Batman sobre estos asuntos relacionados con la autoridad y la ley, se produce entonces la tradicional tensión sexual entre ambos personajes, pero ahora es Catwoman la que coquetea con este sentimiento, la que lo utiliza como un juego para despistar a Batman en su intento de redimirla. Igualmente, es interesante las conversaciones de Selina con su hermana, donde la superheroína siniestra duda sobre su función como Catwoman. Todo esto es interesante y emancipador para el personaje, pero, además, se está construyendo a Catwoman como un Batman en femenino. Efectivamente, uno de los temas fundamentales de Batman, y en este caso de Catwoman, es que son contruidos como héroes atormentados o monstruos humanizados, pues muchas veces oscilan entre la heroicidad y la otredad, similares, metafóricamente, al concepto del héroe y del monstruo de Mary Shelley (1818). Idea que también se ha estudiado comparten los personajes de Tim Burton, no por casualidad éste director ha creado dos de las mejores películas sobre el universo de Gotham; *Batman* (1989) y *Batman Returns* (1992).

Sobre la última película volveremos enseguida, ahora retomamos la serie limitada de Catwoman, pues para acabar el análisis hay que destacar que a pesar de ser una serie corta, sus temas han sido precedentes para las diferentes colecciones sobre el personaje que la editorial DC ha publicado

desde entonces hasta la actualidad, donde el personaje se mantiene ambiguo, a veces más villano, otras más heroico, pero normalmente una heroína siniestra, belicosa y justiciera. En 1992 aparece la primera novela gráfica dedicada al personaje, *Catwoman: Defiant* (escrita por Peter Milligan y con diferentes artistas de DC, como Brian Stelfreeze y Tom Grindberg) y en 1993 empieza la primera colección larga del personaje, escrita por Mary Jo Duffy y dibujada por Jim Balen, que cuenta con 94 números. No obstante, la visualidad de Catwoman a partir de esta época se torna mucho más agresiva y sexual, lo que va afectar en las diferentes y múltiples versiones del personaje que desde los noventa se han desarrollado, lo que se produce en realidad por dos motivos determinantes.



[Fig.266] Fotograma de *Batman Returns* (Tim Burton, 1992).



[Fig.267] *Catwoman-Zip Me up*, n° 0 (2012). Artista portada: Guillem Marzo.

Por un lado, debido a la influencia cultural del personaje construido en la ya citada película de Burton, *Batman Returns*, que analizamos en el siguiente epígrafe, por lo que ahora únicamente queremos destacar su visualidad general. Esta Catwoman (Michelle Pfeiffer) es mostrada como una villana, traviesa, ladrona, erótica y que vuelve a exaltar su esencia de dominatriz, donde el látigo se retoma como esencial, por ello guarda lejanas reminiscencias del personaje televisivo de los sesenta, aunque reinterpreta el brillo pop de aquella época con charol (lo que le otorga una mayor oscuridad) y lleva el *catsuit* completo de color negro de los cómics de los ochenta [Fig.266].

Asimismo, su esencia gatuna se enfatiza por los movimientos y posturas que le otorga Michelle Pfeiffer. Es esta visualidad general la que ha permanecido hasta hoy, aunque con matices diferentes según la colección, no obstante, en los últimos años encontramos una influencia directa de la visualidad del personaje de Burton en cómics como *Catwoman*, comenzada en 2012, escrita y dibujada por Ann Nocenti y Adriana Melo respectivamente, con portadas de Guillem Marzo [Fig.267].

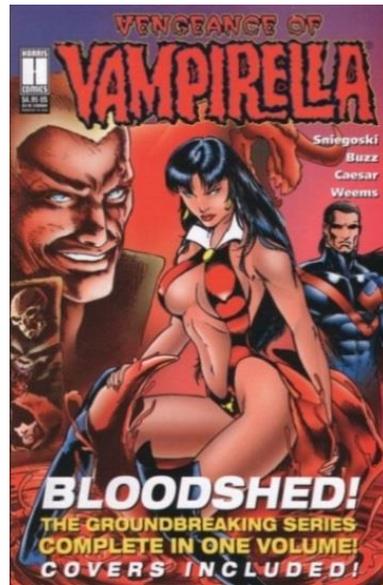
Por otro lado, la visualidad de Catwoman cambia a partir de los noventa porque la propia visualidad de los personajes femeninos del comic lo hacen, volviéndose más exuberantes y musculosos. Son las denominadas *Bad Girl*, en contraposición a las *Good Girl* de épocas anteriores. Se trata de mujeres fuertes e independientes, guerreras retratadas con ropa sexualmente provocativa que mezcla los mundos del sexo, la venganza y la violencia (Robbins, 1996; Hayes, 2012). Personajes femeninos violentos como los hombres, pero *hipersexualizados*, que proliferan en esta época con la aparición de nuevas figuras que presentan aspectos de heroínas siniestras y que suelen protagonizar algunos comics (como Elektra, Lady Death, Red Sonja o Black Widow) o con la reelaboración visual de antiguos personajes de estas características, como le ocurre a Catwoman a partir de la serie comentada de Mary Jo Duffy y Jim Balen [Fig.268], pero también a Satana de Marvel y a la propia Vampirella [Fig.269].

Como hemos adelantado, Vampirella reaparece en el año 1991, cuando es rescatada por Harris Publications, que se hizo con los derechos del personaje lanzando cuadernos, revistas y libros protagonizados por ella, publicaciones que realiza hasta el año 2007, momento en el que el personaje es comprado por la editorial Dynamite. Aunque Harris Publications hizo diferentes colecciones sobre Vampirella, con historias distintas, todas coinciden en reinventar algunos aspectos del origen del personaje, pues ahora es la hija de Lilith, la primera esposa de Adán, una diablesa que como acto de redención creó a Vampirella, una mujer vampiro buena, a la que ahora también se le llama Vampi. Así el personaje no únicamente lucha contras las injusticias, sino que su destino es defender a la humanidad de su propia madre, se invierte así la lucha del personaje de Lilith de la Marvel. Se trata igualmente de una superheroína siniestra e incluso aparece como personaje invitado en otras editoriales, ayudando a otras extrañas superheroínas. Una de estas

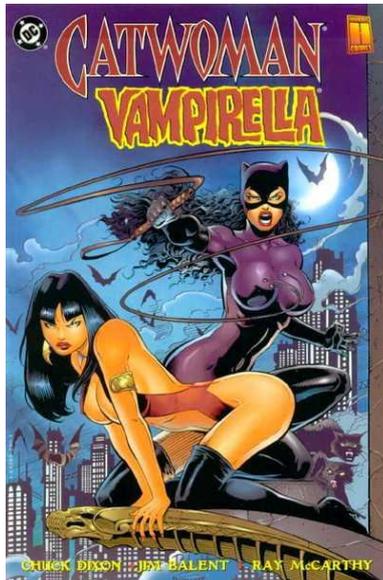
colaboraciones es justamente con Catwoman, en el volumen independiente llamado *Catwoman/Vampirella: The Furies* y publicado por DC [Fig.270]. Aquí los villanos Oswald Cobblepot (The Penguin) y Pantha están realizando una serie de robos e intenta culpar a Catwoman, por casualidad Vampirella está en Gotham y se une a Catwoman para descubrir a los verdaderos ladrones, comportándose ambas como superheroínas siniestras.



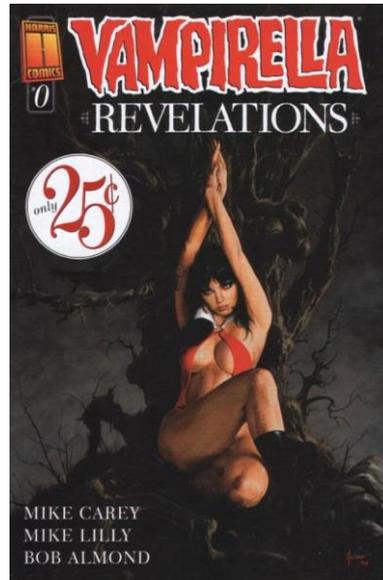
[Fig.268] Portada de *Catwoman* n°1 (1993).
Escritora: Mary Jo Duffy. Artista portada: Jim Balen.



[Fig.269] Portada de *Vengeance of Vampirella* n°1 (1995). Escritor: Tom Sniegowski. Artista portada: Buzz



[Fig.270] Portada de *Catwoman/Vampirella: The Furies* (1997). Escritor: Chuck Dixon.
Artista portada: Jim Balent.



[Fig.271] Portada de *Vampirella Revelations* n°0 (2005). Escritor: Mike Carey. Portada: Joe Jusko

Realmente, la visualidad de Vampirella en esta editorial no fue siempre exactamente igual, ya que a veces tendía a representar al personaje como lo hemos mostrado, otras acercándose a la estética anime japonesa y otras veces con el estilo característico de autores míticos del personaje, lo que hace especialmente en la maxi-serie, *Vampirella Revelations* del año 2005 [Fig.271], donde reunió a los siguientes autores: Mike Lilly, Joe Jusko, José González o Mark Texeira homenajando a Frank Frazetta.

La nueva visualidad de Catwoman y Vampirella, esta *hipersexualización* que caracteriza en los noventa a las llamadas *Bad Girl*, va a influenciar en la visualidad de todo tipo de superheroínas hasta el día de hoy, incluso contagia a la imagen de la heroína belicosa del cine, la *Action Heroín* (Brown: 2011: pg. 20-42). Como hemos explicado anteriormente, Brown (2011) propone que hoy en día estas figuras son visualmente similares al hombre, pero no por masculinas, sino porque tanto ellas, como ellos, presentan cuerpos exageradamente atléticos, musculosos y sexuales. Sin embargo, normalmente son ellas las que son mostradas en posturas imposibles, sobre todo teniendo en cuenta que son luchadoras, lo que provoca en ocasiones que algunos cómics de superheroínas parezcan más una revista porno que un cómic de superhéroes (Hayes, 2012). Así, tanto las superheroínas del comic de los noventa en adelante, como las heroínas belicosas del cine de la misma época, que también han sido llamadas por algunos especialistas como heroínas fálicas, «presentan una duplicidad al representar la tentación y el peligro en la forma tradicional más maniquea. Su lenguaje corporal es masculino, utilizan armas, pero al mismo tiempo son hiperfemeninas» (Bernárdez Rodal, 2012: 11).

Asimismo, muchos de estos personajes femeninos se comportan igual y son mostradas visualmente muy similares, lo que da a entender finalmente que para ser una mujer fuerte, luchadora e independiente, es necesario ser objetos deseado, para gustar sexualmente a hombres o mujeres, por ello es necesario vestir con ropa mínima y poner poses eróticas todo el tiempo (Hudson, 2011). Por esto, actualmente hay un debate abierto sobre si estas representaciones *hipersexualizadas* de la mujer fuerte son reflejo de una libertad sexual femenina o una manera de objetualizar a la mujer, pues aunque ya no es pasiva, es

mostrada para el goce sexual²⁵⁰. En cuanto a esto, cabe matizar, que personalmente pensamos que esta visualidad erótica en los años setenta tenía un sentido liberador para la mujer, igual que pasaba con las obras literarias y los ensayos de Carter, pues, tal como hemos analizado en la primera parte de la investigación, la sexualidad femenina era un tema tabú, que había que esconder o mostrar de forma negativa, a través de la mujer fatal y de la siniestra. Por lo que, cuando las heroínas fuertes y activas muestran una sexualidad explícita, alejándose de esa idea del arquetipo de la belicosa patriarcal y masculina, tiene un significado de liberación simbólica de la sexualidad femenina, lo que se acentúa con las heroínas siniestras como Vampirella, Dracurella e incluso Catwoman, pues su sexualidad siniestra es interpretada ahora como poderosa y heroica. Del mismo modo que ocurre con otras superheroínas y villanas del amplio universo del cómic que por las limitaciones propias del presente trabajo no podemos abordar.

Sin embargo, la exaltación continua y masificada de esto, sin ni siquiera tener un sentido en la construcción psicológica de los personajes o en el argumento de las historias, únicamente sirve para reforzar la importancia que en nuestra sociedad se le da a la belleza femenina, convirtiéndose en la única clave para que las mujeres triunfemos y tengamos éxito, tal como plantea Wolf (1991), tema que por desgracia afecta cada más al hombres. Igualmente, creemos que con estas imágenes no se está creando verdadera libertad sexual, ni siquiera simbólicamente, sino que se fomenta la cultura superficial y distante de una belleza que lejos está de lo que es el sexo. Relacionado con este último tema, es verdad que últimamente se ha mostrado a las superheroínas teniendo relaciones sexuales con superhéroes, como es el caso de Catwoman en el relanzamiento de *New 52* que DC hizo en 2011, donde se muestra detalladamente el encuentro sexual entre Catwoman y Batman. Lo que no sería un problema, sino fuera porque lo único que se ve de la superheroína durante dos páginas son sus pechos y su trasero, sin ver su rostro en ningún momento, algo que no sucede con Batman. Además, tras el acto sexual, Catwoman se acurruca bajo el regazo de Batman, contenta, pero no tan satisfecha como se muestra a Batman, como si solo él hubiera disfrutado. Ideas que enfatizan esa visualidad objetualizada, que se le da, en

²⁵⁰ Sobre este hecho es interesante atender a lo que opinan creadoras de comics actuales: https://comicsalliance.com/female-characters-superhero-comics/?utm_source=tsmclip&utm_medium=referral

muchas ocasiones, a estas figuras femeninas fuertes y heroicas (Hudson, 2011). Aunque somos conscientes de que esto no afecta a todos los personajes.

En cualquier caso, para cerrar el apartado, queremos retomar nuestro objeto de estudio principal, la superheroína siniestra, para destacar finalmente que en el cómic actual se ha hecho habitual, lo que, por cierto, también ocurre con algunos superhéroes como Batman, pues finalmente se trata de superhéroes/ínas que reflejan la ambigüedad propia de la naturaleza humana y de la realidad Posmoderna donde vivimos, con multitud de voces que propician que los temas de la vida se relativicen. No obstante, esto no quita que también haya personajes que continúen la heroicidad mítica de seres perfectos.

3.1.2 El salto a la pantalla.

Los dos tipos principales de superheroínas siniestras que hemos estudiado se desarrollan en el cómic, las felinas y las de naturaleza vampírica, han sido modelos de dos personajes del cine comercial para adolescentes del siglo XXI, figuras que consideramos que son completamente superheroínas siniestras; el personaje de Catwoman independiente del cómic construido en la película de Pitoff (2004); y el personaje de Selene de la saga *Underworld* comenzada en el año 2003 e inspirada en el juego de rol *World of Darkness*. Sin embargo, antes de estudiarlas, es necesario analizar las características principales de la versión directa de la Catwoman del cómic propuesta por Burton (*Batman Returns*, 1992), ya que su importancia no radica únicamente en la visualidad comentada anteriormente, sino que es modelo cinematográfico de una visión diferente de la villana del universo de los superhéroes.

No es que sea una superheroína siniestra completamente, pues una de las villanas del film, pero resulta ambigua porque su maldad se relativiza al justificar sus acciones y mostrar su psicología, que aunque perturbada, próxima a la del superhéroe del film, Batman (Sánchez-Navarro, 2000). Porque realmente fue construida por Burton, Daniel Waters y Wesley Strick (guionista y ayudante de guion) para confeccionar una mirada completa y diferente de Batman/Wayne (Michael Keaton), del mismo modo que sucede con el otro gran villano del film, El Pingüino (Danny DeVito), los tres son realmente los

protagonistas del film [Fig. 172], aunque en menor medida también está dentro de esta ecuación el villano no enmascarado, el empresario corrupto, Shreck (Christopher Walken). Ya que la película se plantea como una inmersión psicológica en las diferentes caras y facetas del oscuro superhéroe de Gotham, por lo que «los tres malvados ejercían de sólidos contrapuntos a cada una de sus facetas: El pingüino era el *freak* apartado de la sociedad, el hombre animalizado por un trauma: Catwoman, el complemento ideal de Batman –perfecto reverso femenino–: Shreck, el modelo antagónico de Wayn» (Sánchez-Navarro, 2000: 266).



[Fig. 272] Cartel publicitario de *Batman Returns* (Burton, 1992).

Es justamente esta profundización en la psicología de los villanos, especialmente de Catwoman y El Pingüino, que proponía el guion inicial de Waters lo que convenció a Burton para dirigir el film, pues debido a las malas experiencias con la productora Warner que el director había tenido durante el rodaje de *Batman*, se había negado en un principio a dirigir esta segunda entrega (Sánchez-Navarro, 2000: 261). De este modo, los villanos del film tienen la misma presencia y protagonismo que Batman, además, por primera vez se indaga en su origen y sus motivos, lo que junto a su relación con Batman, produce que sus diferentes tipos de monstruosidad sean comparadas y puestas en tensión constantemente con la identidad de Batman, provocando finalmente que éste se «reconcilie con su condición de monstruo» (Sánchez-Navarro, 2000: 306).

Concretamente el personaje de Catwoman creado por Burton y su equipo parte de la imagen que tenían del personaje, pero le otorgan una serie de particularidades de su propia visión, que se complementa con la interpretación y asimilación de la actriz que la encarna, Michelle Pfeiffer. Así, por un lado, se inspiran, en la esencia primordial del personaje original creado por Kane y Finger, pues se trata de una enemiga natural de Batman, que al mismo tiempo ejerce una gran atracción hacia él, con el que se establece un juego continuo de encuentros y desencuentros, una figura similar al superhéroe, pero completamente opuesta, por ser mujer y moverse fuera de la ley. Asimismo, responde a la imagen creada por la serie televisiva de los sesenta, que recordemos era una sexy y traviesa ladronzuela que respondía a la caracterización de la dominatriz. Igualmente, las historietas del personaje de los ochenta, tanto las de Miller, como las de Newell, ejercen una gran influencia en las motivaciones y el origen del personaje, pues como en la historieta del primero aquí Catwoman se hace su propio traje y como en la del segundo su origen está relacionado con un maltrato.

Por otro lado, Burton y Waters combinan sus propias visiones del personaje, así el primero quiere reflejar en ella el temor y la fascinación por el género femenino, que en realidad, le producen también los gatos, por lo que la combinación crea a un personaje contradictorio, que genera al mismo tiempo atracción y aprensión. Asimismo, es similar al resto de personajes del film, una figura que quiere ser buena, pero es retorcida (Sánchez-Navarro, 2000: 267). Waters, por su parte, aporta otra idea que se desprende del personaje y es la de crear a «una mujer corriente que, en el ejercicio de una libertad hasta entonces negada, decidía invertir su tiempo en ejercer de supervillana» (Sánchez-Navarro, 2000: 267). Por último, Michell Pfeiffer le otorga al personaje unos movimientos, gestos lascivos, una seguridad y una sensualidad que acaban de configurar a Catwoman como una renovada villana.

Con estas premisas, a continuación hemos perfilado la evolución del personaje a lo largo del film para extraer sus características generales. Selina Kyle es una joven insegura, sumisa y torpe que trabaja como secretaria del magnate Max Shreck (villano sin máscara), su vida no le llena e intenta arreglar esta situación siendo eficiente e inteligente en su trabajo, así durante una reunión que su jefe mantiene con el alcalde de Gotham, para una nueva

planta energética. Kyle, tras ofrecer café, intenta intervenir con una propuesta propia en la reunión, sin embargo, los presentes, que son todos hombres, la miran con desconcierto y su jefe la ridiculiza, avergonzada intenta recuperar la atención, pero al segundo se queda sola porque todos se marchan a un acto público en la Plaza Gotham. Aunque, ella ahora no es consciente, esta situación provoca el primer malestar de ese día que tras sufrir un cambio irreversible en su vida, va a provocar que crezca en ella un gran odio hacia los hombres.

El segundo malestar se produce cuando después de bajarle el discurso olvidado a Shreck, se convierte en rehén de uno de los terroristas vestidos de payasos que están boicoteando el acto público, éste espeluznante individuo le agarra contra sí y le amenaza, ella no puede defenderse y esto le hace sentirse impotente, produciéndose ese segundo malestar, súbitamente aparece Batman y la salva, aunque desaparece igual de veloz que ha llegado, sin que Selina pueda apenas reaccionar, así que se va a su casa. Al llegar saluda a un supuesto marido, que al momento recuerda que no tiene, mantiene una conversación con su gato y muestra su cansancio del día, pero su propia voz en el contestador del teléfono le avisa de que debe volver a la oficina a por un expediente para preparar una reunión con Bruce Wyne. Así, curiosamente, en el mismo día Batman/Bruce se cruzan de alguna manera y fugazmente en su vida, una persona que ahora es desconocida, pero que pronto será importante en su vida.

En cualquier caso, el tercer y gran malestar del día está a punto de producirse, aunque también el gran cambio que necesita su vida, ya que mientras busca el expediente en la oficina, Shreck entra y se sorprende de encontrarla ahí, pues sospecha que es una espía y le interroga, Selina confiesa arrepentida que ha cometido el error de leer el proyecto de la planta energética y conoce el verdadero motivo de su instalación (almacenar la energía de la ciudad para venderla después), pero que no es ninguna espía, igualmente Shreck la tira por la ventana por conocer su plan secreto. De este modo, Selina ha sido asesinada por ser inteligente, eficiente y sincera. Sin embargo, mientras la cámara nos muestra desde lo alto del edificio el cuerpo sin vida de Selina, un gato se le acerca al rostro y al momento comienzan a rodearle más gatos que le devuelven a la vida [Fig.273].



[Fig. 273] Fotograma *Batman Returns* (Burton, 1992).



[Fig. 274] Fotograma *Batman Returns* (Burton, 1992).

Con el rostro descompuesto y ligeramente herido vuelve a su casa, repite el mismo proceso que en la secuencia anterior, pero ahora entra en cólera al comprender lo patética que ha sido su vida. Selina ha renacido y todo lo oscuro en ella, sus pensamientos y deseos, se manifiestan exterior e instintivamente, primero golpea unas letras de luz de neón rosa que tiene de decoración (que le dan la bienvenida «Hello There»), acto seguido coge un spray negro y empieza a pintar las paredes, después saca una chaqueta de cuero, unas tijeras e intuitivamente se confecciona un atuendo [Fig. 275]. Al final de la secuencia se ha transformado en Catwoman, una figura poderosa que exterioriza el monstruo interior de Selina, su oscuridad y su reverso ha resurgido, el desprecio recibido y la violencia ejercida contra ella, física y verbalmente, ese malestar que ha ido aumentando a lo largo del día, han

creado a un ser instintivo, violento, descarado, dominador y con ansias de venganza, que en principio atenta contra su agresor, pero pronto se desvela contra el abuso y la fuerza de los hombres, aunque también se vuelve incontrolable.

No obstante, antes de experimentar esa venganza, Catwoman quiere mostrarse al mundo y ejercer su poder, más bien gritar su empoderamiento, lo que se muestra en la escena que cierra la secuencia anterior [Fig. 275], donde se la observa de espaldas a las luces de neón y frente a su ventana, mirando y clamando al exterior, mientras una gran cantidad de gatos se acercan, como si ella fuera su diosa. Hemos expresado que Catwoman es el monstruo interior de Selina, idea que se desarrolla en el film, pero se ha insinuado ya con el origen propuesto, pues se trata de un renacer sobrenatural y fantástico. Asimismo, esta idea se refuerza también por el propio atuendo de Catwoman, que intencionadamente está cosido a retazos y le otorga un «inconfundible aire de criatura frankensteniana» (Sánchez-Navarro, 2000: 269).



[Fig. 275] Fotograma *Batman Returns* (Burton, 1992).

Realmente, su transformación es doble, pues ha surgido su alter-ego de Catwoman, a la vez que la propia Selina se ha vuelto una persona completamente opuesta a lo que era, ahora es atrevida, segura, extrovertida, coqueta y todo lo que no era antes. Sin embargo, estas dos naturalezas también se van a mostrar opuestas y van a provocar que cada vez esté más desequilibrada, lo que únicamente podrá superar cuando Selina acepte su

nueva naturaleza gatuna, su *alter ego* de Catwoman. Lo que implica aceptarse completamente monstruosa y, por tanto, dejar su humanidad.

Dicha dualidad se va hacer evidente a través de la atracción sexual que Selina tiene con Wyne, que genera un conflicto con Batman y Catwoman. Pues Selina conoce a Wyne justo al día siguiente de transformarse, momento en el que él tiene un lapsus revelador, pues al presentarse le dice que ya la conoce, pero en realidad la ha conocido como Batman. Esto es revelador porque a mitad del film se confesarán sus identidades enmascaradas. En cualquier caso, Catwoman primero intenta ser heroína al interceder en una agresión a una joven, pero tras atacar al agresor y ahuyentarlo, intimida también a la joven mostrándole sus uñas. Asimismo, intenta vengarse de Shreck sin asesinarle, haciendo explotar una bomba en uno de sus almacenes.



[Fig. 275] Fotograma *Batman Returns* (Burton, 1992).

Es justamente al salir de los almacenes antes de que exploten, cuando se encuentra con Batman y El Pingüino que están discutiendo, pues el primero ha desmantelado a varios esbirros del segundo. Tras la explosión, Batman, defensor de la ley que ha deducido que ha sido ella, la empieza a perseguir por los tejados y tienen su primera pelea. Una espectacular lucha, donde Catwoman demuestra su habilidad con el látigo, así como con la pelea y la seducción [Fig. 276]. Se trata de una demostración de poder impregnada de sexualidad, donde Catwoman quiere dominar a Batman, por ello «parece más una coreográfica sesión sadomaso que una lucha de gladiadores» (Sánchez-Navarro, 2000: 306). De este modo, su primer enfrentamiento establece ya el conflicto que se va a producir cada vez que se enfrenten, que reside en la

dominación que quiere ejercer Catwoman sobre Batman. La pelea acaba con Catwoman cayendo desde el tejado en la parte trasera de un camión, como ella expresa ha perdido una vida. Es a partir de este momento que la obsesión de Catwoman es destruir a Batman, por ello hace un trato con el Pingüino para conseguirlo, el cual, bajo su nombre real, Cobblepot, está presentándose a alcalde e intenta destruir la reputación de Batman, culpándole de asesinatos, raptos y demás complots.

Paralelamente, Selina y Wayne tienen encuentros donde la atracción es mutua, pero siempre que intenta besarse se ven interrumpidos por una noticia de un incidente donde se culpa a Batman. Es así como construyen el conflicto sexual, cuando están sin máscaras se desean y cuando tienen máscaras hay atracción con odio, relacionado con la dominación y la violencia, pues es luchando. Esta situación es insostenible por la culpa mutua de no confesarse sus dobles identidades, lo que produce que Selina cada vez esté más visiblemente desequilibrada. Casi lo resuelven hacia el final del film durante un baile de máscaras (donde justamente van sin ellas), ya que justo en el momento en el que se van a besar bajo el muérdago, se dicen unas frases de un dialogo de Catwoman y Batman (intercambiándolas), ambos comprenden lo que eso significa, Wayne decide ir a hablar fuera, pero de nuevo El Pingüino les interrumpe con una explosión en el salón de baile. Que irrumpe para raptar al hijo de Shreck, pero al final se lleva al mismo Shreck.

Así se da paso al apoteósico final que se desarrolla en las alcantarillas de la guarida de El Pingüino. Catwoman aparece sigilosa y, con su látigo atrapa Shreck y se propone a matarlo con un arma para realizar por fin su venganza, pero aparece Batman, y en su empeño por cumplir la ley y el orden, intenta evitar que cometa un asesinato, como ella no se retracta, en un intento desesperado para que deje el arma Batman se quita la máscara y le expresa «son iguales. Estamos divididos por la mitad» (guion del film), Catwoman, manifiestamente más desequilibrada, se quita también la máscara [Fig. 276], para a continuación desesperada expresarle «Me habría encantado vivir contigo en tu castillo como en los cuentos de hadas, pero no podría vivir conmigo misma, así que no finjas que esto es el final feliz» (guion del film). De este modo dramático, y tras recibir unos disparos por parte de Shreck, a los que es inmune por tener aún vidas de gata, Catwoman se venga por fin de su agresor, electrocutándole con un beso, pues se pone el cable en la boca y así lo

mata. En unas últimas imágenes, ya en Gotham, Wayn cree ver a Catwoman en un callejón, pero era un gato, al momento aparece la Batseñal en el cielo y Catwoman maúlla a la vez.



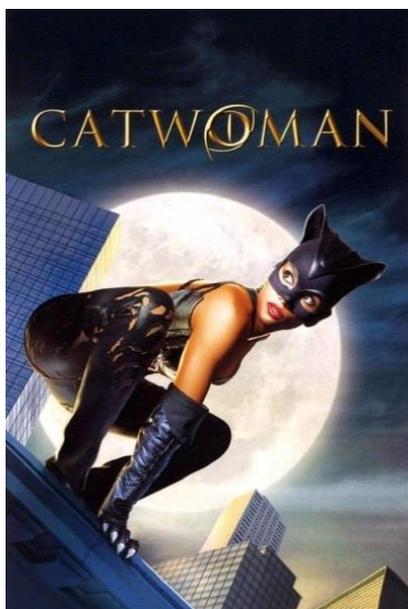
[Fig. 276] Fotograma *Batman Returns* (Burton, 1992).

En conclusión, parece que Catwoman ha aceptado finalmente su condición de monstruo, pero lo hace de forma combulsa, que le lleva a un estado de ánimo equiparable a la locura, pues dicha aceptación no es compartida por el resto de personajes masculinos (la sociedad patriarcal exterior), ya que su monstruosidad es el resultado de una violenta metamorfosis provocada por la violencia ejercida contra su ser y su cuerpo (que simboliza a las mujeres) durante un largo periodo de tiempo, en este sentido, como analiza Sánchez-Navarro a partir de las reflexiones de Sánchez-Biosca (2000: 305), esta Catwoman se aproxima al personaje estudiado de Irena de *Cat People*.

Además, esta Catwoman consigue consumir su venganza de forma sádica y extrema, lo que responde también a la idea de lo siniestro. No obstante, al realizar la venganza se ha comportado en cierta manera como una heroína siniestra vengativa, y, como otras que hemos estudiado, decide seguir su camino en solitario, como Julia o Needy. Asimismo, su determinación como villana está en consonancia con el personaje del cómic de muchas épocas, aunque llevado al extremo de las emociones y mostrando una psicología mucho más perturbada, similar al resto de personajes del film, pero llegando a un delirio mayor. No obstante, se aleja del personaje del cómic porque se independiza de Batman, aunque la última escena perpetúa esa eterna conexión. En cuanto a sus sentimientos hacia Batman, queda claro que al

aceptar su condición de monstruo, reniega de lo que Selina sentía, asimismo, ha dejado claro que no quiere ser princesa, es decir Selina, aunque a cambio deje de verlo, pues justamente lo que la empodera es su libertad e independencia.

Algunas de las características de la Catwoman de Burton se pueden encontrar en la protagonista de la siguiente película que analizamos, *Catwoman* (Pitof, 2004), aunque en un tono completamente opuesto, más positivo y adolescente, además, dentro de un universo muy diferente²⁵¹. A primera vista parece que sea una versión audiovisual del personaje del universo de Gotham [Fig.277], pero esto únicamente es en apariencia, pues la historia que se narra no tiene ninguna relación con las historietas, seguramente esto es uno de los hechos que provocaron que la película recibiera más críticas negativas que positivas (aunque también por otras carencias que resaltaremos al final del análisis). Como en Burton, el origen de esta Catwoman es fantástico, pues se trata del alter ego que Patience Philips (Halle Barry) adquiere gracias a la vida que le insufla un gato tras ser asesinada por orden de uno de sus jefes (aspectos muy similares a la película anterior).



[Fig. 277] Recorte de fotograma de *Catwoman* (Pitof, 2004)



[Fig. 278] Recorte de fotograma de *Catwoman* (Pitof, 2004)

²⁵¹ Hemos decidido no estudiar al personaje de Catwoman que aparece en la película *The Dark Knight Rises* (*El caballero oscuro: La leyenda renace*, Christopher Nolan, 2012), porque está supeditado al personaje de Batman y porque no plantea nada nuevo para la heroína siniestra.

A pesar de ello, esta superheroína cinematográfica guarda parecidos con el personaje gráfico, tanto por el deseo incontrolable de poseer joyas, especialmente diamantes, como por la visualidad de dominatriz caracterizada como gata, erótica e *hipersexualida*. Aunque aquí no se trata de un *catsuit*, su vestuario es a base de cuero negro como en algunos comics (ahora compuesto por un pantalón ceñido, un sujetador de cuero y unos guantes largos), e igual que la Catwoman original lleva una máscara con orejas de gato, un látigo, unas largas uñas postizas y unos botines de tacón [Fig. 278].

El personaje se desarrolla en cuatro fases, que no corresponden tanto a las pruebas clásicas del héroe, sino a cuatro fases psicológicas, tras las cuales se convierte en superheroína siniestra. Primero es una fase de inconsciencia y negación, se muestra a Patience Philips, una diseñadora joven, inocente, introvertida y modesta, que trabajando de noche en la oficina, descubre a sus jefes hablando de las consecuencias nocivas de la nueva crema fabricada por la empresa. Es descubierta, asesinada y tirada al río, momento en el que aparece flotando su cadáver mientras su voz en off advierte que su vida empezó después de morir. Patience despierta en su casa y no recuerda nada (los espectadores sí que presenciamos como unos gatos la reviven y vuelve a casa). No obstante, siente diferentes cambios sensoriales y psíquicos, relacionados con los felinos; más sentido del olfato; mayor visión y audición; mayor flexibilidad y rapidez; y un deseo incontrolable de poseer diamantes.

Además, un gato aparece en la cornisa de su piso e inconscientemente arriesga su vida para salvarlo, es el mismo gato que le ha salvado la vida, pero ella no le recuerda. Este animal resulta que pertenece a una extraña mujer, que vive rodeada de libros y gatos en una casa antigua, se trata de Ophelia (Frances Conroy) que parece que le estaba esperando y le advierte de la excepcionalidad del gato que se ha encontrado, un gato *mau* egipcio, pero Patience no quiere saber más y se marcha. En esta primera fase, Patience se deja llevar por sus instintos sin entenderlos muy bien (deja de ir trabajar y se enfrenta por primera vez a unos vecinos que ponen la música muy alta). Es como si se negara a sí misma la realidad. Igualmente, por la insistencia de su compañera y única amiga, Sally (Alex Borstein), y como forma de no aceptar esa realidad, decide por fin quedar con un hombre que le gusta y que había conocido días antes del nefasto suceso, el policía Tom Lone (Benjamín Bratt).

En la segunda fase acepta que algo le sucede y se hace consciente de ello, aunque se deja llevar por sus nuevos instintos y habilidades, primero sigue se va a cortarse el pelo de forma atrevida, se maquilla y se poniéndose pone unos pantalones ceñidos de cuero a conjunto con una chupa del mismo material y también ajustada, todo esto de instintiva. Del mismo modo, disfruta corriendo en moto de noche por la ciudad, pero se da cuenta de que están robando en la joyería donde siempre se detiene eclipsada a mirar un collar de diamantes. Interviene en el robo, poniéndose un antifaz negro que encuentra en la joyería y llamando la atención de los ladrones de forma sensual. Aunque aún está probando sus nuevas habilidades acrobáticas y luchadoras, pero no se sorprende cuando se pone a luchar contra ellos de forma excepcional, consigue golpearlos en los genitales, dejarlos inconscientes y atarlos junto lo que han robado (excepto el collar de diamantes) para cuando llegue la policía.



[Fig. 279] Fotograma de *Catwoman* (Pitof, 2004)



[Fig. 280] Fotograma de *Catwoman* (Pitof, 2004)

Asimismo, en este proceso de aceptar lo que le está sucediendo, acude de nuevo a casa de Ophelia, dispuesta a escuchar lo que le tiene que contar,

Ophelia saca una serie de libros y piezas de arte antiguo [Fig.279]. Patience, descubre entonces que murió y fue resucitada por el gato egipcio, el cual la ha elegido para ser la «mujer gato», ya que estos gatos son los mensajeros de la diosa egipcia Bastet y por ello tienen ese poder sobrenatural, que llevan haciendo desde la Antigüedad. Así, cobran sentido las imágenes de los créditos del film y se relaciona el origen de Catwoman con leyendas antiguas, enfatizando ese origen fantástico y recordando lejanamente a la historia de la mujer pantera. No obstante, visualmente se conecta este mito y leyenda inventado con las Catwoman de la cultura del siglo XX, al aparecer entre las ilustraciones de retratos de mujeres gato que Ophelia le muestra a Patience, la foto de la Catwoman interpretada por Michelle Pfeiffer en la película de Burton (situada en el centro de las imágenes), haciendo así un guiño autorreferencial propiamente posmoderno, pero también creando un lazo de unión con las Catwoman anteriores [Fig.280].

En la tercera fase, tras robar los diamantes, Patience acepta su alter ego y se transforma por fin en Catwoman, con la visualidad comentada al principio del análisis. Decide vengarse de sus asesinos desmantelando lo que esconden los nuevos productos de maquillaje de la empresa donde trabajaba (motivo por el que ha sido asesinada, pero también parece ser que son estos productos los que han llevado a su amiga al hospital). Para ello, primero les extrae información a unos empleados y después intenta en vano que los jefes, George Hedare (Lambert Wilson) y Laurel Hedare (Sharon Stone), confiesen. En efecto, el plan de Catwoman es inocente y confiado, mostrando que la dualidad diferenciada entre la superheroína y la mujer que está debajo aún está entremezclada.

Debido a que el personaje está sufriendo un proceso de auto-aceptación, de empoderamiento, mostrando la dualidad interna y externa que está viviendo, ya que cuando es Patience es insegura, introvertida, confiada, delicada y modosa, mientras cuando es Catwoman es segura, extrovertida, desconfiada, fuerte y valiente. Igualmente, esta naturaleza opuesta la lleva a cuestionarse lo que está bien y lo que está mal, provocando esa idea de que Catwoman aún no se ha empoderado del todo, de que aún son ambas figuras, Patience y Catwoman. Del mismo modo, esta dualidad es advertida por Tom Lone, que durante las citas con ella va viendo la transformación que va sufriendo física y

emocionalmente, hasta que una serie de pistas le hacen deducir que Patience y la ladrona vestida de gata son la misma persona.

Es por esta inexperiencia de Patience-Catwoman que cae en la trampa de Laurel Hardare, cuando esta le llama diciéndole que se lo va a confesar todo, pero en vez de eso, la encierra en su casa y la culpa del asesinato de su marido, que ella misma acaba de cometer, haciéndole saber que tiene ventaja, que nadie la creerá, pues es una niña jugando a ser ladrona disfrazada, mientras ella es la dueña de una gran empresa, durante esta conversación, visualmente Laurel se pone por encima de Patience-Catwoman [Fig.281].



[Fig. 281] Fotograma de Catwoman (Pitof, 2004)

De hecho, el personaje interpretado por Sharon Stone se alza como la perversa tradicional, una mujer obsesionada con la belleza y la juventud, que los años la han convertido en una figura resignada, en una villana del comic o una madrastra del cuento de hadas. Es ella la que ha creado el maquillaje tóxico que le permite, «en un guiño no exento de malévolas ironías respecto al antiguo estatus de la protagonista de *Instinto Básico*, perpetuarse como sex symbol pese a que su marido en la ficción la substituya por una modelo mucho más joven» (Casas, 2004). Es por esto último, que mata a su marido y culpa a la joven Patience-Catwoman, aprovechándose de sus debilidades bondadosas o inocentes.

Sin embargo, cuando Patience-Catwoman ingresa en la cárcel, desvelando su identidad a Tom Lone y pudiéndose mostrar ante él de forma más sincera el personaje consigue pasar a la siguiente fase, pues es a partir de ese momento

que se empodera, que su dualidad se reconcilia. Con ayuda del gato *mau* egipcio, Patience-Catwoman se da cuenta de que su naturaleza felina le permite escapar entre los barrotes. A partir de ese momento se transforma definitivamente en Catwoman y lleva a cabo su venganza contra Laurel, en una lucha final entre las dos mujeres que se produce en lo alto de la torre de la empresa, un lugar acristalado que pretende alzar la pelea como una lucha épica propia del comic o del cine de acción. En donde la superheroína, cuando ya ha ganado y su enemiga está a punto de caerse al vacío, la intenta salvar, pero Laurel, al ver su rostro, que con la lucha se ha cuarteado y muestra las arrugas inevitables del tiempo, decide tirarse al vacío. Aparece después Tom Lone, que ha averiguado toda la trama e iba tras ellas para evitar la lucha, entonces Catwoman, respondiendo a esa dualidad entre el bien y el mal (tema del que también ha hablado con él) le dice «No seré una heroína, pero tampoco soy una asesina» (guion del film). El poli le dice que si vuelve a la cárcel, nadie podrá juzgarla por el asesinato de Laurel.

Como en muchas historias de superhéroes, al día siguiente Catwoman aparece en los periódicos como la superheroína que ha desmantelado la empresa de los Hedare y su producto nocivo. Sin embargo, Catwoman se va, aunque les deja una carta a las personas de le importan y que le han ayudado, Ophelia y Tom Lone, donde les dice:

El día de mi muerte fue el día en que empecé a vivir, gracias por todo, (y lo siguiente solo para Tom) en mi otra vida, ansiaba que alguien viera lo que había de especial en mí, tú lo viste, por eso estarás siempre en mi corazón, pero lo que realmente necesitaba era verlo yo misma. Eres un buen hombre Tom, pero vives en un mundo en el que no hay lugar para alguien como yo. Porque a veces soy buena, o no sabes cuánto, pero a veces puedo ser mala, tan mala como quiera ser, la libertad es poder, vivir una vida indómita y sin miedo es el don que me ha sido otorgado. (Guion del film)



[Fig. 282] Fotograma de Catwoman (Pitof, 2004)



[Fig. 283] Fotograma de Catwoman (Pitof, 2004)

Las últimas palabras de esta carta que se lee en off, se combinan con imágenes de Tom leyéndola atónito y triste, mientras Catwoman se pasea por los tejados junto al gato *mau* egipcio que la devolvió a la vida [Fig, 282], hasta perderse por los tejados de la ciudad frente a una grandísima luna llena [Fig.283]. Aunque en un tono adolescente, este monologo, muestra las palabras de una mujer empoderada, de un personaje heroico que ha entendido, y acepta, su camino.

De esta manera, la película acaba de forma inusual, tratándose de una mujer, pues la superheroína siniestra abraza su destino y comprende que debe ser en solitario. Además, no muere, ni es juzgada por su naturaleza siniestra y ambigua (esencia que no reprime, sino abraza igual que su heroicidad), ni tampoco necesita de un hombre para ejercer de heroína. En

este sentido se acerca a la Catwoman de Burton, pero en todo lo demás es completamente opuesta, pues no comparte su naturaleza perturbada, podríamos afirmar que lo siniestro en esta figura es más bien superficial. Sin embargo, y curiosamente, este final, y en general el personaje de Catwoman que se construye en el film, nos recuerda al propio héroe oscuro que representa Batman, un héroe solitario, que comprende que para cumplir con su destino y no hacer daño a la gente que quiere, debe mantenerse al margen de la sociedad, además, del mismo modo, intenta no asesinar. Es en definitiva, un héroe próximo a la idea de monstruo humanizado, pues sabe de su violencia y su destino e intenta utilizarla para el bien, aunque esto no siempre es posible.

Por último, queremos señalar que esta película es puramente comercial, pues carece de una de autoría definida y de un equipo bien dirigido, lo que se denota en el poco cuidado en los efectos especiales, en detalles concretos (como el doble de Halle Barry cuando es resucitada por los gatos, que ni siquiera se parece a la protagonista) o por ejemplo en la puesta en escena de las peleas, que se muestran muy velozmente, pareciendo inverosímiles (Casas, 2004; Pedraza, 2009). Asimismo, la visualidad de Catwoman es exageradamente sexual y estandarizada, pues es como muchos personajes femeninos del comic de los noventa, las *bad girls*, figuras *hipersexualizas* que aunque presentan una actitud violenta, que tradicionalmente ha sido tratada como masculina, siempre posan eróticamente, mostrándose por ello *hiperfemeninas*, provocando que su heroicidad belicosa parezca irrisoria (Bernárdez Rodal, 2012). Sin embargo, la caracterización psicológica de este personaje, su proceso hasta convertirse en Catwoman, resulta finalmente sorprendente, lo que se enfatiza con el monologo citado del final y con la propia resolución que toma la protagonista. Por ello, esta Catwoman resulta ser la primera muestra de superheroína siniestra analizada que construye a una mujer belicosa independiente, igual a sus homónimos masculinos, al mismo tiempo que consigue «situar a la mujer felina en un lugar más adecuado a las evoluciones de los géneros» (Pedraza, 2009: 108).

El siguiente personaje de superheroína siniestra del cine que vamos a analizar es Selene, la protagonista de la saga *Underworld*, una serie de películas de acción, fantasía y terror. Compuesta por cinco secuelas, estrenadas entre el año 2003 y el 2016. Aunque nosotros vamos a estudiar

especialmente las dos primeras películas, *Underworld* (Len Wiseman, 2003) y *Underworld: Evolution* (Len Wiseman, 2006), porque es donde se construye al personaje de Selene. No obstante, cabe resaltar que la tercera entrega, *Underworld: Rise of the Lycans* “*Underworld 3*” (*Underworld: La rebelión de los licántropos*, Patrick Tatopoulos, 2009) no la vamos a estudiar porque en ella no aparece Selene, ya que narra una historia anterior al personaje. En cuanto a las dos últimas secuelas, *Underworld: Awakening* “*Underworld 4: New Dawn*” (*Underworld: el despertar*, Måns Mårilind y Björn Stein, 2012) y *Underworld: Blood Wars* (*Underworld: Guerras de Sangre Blood Wars*, Anna Foerster, 2016), queremos matizar que se trata de dos historias que desfasan al personaje, por lo que puntualizaremos únicamente algunas características sobre ellas, sin profundizar en su análisis completo.

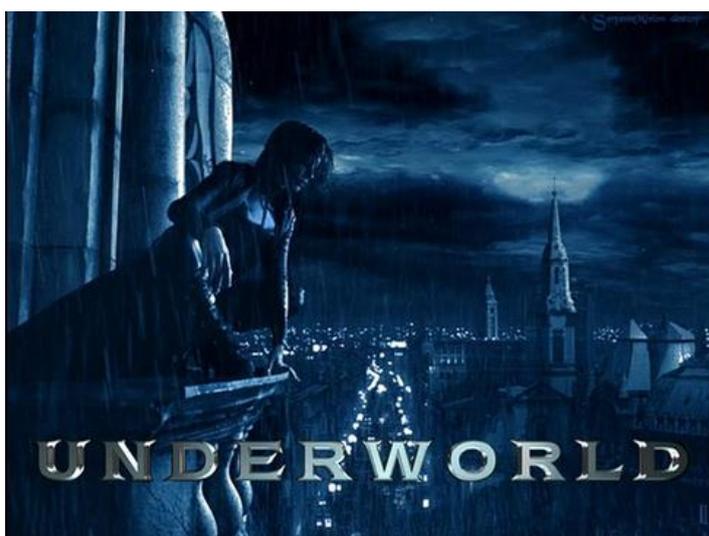
Esta saga surge de un universo similar al de los comics, lo que explica que haya tantas secuelas. Concretamente este universo se basa en el escenario ficticio creado por el juego de rol *World of Darkness* (*Mundo de tinieblas*), nombre que reciben tres universos ficticios diferentes, creados para ambientar distintas series editoriales de juegos de rol dirigidos al público adulto, todos son parecidos pero editorialmente diversos²⁵². Los tres universos, aunque distintos, están todos basados en el género de terror con una estética oscura, propia de la cultura gótica y punk urbana, además, todos comparten una misma mitología ficticia. Desde el año 1991 hasta el 2004, mediante publicaciones literarias y gráficas, *World of Darkness* ha instaurado toda una mitología y una historia de las civilizaciones propia, donde el hombre convive con otros seres sobrenaturales (vampiros, licántropos, brujas, trolls y similares) y donde cada especie tiene su propio desarrollo histórico, sus leyes y sus personajes relevantes.

Las cinco películas que se han realizado alrededor del título *Underworld* recogen una de las historias de dicho universo fantástico, concretamente el de la eterna guerra entre licántropos y vampiros. Las dos primeras, la cuarta y la quinta son secuelas de la misma historia, están ambientadas en el siglo XX y tienen como protagonista principal y narradora de la historia a la mujer

²⁵² El primero fue desarrollado principalmente por Mark Rein Hagen para White Wolf Gaming Studio, es el más conocido y actualmente se denomina *Mundo de Tinieblas Clásico* (*Classic World of Darkness*). El segundo es el creado únicamente por la editorial White Wolf y ubica en otro escenario la fantasía, el denominado *Nuevo Mundo de Tinieblas*. El tercero fue desarrollado por el diseñador de juegos de rol y videojuegos Monte Cook's,, por ello se denomina *Monte Cook's World of Darkness*, editado también por White Wolf.

vampiro Selene (Kate Beckinsale), mientras, como ya hemos advertido, en la tercera este personaje no aparece, porque se trata de una película que complementa parte de la historia narrada en las dos primeras, contando el origen de la guerra entre las dos especies sobrenaturales (que comenzó en el siglo VIII). En la primera película, *Underworld* (Len Wiseman, 2003), se perfilan los rasgos fundamentales de Selene y se muestran características que la convierten en una superheroína siniestra.

Selene es presentada como una guerrera desde el principio, esa es su labor dentro del mundo vampírico, una guerrera oficial que exactamente pertenece a los «guerreros de la muerte», grupo armado de vampiros que lucha contra los enemigos de su especie, los licántropos. Tarea que habitualmente realizan solamente los varones (según las rígidas normas de la jerarquía de su raza vampírica), pero ella es una excepción porque es la hija de uno de los reyes de la estirpe de los vampiros. Lo que le permite tener más libertad que otras mujeres vampiro, a las que se les prohíbe usar las armas y siempre están entretenidas con fiestas y bailes, actividades que Selene detesta. Comprobamos pronto que no solo pertenece a éste grupo armado, sino que ella es la más buena luchando y que por ello dirige al pequeño equipo de hombres que le acompañan. Todas estas características, nos hacen ver que es una heroína belicosa concebida como las guerreras de la Antigüedad y la Edad Media, una figura femenina excepcional, como las Bellatrix Virgo y otras guerreras del imaginario medieval similares.



[Fig. 284] Fotograma *Underworld*
(Len Wiseman, 2003)

No obstante, antes de comprobar su excepcionalidad dentro del mundo vampírico, mientras la voz en off de la protagonista inicia el film, parece

observando la ciudad desde las alturas, apoyada en la repisa más alta de un rascacielos. Este fotograma inicial de la película [Fig. 284], cuenta más cosas de forma visual sobre el personaje que la voz en off, pues define su naturaleza siniestra y vampírica. Al asociar a la protagonista con la noche y con el universo de la tradición gótica-terrorífica. Selene aparece completamente de negro, con ropa de cuero, de cuclillas en una repisa de una torre neogótica (un rascacielos moderno acabado en templetos decorativos que imitan el estilo gótico), con la luna llena asomando débilmente entre las nubes y una lluvia fina que cae ininterrumpidamente.

Realmente, ya hemos estudiado antes imágenes similares, con la superheroína siniestra controlando la ciudad desde las alturas, con el personaje de Vampirella y con el de Catwoman. Sin embargo, la escena que ahora presenciamos, no solamente tiene reminiscencias del gótico terrorífico moderno, sino que está presentando a la protagonista como una especie de bella monstruo, ya que se encuentra vigilando en cuclillas la ciudad, mirando con atención hacia la multitud, preparada para saltar en cualquier momento y cazar a su presa. En conjunto la imagen en sí recuerda a una gárgola, pero a diferencia de las imágenes de piedra del arte gótico medieval, esta figura no es monstruosa ni deforme.

La segunda característica que acerca a esta vampira a la superheroína siniestra es que se alza como justiciera que busca ante todo la verdad. Lo que se desvela cuando Selina descubre una traición que está organizando uno de sus jefes vampiros, entonces la joven vampira se obsesiona con saber toda la verdad. Así, desenmascara primero dicha trama de traición por parte de los altos mandos de la sociedad vampírica, rompiendo para ello las rígidas reglas de su estirpe despertando a su padre, Viktor (Bill Nighy), el cual está en su momento de descanso (pues los tres reyes vampiros descansan cíclicamente durante unos cientos de años antes de reinar, durante su descanso reina otro rey o un jefe seleccionado). Sin embargo, poco después, Selina descubre también la verdad sobre su padre y sobre su infancia, descubriendo todas las mentiras e injusticias que ha ido realizando a lo largo de los siglos para conseguir el poder y controlar a todo el mundo, incluida a ella misma.

Por ello, Selina se rebela contra él, tema vampírico que ya había sido planteado en el comic de los setenta y que, tal como hemos advertido al

estudiar al personaje de Lilith de Marvel, es una metáfora de la rebelión de las hijas del patriarcado, es decir, de las feministas, este tema ha sido recogido también por el cine posmoderno e independiente de vampiros de los años noventa, exactamente por la película *Nadja* (Almeryda, 1994), donde se plantea el mismo conflicto. Aunque *Underworld* presenta una estética completamente distinta y un lenguaje mucho más sencillo y directo, en ambas películas las protagonistas, Selene y Nadja (Elina Löwensohn), deben acabar con el padre para poder renacer como figuras femeninas más fuertes e independientes. Lo que Selene consigue al final de la primera película, cuando consigue por fin enfrentarse a él [Fig.285]. Idea que, además, refuerza la caracterización como heroína belicosa de Selene, ya que, ese fortalecimiento que va a conseguir tras matar a su padre, es una especie de renacer, pues hasta ahora había vivido en la mentira. Lo que podemos asociar con una de las fases finales del camino del héroe planteado por Campbell (1972), cuando el héroe ha logrado atravesar todas las pruebas y solamente le queda desafiar al poder supremo en un enfrentamiento de vida o muerte, tras lo cual viene su resurrección o renacer.



[Fig. 285] Fotograma *Underworld* (Len Wiseman, 2003)

De este modo, Selene ha pasado de ser una guerrera de su pueblo a rebelarse contra él (porque siguen al poder establecido) y quedarse sola en su lucha por la justicia, siendo desterrada de su casa y obligada a vagar en busca de encontrar la manera de hacer justicia. No obstante, como el héroe clásico,

debe llevar el elixir a su pueblo, para liberarlo del tirano. Este elixir representa aquí la verdad y el camino de regreso del héroe, es el que debe realizar Selene para conseguir la paz entre razas sobrenaturales e implantar así la justicia.

Ahora bien, la verdad la encuentra Selene en Michael (Scott Speedman), recién licántropo-vampiro que demuestra con su hibridación la compatibilidad entre razas, y así las mentiras impuestas durante siglos por el poder vampírico, los reyes y jefes, para perpetuar la guerra y así mantenerse en el poder. Por tanto, Michael representa ese elixir, la demostración de la verdad que liberará a sus pueblos (vampiros y licántropos). Así, Selene ya no va a caminar sola, sino que su deber es llevarse consigo a Michael, para protegerlo y enseñarle sobre su nueva naturaleza, ya que este híbrido está solo en el mundo, es el único de su especie y además es como un recién nacido, porque lo acaban de convertir. Con todo, Selene se convierte en una especie de figura maternal y protectora de Michael [Fig.286].



[Fig. 286] Fotograma *Underworld* (Len Wiseman, 2003)

En la segunda película el protagonismo absoluto de la superheroína se pierde, ya que Michael adquiere el protagonismo principal y ella se transforma en su ayudante y en su amante. La escena del primer encuentro sexual entre los protagonistas domina la primera parte de la película, ambos como forajidos, perseguidos por los vampiros, están en búsqueda de la verdad y de la manera de sacar a la luz todos los secretos de la jerarquía vampírica, pero entre este camino de búsqueda la tensión sexual entre ambos crece y un momento inesperado surge la intimidad [Fig. 287].



[Fig. 287] *Underworld: Evolution* (Len Wiseman, 2006)

Se convierten en los defensores del bien, ya que deben luchar contra unos monstruos muy poderosos (un vampiro y un licántropo original) que pretenden acabar con todas las razas (humanos y sobrenaturales) para instaurar el caos. Así, Selene aun teniendo una naturaleza terrorífica (para sobrevivir necesita sangre humana), se convierte en una superheroína que lucha por el equilibrio de la vida, recalcando continuamente la humanización y heroicidad altruista de sus sentimientos (lucha contra las injusticias y se solidariza con el débil), convirtiéndose por todo ello en modelo de superheroína siniestra.



[Fig. 288] *Underworld: Evolution* (Len Wiseman, 2006)

Por ello, ambos personajes se posicionan como los verdaderos salvadores de la humanidad, mostrándose casi como dioses a pesar de su monstruosidad. Idea que se hace evidente en la última escena del film, cuando se hace una analogía entre Selene y Michael y la luz como representación del bien. Lo que se simboliza cuando Selene junto a Michael salen triunfantes de la oscuridad

de la cueva donde habían luchado contra los dos monstruos originales, así renacen, lo que se muestra metafóricamente porque salen de la cueva, como si salieran de las entrañas de la montaña. Asimismo, fuera brilla el sol intensamente, lo que simboliza el renacer de un nuevo mundo, además los personajes se sorprenden entonces de que los rayos solares no queman la piel de Selene [Fig. 288] (deducen que obtuvo esta nueva característica al morder la sangre del padre de los monstruos, el único inmortal humano original). Con este final y sus últimos comentarios se sugiere la esperanza para el futuro, donde Selene y Michael se prepararán para organizar y hermanar a los dos clanes, Vampiros y Licántropos, para formar una nueva era para los inmortales donde la luz prevalezca sobre las tinieblas. Así, el mensaje final del film es la esperanza del nuevo mundo que solamente los dos personajes juntos pueden conseguir.

El hecho de que en esta película la superheroína no actúe sola, creemos que es producto de la ideología patriarcal de los creadores de las películas, pues Selene ha sido descrita como una superheroína siniestra casi invencible, una figura femenina poderosa, violenta y heroica. Por ello, el protagonismo del compañero masculino se produce para compensar las características subversivas de la figura femenina representada, ya que al no dejar sola a Selene compensa su extremado poder. Esta idea se refuerza con las siguientes películas de la saga.

La base del argumento de la cuarta entrega (recordemos que la tercera película versa en torno a otros personajes) es justamente la búsqueda frustrada de dicha esperanza que en realidad nunca se llega a colmar del todo, ya que la trama se complica, se dramatiza y resulta verdaderamente estrambótica, con el único fin de dejar abierta la posibilidad de una siguiente secuela, la cual acaba diciendo prácticamente lo mismo. Aunque en la segunda se ha transmitido que solo juntos pueden conseguir salvar al mundo del mal más absoluto, lo paradójico en la cuarta es que su propia naturaleza monstruosa es rechazada por la humanidad que han salvado, con cierta idea romántica los protagonistas se convierten entonces en unos trágicos héroes que deben luchar en la sombra por un mundo que les es hostil.

En la cuarta película los temas que dominan a las dos primeras continúan, estos son: ellos contra el mundo hostil, la humanización de los protagonistas y

la esperanza del nuevo mundo. La primera idea se acentúa porque su intención de unión de los dos clanes se ve truncada cuando los humanos han sabido de su existencia y deciden acabar con ambas especies mediante un sofisticado equipo militar y científico. Consiguen capturarles pero no les matan sino que les encierran para experimentar con ellos, porque los dos son únicos en su especie (ya que son híbridos y son más fuertes). La segunda idea, la de su humanización, se hace palpable sobre todo porque han tenido una hija (interpretada por India Eisley)²⁵³. La tercera, la de la esperanza de un nuevo mundo mejor, se consolida al descubrir que los humanos científicos están aliados con los licántropos para acabar con la humanidad y con los vampiros, por lo que vuelve a ser Selene la defensora de los débiles, y junto a su familia y amigos, los únicos seres preparados para enfrentarse al mal y poder perpetuar el bien en el futuro.

Además, en ésta película el dramatismo de la protagonista se enfatiza. Por un lado, toda la trama y la motivación de la protagonista gira en torno a su familia: buscar y salvar a su amante y proteger a su hija (con ambos los humanos y los licántropos quieren investigar y experimentar). Por otro lado, su carácter de heroína, justiciera contra el mal, se enfatiza convirtiéndola en la fuerza de los diferentes, en la voz y lucha de la minoría a la que la gran mayoría (humanos poderosos y licántropos) quiere exterminar. La bondad de Selene, en principio malvado por su naturaleza vampírica, se hace más patente aun con la consecución de los acontecimientos, lo que se refuerza, a la vez que se dramatiza, con la idea de que ahora es madre, presentándose ante el espectador como un ser más humanizado que los propios humanos.

La quinta película continúa este drama, pero ya no importa tanto el amor sexual de Michael, sino el de madre, pues la trama gira en torno a la recuperación de su hija, que conlleva a acabar con el mal y, finalmente, con los poderosos malvados. De este modo, la ideología patriarcal que comentábamos vuelve a influir en la heroína siniestra, pues la posición de Selene en el orden social y patriarcal debe ser reconstruido, ya que como vampira propone un futuro con un orden alterado, por ello se decide reformularla para que encaje en el modelo clásico de orden social basado en la

²⁵³ Tal como resalta López Frías esta característica de los vampiros de *Underworld*, tener hijos, parece que es una influencia directa en la saga *Crepúsculo* analizada anteriormente (2016: 437)

familia tradicional, lo que no solamente se consigue con un compañero, sino haciendo que los encuentros sexuales de ambos tengan sus frutos.

En cuanto a la visualidad de Selene, aunque ya hayamos mostrado algunas de las imágenes del film y explicado su presentación visual inicial, queremos destacar ahora algunas ideas más de la visualidad del personaje y del universo *Underworld* en general. Selene es caracterizada como una feminidad siniestra tradicional a lo que se le junta la imagen de guerrera sexy, de hecho su nombre no es casualidad, sino que procede de una de las diosas grecolatinas de la luna, Selene, que recordemos culturalmente se ha asociado y confundido con Artemisa, lo que ha llevado a considerarlas a ambas como representaciones de la feminidad siniestra y de la mujer fatal. Por ello, en muchas escenas y sobre todo en las imágenes promocionales de los films aparece frente a la luna [Fig. 289], lo que, por otra parte, nos recuerda a las representaciones de Vampirella o Catwoman. Aunque también a otros personajes del comic, como por ejemplo una villana que no hemos estudiado por no ser heroica, se trata de Black Queen de la editorial Marvel y que se llama también Selene (Primera aparición en *Uncanny X-Men* vol.1 #129, Chris Claremont y John Byrne 1980). Asimismo, la composición en sí de esta ilustración, con del personaje asomado a la ciudad nocturna desde un edificio de gran altura y frente a la luna, tiene claras reminiscencias del universo de Gotham de *Batman*.



[Fig. 289] Fotograma
Underworld (Len Wiseman,
2003)

No obstante, la visualidad de Selene, surge de la propia iconografía del universo *Underworld*, que tiene tres referentes fundamentales. Primero, hay

que tener en cuenta que la estética de esta película se basa en el propio juego de rol del que surge el universo *Underworld*, de hecho la primera película estuvo sujeta a litigio con la compañía creadora White Wolf y con la escritora principal Nancy A. Collins, debido a que violaba el copyright de los juegos de rol (esto se solucionó pagando los derechos). Además, concretamente *Underworld* se basa en los juegos *Hombre Lobo*, *El Apocalipsis* y *Vampiro: la mascarada*, pero sobre todo recoge su esencia de éste último, que en realidad es el primero creado por la compañía en 1991.

En segundo lugar, el universo *Underworld* presenta un futurismo gótico y apocalíptico que tiene como referente varias películas de finales de los noventa, como *Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999) o *Blade* (Stephen Norrington 1998). De estas películas, y similares, la serie recoge, por un lado, el mismo ambiente marcado por lo ecléctico y lo oscuro. Ecléctico porque aparecen en la misma escena elementos, vestuarios y armas de épocas distintas, desde la medieval hasta la futurista. Lo oscuro se hace evidente porque todo tiene un toque gótico, las escenas se desarrollan en lugares interiores (pasadizos, castillos o alcantarillas), nocturnos, con llovizna o bajo la luna llena. Por otro lado, esta influencia se denota tanto por la vestimenta de los personajes (gabardinas de cuero largas, ropa de cuero ajustada y botas vastas altas), como por la puesta en escena y las coreografías de las luchas de los personajes (Palacios, 2014; Ocaña, 2014). Sin embargo, el referente visual de todos estos universos son los comics de los setenta, que sería la tercera referencia. Así, encontramos connotaciones de todo el universo de Gotham de los comics de Batman y Catwoman, pues comparten esa oscuridad y mirada gótica contemporánea. Sin embargo, más directamente la referencia de todos ellos son *Vampirella* y, sobre todo, los comics sobre Drácula de Marvel, de hecho el protagonista de *Blade* apareció por primera vez en *Tomb of Dracula* n°10 (Marv Wolfman y Gene Colan, 1973).

En cualquier caso, la visualidad de Selene en el film tiene algunas características específicas que queremos resaltar. Selene es presentada con una belleza artificial, un rostro bello y despejado de rasgos marcados, con un cuerpo atlético retocado con ordenador, igual que sus ojos que cambian de color según el estado emocional. Su vestimenta responde a esa tendencia gótico-futurista comentada de finales de los noventa, que se compone por una especie de *catsuit* que en la parte de arriba tiene forma de corsé, una

especie de reinterpretación futurista del corsé victoriano (típico en la moda gótica urbana), además, suele llevar una larga gabardina como las de los personajes de las obras citadas de *Blade* o *Matrix*. En conjunto la figura tiene un aspecto de dominatriz gótica-futurista, ya que parece una especie de muñeca gótica de videojuego. Todas estas ideas quedan completamente patentes en las portadas de las películas que mostramos a continuación, [Fig.290] y [Fig. 291].



[Fig. 290] *Underworld: Evolution* (Len Wiseman, 2006)

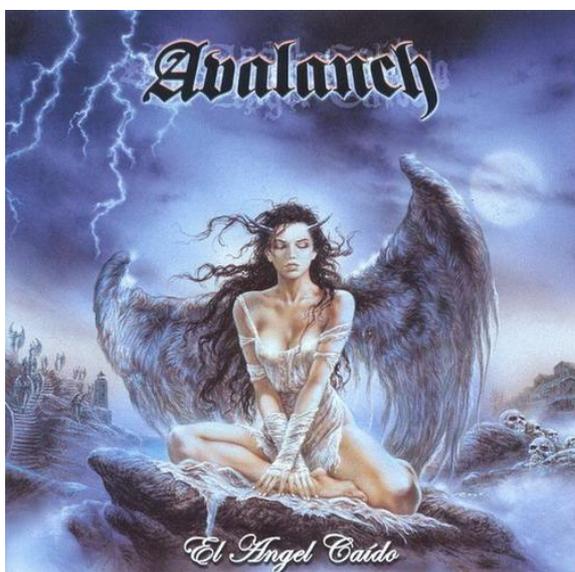


[Fig. 291] *Underworld: Awakening* "Underworld 4: New Dawn" (Måns Mårland y Björn Stein, 2012)

3.2 La transformación heroica de la mujer siniestra clásica

Se trata de una serie de personajes que ensalzan su naturaleza siniestra mucho más que su heroicidad, por lo que son de alguna manera perdonadas y respaldadas por el argumento o el contexto, se acercan así a ciertas heroínas siniestras del primer capítulo, pero se alejan porque estas son figuras tradicionalmente asociadas con la feminidad siniestra, por ello son de por sí belicosas. Estas figuras nacieron en la cultura gótica urbana a partir de los ochenta y los noventa, aunque no encontramos a verdaderas heroínas siniestras hasta el siglo XXI, siendo las más interesantes las que aparecen en el cine, pero antes de detenernos en ellas, queremos hacer una aproximación a las figuras en el diseño gráfico.

Por un lado, aparecen en los diseños de portadas de discos de música gótica, heavy metal, doom metal, black metal, hardcore, rock y otras derivaciones. Algunos de los grupos que ensalzan a la mujer siniestra son *Avalanch*, *Death SS*, *Virgin Steele*, *Therion*, *Inkubus Sukkubus*, *Liliths Child*, *Theatres Des Vampires* y otros similares. En todos ellos, encontramos a representaciones de súcubos, ángeles caídos femeninos, brujas, guerreras germánicas y demás mujeres siniestras, no están exactamente representadas como heroínas positivas, pero sí están idolatradas como mujeres poderosas. A continuación, mostramos un ejemplo de dichas portadas [Fig. 292], exactamente se trata del tercer disco de *Avalanch* titulado *El ángel caído* ilustración de Luís Royo del año 2001.



[Fig. 293] Portada disco del grupo *Avalanch*, titulado *El ángel caído* (Luís Royo del año 2001)



[Fig. 294] Ilustración *New Malefic* (Luís Royo, 2001)

Igualmente, la representación de la feminidad como ícono se puede encontrar en el imaginario popular relacionado con el esoterismo, satanismo y la astrología (que muchos de los grupos comentados practican), donde se revaloriza a la figura de Lilith como representación de la mujer independiente y poderosa. Esta idea ha ido cogiendo fuerza en el siglo XXI, lo que pudimos comprobar en nuestro trabajo de investigación y en varias ponencias que presentamos entre los años 2009 y 2016, donde destacábamos el auge icónico del personaje de Lilith como ángel caído femenino en esta cultura gótica urbana, así como su representación en el cómic, que hemos estudiado

anteriormente y sus diferentes manifestaciones en la cultura occidental actual²⁵⁴.

Sin embargo, estas imágenes femeninas no llegan a ser heroicas, sobre todo porque al ser ilustraciones individuales, sin una historia determinada, la heroicidad o la carencia de ella es difícil de determinar. Aunque son mujeres erotizadas y objetualizadas como las superheroínas del cómic, muchas de ellas son representadas como guerreras poderosas [Fig. 294]. Todas las imágenes que hemos seleccionado son diseños del ilustrador gráfico español Luis Royo, el cual presenta un gran catálogo de estas figuras. Caracterizado por su dominio del color y su habilidad para recrear escenarios fantásticos y diseñar hermosas mujeres erotizadas, donde mezcla personajes mitológicos y fantásticos con un escenario futurista y gótico a la vez que apocalíptico. Luis Royo se convirtió en pocos años (entre 1980 y 1990) en uno de los más cotizados artistas gráficos españoles, realizando numerosas portadas e ilustraciones para editores de todo el mundo. No obstante, muchos de los personajes son

La única novela gráfica de Royo que se acerca a la descripción de una heroína siniestra es una historia creada junto a su hijo, Rómulo Royo, y el escritor Jesús B. Vilches. Se trata de *Malefic Time*, un proyecto multidisciplinar que se inicia en el año 2011. Se trata de un thriller apocalíptico con una base histórico-mitológica ficticia, protagonizadas como una mujer que se presenta al mismo tiempo como villana y heroína, Luz-Malefic, a través de cuya búsqueda de identidad navega el desarrollo del argumento. Las novelas gráficas componen el núcleo esencial de la historia, pero el proyecto se desarrolla en diferentes medios (manga, novela, juego de rol, material audiovisual, como el disco de música de *Avalanch*, y varios cortometrajes de animación), creando así un universo creativo caleidoscópico interconectado.

El argumento se sitúa en el año 2038, donde el mundo ha sufrido un colapso tras una gran crisis, es el fin del mundo que en términos bíblicos se explicaría

²⁵⁴ Ponencias cuyo contenido está distribuido a lo largo de la investigación, pues todo lo referente a Lilith ha sido siempre extraído de esos trabajos, por ello hemos creído redundante colocarlo como apéndice, sin embargo, se pueden consultar en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6437447>
http://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las_diosas/downloads/mitjans-altarriba-bernia.pdf

como el «apocalipsis». En efecto, los personajes y la historia tienen mucha relación con la tradición bíblica, aunque parten de ahí para crear un universo fantástico. En este apocalipsis resurgen dos fuerzas opuestas que han convertido el planeta en su particular campo de batalla. Estos seres podemos identificarlos con los nombres de Celestes y Caídos, asociándose con los Ángeles y Demonios bíblicos en la tradición judeocristiana.

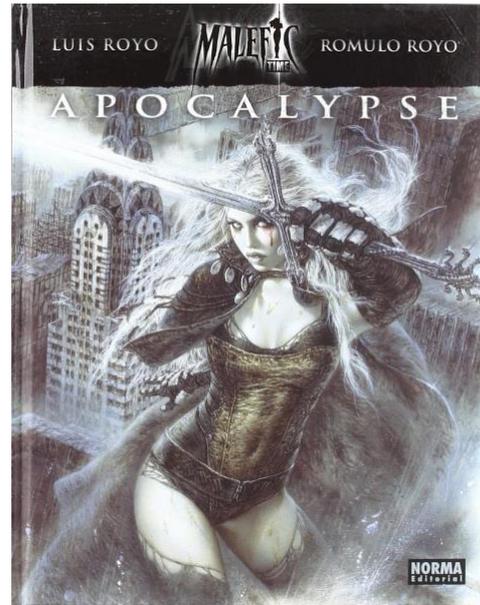
Por ello, esta historia no propone ningún cambio simbólico de lo masculino y femenino, se rige por las ideas tradicionales del patriarcado de dualidad como oposición. Ya que, por un lado, los Celestes representan: El Sol, lo Masculino, la Autoridad, el Orden, la Norma, lo Exterior, y la Era de Piscis que es la que ha llevado al fin del mundo. Y por otro lado, los Caídos simbolizan: La Luna, lo Femenino, la Naturaleza, la Espiritualidad, el Instinto, lo Interno, y la futura Era de Acuario. Entre los personajes que caracterizan a los Caídos encontramos a Lilith, que se presenta tanto con sus características originarias de la diablesa judía, como de la diosa sumeria-babilónica, es decir como una diosa arcaica, matriarcal y oscura²⁵⁵. Aunque es representada como un ángel caído en femenino, presenta las características físicas que los pintores decimonónicos le dieron a Lilith (cabello largo rojo y formas voluptuosas), pero vistiéndola como una dominatriz [Fig.295].

Con todo, el personaje que rompe la tradición es la protagonista, pues como hemos dicho se caracteriza por ser una heroína siniestra, Luz/Malefic, que reúne dentro de sí dicha dualidad y se propone como la única capaz de unir ambas fuerzas, aunque finalmente el tema del apocalipsis siempre permanece. Luz/Meléfic es una guerrera fuerte, bella, sexy y que lucha en posturas eróticas imposibles, como las superheroínas *hipersexualidas* del cómic. Para comprobarlo mostramos la portada de una de las novelas gráficas de *Malefic Time* [Fig.296], donde aparece la protagonista desafiante, como guerrera nórdica, a la vez que provocativa, ante una ciudad oscura y gris moderna, ella como representación de la dualidad, es guerrera, con ropajes oscuros antiguos, a la vez que tiene el cabello blanco y largo.

²⁵⁵ Cabe resaltar a este respecto que las leyendas hebreas asimilaron a la diablesa Lilith, la primera mujer, como el resultado de a una serie de espíritus y diosas sumerio-babilónicas; Lil, Inanna, Ereshkigal e Istar.



[Fig.295] Ilustración publicada en la novela gráfica *Malefic Time 110 Katanas* (Luis y Romulo Royo, 2013)



[Fig.296] *Malefic Time 1: Apocalypse* (Luis y Romulo Royo, 2011)

Tal como podemos observar en ambas imágenes mostradas la visualidad de la feminidad de lo Luis y Rómulo Royo refleja un universo fantástico pornográfico y gótico-futurista, invadido por la estética kitsch, futurista y apocalíptica, visualidad que caracteriza a estos artistas. Esta estética que fue popularizada en España por el mismo Royo, ha sido referente para muchos artistas gráficos góticos urbanos contemporáneos, como la artista analizada anteriormente, Victoria Francés.

Por otro lado, dentro de esta iconicidad de la mujer siniestra como heroína, resulta más interesante la obra pictórica de ciertos artistas contemporáneos, que alcanzan igualmente a la mujer siniestra como ícono, pero sin erotizarla, ni cosificarla, como son Ben Tolman o Madeline von Foerster, pintores que dejamos para futuras investigaciones, aunque queremos señalar que sobre la última artista presentamos un artículo, *La construcción de la identidad femenina en la pintura de Madeline von Foerster*, hace unos años en la revista *Asparkia*²⁵⁶. Otro personaje gráfico que investiga esta revalorización de la mujer siniestra como ícono positivo, sin erotizar, ni objetualizar a la mujer, es Nathan Carrico, que en 1991 creó al personaje de Emily Strange [Fig. 297], una niña gótica amante de los gatos que ha suscitado una gran cantidad de *merchandising* y una novela gráfica.

²⁵⁶ Artículo disponible en: <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/2325/2260>



[Fig. 297] Diseño gráfico de *Emily Strange*, Nathan Carrico, 1991.

3.2.2 Dos propuestas del cine

A pesar de lo anterior, hemos decidido mostrar esta tipología en el cine del siglo XXI, para ello nos acercamos a dos personajes en principio muy distintos y que plantean dos opciones de mujer siniestra ciertamente heroicas, justificando su naturaleza. Advertimos que en principio son muy distintos, porque ambos están caracterizados como figuras femeninas, pero finalmente resultan ser figuras andróginas, conformando por ello una tipología de heroína siniestra propia. Primero analizamos al personaje de Eli de la película *Lindqvist Låt den rätte komma in* (*Déjame entrar*, Tomas Alfredson, 2008), planteamos que este personaje se comporta como una Psique invertida, activa y belicosa, que construye una tipología en sí misma, por ello hemos titulado el análisis *La mujer vampiro se hace Psique invertida*. El siguiente estudio está dedicado a Maléfica de la película homónima de Robert Stromberg del 2014, donde encontramos una manera diferente de heroína siniestra que reúne dentro de sí la dualidad como poder positivo, por ello hemos denominado este análisis como *la heroína siniestra como unión de la dualidad*.

a) La mujer vampiro se hace Psique invertida

La película sueca *Lindqvist Låt den rätte komma in* (*Déjame entrar*, Tomas Alfredson, 2008) propone el tema del romance paranormal vampírico, pero replanteándolo dentro de una historia que se muestra mucho más compleja que en las películas analizadas anteriormente. Se trata de un cuento de amor y terror, que subvierte los roles del amor romántico planteado en las historias vampíricas. Igualmente, guarda dentro de sí otros temas intrínsecos, las difíciles relaciones humanas en una sociedad cada vez más individualista, los problemas sociales del proletariado desde los años ochenta o la violencia en las aulas (el *bullying* escolar). No obstante, esta película versa, sobre todo, sobre el crecimiento personal, el cambio de la niñez a la madurez y de la necesidad del amor para poder salir de la oscuridad.

Se trata de la adaptación cinematográfica de la novela homónima de John Ajvide (2004), el cual es el autor del guion. Esta película, por su producción, su comercialización y su circulación se hace principalmente dentro del cine independiente, pero la buena acogida en los festivales de cine, entre la crítica y entre el público especializado, le han llevado a ganar once premios en occidente²⁵⁷ y tener un gran éxito internacional. Este éxito, provocó la popularización del film y el aumento de las publicaciones internacionales de la novela, despertando el interés de las productoras norteamericanas que hicieron una versión propia a los dos años, *Let Me In* producida por *Overture Films*, *Relativity Media*, *Hammer Film Productions* y dirigida por Matt Reeves, lo que ha hecho que el interés por la original y la novela en la que se basa aumente desde el año 2010. En el presente análisis nos vamos a centrar en la película sueca, aunque resaltaremos algunas características de la americana que la diferencian²⁵⁸.

²⁵⁷2008: Festival de *Sitges*: Gran Premio. Nominada a la mejor película: Festival de *Tribeca*: Mejor película: Festival de *Göteborg*: Mejor película, mejor fotografía: Premios *Guldbagge* (Suecia): Mejor director, guión, fotografía, logro – mención: Nominada a *Critics' Choice Awards*: Mejor película de habla no inglesa: *Asociación de Críticos de Chicago*: Mejor película extranjera 2009: Premios *BAFTA*: Nominada a mejor película en habla no inglesa: Premios *Goya*: Nominada a la mejor película europea: Premios del *cine europeo*: 3 nominaciones: película, música, premio del público: Premios *Saturn*: Mejor película internacional: Premios *Gaudí*: Mejor película europea.

²⁵⁸ Nos centramos en la original porque la americana resulta ser una copia argumental prácticamente igual, por lo que la importancia en nuestras conclusiones son similares, aunque la americana presenta unas diferencias drásticas en la puesta en escena y en la caracterización de los protagonistas, que destacaremos y que le quitan a la historia la poética audiovisual de la original, así como la carga subversiva.

Esta película es subversiva por una serie de cuestiones, principalmente porque los protagonistas son niños preadolescentes, pero, además, los roles habituales que hemos visto en los romances vampíricos están intercambiados, ya que la figura vampírica está personificada en una niña, Eli (Lina Leandersson), mientras el personaje de la víctima es un niño, Oskar (Kåre Hedebrant). Asimismo, éste no salva al monstruo humanizado de su realidad vampírica (como hace Mina o Jesse, por ejemplo), sino que es la niña vampiro la que salva a ambos de su triste realidad, convirtiéndose por ello en la heroína siniestra de la historia, hecho principal que ha motivado a clasificarla como Psique invertida, aunque volveremos sobre esto más adelante. Igualmente, es subversivo el discurso final, ya que se quedan juntos manteniendo cada uno su naturaleza original, sin necesitar de la comunidad, ya que esta les es hostil a ambos.

Eli es por tanto un personaje completamente diferente a las víctimas vampirizadas estudiadas en capítulos anteriores, porque ella es el vampiro y, a la vez, es la heroína de la historia que salva al protagonista. Por lo que no surge de una heroína pasiva, sino que es ya una figura belicosa. Está por tanto planteada como un monstruo y héroe romántico, con un alma incomprendida de naturaleza monstruosa, a la vez que padece sentimientos y angustias más humanas que cualquier ser mortal, paradójicamente por su condición de inmortal, de modo similar a los vampiros posmodernos que hemos observado al analizar *La reina de los condenados* o *Crepúsculo*, pero con un trasfondo más complejo. Eli está interpretado por una niña, sin embargo, está caracterizado como un ser andrógino, con una extraña belleza, sin sexualidad aparente, que nos produce a la vez misterio y atracción. Idea que se vigoriza por el contraste de su aparente juventud y su manifiesta experiencia.

Observamos que bajo su cuerpo de una niña de 12 años se esconde un ser adulto. A diferencia de otras niñas vampiro del cine contemporáneo (Claudia, Kristen Dunst, de la película de Neil Jordan *Entrevista con el vampiro*, 1994), Eli no presenta ninguna connotación sexual, más bien al contrario, su sexualidad es nula y, también, anulada, ya que físicamente sus genitales están obstruidos. En efecto, nombramos genitales porque realmente en la novela se cuenta que Eli fue un niño castrado hace 200 años, Elías, que al

convertirse en vampiro se hizo un ser andrógino, característica que no supone un problema para Oskar.

Únicamente se hace referencia a este hecho cuando desde los ojos de Oskar se muestra que los órganos sexuales de Eli han sido cosidos y cerrados, lo que Oskar descubre cuando mira con intriga tras el hueco de una puerta mientras ella se viste. Al omitir dichos hechos de la novela (e incluso camuflarlos al elegir a una niña como actriz del personaje), la incertidumbre sobre su género sexual se difuminan. En este sentido, puede que haya una intencionalidad de no especificarlo, de proponer una relación entre humanos sin que su género implique un posicionamiento, una idea que acercaría el film al concepto de lo *Queer*. En cualquier caso, lo interesante de todo esto, es que la relación que mantiene Eli con Oskar muestra una particular, y especial, sensualidad y erotismo.

Expresamos que son particulares y especiales porque están representadas desde la infancia, ya que ambos personajes son en efecto niños, y cómo tales, sienten atracciones amorosas y desprenden una peculiar sensualidad, que no tiene que ver con la sexualidad adulta sino con el cariño, con las caricias, con la comprensión, con la escucha y, en definitiva, con el inicio de la sexualidad. Esto se percibe, por las conversaciones, los momentos íntimos que comparten, el cariño, las caricias y el cuidado que se transmiten mutuamente.



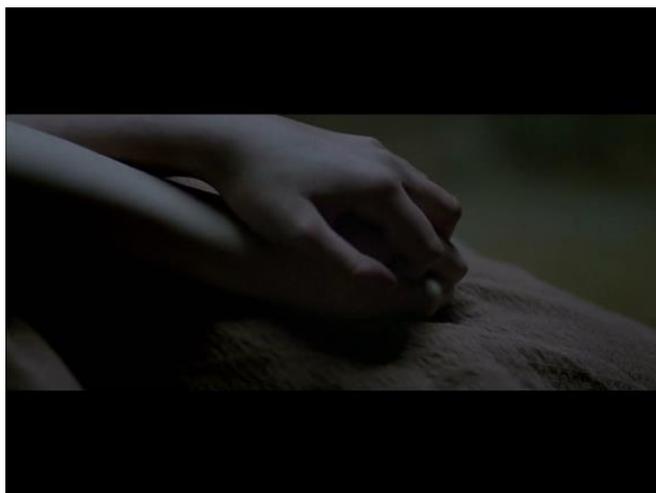
[Fig. 298] Fotograma *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)



[Fig. 299] Fotograma *Déjàme entrar*, (Alfredson, 2008)



[Fig. 300] Fotograma *Déjàme entrar*, (Alfredson, 2008)



[Fig. 301] Fotograma *Déjàme entrar*, (Alfredson, 2008)

Los anteriores fotogramas muestran algunos de estos momentos íntimos del film, el primero [Fig. 298] corresponde a cuando se conocen en el parque del barrio, el segundo [Fig. 299] es un abrazo que le da Eli a Oskar después de que éste le advierta, mientras duerme, de la presencia de un hombre que quiere matar a Eli (porque ha descubierto que es el vampiro que ha matado a su mujer). El tercero [Fig. 300] y el cuarto [Fig. 301] es de una escena en la que Eli aparece en el cuarto de Oskar y duerme con él, en ellos observamos el cariño que le muestra Eli, que empieza tocándole suavemente para acabar cogiéndole la mano.

De este modo, la relación entre ambos personajes refleja que su sexualidad aún está por descubrir, siendo por ahora solamente algo que se intuye y se sugiere, pero que no se ejerce directamente, por lo que la apariencia de Eli como ser andrógino, muy similar por cierto a la de él, refuerza esta idea de la sexualidad y la sensualidad infantil e inocente. Este es uno de los asuntos que hacen que la versión americana sea muy diferente, porque Eli, Abby (Chloe Moretz), presenta unas facciones más angelicales y menos andróginas que su homónima sueca, lo que anula ese erotismo infantil e inocente del que hablábamos, reforzando, no obstante, la idea de que la niña vampiro es una especie de ángel de la guarda de Oskar.

Además, como ya hemos advertido, Eli es la heroína del film, porque salva al protagonista, Oskar, de la crueldad de la sociedad, pero no es una heroína común porque no salva al mundo del mal, sino que únicamente salva a un niño de su triste realidad. Oskar, por su parte, es un niño solitario y triste que vive en un suburbio de Estocolmo, en el seno de una familia desestructurada, pero no tanto porque sus padres estén separados sino porque no le transmiten un cariño afectivo real, ni físico ni verbal, su padre apenas aparece en una ocasión y cuando lo hace descubrimos que es un padre distante y alcohólico. La madre, aunque parece que le presta más atención porque vive con ella, a través de recursos propiamente audiovisuales observamos que no hay una relación afectiva real; sus conversaciones siempre son superfluas y nunca se ve a la madre directamente, sale encuadrada de cintura para abajo, de espaldas, desde arriba o desenfocada, evitando siempre mostrar el rostro directamente.

Igualmente, Oskar padece acoso escolar por parte de un grupo de compañeros de clase, pero por su carácter introvertido y su inseguridad no se

atreve a defenderse cuando está ante sus acosadores, sin embargo, cuando se encuentra solo sueña despierto con vengarse. Su carácter solitario e introvertido se refuerza en el film con su afición de coleccionar recortes sobre asesinatos en serie, como si fuera un futuro psicópata, lo que le otorga un aire un tanto siniestro.

En definitiva, Oskar está atrapado en una triste realidad y necesita ser salvado, lo que se muestra visualmente con una imagen que se repite en el film [Fig. 302], en ella vemos a Oskar tras la ventana, mirando por el cristal esperando que le suceda algo, soñando que consigue salir de sus miedos y de su realidad, él a través del cristal es por tanto una metáfora de su estado de ánimo, de la opresión que siente y de la que sueña con salir, atravesar dicho cristal simboliza metafóricamente toda la esencia del film.



[Fig. 302] Fotograma *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)

Por ello, la aparición de Eli cambia completamente la vida de Oskar, una extraña y misteriosa niña que va a transformar su realidad, con ella se siente valiente y confiado, pronto se va a convertir en su liberación y comenzará a romper sus barreras. Sigue sus consejos y se defenderá por fin de los compañeros que le acosan, lo que le va a llevar a abrir esas ventanas o cristales que no puede atravesar, simbolizando así su liberación. Efectivamente, Oskar necesita dar un vuelco a su vida, ser otra persona, más fuerte y más capaz, siendo Eli el detonante que requiere para llevar a cabo ese cambio. Asimismo, junto a ella experimentará la amistad y el primer amor, sentimientos y emociones que hasta aquel momento le resultaban inalcanzables.

Por esto, aunque en esta versión del romance paranormal la relación amorosa no constituye el eje principal de la trama, se sigue hablando del mito del amor romántico de forma subversiva. Este amor romántico tiene reminiscencias de sus dos versiones universales; la del amor prohibido de *Romeo y Julieta*; y del amor redentor de Psique y Cupido, en su versión moderna de *La Bella y la Bestia*. Del amor prohibido esta historia recoge la idea de la fatalidad y la muerte, que se hace referencia de manera *paratextual* en la novela y de manera directa en la película.

En la novela aparece en el capítulo titulado *Sábado 31 de Octubre* (2009, 166), donde para encabezar el texto de la novela se citan unos versos de la tragedia Shakespeariana: «Se apagaron las luces de la noche/ y el alegre día despunta en las cimas brumosas. / He de irme y vivir, o quedarme y morir» (*Romeo y Julieta*, III. v). Los últimos versos se repiten dentro de la novela en una nota que le deja Eli a Oskar, lo que se muestra en una escena en la película, donde Eli aparece en la ventana de Oskar y le pide entrar, después se mete en su cama, le abraza y le dice que quiere estar con él (anteriormente hemos mostrado dos fotogramas de esta escena). Es a la mañana siguiente de esta escena, que Eli ya no está pero le ha dejado la susodicha nota «Huir es la vida, quedarse la muerte. Tú Eli», así se adaptan al contexto los versos de *Romeo y Julieta*.

En cuanto a las referencias del amor redentor, tanto en la novela, como en la película, se hacen de forma indirecta con el propio tema que se trata, pues se produce cuando Oskar comprende a Eli completamente, acepta su naturaleza monstruosa y la ama a pesar de todo, por ello hemos denominado que Eli es una Psique invertida, que quiere decir que Psique es Oskar y Eli es Cupido. En cualquier caso, esto sucede después de un proceso de reconocimiento y completa comprensión por parte de Oskar, de lo que ella es. Debido a que, aunque el espectador ya ha ido averiguando, por las referencias *paratextuales* del film, que Eli es una criatura vampírica, Oskar no lo intuye hasta mitad de la película y cuando lo hace reacciona con desconfianza, negación e indignación. Primero se enfada y Eli se marcha, pero más tarde acude a su casa para hablar con él, pidiéndole antes que le deje entrar, pues si no lo hace no puede pasar (tema de tradición vampírica), él le hace un gesto sin palabras y escéptico se burla de ella, entonces Eli entra sin permiso. Lo que le produce

que comience a sangrar por el rostro, entonces Oskar retira rápidamente su postura, le abraza y le dice que entre [Fig.303].

Tras ésta escena, Eli ve que él no comprende su naturaleza del todo, que no puede entenderla, entonces le mira fijamente, muy de cerca, y sin mover los labios, cómo si hablara con la mente, le ruega (en voz en off) «Sé cómo yo un poco» (guion del fim). Oskar cierra los ojos y observamos como el rostro de Eli se hace viejo [Fig.304], demostrando esa idea comentada de que ella es una persona vieja dentro de un cuerpo de niña. De este modo, parece que Eli le esté transmitiendo su experiencia y sus recuerdos, mostrándole su interior, es entonces que Oskar al fin le comprende y le acepta.



[Fig. 303] Fotograma *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)



[Fig. 304] Fotograma *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)

Con esta escena, además, cobra sentido el título del film y de la novela, ya que ese «Déjame entrar» hace referencia no únicamente a la tradición vampírica (aunque también juega con ese sentido), sino más bien al hecho de que le deje entrar en su alma. Porque cuando Eli le pide que le deje entrar no sólo es en el espacio físico en el que él se encuentra, sino más profundamente en su interior. Lo que se relaciona con las imágenes que mencionábamos relacionadas con el cristal de Oskar. Así, ese *déjame entrar* está representado lo mismo que las imágenes del personaje tras el cristal, pero no solo vemos a Oskar detrás él, como hemos comentado, sino que ella se coloca también detrás de un cristal cuando le confiesa quién es en realidad [Fig. 305] y [Fig. 396].



[Fig. 305] Fotograma *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)



[Fig. 306] Fotograma *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)

De modo similar, el propio cartel e imagen promocional del film presenta a ambos protagonistas tras el cristal [Fig. 307] y [Fig. 308]. Por todo esto, afirmamos que ese cristal representa la barrera del alma y el «déjame entrar» hace referencia a la relación entre Eli y Oskar. Dicha idea se refuerza, asimismo, con la comunicación en morse que mantienen los protagonistas a través de la pared que separa sus respectivas casas al principio de conocerse. No obstante, ambos personajes se necesitan mutuamente, porque no solo Oskar es salvado, Eli de alguna manera también lo es. A pesar de su naturaleza violenta y monstruosa, necesita de alguien que la proteja y que permanezca a su lado para procurarle alimento y mantenerla escondida durante el día. Debido a que su antiguo acompañante estaba viejo y cansado (por lo que al final de la historia se suicida), es por esto que Eli busca a un nuevo amante y encuentra en Oskar el acompañante perfecto.



[Fig. 307] Portada *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)



[Fig. 308] Portada *Déjame entrar* (Alfredson, 2008)

El paso decisivo para que se queden juntos no se produce hasta que el mundo de Oskar no se vuelve completamente hostil. Lo que sucede al final del film, cuando sus compañeros de clase que le hacen *bullying*, y que recordemos él se ha vengado, le tienden una trampa en la piscina donde van a entrenar y tras provocar un incendio y hacer salir al entrenador, ahogan a Oskar en el agua, entonces la cámara y los espectadores nos sumergimos junto a él, lo que se enfatiza por el sonido, a los pocos instantes comienzan a verse trozos de brazos caer lentamente en el agua y cubrir de rojizo la luz blanquecina de la piscina, después un plano detalle de Eli fuera del agua alivia a Oskar, y a los

espectadores, de que todo ya ha pasado. Se trata de una escena de terror sugerente y pausado que domina el tratamiento de toda la película. Es justamente esta forma de tratar el terror la otra gran diferencia con la versión americana (Gómez-Tarín, Bort Gual, García Catalán: 2011). Dichos autores recalcan, además, que al acompañar la cámara a Oskar durante la escena se hace una justicia simbólica con el personaje que desde el inicio ha sido acosado.

En la escena siguiente se observa a Oskar dentro de un vagón de tren, junto a una gran maleta donde se deduce que está Eli, pues Oskar le hace los golpes en morse que se hacían en casa. De esta manera, el film tiene un final feliz para los amantes, pues se deduce que ambos escapan juntos hacia su destino en otro lugar. En definitiva esta historia plantea que el amor puede sacarnos de la oscuridad; cuando uno (Oskar) se encuentra hundido, de repente una mano inesperada se tiende a ayudarnos (Eli). Sin embargo, otro *leitmotiv* de la película es el discurso de «los otros», ya que ambos en el fondo representan al ser diferente, al extraño. Eli es un ser vampírico que representa a un ser distinto a los supuestos normales, pero Oskar también es extraño en su realidad, pues es un muchacho diferente al resto. Los dos se encuentran y se unen, por el rechazo agresivo que la sociedad les transmite, por ser diferentes, sin percatarse y sin importarles demasiado su identidad sexual, ni su condición de niños, ya que son sobre todo distintos, son otros en plural. Idea que vuelve a sugerirnos la perspectiva Queer de esta historia.

Es decir, Eli y Oskar representan a todos aquellos rechazados dentro de la sociedad occidental, a todos aquellos que, por una razón u otra, se diferencian de la masa y de las instituciones, lo que les lleva a rebelarse primero contra esta sociedad que les rechaza (atacándola), para después abandonarla definitivamente. Así, el final no es consolatorio en el sentido tradicional del sistema patriarcal, porque estos dos seres incomprendidos permanecen ajenos a la comunidad que no les entiende, ni les acepta. Sin embargo, ellos se quedan juntos aceptándose con sus naturalezas extrañas y diferentes, de este modo triunfa el amor pero fuera de toda convención social, al margen, por ello es en conclusión una historia que subvierte la estructura real de la sociedad.

b) La heroína siniestra como unión de la dualidad

Maléfica (Angelina Jolie) es la protagonista principal de la nueva versión de Disney de *La bella durmiente*, *Maleficent* (*Maléfica*, Stromberg, 2014), donde se subvierte tanto el cuento de hadas original (Perrault y los Hermanos Grimm)²⁵⁹, como la versión animada de la misma productora de 1959 *Sleeping Beauty* (*La bella durmiente*, Geronimi), aunque guarda reminiscencias en su visualidad, como atenderemos después de analizar los componentes que la hacen subversiva y que construyen a Maléfica como una heroína siniestra. Esta subversión no se concentra en la princesa protagonista del relato original, Aurora, como ya planteó en los años setenta Carter (tal como hemos explicado anteriormente), sino que se produce por la transformación de la figura que representa la feminidad perversa y siniestra en el cuento de hadas, la hada oscura o bruja, Maléfica, a la que ya hemos aludido en la primera parte de la investigación. En este sentido, esta obra se muestra novedosa y subversiva, además de proponernos para nuestra investigación una manera diferente de heroína belicosa siniestra.

La película, como en la obra de Geronimi, comienza con una narración en off aludiendo a la idea del cuento oral, como se contaban estas historias antiguamente (Bettelheim, 1993), sin embargo, aquí es una narradora, que al final se descubre que es la propia Aurora (Elle Fanning), que sigue siendo la heroína pasiva de la historia. En cualquier caso, lo interesante por ahora es que en esa narración inicial se juega a despistar sobre la historia original, haciendo pensar que todo va a ser igual, para seguidamente transformar el inicio del cuento, ya que dice así:

Narremos una historia ya sabida, para comprobar hasta qué punto la conocéis.

Había una vez dos reinos vecinos ferozmente enemistados. Tan insalvables eran las diferencias entre ellos, que se decía que solo un gran héroe, o el peor de los villanos, lograría reconciliarlos. En uno de esos reinos vivían personas como vosotros y yo, gobernadas por un rey

²⁵⁹ Bettelheim explica que el cuento de *La Bella Durmiente* proviene originalmente de un cuento oral que fue recogido en 1634 por Basile bajo el nombre de *Thalia, sol y luna*, relato que es transformado por Perrault en 1669 bajo el nombre de *La bella del bosque durmiente*, el cual, a su vez, es reescrito por los Hermanos Grimm en el siglo XX, en su recopilación de cuentos y denominado ya como lo conocemos hoy en día, *La bella durmiente* (1992: 315-330).

engreído y codicioso. Aquellas personas se mostraban insatisfechas y celosas de la riqueza y la belleza de sus vecinos. Pues en el otro reino, Las Ciénagas, vivían toda clase de extrañas y maravillosas criaturas; no necesitaban rey ni reina, ya que imperaba la confianza mutua. En un enorme árbol al pie de un inmenso barranco vivía una de dichas criaturas. Podríaís tomarla por una joven, pero no era una joven cualquiera: ella era un Hada. Se llamaba Maléfica. (Guion del film)

De este modo, además, se presenta a la protagonista principal y se inicia el relato mucho antes del cuento de hadas, cuando Maléfica era un hada joven que vivía feliz en el reino de Las Ciénagas. En este lugar parece que los conceptos de lo bueno y lo malo estén intercambiados, pues tanto el nombre del hada (Maléfica), como el del reino donde vive (Las Ciénagas) aluden en nuestra cultura occidental, en nuestro simbolismo dual, a lo negativo, a lo oscuro y lo malvado. Sin embargo, tanto la descripción que hace el texto, como las imágenes que se observan mientras se oye la voz en off, nos muestran un lugar maravilloso, mágico, positivo y lleno de vida.

La Ciénagas parece que describan de forma ideal un tiempo antiguo cuando reinaba la armonía con la naturaleza, similar a la época celta desde los ojos del movimiento *New Age*, el neopaganismo o bajo la visión de la autora Marion Zimmer Bradley, especialmente en su versión artúrica *Las nieblas de Avalon* (1982). A este respecto, cabe señalar que en la Antigüedad Europea (tanto celta como germánica), las ciénagas eran consideradas un lugar sagrado, al igual que las deidades de los bosques eran considerados positivos, fue realmente en la época cristiana que estos seres, lugares y creencias fueron satanizados (recordemos como las hadas fueron transformadas en brujas tras el cristianismo). Asimismo, esta deducción que hacemos nosotros, explicaría por qué la descripción del mundo de los hombres en el film de Stromberg muestra un lugar codicioso, negativo y oscuro, respondiendo al mundo cristiano que acabó con el paganismo, cruel, belicoso y patriarcal.

En cualquier caso, centrándonos en Maléfica, esta hada es descrita en su juventud como un ser bondadoso e inocente (la actriz que representa a Maléfica de niña es Isabelle Molloy). Sin embargo, de forma inusual, visualmente Maléfica es una especie de fauno femenino por sus cuernos [Fig.309], motivo que hace asociar a este ser mitológico con el diablo cristiano,

por lo que se está conectando a Maléfica con lo diabólico, de nuevo se produce una incongruencia entre lo que se muestra y su simbolismo implícito. Asimismo, la visualidad como fauno hace de ella una deidad del bosque, una figura asociada espiritualmente con la naturaleza, a la que protege y cuida, lo que podemos relacionar fácilmente con el arquetipo de Artemisa. Figura que, recordemos, también está asociada con el fauno y, a su vez, culturalmente va a estar simbólicamente asociada con la feminidad perversa, con lo misterioso, lo nefasto, la luna y la nocturnidad. Características que van a envolver a Maléfica a medida que se haga mayor, por una serie de circunstancias que la van a sumir en la oscuridad.



[Fig.309] Fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014)



[Fig. 310] Imagen de *Splendor Solis* de Salomon Trismosin (1582). Conservado bajo la signatura Harley 3469 en la Biblioteca Británica de Londres.

Otra de la caracterización de Maléfica emblemática son sus alas, pues no son de mariposa como suelen ser las de las hadas en el imaginario, sino que son alas que recuerdan por su realismo y color a las del águila, pero por su tamaño y forma a las de los ángeles y demonios. Iconografía que, junto a todo lo anterior expuesto del personaje, que la definen como una figura dual, nos hace realcionar a Maléfica con la figura simbólica del rebis, que para la alquimia es el símbolo del andrógino, dfinido en los tratados renacentistas y herméticos. «Los alquimistas llaman rebis a la primera decoción del espíritu mineral mezclado con su cuerpo» (Chevalier y Gheerbrant, 1999: 875). Se trata de la representación del ser completo, pues el rebis reúne dentro de sí lo femenino y lo masculino, lo positivo y lo negativo. Figuras duales que surgían del caos, del huevo cósmico, el principio de todo, lo sombrío y la oscuridad, pero renacían para iluminar (De Diego, 1992). En la tradición artísitca el rebis ha solido caracterizarse como una figura humana con dos cabezas, pero

también muchas veces con alas, pues con ellas surgen de la oscuridad hacia la luz (De Diego, 1992; Cuéllar, 2020: 160-162). Aunque estas alas han sido a veces de murciélago, muchas otras han sido de ángel, muy similares a las de Maléfica, tal como se puede comprobar en la imagen mostrada anteriormente de *Splendor Solis* de Salomon Trismosin [Fig. 310], un códice iluminado de finales del siglo XVI que reúne con ilustraciones prácticamente todos los tratados alquímicos anteriores. Aunque Maléfica no tenga dos cabezas, a lo largo del film se destaca su dualidad, su masculinidad y feminidad, esencias que posee al principio de forma positiva, pero durante la gran mayoría del film de forma negativa, lo que está relacionado con la pérdida de estas alas, como explicaremos enseguida, y justamente cuando las recupera, vuelve a ser una figura dual positiva, similar al rebis.

Para reforzar estas ideas, analizamos a continuación la evolución del personaje y su historia, además así podremos definir que tipo de heroína siniestra es. La historia se inicia cuando se hace amiga de Stefan, un campesino pobre que soñaba con vivir en el castillo del reino de los humanos. Ambos se enamoran y se dan su primer beso adolescente, pero al crecer se distancian, sobre todo porque Stefan se vuelve cada vez más ambicioso. Al cabo del tiempo, cuando Maléfica ya es adulta, el rey del mundo de los hombres, Henry (Kenneth Cranham), decide conquistar el reino de las Ciénagas, produciéndose una guerra entre ambos reinos, donde la líder de las Ciénagas, Maléfica, gana por su ferocidad y fuerza sobrenatural (igual que el resto de seres que conviven con ella). El rey Henry no desiste en su empeño y decide dar la mano de su hija, la Princesa Flor (Hannah New), a quien consiga matar a Maléfica. Es así como el ambicioso Stefan vuelve a encontrarse con Maléfica, pues el joven ve una oportunidad de convertirse en rey, engaña a su antigua amiga, diciéndole que el Rey Henry quiere acabar con ella y que él ha ido a advertirle, después de pasar el día juntos, le da un somnífero para intentar matarla, pero como no es capaz, decide cortarle las alas para engañar al rey y conseguir el trono.

A partir de este momento Maléfica y su mundo se vuelven oscuros, la traición y el dolor la hace siniestra, pues ha sido traicionada y violentada, tanto emocional, como físicamente, quitándole la confianza en el amor y una parte física fundamental de su ser [Fig. 311]. La visualidad de Maléfica se muestra desde entonces literalmente teñida de negro, con el cuervo maligno

(Deival, que se transforma en hombre, interpretado por Sam Riley) asociado a la bruja, así como otros de los elementos clásicos de la misma [Fig. 312]. De este modo la película justifica y explica a la bruja Maléfica, al personaje del primer film de Disney, la versión de Geronimi. De hecho, desde este momento hasta casi el final del film la historia que se cuenta es muy parecida y la visualidad de Maléfica también, tal como podemos comprobar en las siguientes escenas que comparamos.



[Fig.311] Fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014)



[Fig. 312] Fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014)

Primero comparamos las escenas en la que Maléfica aparece enfadada en el palacio de los reyes [Fig.313], el día del bautizo de Aurora, momento en el que la bruja maldice a la pequeña como en el cuento tradicional: al cumplir los dieciséis años entrará en un profundo sueño tras pincharse el dedo con el huso de una rueca, este sueño será eterno a no ser que le den un beso de amor verdadero. No obstante, en la película de Stromberg la maldición no es por sentirse enojada por no haber sido invitada, como en las versiones

tradicionales, sino que Maléfica lo hace para vengarse de Stefan por su traición. En cualquier caso, en estas imágenes observamos las similitudes en el vestuario y en los cuernos negros de la bruja. La otra escena comparada que exponemos [Fig.314] es justo del instante en el que Maléfica hace su encantamiento para maldecir a la pequeña Aurora, donde observamos cómo se repite visualmente la representación de la magia en color verde. Estas similitudes evidencian la idea comentada de que la película que protagoniza Angelina Jolie subvierte a la anterior de Disney, pues al repetir visualmente características, pero luego cambiar el argumento, se está haciendo una alusión directa, a la vez que se muestra un resultado diferente.



[Fig. 313] Arriba: fotograma de *La bella durmiente* (Geronimi, 1959). Abajo: fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014).



[Fig. 314] Arriba: fotograma de *La bella durmiente* (Geronimi, 1959). Abajo: fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014).

Dicho resultado diferente, y la consecuente lectura subversiva, no únicamente se produce por la historia que hace justificar el nacimiento de Maléfica como bruja, sino por el desenlace del film. Aunque Maléfica odia en principio a Aurora por ser hija de su traidor, comienza a cuidar de ella a escondidas, mientras Aurora pasa su infancia en una cabaña en un claro del bosque con las tres hadas buenas (la verde es Juno Temple, la rosa es Imelda Staunton y la azul es Lesley Manville), debido al miedo de su padre por la maldición. Un día, Aurora se pone en contacto directo con Maléfica, pensando que es su hada madrina, pues recuerda su presencia desde pequeña. Así, las dos se hacen íntimas amigas hasta que Aurora descubre que es Malefica la que le echó la maldición, lo que provoca que la joven vuelva enojada al castillo, justo antes de cumplir los dieciséis años, desencadenándose la inevitable maldición. Maléfica, que de forma fallida había intentado evitar el trágico desenlace, se introduce en el castillo a escondidas con un joven que tiempo

antes se había sentido atraído por Aurora, pero el beso del chico no funciona, entonces Maléfica, en un acto de tristeza y pidiéndole disculpas, la besa en la frente y Aurora sorprendentemente despierta [Fig.315].



[Fig. 315] Fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014).

De este modo, Maléfica se convierte en la heroína siniestra de este cuento subversivo y la princesa no despierta por el beso del príncipe, sino por el de una figura maternal, figura que realmente había estado ausente para la joven. Se subvierte así el sentido patriarcal del cuento original y de la anterior versión de Walt Disney. Además, Aurora también consigue una felicidad de la vida adulta, pero esta no recae en el matrimonio, sino en que se convierte en la reina de los dos reinos, ella es la representación de la unión de ambos mundos, pues Maléfica la convierte en reina de ambos. Esto se lo concede Maléfica como gratitud, ya que después de despertarle del letargo, el rey Stefan (Sharlto Copley) captura a Maléfica en el palacio, atrapándola en una red de plata (que debilita a las hadas), pero Aurora encuentra las alas de Maléfica en una habitación escondida y finalmente consigue salvarla, así Aurora transgrede su papel de pasiva, ya es adulta y se activa por el amor de hija y el odio a su padre.

En una batalla final, Maléfica consigue realizar verdaderamente su venganza acabando con la vida de Stefan. Las alas le devuelven a Maléfica su esencia dual, que es verdaderamente donde reside su poder, esa naturaleza andrógina que comentábamos resurge al ponerse las alas. Maléfica vuelve a empoderarse y resplandecerse tras años en la oscuridad. Idea que visualmente podemos comprobar en el siguiente fotograma del film [Fig.316], donde la figura de la heroína siniestra a contraluz provoca esta de idea del renacer, ella es la unión de lo masculino y de lo femenino, de la luz y la oscuridad, ya que su presencia

está enmarcada por la luz dorada del sol que entra por la ventana. Por lo que Maléfica parece revalorizar la figura lo andrógino de forma metafórica y, por tanto, se acerca a lo *Queer* desde lo fantástico maravilloso, pues ella se vuelve poderosa y se completa cuando recupera su oscuridad y su luz, sus opuestos.



[Fig. 316] Fotograma *Maléfica* (Stromberg, 2014).

Así es como Maléfica se convierte en la unificadora de los reinos y le concede a su hijastra (a la que considera su hija), Aurora, la función de reinar sobre ellos. Con esto último, se transmite además otro mensaje alejado de la idea patriarcal de la familia, pues ellas dos constituyen al fin y al cabo un modelo familiar. Con todo, Maléfica resulta una vía de desarrollo de la tipología de la heroína siniestra poco convencional, pues es ambas cosas en todo momento, ya que sin dejar de ser siniestra se ha convertido en heroína, tal como la misma narradora del film, Aurora, nos dice en la voz en off del final del cuento:

Como veis, la historia no es del todo como os la contaron. Lo sé bien, pues yo era aquella a la que llamaban “La Bella durmiente”. Al final, mi reino no lo unió un héroe ni un villano, como había predicho la leyenda, sino alguien que era tanto héroe como villano, y su nombre era Maléfica (Guion del film).

Por último, querriamos destacar de este film que a pesar de que la heroína siniestra representa en ella misma lo masculino y lo femenino de forma positiva, lo que pone en valor, también, la idea de lo andrógino y por tanto de lo *Queer*, los personajes masculinos que aparecen están caracterizados ciertamente de forma negativa, bien porque son villanos, egoístas y aborrecibles (como el rey Henry o el rey Stefan), bien porque están supeditados

a las mujeres del film (Deival o el joven que se enamora de Aurora). Aunque la guionista es una mujer, Linda Woolverton, y tal vez podría ser ella la causante de dichas caracterizaciones, creemos que esto es el resultado de la necesidad de contar los cuentos de hadas, las historias para el público infantil, desde la mirada femenina, característica que cada vez es más común en las producciones de Walt Disney, una justicia simbólica que, aunque no refleja la igualdad total entre géneros, intenta salvaguardar los años anteriores, en donde la mujer ha sido pasiva, objetualizada y delegada solamente a la belleza, por ello insistimos en esa justicia simbólica, pues los hombres en este film son tan estereotipados como anteriormente han sido las mujeres.

En este sentido, nuestro tema de investigación, en los últimos años, posteriores al año 2015, han aparecido gran cantidad de películas y series de televisión donde encontramos que la mujer siniestra tradicional se presenta como la protagonista, la extraña heroína que sin dejar de ser siniestra se muestra heroica. Esto sucede tanto en audiovisuales para público infantil, como para público general, a modo de ejemplo podemos citar tres casos muy diferentes: *The Love Witch* (Anna Biller, 2016); *Maleficent: Mistress of Evil* (*Maléfica: Maestra del Mal*, Joachim Rønning, 2018); *Cursed* (*Maldita*, Series TV, Frank Miller, Tom Wheeler, Zetna Fuentes, Jon East y Daniel Nettheim, 2020).

Conclusiones

Tal como hemos anunciado en introducción, a continuación proponemos las conclusiones de la investigación enumerando los diferentes objetivos que nos hemos planteado al principio, confirmándolos o refutándolos. Igualmente, vamos a responder al mismo tiempo a las diferentes cuestiones que nos planteábamos en el inicio de la investigación, aludiendo a las figuras concretas que responden a ello y remarcando los lugares del texto donde hemos comprobado que las diferentes afirmaciones. Igualmente, a lo largo del trabajo se habrá observado que se han extraído distintas conclusiones que aquí también reunimos. Además, hemos añadido al final unas conclusiones que nos han surgido alrededor de las clasificaciones de heroínas que hemos realizado en la investigación, ya que hemos hallado cómo se manifiesta nuestra tipología en las heroínas contemporáneas, conclusiones que no forman parte de los objetivos, ni de los objetivos propuestos, pero que han surgido de forma paralela al realizar la presente investigación.

1. Justificar que la heroína y la mujer siniestra son dos personajes opuestos por naturaleza, pues funcionan así en los relatos, pero a la vez, ambos son producto de la construcción patriarcal de la mujer en las narraciones universales de Occidente.

Aunque hemos estudiado que por definición la mujer heroica y la siniestra son opuestas, en los primeros capítulos hemos comprobado que están conectadas en el imaginario occidental, ya que al ser figuras femeninas construidas en la cultura patriarcal, su sexualidad y su belleza han sido temidas y consideradas otredad desde la Antigüedad, a lo que se le ha añadido la carga del pecado cristiano. Estas ideas las hemos deducido tras los estudios del primer capítulo de la investigación, al aproximarnos a figuras de mujeres como Pandora o Eva. No obstante, ha sido después de analizar la idea general de la mujer siniestra y de la heroína, que hemos podido comprobar que la construcción de las mujeres en las narraciones universales de Occidente siempre ha estado próxima a la idea de la mujer siniestra, pudiendo afectar a todo tipo de figura femenina.

2. Acuñar el término de heroína siniestra para referirnos a una tipología de personaje ficticio.

Esta hipótesis la confirmamos al final de la primera parte de la investigación, en el capítulo cuatro, y durante toda la segunda parte, ya que hemos podido acuñar este término aplicándolo a los personajes analizados en esos lugares del trabajo, pues su visualidad y caracterización responden a ambos arquetipos universales, aunque se hayan convertido en estereotipos. Así, hemos comprobado que existen una serie de mujeres siniestras que se acercan a la heroicidad, del mismo modo que a la inversa, ciertas heroínas se hacen siniestras como manera subversiva o como respuesta a un enamoramiento. Creemos que tras nuestro estudio, el término podrá ser aplicado a otros personajes que oscilan entre la mujer siniestra y la heroína, abriendo así nuevas investigaciones.

3. Demostrar que esta tipología se desarrolla en la Posmodernidad en diferentes clasificaciones.

Los diversos personajes hallados tras la Posmodernidad que responden al término acuñado de heroína siniestra nos han proporcionado diferentes clasificaciones, que hemos podido organizar en dos grandes tipos de heroínas siniestras, que a su vez hemos ordenado en distintas familias o subcategorías, lo que creemos que es interesante para determinar en el futuro a otras heroínas siniestras. De esta manera, en la segunda parte de la investigación hemos podido confirmar que desde finales de los setenta hasta la actualidad no han dejado de aparecer y multiplicarse diferentes propuestas de heroínas siniestras, configurándose en una categoría en sí misma de personaje que se sigue desarrollando en la actualidad. Por lo que nuestras categorías pueden servir a futuras investigaciones sobre personajes actuales de la cultura popular y de los *mass media* que respondan a la definición de heroína siniestra.

4. Averiguar si la tipología que proponemos es una aportación novedosa de la Posmodernidad.

Esta hipótesis la refutamos, pues aunque sí que es verdad que la tipología que hemos propuesto se desarrolla sobre todo en la Posmodernidad, hemos comprobado durante toda la investigación que se trata de un tipo de personaje que está latente en la cultura occidental. Cuando en el segundo capítulo de la primera parte nos hemos aproximado a la idea de la bella monstruo, antes de las ideas estéticas de lo sublime y de lo siniestro, incluso antes también de los personajes literarios, hemos hallado una característica de las bellas monstruo que determina a la mujer siniestra y hace que ciertas heroínas adquieran un sentido siniestro. Pues hemos estudiado que existe un denominador común de todas las bellas monstruo de la mitología clásica y de otras mitologías de la antigüedad europea, del folclore y del cristianismo, que influye del mismo modo en la construcción de la heroína. Se trata de que la monstruosidad de las bellas monstruo se concentra en su belleza y surge de su sexualidad (lo que provoca diferentes tipos de bellas monstruo), por lo que cualquier historia con una heroína que conlleve alguna escena de sexo o que se describa su belleza como elemento de poder, sufre la posibilidad de convertirse en siniestra.

Igualmente, durante la investigación de la bella monstruo, hemos encontrado figuras que culturalmente han sido consideradas mujeres perversas, pero que su historia las configura como heroínas, siendo por tanto heroínas siniestras antiguas. Este es el caso de Melusina (leyenda transcrita por Jean D'Arras en *La noble hystoire de Luzignen*, 1390), personaje que aparece en el epígrafe 2.1 de la primera parte de la investigación. De modo similar, al estudiar la visualidad de la mujer fatal decimonónica, hemos observado cómo en el siglo XIX se asoció a este tipo de ideal perverso con las mujeres denominadas *New Woman*. Estas eran todas aquellas mujeres fuertes, intelectuales, activas y sexuales, por lo que muchas heroínas activas en el siglo XIX son consideradas muy próximas a la mujer siniestra. En este sentido, es determinante la figura de la dominatriz, pues aunque es concebida en el siglo XIX como una vertiente de la mujer fatal, su significado intrínseco es el de elevar a la mujer poderosa, sexual, transgresora y dominadora, siendo reflejo tanto de un fetiche sexual,

como de la mujer fuerte, lo que está de nuevo asociado con la heroína belicosa, como las amazonas, las valkirias y las guerreras en general.

En efecto, donde hemos encontrado latente la mezcla de lo heroico femenino con lo siniestro es en el capítulo dedicado a la heroína. Primero hemos observado que ciertas heroínas pasivas, descendientes del arquetipo de Perséfone, se acercan a lo siniestro cuando ceden ante las tentaciones, como le ocurre a la propia Perséfone al comer de la granada del inframundo. Por ello, las heroínas pasivas violadas, raptadas o enamoradas de su captor, trascienden las diferencias entre la siniestra y la heroína. Se trata realmente de la representación de la unión de *Eros y Thanatos*, tema asiduo en las imágenes femeninas del siglo XIX y que provocan que muchas mujeres del imaginario, en principio heroicas, se transformen en siniestras, lo que hace que la línea diferenciadora entre la heroína y la siniestra se diluya.

En segundo lugar, durante nuestra aproximación a la heroína activa y belicosa, hemos visto que dicha línea entre la heroína y la siniestra se hace muchas veces franqueable. Los ejemplos más trascendentes en este sentido son todas aquellas figuras descendientes del arquetipo de Artemisa, pues la propia diosa es concebida muchas veces como figura perversa, por su independencia del sistema patriarcal y su renuncia a lo masculino. Sin embargo, son las guerreras descendientes de Artemisa y de las amazonas las que conllevan la dualidad de la siniestra y de la heroína, por su naturaleza violenta y su relación con la sexualidad, al mezclarse con las figuras de otras mitologías de la Antigüedad Europea. En definitiva, tras los estudios de los tres primeros capítulos hemos podido comprobar que el punto de inflexión para que una heroína se convierta en siniestra es la sexualidad y la violencia, temas negados por la cultura patriarcal a las mujeres.

En cuanto a esto último, hemos comprobado en el mismo capítulo de la heroína que la erotización de las tipologías heroicas surgidas de la cultura grecolatina se produce por la mezcla de dichas tipologías con ciertas deidades y guerreras del folclore derivado de la mitología celta y nórdica. No obstante, esta erotización se exalta en la cultura decimonónica, momento en el que son englobadas bajo la estética de lo sublime y de lo siniestro, incorporándose al ideal de mujer fatal. Estas conexiones y mezclas de personajes son los que hacen que toda heroína sea susceptible de convertirse en siniestra, además de que, por otro lado, son estos elementos los que van a permanecer en cada

figura en la era contemporánea, continuándolos o subvirtiéndolos. Por ello, al fin y al cabo, hemos creado el esquema al final del capítulo de las heroínas, para demostrar gráficamente que la heroína siniestra es una tipología latente en la cultura occidental, refutando así nuestra segunda hipótesis.

Sin embargo, hemos investigado también que la manifestación real de las dos figuras en un personaje no se produce realmente hasta finales del siglo XIX y principios del XX, cuando aparecen los personajes que hemos denominado singulares, pues a diferencia de las figuras tradicionales de esta época, se muestran de forma ambigua. Aquí hemos podido comprobar cómo es determinante para el afianzamiento de la heroína siniestra la visión positiva de la mujer fatal, como representación del poder femenino, realizado en el siglo XX por parte de mujeres como Leonor Fini o Mae West. Mujeres emblemáticas en su época, por su carácter libre y adelantado a su época, poniendo en evidencia el gusto de la mujer por representar (y parecerse) a la *femme-fatale*.

Asimismo, la visión positiva de la mujer siniestra comenzó con la caracterización simpática y cercana de ciertos personajes de los años cuarenta y cincuenta, tales como Vampira, personaje televisivo interpretado y creado por Maila Nurmi, o Morticia, personaje ficticio dibujado por Charles Addams desde finales de los años treinta hasta los sesenta. Dos figuras simpáticas y cercanas caracterizadas como mujeres siniestras. Otros de estos personajes singulares de la época y que se alzan como predecesoras indiscutibles de las heroínas siniestras posmodernas son las víctimas de Drácula del cine clásico de los cincuenta y la protagonista de *Cat People* de Lewton y Tourneur.

Igualmente, en el último capítulo de la primera parte, hemos descubierto que otro antecedente del auge de la heroína siniestra en la Posmodernidad son ciertas figuras ambiguas del cómic. Personajes que llevan una vestimenta que alude a la visualidad de las dominatrices, mientras son caracterizadas como figuras heroicas, lo que hemos podido comprobar al analizar a los personajes de Miss Fury, Black Cat y, sobre todo, Catwoman. Todas ellas mujeres gato, fuertes, heroicas y eróticas, aunque solamente las primeras son protagonistas de sus propias historias, mientras el personaje de Catwoman de esta época no siempre se comporta como heroína, solamente lo hace en casos determinados, ya que Catwoman no se convierte en heroína siniestra hasta la Posmodernidad, momento en el que hemos estudiado que se transforma motivada por figuras ambiguas del cómic como Vampirella o Lilith. En efecto,

aunque refutamos esta hipótesis, sí que podemos confirmar, tal como hemos explicado en la hipótesis anterior, que la heroína siniestra se multiplica y desarrolla en la Posmodernidad.

5. Evidenciar que la cultura posmoderna popular reinventa personajes continuando o subvirtiendo la cultura anterior (antigua, moderna y contemporánea).

En la segunda parte de la investigación hemos comprobado esta evidencia al relacionar continuamente los tipos de heroínas clásicas con los de las heroínas siniestras posmodernas, destacando como continúan y varían. Algunas figuras, sin embargo, presentan una conexión más directa con los personajes de la Antigüedad, pues muchas de las heroínas siniestras clasificadas como «Pasivas que consiguen activarse y rebelarse» comparten, en realidad, una estructura básica que responde a lo que otras figuras simbólicas han desarrollado a lo largo de la historia, ya que, tal como hemos estudiado en la primera parte del trabajo, muchas víctimas que se revelan de forma siniestra, son figuras descendientes de Perséfone que adquieren la naturaleza belicosa de las diosas guerreras de la Antigüedad, pero sin ser juzgadas por ello.

Sin embargo, esta belicosidad que adquieren las «Pasivas que consiguen activarse y rebelarse» es diferente: Needy, Emily o Faith se convierten en Amazonas, en descendientes directas de Artemisa, pues defienden lo femenino, destruyendo lo masculino, revelándose como un feminismo de la diferencia, pues su violación provoca la castración simbólica. Paralelamente, otras figuras, como Buffy o enamoradas vampíricas como Bella, son mujeres patriarcales, es decir, descendientes de Atenea, pues no pretenden vengarse simbólicamente, sino adquirir el mismo poder del hombre para continuarlo, defendiendo así, lo *heteronormativo* y *heteropatriarcal*. A pesar de ello, hemos analizado que personajes como Julia se alzan entre ambos arquetipos, respondiendo tal vez a las teorías *Queer*. En cuanto a las belicosas, cabe resaltar que normalmente son figuras patriarcales, masculinizadas, pero subvierten a Atenea por su sexualidad y erotismo. No obstante, los dos últimos ejemplos analizados, Eli y Maléfica, proponen una idea completamente diferente de las heroínas clásicas, pues se presentan combinando lo masculino

y lo femenino de forma positiva, siendo esto lo más realista, pues ambas cualidades son innatas del ser humano, tal como se desprende de ciertas reflexiones de la teoría *Queer*, sobre todo a partir de los trabajos de Clover (1992) y Cuéllar (2020). No obstante, aunque hemos destacado estas perspectivas, no hemos partido de un estudio *Queer* de los personajes debido a que la visión de estos autores no la hemos entendido como sinónimo de igualdad hasta después de la realización de la presente investigación, por ello, creemos que esta perspectiva puede ser la vía para ampliar la presente investigación en el futuro.

Asimismo, la propia visualidad como siniestras de las heroínas siniestras, evidencian la continuidad visual de la dominatriz decimonónica en la visualidad de muchas figuras, aunque sobre todo esto sucede en las superheroínas siniestras. Del mismo modo, hemos observado que la tipología de la mujer fatal representada en Lilith se repite en la cultura gótica urbana. No obstante, hemos estudiado que la simbología de la mujer siniestra permanece en muchas de las figuras analizadas, aunque la repercusión cultural ha variado en ciertos casos, mientras en otros permanece, como en Selene, Catwoman o los personajes de Royo.

6. Analizar a la heroína siniestra como ejemplo de una justicia simbólica en el imaginario.

Hemos comprobado a lo largo de la investigación que la propia idea de la heroína siniestra se propone como una justicia simbólica, incluso, son el reflejo de una necesidad latente en el imaginario de liberar simbólicamente a la mujer, pues esta naturaleza hace que muchos personajes maltratados a lo largo de la cultura occidental, puedan por fin vengarse, salir airoso (sin morir) o justificar y entender su maldad. Esto lo podemos comprobar por un lado, en el último capítulo de la primera parte, con las representaciones pictóricas de mujeres siniestras y poderosas de Ella Ferris Pell y Leonor Fini, pero también con las caracterizaciones de Mae West y sus frases en defensa de la mujer fatal como poder femenino. Asimismo, el personaje del comic Miss Fury mostrado en ese mismo capítulo, fue creado por una mujer, Tarpé Mills, lo que hace suponer que fue una manera simbólica de hacer justicia en el

campo de las historietas, ya que su personaje es investigador, activo y valiente, una heroína propiamente, homónima a los detectives masculinos, pero sin dejar de ser femenina.

Por otro lado, esta justicia simbólica queda demostrada en muchos de los ejemplos analizados en la segunda parte. En primer lugar, hemos constatado que esta justicia simbólica la realizan los personajes que desarrollan a las Caperucitas subversivas ideadas por Carter, fundamentalmente, porque estas figuras son adolescentes violadas o maltratas que consiguen activarse de forma siniestra y realizar su propia venganza, siendo el gran ejemplo de esto el personaje de Julia. Igualmente, el personaje de Emily propuesto por Burton se propone como una venganza simbólica del hombre que la asesinó. Del mismo modo, las propias superheroínas belicosas, siniestras o no, representan por definición una justicia simbólica, ya que son figuras violentas como sus homónimos masculinos, asimismo, los personajes como Lilith de *Marvel* o Selene de *Underworld* son hijas rebeladas contra sus padres, por lo que son una metáfora de la rebelión de las hijas del patriarcado, es decir, las feministas. De manera similar, los dos ejemplos mostrados de heroínas belicosas alejadas del universo superheroico, Eli y Malefica, se presentan como justicia simbólica, justamente mostrando una naturaleza andrógina de forma positiva, aunando los dos opuestos del ser humano que el patriarcado ha querido siempre enfrentar. Incluso, hemos estudiado que la película de *Maléfica* se presenta como un ejemplo de justicia simbólica dentro del género de las películas que versionan los cuentos de hadas, especialmente aquellas producidas por Walt Disney, pues por primera vez la voz y la acción la tienen las mujeres.

Sin embargo, en esta segunda parte también hemos podido constatar que justamente por esta justicia simbólica y la importancia que adquiere la heroína siniestra en el imaginario, muchos personajes han sido en ocasiones constreñidas y cosificadas. Hemos comprobado que esto sucede de diferentes maneras. Como en la Antigüedad, se las constriñe haciéndolas bien asexuales como le sucede a Buffy, bien solitarias como le ocurre a Julia y a las Catwoman cinematográficas de Burton y de Pitoff. También hemos analizado que se las oprime casándolas o haciéndolas madres como Bella (de *Crepúsculo*), Catwoman en las versiones de *Tierra-2* o Selene de *Underworld*. Igualmente, otra manera sutil de limitar el poder de las heroínas siniestras es

cosificándolas mediante la *hipersexualización* y el erotismo excesivo e irrisorio, tal como hemos advertido les sucede en las superheroínas siniestras en general (del cómic y del cine) y los personajes gráficos de Royo, no obstante esta misma visualidad la comparten los personajes de Victoria Francés, pero hemos analizado y reflexionado que en este caso dicha forma de representación parece responder a una reivindicación desde lo gótico de la mujer transexual, por lo que hemos concluido que la mirada gótica contemporánea de Francés pone en evidencia un posfeminismo que exalta la belleza como herramienta de triunfo y empoderamiento. Igualmente, dicha *hipersexualización* se ha exagerado y remarcado de forma indirecta en el personaje de Jennifer (*Jennifer Body's*), pues recordemos que es cosificada por la productora que difundió el film.

7. Descubrir si el surgimiento de la heroína siniestra está relacionada con la concepción social y cultural de las mujeres.

En esta hipótesis englobamos algunas de las cuestiones que también hemos planteado en la introducción, concretamente: ¿Son transgresores y feministas o, por el contrario, siguen perpetuando la imagen misógina original de las bellas siniestras?; Cuando tienen un mensaje feminista ¿Está conectado con el hecho de que la autoría sea de mujeres o con un acontecimiento feminista importante? Ideas que hemos podido responder completamente en el capítulo 4 de la primera parte, lo que ya hemos explicado en la hipótesis que allí proponemos, ya que cuando a lo largo de los primeros años de siglo XX aparecen las dos figuras unidas, coincide con cambios reales de las mujeres en la sociedad y con el avance del feminismo, por lo que hay una relación directa entre la heroína siniestra ficticia y la concepción real de las mujeres.

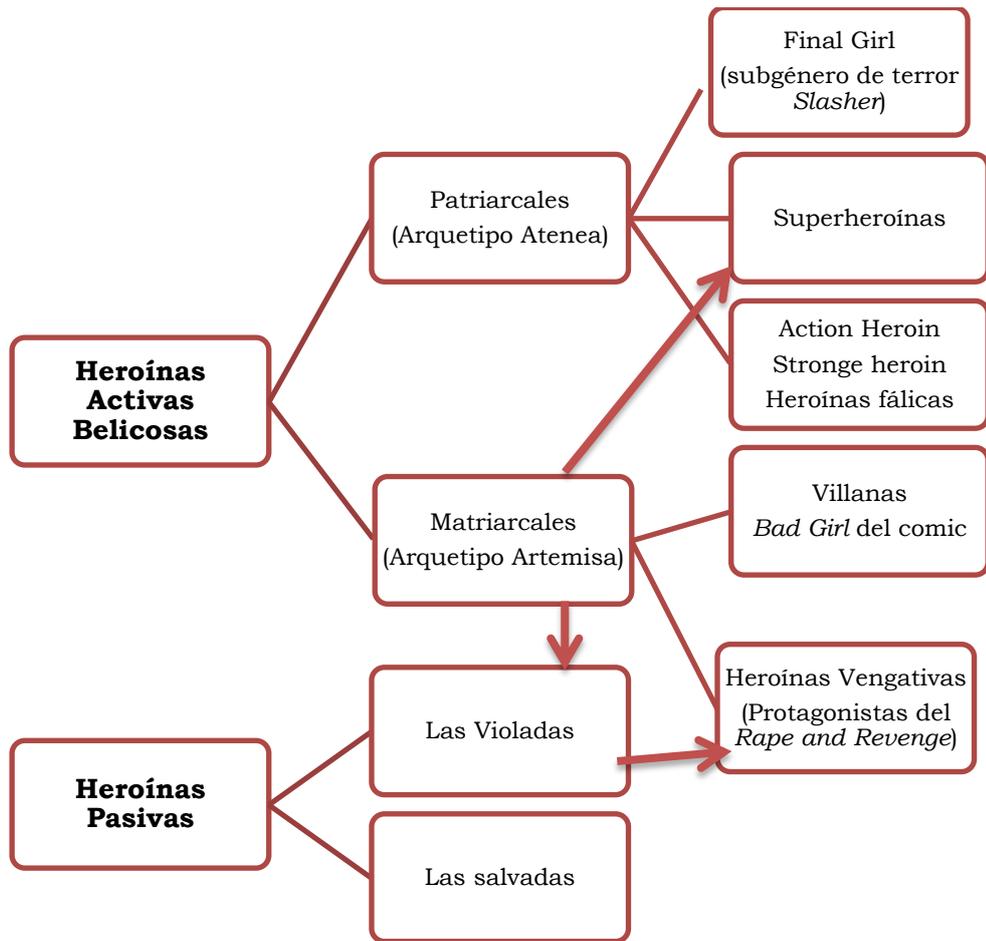
No obstante, en la segunda parte también hemos estudiado esta conexión con las figuras de Carter, de Jennifer y Needy, Emily de Burton, Buffy, Favole, algunas representaciones de Catwoman o de Maléfica, a la vez que hemos analizado que cada una responde a los diferentes movimientos, o perspectivas, feministas del siglo XX y XXI, es decir, a derivaciones distintas del feminismo actual, lo que evidencia la pluralidad del feminismo. Por ejemplo, las caperucitas de Carter representan un feminismo de la diferencia, Buffy

simboliza un feminismo heteronormativo diferente al de su compañera Faith que es claramente una feminista lésbica, aunque ambas de la igualdad, del mismo modo que muchas de las versiones de Catwoman y Maléfica se manifiestan como un feminismo de la igualdad, aunque la segunda desde lo *Queer*, mientras el personaje de Favole es una clara metáfora del posfeminismo. Asimismo, en el apartado dedicado a las víctimas vampirizadas, hemos estudiado cómo la tipología del personaje que se desarrolla en la Posmodernidad a partir de Mina, se muestra como una Psique (o la Bella del cuento clásico) posmoderna, llegando a parecer a veces un personaje subversivo y ciertamente feminista, hasta que se consolida el prototipo del siglo XXI, Bella de Meyer, que la vuelve a enclaustrar como la heroína pasiva o resignada que siempre ha sido.

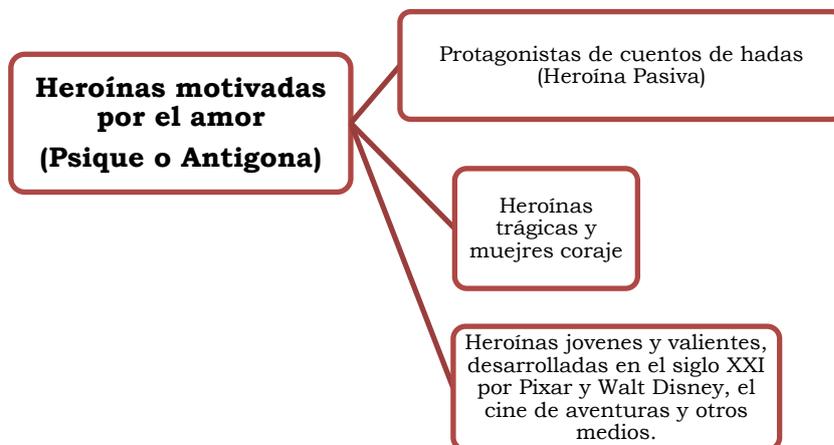
Relacionado con esta hipótesis, en la introducción nos cuestionábamos si el hecho de que un personaje tenga un sentido feminista era debido, o no, a que la autoría era de mujeres. A lo que podemos responder que, en ocasiones, el mensaje feminista responde a que son creadas por mujeres, es el caso de Leonor Fini, Ángela Carter, Tanith Lee, Karyn Kusama y Diablo Cody o Linda Woolverton. Sin embargo, también hemos comprobado que otros personajes feministas han sido creados por hombres (como *Julia*, por ejemplo), del mismo modo que a la inversa, hemos detectado personajes patriarcales que han sido creados por mujeres (como Bella de Crepúsculo, por ejemplo), por lo que deducimos que una figura con un mensaje feminista no tiene por qué haber sido creado por mujeres. En conclusión, podemos afirmar que una mirada femenina no es necesariamente feminista, así como una masculina no es necesariamente machista.

Por último, queríamos destacar que nuestra investigación nos ha llevado a una conclusión paralela, que aunque no entra en nuestro estudio corroborarla completamente, puede ser un tema de investigación muy interesante para el futuro. A partir de los diferentes análisis, y de las lecturas que hemos realizado, hemos podido comprobar que las tipologías de heroínas (sin ser siniestras) que hemos clasificado en la Antigüedad se siguen desarrollando en la actualidad, aunque los diferentes especialistas consultados las han denominado de maneras distintas. A continuación, en la página siguiente, proponemos en dos esquemas estas derivaciones y relaciones.

Esquema 4



Esquema 5:



Fuentes utilizadas

Apunte previo

En este breve apunte explicamos el razonamiento seguido para la organización de los materiales empleados a lo largo de la investigación. En primer lugar, hemos situado las fuentes y la bibliografía crítica, en donde aparecen todos los libros, artículos y textos clásicos mencionados, indistintamente de que los hayamos consultado en papel o en formato digital. Del mismo modo, hemos incluido aquí las obras empleadas a partir de los trabajos de otros autores, así como los textos académicos expuestos en conferencias. En esta sección, también aparecen aquellos textos electrónicos de autores académicos que pueden haber sido publicados en páginas o en blogs, institucionales o de profesionales, en estos casos lo especificamos.

En otro apartado hemos situado las referencias derivadas de la prensa y de revistas no académicas, que resultan ser todas digitales. Las obras de ficción (no clásicas). Sin embargo, los comics propiamente tienen su propia sección, lo que responde a que la búsqueda de los mismos no se realiza por la autoría, sino por la colección, de igual modo que han sido citados durante la investigación. Seguidamente, hemos presentado la filmografía, donde organizamos todas las producciones audiovisuales analizadas y citadas, a continuación de la misma, hemos expuesto el juego de rol citado. La última sección la hemos dedicado a los recursos electrónicos, aquellos que provienen de instituciones, museos, colecciones privadas y otros portales de internet, se trata de los recursos utilizados tanto para extraer información general, como para descargar la gran mayoría de las imágenes, pues algunas de las que surgen de las novelas gráficas, cómics o películas, las hemos realizado nosotras mismas, mediante escáner en los primeros casos y con capturas de pantalla en el segundo.

Fuentes y bibliografía crítica

Adam Mateu, Carolina y Azcárraga Pascual, Mercedes. (2001). *Drácula de Bram Stoker, Francis Ford Coppola (1992)*. Valencia, España: Nau Llibres; Barcelona, España: Octaedro.

Aghion, Irène, Lissarrague, François y Barbillon, Claire. (2003). *Guía iconográfica de los héroes y dioses de la antigüedad*. Madrid, España: Alianza.

Alberro, Manuel. (2000). Las tres leyendas célticas de Macha: reflejos de la transición hacia una sociedad patriarcal. *Anuario Brigantino*, (23), 57-74. Recuperado de <https://tinyurl.com/yylodxct>

(2003) La diosa de la soberanía en la religión, la mitología y el folklore de los celtas y otros pueblos de la Antigüedad. *Anuario Brigantino*, (26), 77-111. Recuperado de <https://tinyurl.com/y4bpz2lj>

Alonso-Collada, Inés O. (2014). *Manifestaciones ficcionales del terror. El gótico contemporáneo de las Américas*. (Tesis Doctoral). Universidad de León, León, España.

Amorós, Celia. (1997). *Tiempo de feminismo: sobre feminismo, proyecto ilustrado y postmodernidad* [ie postmodernidad] (Vol. 41) Colección feminismos. Valencia, España: Universitat de València.

Anderson, Perry. (2000). *Los orígenes de la posmodernidad*. Barcelona, España: Anagrama.

Ansola, Txomin. (2005). Drácula de Bram Stoker como pretexto de una visión posmoderna del vampirismo. En Hilario J. Rodríguez (coord.), *Las miradas de la noche, Cine y Vampirismo*. (84-101). Madrid, España: Editorial Ocho y Medio, Libros de Cine, Colección FAHRENHIET 451.

Antón Sánchez, Laura. (1 de octubre de 2011). La diferencia sexual y el trayecto del deseo femenino en Drácula de Bram Stoker. La revelación de un deseo "consumido". *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9 (3), 378-395. Recuperado de <http://www.icono14.net>

- Argullol, Rafael. (1984). *El héroe y el único: el espíritu trágico del Romanticismo*. Madrid, España: Taurus.
- Arnaud-Duc, Nicole. (2000). « Las contradicciones del derecho» En *Historia de las mujeres en Occidente*, (vol.4) bajo la dirección de Georges Duby y Michelle Perrot; capítulos españoles bajo la dirección de Reyna Pastor; traducción Marco Aurelio Galmarini. Madrid, España: Taurus. pp. 91-134
- Auerbach, Nina. (1995). *Our vampires, ourselves*. Chicago, EE. UU: University of Chicago Press.
- Bacchilega, Cristina. (1997). *Postmodern Fairy Tales. Gender and Narratives Strategies*. Philadelphia, EE-UU: University of Pennsylvania.
- Ballester, Irene. (2012). *El cuerpo abierto: representaciones extremas de la mujer en el arte contemporáneo*. Gijón, España: Trea.
- Balló, Jordi y Pérez, Xavier. (1997). *La semilla inmortal. Los argumentos universales del cine*. Barcelona, España: Anagrama.
- Balza, Isabel. (2009). Identidades femeninas errantes: sobre hechiceras y monstruos. *Identidades femeninas en un mundo plural*, pp. 57-64. Almería, España: Arcibel editores.
- Baring, Anne. y Cashford, Jules. (2005). *El mito de la diosa; evolución de una imagen*. Madrid, España: Siruela.
- Bard Christine. (2012). *Historia política del pantalón*. Barcelona, España: Tusquets.
- Bechtel, Guy. (2001). *Las cuatro mujeres de Dios: la puta, la bruja, la santa y la tonta*. Barcelona, España: Ediciones B. S. A.
- Bernárdez, Enrique. (2016). *Los Mitos Germánicos*, Madrid, España: Alianza, col. Ensayo.
- Bernárdez Rodal, Asunción. (2012). Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a Millenium, Avatar y Los juegos del hambre. *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, (47), pp. 91-112.
- Bettelheim, Bruno. (1992). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Editorial Crítica.

Bottigheimer, Ruth. (1987). *Grimm's Bad Girls and Bold Boys: The Moral and Social Vision of the Tales*. New Haven and London: Yale University Press.

Botting, Fred. (1996). *Gothic*. London, United Kingdom: Routledge.

(2001) Candygothic. *The Gothic*. 133-151. Ed. Fred Botting. Cambridge, Inglaterra: D. S. Brewer.

Bou, Nuria. (2006). *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood*, Barcelona, España: Icaria.

Bornay, Erika. (2008). *Las hijas de Lilith*. Madrid, España: Cátedra.

Branca, Vittore. (1975). *Bocacio y su época*. Madrid, Alianza Editorial.

Brode, Douglas y Deneyreka, Lea. (2014). *Dracula's daughters: the female vampire on film*. Lanham, EE.UU. The Scarecrow Press, Inc. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y6m4a9rm>

Brown, Jeffrey. (2011). *Dangerous curves: action heroines, gender, fetishism, and popular culture*. Mississippi, EE. UU: Mississippi University Press.

Burke, Edmund. (1997). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Trad. Menene Gras Balaguer. Madrid, España: Tecnos.

Butler, Judith. (2012). *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

(2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Buzwell, Greg. (2014). *Daughters of decadence: The New Woman in the Victorian fin de siècle*. British Library, 15. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y4jn868w>

Campbell, Joseph. (1972). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Carroll, Noël. (2005). *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid, España: A. Machado Libros.

Cascajosa-Virino, Concepción. (2005). Caperucita en el ghetto: Freeway, de Matthew Bright, como adaptación posmoderna de un cuento de hadas. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, (29), 67. Recuperado de <https://tinyurl.com/yx9syqem>

(2006). Miedos y sueños en Sunnydale: una aproximación a Joss Whedon como autor televisivo en Buffy, cazavampiros. *Garozza: revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*, (6), pp. 61-82. Recuperado de <https://tinyurl.com/yyl4rvjt>

Cawelti, John. (1976) *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago, EE. UU: The University of Chicago Press.

Chevalier, Jean y Gheerbrant, Alain. (1999), *Diccionario de los símbolos*. Barcelona, España: Herder.

Cirlot, Juan Eduardo. (2011). *Diccionario de Símbolos*. Barcelona, España: Sieruela.

Clover, Carol J. (1992). *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, EE. UU: Princeton University Press.

Comas, Ángel. (2007). *Coppola*. Madrid, España: T&B editores.

Company Ramon, Juan Miguel. (octubre, 1993). La melancolía del vampiro, Bram's Stoker's Dracula. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, (15), 105-109. Recuperado de <https://tinyurl.com/y2khznaa> (25/05/19)

Coppola, Francis Ford, Eiko, Ishioka y Dworkin, Susan (1992). *Coppola and Eiko on Bram Stoker's Dracula*. SanFrancisco, Estados Unidos: Collins Publishers.

Corral, Juan M. (2003). *Hammer. La casa del terror*. Madrid, España: Calmar Ediciones.

Cortés, Jose Miguel. (1997). *Orden y caos. Un estudio sobre lo monstruoso en las artes*. Barcelona, España: Anagrama.

Creed, Bárbara. (1993). *The Monstrous Feminine: Film, Feminism and Psychoanalysis*. London, United Kingdom: Routledge.

Cristóbal, Vicente. (1988). Camila: génesis, función y tradición de un personaje virgiliano. *Estudios clásicos*, (94), 43-64. Madrid, España: Estudios clásicos.

Cronan Rose, Ellen (1992). «Ringing the Changes on Change in Women's Fiction», *Contemporary Literature*, 33(4), 736-744. Doi: 10.2307/1208650. Recuperado en: <https://tinyurl.com/y4wccr3a>

Cuéllar Alejandro, Carlos. (2006). *El prerrafaelismo y su influencia en la creación contemporánea*. Valencia, España: Instituto Alfons el Magnànim.

(2015). BÁTHORY. De asesina en serie a musa artística. Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico, (3), 79-90. Madrid, España: Editorial Mentenbre.

(2016) «La máscara femenina del terror gótico: Barbara Steele». *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, (5), 21-33. Madrid, España: Editorial Mentenbre.

(2020) *Queer Horror. La deconstrucción del género y de la sexualidad en el cine fantástico*. Santander, España: Asociación Shangrila Textos Aparte, colección Fantasmagorías Libros.

De Beauvoir, Simone. (2005). *El segundo sexo*. Madrid, España: Ediciones Cátedra, Col. Feminismos.

De Luretis, Teresa. (2012). «Panteridad. Vivir en un cuerpo dañado». *Eutopías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, no. 4, pp 9-18

Diego, Estrella de. (1992). *El andrógino sexuado*. Madrid, España: Visor.

Dijkstra, Bram. (1994). *Ídolos de la perversidad*. Madrid, España: Debate, S. A.

Douglas, Mary. (1995). Red Riding Hood: An Interpretation from Anthropology. *Folklore*, (106), pp. 1-7. London, United Kingdom.

Dumézil, Georges. (1970). *Los dioses de los indoeuropeos*. Barcelona, España: Seix Barral.

Durand, Gilbert. (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario: introducción a la arquetipología general*. Traducción Mauro Armiño. Madrid, España: Taurus.

Eagleton, Terry. (1998). *Las ilusiones del posmodernismo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Echarte Cossío, María José. (2016). Bellatrix virgo y virago en la Eneida de Virgilio. España: Publicaciones didácticas. Recuperado de <https://tinyurl.com/yxej4qt8>

Eco, Umberto. (1968). *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, España: Lumen.

(1997). *El superhombre de masas*. Barcelona, España: Lumen.

(2007). *Historia de la Fealdad*. Barcelona, España: Random House Mondadori.

(2008). *Historia de la Belleza*. Barcelona, España: Lumen.

Eliade, Mircea. (1974). *Tratado de historia de las religiones: morfología y dialéctica de lo sagrado (1)*. Madrid, España: Cristiandad.

(1991). *Mito y realidad*. Barcelona, España: Editorial Labor S.A.

(1999). *Historia de las creencias y las ideas religiosas*. Vol. I. Barcelona, España: Paidós.

(1999b). *Historia de las creencias y las ideas religiosas*. Vol. II. Barcelona, España: Paidós.

(2001) *Nacimiento y Renacimiento*. Barcelona, España: Editorial Kairós.

Eliano, Claudio. (2006). *Historias Curiosas*. Traducción Juan Manuel Cortés Copete. Madrid, España: Ediciones Gredos.

Enamorado, Verónica. (2014). «De Penthesilea a Beatrix Kiddo: la mujer guerrera a través del tiempo». *Espacios míticos: historias verdaderas, historias literarias*. pp. 48-76. Alcalá de Henares, Madrid, España: Instituto de Investigaciones Filológicas. Recuperado de <https://tinyurl.com/y33qs3v6> (07/12/18)

Esquilo. (1979). *La Orestia*. Traducción José Alsina. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial, S.A.

Fernández Espinosa, Montserrat. (2001). Brunilda y Krimilda: dos muestras de un mismo prototipo mítico en el Nibelungenlied. *Revista de filología alemana*, (9), 35-52. Recuperado de <https://tinyurl.com/y3mb6taj> (02/10/18)

Fernández González-Rivas, Ana. (2012). La estética de lo sublime y la amada moribunda: cine y fotografía como expresión visual de un motivo literario. *Literatura i espectacle FALTA NÚMERO DE REVISTA* pp. 279-290.

Fernández Rodríguez, Carolina. (1997). *Las nuevas hijas de Eva: re/escrituras feministas del cuento de Barbazul*. Málaga, España: Atenea.

Fernández Valentí, Tomás. (1994). *Drácula de Bram Stoker /La noche del cazador*. Barcelona, España: Dirigido Por, S.L. col. Programa Doble.

(31 de octubre de 2017). Crónicas vampíricas: “ENTREVISTA CON EL VAMPIRO” + “LA REINA DE LOS CONDENADOS”. (Blog) Recuperado de <https://tinyurl.com/y2r5azpd>.

(21 de junio de 2018) El vampiro romántico: “DRÁCULA”, de JOHN BADHAM. (Blog) Recuperado de <https://tinyurl.com/yxs5m2sf>.

Flaudi, Susan. (1993). *Reacción (La guerra no declarada contra la mujer moderna)*. Traducción de Francesc Roca. Barcelona, España: Anagrama.

Freud, Sigmund. (1991a) *Obras Completas*, vol. XIII. Traducción principal a cargo de José L. Etcheverry. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

(1992) *Obras Completas*, vol. XVIII. Traducción principal a cargo de José L. Etcheverry. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

Hoffmann, E.T.A. (1991b). *Lo siniestro y El hombre de arena*. Traducción Carmen Bravo-Villasante y L. López Ballesteros y de Torres. Palma: Edit. J. Olañeta, colección Hesperus.

Gamba, Susana. (2008). *Feminismo: historia y corrientes*. España: Editorial Biblos. Recuperado de <https://tinyurl.com/yy5bbqfv> (01/06/20)

García Gómez, Francisco. (2007). *El miedo sugerente. Val Lewton y el cine fantástico y de terror de la RKO*. Málaga, España: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga.

García Manso, Angélica. (2020). La modificación del relato legendario en *La mujer pantera*, de Jacques Tourneur (1942). *Revista de humanidades*, (39), pp. 121-134.

García Gual, Carlos. (1979). *Prometeo, mito y tragedia*. Madrid, España: Peralta.

Gasca, Luís. y Gubern, Roman. (2015). *El universo fantástico del cómic*. Madrid, España: Cátedra, colección Signo e imagen.

Gascó, Daniel. (2007). *Satanás nunca muere. Breve historia del fantástico nórdico*. En Arenas, C. *Cautivos de las sombras: El cine fantástico europeo*. Valencia, España: MuVIM.

Gil Díaz, Cristo. (2015). *Erotismo y transgresión. La representación de la feminidad como símbolo de poder. De la segunda mitad del siglo XIX al periodo de entreguerras: la consolidación del icono fetichista* (Tesis doctoral). Universidad de la Laguna, Tenerife, España.

(2016). La visión de la dominatriz a través del cine contemporáneo. *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, (5), 121-132. Madrid, España: Mentenbre.

Gilbert, Sandra M. y Gubar, Susan. (1998). *La loca del desván. La escritora y la imaginación literaria del siglo XIX*. Madrid, España: Cátedra.

Gimbutas, Marija. (1991). *Diosas y dioses de la Vieja Europa (7000-3500 a. C.)*. Traducción Ana Parrondo. Madrid, España: Colegio Universitario de Ediciones Istmo.

González Moreno, Beatriz. (2003). Lo sublime hecho carne: la representación estética de la criatura en *Frankenstein*. The sublime made flesh: aesthetic representation of the creature in *Frankenstein*. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*. pp. 179 – 192.

- (2007) Lo sublime, lo gótico y lo romántico: la experiencia estética en el romanticismo Ingles. Castilla la macha, España: Universidad de Castilla La Mancha.

Gómez Tarín, Francisco Javier; Bort Gual, Iván y García Catalán, Shaila (2011). «Abrió los ojos y no vio más que azul claro... velos de color rosa: notas a Déjame entrar» En *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (12), pp. 128-137. Recuperado en: <https://tinyurl.com/y28b4dxu>

Graves, Robert. (1985). *Los mitos griegos I*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Patai, Raphael. (1986). *Los mitos hebreos*. Madrid, España: Alianza Editorial.

(1999). *Dioses y héroes de la antigua Grecia*. Madrid: EL MUNDO, Unidad Editorial S.A.

Grimal, Pierre. (1989). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona, España: Paidós.

Grimm. Jacob. (2004). *Teutonic Mythology*. Mineola, EE. UU: Dover Publications. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2jdmvdw> (3/05/2017)

Gramstad, Thomas. (1999). The Female Hero. A Randian-Feminist Synthesis. Mimi Reisel Gladstein y Chris Matthew Sciabarra (eds.). En *Feminist Interpretations of Ayn Rand* (333-362). Pennsylvania, EE. UU: Pennsylvania University Press.

Guiral, Juncal Caballero. (2001) Tensiones: el cuerpo de la mujer en el surrealismo. En *Dossiers feministes*, (5), pp. 85-91. Castellón, España.

Gubern, Román. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona, España: Anagrama.

Harvey, David. (2004). *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

Hayes, Jacki Renee. (2012). "Goddess in a cape: Feminine divine as comic book superhero. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y6jwsrum> (10/01/2020)

Hesíodo: *Teogonía. Trabajos y Días. Escudo. Fragmentos. Certamen*.

(1978) Introducción, traducción y notas de Aurelio Pérez Jiménez y Alfonso Martínez Díez. Madrid, España: Gredos.

(2013) Introducción, traducción y notas de Adelaida Martín Sánchez y María Ángeles Martín Sánchez. Madrid, España: Alianza.

Iriarte, Ana, (2003). «La virgen guerrera en el imaginario griego» En Nash, Mary y Tavera Susana, *Las mujeres y las guerras. El papel de las mujeres en las guerras de la Edad Antigua a la Contemporánea*. Barcelona, España: Icaria Editorial, pp.17-32

Jackson, Rosemary. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. London, United Kingdom: Methuen.

Jameson, Fredric. (2002). *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.

Jung, Carl Gustave. (1936). El concepto de inconsciente colectivo. En C. G. Jung. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. OC. 9. Barcelona, España: Trotta.

(1954a). Sobre el arquetipo con especial consideración del concepto del ánima. En C. G. Jung. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. OC.9. Barcelona, España: Trotta.

(1954b). Los aspectos psicológicos del arquetipo de la madre. En C. G. Jung. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. OC. 9. Barcelona, España: Trotta.

Kant, Immanuel. (2003) *Crítica del Juicio*, traducción del francés de Alejo García Moreno y Juan Rovira, del texto traducido por F. Barni, Biblioteca Virtual Universal. Recuperado de <https://tinyurl.com/y6thxua8> (20/10/2018)

Knibiehler, Yvonne (2000). «Cuerpos y corazones» En *Historia de las mujeres en Occidente*, vol.4 bajo la dirección de Georges Duby y Michelle Perrot; capítulos españoles bajo la dirección de Reyna Pastor; traducción Marco Aurelio Galmarini. (390) Madrid, España: Taurus. pp. 350-355

Kristeva, Julia. (1982). *Powers of horror: An essay on abjection*. Traducido del francés por León Raudez. New York, EE. UU: Columbia University Press.

(1988) *Poderes de la perversión: ensayo sobre Louis F.Celine*. Buenos Aires, Argentina: Catálogos Editora.

Latorre, José María. (2005). Fantasía sobre Drácula. En Hilario J. Rodríguez (coord.), *Las miradas de la noche, Cine y Vampirismo* (34-45). Madrid, España: Editorial Ocho y Medio, Libros de Cine, Colección FAHRENHIET 451.

Lenne, Gérard. (1974): *El cine "fantástico" y sus mitologías*. Barcelona, España: Anagrama.

Lillo, Alejandro. (2016). *Miedo y deseo. Historia cultural de "Drácula"(1897)*. (Tesis doctoral) Universitat de València, Valencia, España.

López, Gemma. (2006). Traducción como (per) versión: La Bella Durmiente según Angela Carter. *Transfer: revista electrónica sobre traducción e interculturalidad*, (1) 2, pp. 17-26. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y376nznk> (6/12/2118)

López Frías, Claudia. (2017). *La evolución del arquetipo del vampiro a través de las principales figuras cinematográficas y su correlación con ciertos cambios sociales. De villano a héroe*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

López Monteagudo, Guadalupe (1994) «La religión celta, gala y galo-romana», En Blázquez, José María, *Historia de las religiones de la Europa antigua*. Madrid, España: Cátedra. pp. 421-488.

Lyotard, Jean-François. (1999). *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona, España: Gedisa.

Manzano Espinosa, Cristina. (2004). *Relaciones entre heroínas y brujas. Relatos infantiles y juveniles en la literatura y el cine*. Universidad Europea de Madrid, Madrid, España. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyg8wdty> (20/04/2019)

Marcos Casquerio, Manuel Antonio. (2009). *Lilith: evolución histórica de un arquetipo femenino*. León, España: Editado por la Universidad de León.,

Muñoz Fernández, Ángela. (2003). «La doncella guerrera encarnada en Juana de Arco» En Nash, Mary y Tavera Susana, *Las mujeres y las guerras. El papel*

de las mujeres en las guerras de la Edad Antigua a la Contemporánea. Barcelona, España: Icaria Editorial, pp. 110-131.

Marín Pina, M^a Carmen. (1989): Aproximación al tema de la virgo bellatrix en los libros de caballerías españoles. *Criticón*, (45), pp. 81-94.

Markale, Jean. (1992) *Los celtas y la civilización celta*. Madrid, España: Taurus Ediciones

Martínez González, Julia. (2014). Sin límites entre el ángel y el monstruo: Naná y Sabine en la novela de Émile Zola. *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses*, (29), 2, pp. 275-30. Recuperado: <https://tinyurl.com/y2jnnvxx> (15/01/2019)

Martín Martínez, Cromoto. (2016). El hada Mélusine. *Herejía y belleza. Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, (5), pp. 217-225. Madrid, España: Editorial Mentenbre.

Mayor, Adrienne. (2017). *Amazonas. Guerreras del mundo antiguo*. Madrid, España: Desperta Ferro Ediciones.

McCauslan, Elisa. (2017). *Wonder Woman: El feminismo como superpoder*. Madrid, España: Errata Naturae Editores.

Monaghan, Patricia. (2005). *The encyclopedia of Celtic mythology and folklore*, New York, EE. UU: Facts On File.

(2010). *Encyclopedia of Goddesses and Heroines*, Santa Barbara, EE. UU: Greenwood Press.

Monzón Pertejo, Elena. (2017). *María Magdalena. Continuidad y variación en la cultura audiovisual (1897-2014)*. (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia, España.

Molloy, Patricia. (2007). Perpetual flight: the terror of biology and biology of terror in the ginger snaps trilogy. *Jump cut* (49). Recuperado de <https://tinyurl.com/y624efah> (09/03/2019)

Murcia Serrano, Inmaculada. (2012). Sublime belleza. Aportaciones para una síntesis categorial (a partir de la estética de Friedrich Schiller). *ÉNDOXA: Series Filosóficas* (29), pp. 93-112. Madrid, España: UNED.

O'Sullivan, Tim. y Hartley, Jhon, Saunders.Danny, Montgomery, Martin., Fiske, Jhon. (1997), *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.

Pérez Ochando, Luis. (2008). Deseos del cuerpo imaginario. Amor y menarquía en el cine fantástico. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (6), pp. 23-32.

Ortiz- Hernández, Pupareli Elami. (2005). El tema de la virgo bellatrix. La caballería femenina en algunos libros de caballerías. *Textos medievales: recursos, pensamiento e influencia: trabajos de las IX Jornadas Medievales*. México: Ed. UNAM.

Orenstein, Catherine. (2003) *Caperucita al desnudo*. Barcelona, España: Ares y Mares.

Ortiz-Hernán, Elami. (2005): El tema de la virgo bellatrix. La caballería femenina en algunos libros de caballerías. En Company, Concepción, González, Aurelio y Von der Walde, Lillian (eds.): *Textos medievales: recursos, pensamiento e influencia*. Trabajos de las IX Jornadas Medievales, México D. F., El Colegio de México/Universidad Autónoma Metropolitana/Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 91-109.

Ovidio, Nasón Publio. (2007). *Metamorfosis*. Traducción: Eloy Leonetti Jungl. Madrid, España: Editorial Espasa Calpe S.A

Heroidas: Traducido: Francisca Moya del Baño. Madrid, España: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Özüm, Aytül. (2011) Deconstructed Masculine Evil in Angela Carter's The Bloody Chamber Stories. *Constructing Good and Evil*, pp. 153-161. Oxford: Inter-Disciplinary Press. Recuperado de <https://tinyurl.com/y5gn6666> (10/07/2018)

Pardo García, Pedro Javier. (2003). La adaptación como (per)versión: del "Drácula" de Bram Stoker a "Bram Stoker's Dracula". En José Antonio Pérez Bowie (ed.) *La adaptación cinematográfica de textos literarios: teoría y práctica*. Salamanca, España: Plaza Universitaria Ediciones.

Pedraza, Pilar. (1983). *La bella, enigma y pesadilla*. Valencia, España: Almodín, S.A.

(2001). *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. Madrid, España: Valdemar.

(2004). *Espectra. Descenso a las criptas de la literatura y el cine*. Madrid, España: Valdemar.

(2009). *La venus barbuda y el eslabón perdido*. Madrid, España: Siruela.

(6 de octubre de 2011). *Las mujeres bárbaras*. Conferencia celebrada para complementar la exposición *Relatos Extraordinarios*, Centro Cultural La Beneficencia (sala X), Valencia.

(2014). *Brujas, sapos y aquelarres*. Madrid, España: Valdemar.

Poe, Edgar Allan. (1955). Filosofía de la composición, E. A. Poe: *Narraciones completas*. Madrid, España: Aguilar.

Puleo, Alicia H. (1996). Filosofía y género. *Asparkía. Investigación feminista*, (6), pp. 7-18. Recuperado de <https://tinyurl.com/y29zuld7>.(20/12/19)

Propp, Vladimir. (1974). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid, España: Editorial Fundamentos.

Quinto de Esmira. (2004). *Posthoméricas, Libro I*, pp. 20-270. Traducción José Cano Cuenca. Madrid, España: Ediciones Gredos.

Rius, Josep. (2008). *Munch. Grandes Maestros de la Pintura*. Barcelona, España: Editorial Sol S.L.

Robbins, Trina. (1996). *The great women superheroes*. Northampton, United Kingdom: Kitchen Sink Press.

Rousseau (1997). *Emilio, o De la educación*. Traducción Armiño, Mauro. Madrid, España: Alianza Editorial.

Ruiz de Elvira, Antonio. (1982). *Mitología clásica*. Madrid, España: Gredos.

Saiz, Jesús., Fernández, Beatriz. y Álvaro, José Luis. (2007). De Moscovicí a Jung: el arquetipo femenino y su iconografía. *Athenea Digital*, (11), pp. 132-148. Recuperado de <https://tinyurl.com/yywdseko> (05/12/2017)

Sánchez López, Juan Antonio. (2000). Mujeres torturadas. Erótica, emoción religiosa y sadismo en la iconografía martirial de la Contrarreforma y el Barroco. En María Teresa López Beltrán, María José Jiménez Tomé, Eva M^a Gil Benítez, *Acta del congreso interdisciplinar sobre violencia y género*. Volumen II. Málaga, España: Universidad de Málaga. Centro publicaciones diputación de Málaga.

Sánchez-Navarro, Jordi. (2000). *Tim Burton. Cuentos en sombras*. Barcelona, España: Glénat.

Sanz Sánchez, Arturo. (2014) Aproximación al mito amazónico en la iconografía griega arcaica y clásica. *Historias del Orbis Terrarum*, (12), pp. 15-42.

Scappini, Alessandra (2018a). *El paisaje totémico entre lo real e imaginario*. Sevilla, España: Benilde Ediciones.

(2018b) Leonor Fini, maga del trasformismo. *iQUAL. Revista de Género e Igualdad*, (1), pp. 201-215.

Scott, Joan. (2000) «La mujer trabajadora en el siglo XIX» En *Historia de las mujeres en Occidente*, vol.4, bajo la dirección de Georges Duby y Michelle Perrot; capítulos españoles bajo la dirección de Reyna Pastor; traducción Marco Aurelio Galmarini. (427-461) Madrid, España: Taurus. pp. 405-436

Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph. (2012). *Sistema del idealismo transcendental; Filosofía del arte; Investigaciones filosóficas sobre la esencia de la libertad humana y los objetos con ella relacionados; Las edades del mundo; Introducción a la filosofía de la revelación*. Traducción y estudio introductorio de Raúl Gabás. Madrid, España: Gredos.

Schiller, Friedrich (1992). *Lo sublime. (De lo sublime y Sobre lo sublime)*. Traducción José Luis del Barco Madrid, España: Ágora.

Shinoda Bolen, Jean. (2011). *Las diosas de cada mujer*. Barcelona, España: Editorial Kairós, colección DEBOLSILLO.

Short, Sue. (2006). *Misfit Sisters: Screen Horror as Female Rites of Passage*. Springer. London, United Kingdom: Palgrave Macmillan. Recuperado de <https://tinyurl.com/y4v9jxjm> (01/03/2020)

Simonis, Angie. (2012). La Diosa feminista: el movimiento de espiritualidad de las mujeres durante la Segunda Ola. *Feminismo/s*. (20) pp. 25-42. Recuperado de <https://tinyurl.com/y4ey485w> (20/04/2019)

Sledziewski, Elisabeth G. (2000) «Revolución Francesa: el giro» En *Historia de las mujeres en Occidente*, vol. 4, bajo la dirección de Georges Duby y Michelle Perrot; capítulos españoles bajo la dirección de Reyna Pastor; traducción Marco Aurelio Galmarini. Madrid, España: Taurus. pp. 41-56

Solaz, Lucía. (2003a). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. Universitat de València (Tesis Doctoral). Valencia, España.

(2003b) Literatura gótica. *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid. (texto electrónico) Recuperado de <https://tinyurl.com/y5svwxoc>

Todorov, Tzvetan. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. Traducción de Silvia Delpy. México: PREMIA S.A.

(2008) *El espíritu de la Ilustración*. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.

Trías, Eugenio. (1982). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, España: Seix Barral.

Varela, Nuria. (2019). *Feminismo para principiantes*. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Vattimo, Gianni. (1990). *La sociedad transparente*. Barcelona, España: Paidós.

(1994). *Entorno a la posmodernidad*. Barcelona, España: Anthropos.

Vernant, Jean-Pierre. (1983). *Mito y pensamiento en la Grecia Antigua*. Barcelona, España: Ariel.

Vinyoles, Teresa, Martín, Susana y Chalaux, Lúdia. (2003). «La rueca y la espada. Las mujeres medievales, la guerra y la paz» En Nash, Mary y Tavera Susana, *Las mujeres y las guerras. El papel de las mujeres en las guerras de la Edad Antigua a la Contemporánea*. Barcelona, España: Icaria Editorial, pp.73-82.

Walkowitz, Judith R. (2000). «Sexualidades peligrosas» En *Historia de las mujeres en Occidente*, vol.4 bajo la dirección de Georges Duby y Michelle

Perrot; capítulos españoles bajo la dirección de Reyna Pastor; traducción Marco Aurelio Galmarini. Madrid, España: Taurus. pp. 369-404

Wasserziehr, Gabriela. (1997). *Los cuentos de hadas para adultos. Una lectura simbólica de los cuentos de hadas recopilados por los J. W. Grimm*. Madrid, España: Endymond.

Watts, Jill. (2001). *Mae West: an icon in black and white*. Oxford- New York: Oxford University Press.

Welchmann, Jhon C. (2005). Sobre lo siniestro en la cultura visual. En Brea, José Luis (ed.) *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, (207-221). Madrid, España: Akal.

Webb, Peter. (2009). *Sphinx: the life and art of Leonor Fini*. New York, EE. UU: Vendome Press.

Wolf, Naomi. (1991). *El mito de la belleza*. Barcelona, España: Emecé

Periódicos y revistas

Fernández, Fausto. (2008). Stephenie Meyer: la dama del crepúsculo, *Fotogramas*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yy39yw4z>

Galicia Segura, Graciela (2008). DARK: NARRATIVAS DE IDENTIDAD JUVENIL. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(14), 1-8. Recuperado en: <https://tinyurl.com/yykfd aer> (03/12/20)

Hudson, Laura. (2011). "Female-characters-superhero-comic". Recuperado de <https://tinyurl.com/y3d673aq> (10/01/20)

Wyma, Chloe. (2019). Leonor Fini. MUSEUM OF SEX. *Artforum*, (57), 6 (febrero). New York, EE. UU. Recuperado de <https://tinyurl.com/y3r7v69h>.

Obras de ficción

(No clásicas)

Ajvide Lindqvist, John. (2008) *Déjame Entrar*. Traducción Gemma Pecharromán. Madrid, España: Espasa.

Borchardt, Alice. (2000). *Silver Wolf (La loba de plata)*. Traducción de David Alabort. Madrid, España: Factoría de las Ideas.

Caroline Grey, Elizabeth. (2011). «L'esquelet del comte, o l'aman vampira». En Mateo David *Criatures d'ultratumba*.

Carter, Ángela. (2017). *La cámara sangrienta y otros cuentos*. Traducción Gómez Gutiérrez, Jesús. Madrid, España: SEXTO PISO

Curtis Klause, Annette. (2007). *La marca del lobo*. Traducción de Ersi Samará. Barcelona, España: Zeta Bolsillo.

D'arras, Jean. (2008). *Elusina o la Noble Historia de Lusignan*. Edición y traducción Carlos Alvar. Madrid, España: Siruela.

Francés, Victoria. (2008). Favole 1. *Lágrimas de piedra*. Favole 2. *Libérame*. . Favole 3. *Gélida Luz*. Barcelona, España: Norma Editorial.

Goethe, Johann Wolfgang von (2004). *Obras completas*. Traductor: Rafael Cansinos. Madrid, España: Editorial Aguilar

Heldris de Cornualles. (1986). *El Libro de Silence*. Traducción de A. Benaim Lasry. Madrid España: Siruela.

Lee, Tanith. (2004). *Vampiras. Antología de relatos sobre mujeres vampiro*. Traducción Albert Solé, Juan Antonio Molina Foix y Pablo González. Madrid, España: Valdemar.

Le Fanu, Sheridan. (2004). *Vampiras. Antología de relatos sobre mujeres vampiro*. Traducción Albert Solé, Juan Antonio Molina Foix y Pablo González. Madrid, España: Valdemar.

Meyer, Stephenie (2011) *Crepúsculo*. Valencia, España: Punto de Lectura.

(2009) *Luna Nueva*. Valencia, España: Punto de Lectura.

(2016) *Eclipse*. Valencia. España: Punto de Lectura.

(2017). *Amanecer*. España: Punto de Lectura.

Rice, Anne. (2009). *Entrevista con el vampiro (Crónicas vampíricas I)*. Traducción de Marcelo Covian Fasce. Barcelona, España: B de Bolsillo (Ediciones B)

(2009). *La reina de los condenados (Crónicas vampíricas III)*. Carles Llorach Freixes. Barcelona, España: B de Bolsillo (Ediciones B)

Rider Haggard, Henry. (1998). *Ella*. Título original: *She*. Traducción de Sonia Tribaldos. Madrid, España: Valdemar.

Sabergahen, Fred. (1991). *La voz de Drácula*. Traducción de Antoni Puigros. Barcelona, España: Timun Mas.

Shelly, Mary. (2019). *Frankensteins*. Granada, España: Comares.

Stoker, Bram. (2008). *Drácula*. Traducción Francisco Torres Oliver. Madrid, España: Editorial Espasa-Calpe, S.A.

Théophile, Gautier. (2004). *Vampiras. Antología de relatos sobre mujeres vampiro*. Traducción Albert Solé, Juan Antonio Molina Foix y Pablo González. Madrid, España: Valdemar.

Cómicos

Catwoman nº1, 2, 3 y 4 (1989). Escritora: Mindy Newell. Artistas: J.J Birch y Michael Bair.

Black Cat Cómicos, nº 1 (1946). Creado por Harvey y Al Gabriele.

Batman vol.1 # 35 (1946). Bob Kane y Bill Finger.

Batman vol. 1 #1 (1940). Bob Kane y Bill Finger.

Batman vol. 1 #3 (1940). Bob Kane y Bill Finger

Batman vol. 1 #3 1940). Bob Kane y Bill Finger.

Batman vol. 1 #10 (1942). Bob Kane y Bill Finger.

Batman vol.1#15 (1943). Bob Kane y Bill Finger

Batman vol. 1 #35 (1946)

Batman vol. 1 #62 (1950), Bob Kane y Bill Finger.

Detective Cómicos #203 (1954). Bob Kane y Bill Finger.

Batman vol. 1 #65 (1951), Bob Kane y Bill Finger.

Batman vol. 1 #69 (1952), Bob Kane y Bill Finger.

Detective Cómic #122 (1947).

Detective Cómic #122 (1947). Bob Kane y Bill Finger

Detective Cómicos #203 (1954). Bob Kane y Bill Finger.

Detective Cómicos #211 (1954). Joe Certa y Bill Finger.

Dracurella de 1987, Julio Ribera, edición de Dargaud y M.C. Productions

Fantomah. Jungle Cómicos nº 15 (1940). Creado por Fletcher Hanks.

League of Extraordinary Gentlemen de Alan Moore y Kevin O'Neill

Lois Lane, 70 (1966). Kurt Schaffenberger.

Lois Lane, 70 (1966). Kurt Schaffenberger.

Ma Hunkel/ Red Tornado (1939) Creador: Sheldon Mayer. Editorial All-American Cómicos.

Miss Fury. (1944, 1945) The Bell Syndicate. Timely Cómics. Creado por Tarpé Mills.

The Woman in Red, (1940). Thrilling Cómics. Creado por Richrd E. Hughes y Georges Mandel.

Vampirella n°1 (1969), Forrest J. Ackerman, Tom Sutton y Frank Frazetta

Vampirella, n° 12 (Jul. 1971), edición Warren, Archie Goodwin y Pepe González.

Vampirella n° 19 (Sep. 1972), edición de Warren, compuesta por la Vampirella de Pepe González

Vampirella Annual, «Vampirella: The Origin Of Vampirella» (1972), J. R. Cochran y Pepe González.

Vampirella, n° 39 en la edición Warren, n° 1 en edición Garbo (Ene. 1975)

Vampire Tales vol. 1 n°6 (1974). Artista portada Boris Vallejo

Wonder Woman (1941) Sensation Comic. n° 8. Creado por Moulton Marston

(1942) All-Star Cómics n° 1. Creado por Moulton Marston.

(1943) All-Star Cómics n° 21. Creado por Moulton Marston

(1944) All-Star Cómics n° 35. Creado por Moulton Marston

(1948) All-Star Cómics n° 32. Creado por Moulton Marston

FILMOGRAFÍA

- A fool There Was* (Frank Powell, 1915), Estados Unidos.
- Afründer* (*El abismo*, Peter Urban Gad, 1910), Dinamarca.
- An American Werewolf in London* (*Un hombre lobo americano en Londres*, John Landis, 1981).
- Batman Returns* (*Batman vuelve*, Tim Burton,, 1992), Estados Unidos.
- Beauty and the Beast* (*La bella y la bestia*, Kirk Wise,Gary Trousdale, 1991), Estados Unidos.
- Belle of the Ninetes* (*No es pecado*, Leo McCarey, 1934), Estados Unidos.
- Blade* (Stephen Norrington, 1998), Estados Unidos.
- Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), Estados Unidos.
- Blood and Chocolate* (Katja von Garnier, 2007), Reino Unido.
- Bram Stocker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992), Estados Unidos.
- Carrie* (Brian De Palma, 1976), Estados Unidos.
- Corpse Bride* (*La Novia Cadáver*, Tim Burton, 2005) Estados Unidos.
- Cat People* (*La mujer pantera*, Jacques Tourneur, 1942), Estados Unidos.
- Catwoman* (Pitof, 2004), Estados Unidos.
- Cinderella* (*La Cenicienta*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. 1950), Estados Unidos.
- Conan the Barbarian* (*Conan el bárbaro*, John Milius, 1983), Estados Unidos.
- Dead Reckoning* (*Callejón sin salida*, John Cromwell, 1947 Estados Unidos)
- Der blaue Engel* . (*El ángel azul*, Josef von Sternberg 1930. Alemania)
- Die Büchse der Pandora* (*La caja de Pandora*, G. W. Pabst, 1929)
- Die Nibelungen: Siegfried* (*Los nibelungos: la muerte de Sigfrido*, Fritz Lang, 1924), Alemania.
- Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (*Los nibelungos: La venganza de Krimilda* Fritz Lang, 1924), Alemania.
- Disney's Sleeping Beauty* (*La bella durmiente*, 1959), Estados Unidos.
- Dracula* (John Badham, 1979), Reino Unido.

Dracula (Dan Curtis, 1973), Reino Unido.

Dracula (Tod Browning, 1930), Estados Unidos.

Dracula's Daughter (*La hija de Drácula*, Lambert Hillyer, 1936), Estados Unidos.

Dracula: Prince of Darkness (*Drácula, príncipe de las tinieblas*, Terence Fisher, 1966 Reino Unido).

Double Indemnity (*Perdición*, Billy Wilder, 1944 Estados Unidos)

El gran amor del Conde Drácula (Javier Aguirre, 1972), España. ~~1975~~.

Flesh and the Devil (*El diablo y la carne*, Clarence Brown, 1926 Estados Unidos)

Freeway (*Sin salida*, Matthew Bright, 1996), Estados Unidos.

Ginger Snaps (John Fawet, 2000), Canadá.

Ginger Snaps 2 – Unleashed (*Ginger Snaps II: Los malditos*, Brett Sullivan, 2004), Canadá.

Ginger Snaps Back: The Beginning (*Ginger Snaps III: El origen*, Grant Harvey, 2004), Canadá.

Gone With The Wind (*Lo que el viento se llevó*, Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939), Estados Unidos.

Halloween (*Jhon Carpenter*, 1978, Estados Unidos.

Hard Kandy (David Slade, 2005), Estados Unidos.

Häxan (*La brujería a través de los tiempos*, Benjamin Christensen, 1922), Dinamarca.

Lulú (Alexander von Antalfy, 1917 Alemania),

Lulú (Ronald Chase, 1978 Italia),

I spit on your grave (Meir Zarchi, 1978 Estados Unidos)

I lunghi capelli della morte (*Los largos cabellos de la muerte*, Antonio Margueriti, 1961), Italia.

Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles (*Entrevista con el vampiro*, Neil Jordan, 1994), Estados Unidos.

I Was a Teenage Werewolf (*Yo fui un hombre lobo adolescente*, Gene Fowler Jr. 1957), Estados Unidos.

Julia (Matthew A. Brown, 2014), Estados Unidos.

Jennifer's Body (Karyn Kusama, 2009), Estados Unidos.

La Belle et la Bête (*La bella y la bestia*, Jean Cocteau, 1946), Francia.

La comtesse perverse (*La condesa perversa*, Jesús Franco, 1974), Francia

La marca del hombre lobo (Enrique López Eguiluz, 1968), España.

La maschera del demonio (*La máscara del demonio*, Mario Bava, 1960), Italia.

La novia cadáver (Tim Burton, Mike Johnson, *Corpse Bride*, 2009), Estados Unidos.

La Passion de Jeanne d'Arc (*La Pasión de Juana de Arco*, Carl Theodor Dreyer, 1928), Francia.

Lindqvist Låt den rätte koma (*Déjame entrar*, Tomas Alfredson, 2008), Suecia.

Le fille de Dracula (*La hija de Drácula*, Jesús Franco, 1972), Francia. 1971),

Le Vampire Nue (*La vampiresa desnuda*, Jean Rollin, 1970), Francia.

Le Frisson des Vampires (*Los temores de los vampiros*, Jean Rollin, 1971), Francia.

Les Vampires (*Los vampiros*, Louis Feuillade, 1915), Francia.

Lust for a Vampire (*Lujuria para un vampiro*, Jimmy Sangster, 1971), Reino Unido.

Maleficient (*Maléfica*, Robert Stromberg, 2014), Estados Unidos.

Maleficent: Mistress of Evil (*Maléfica: Maestra del Mal*, Joachim Rønning, 2019), Estados Unidos.

Marf of the Vampire (*La Marca del Vampiro*, Tod Browning, 1935), Estados Unidos.

Matrix (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999), Estados Unidos.

Metropolis (Fritz Lang, 1927), Alemania.

Millennium 1: Män som hatar kvinnor (*Los hombres que no amaban a las mujeres*, Niels Arden Oplev, 2009), Suecia.

Millennium 2: Flickan som lekte med elden (*La chica que soñaba con una cerilla y un bidón de gasolina*, Daniel Alfredson,, 2009), Suecia.

Millennium 3: Luftsloppet som sprängdes (*La reina en el palacio de las corrientes de aire*, Daniel Alfredson,, 2009), Suecia.

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922), Alemania.

Pandora and the Flying Dutchman (En Pandora y el holandés errante, Albert Lewin, 1951 Reino Unido)

Plan 9 from Outer Space (Edward Wood, 1959 Estados Unidos)

Snow White and the Seven Dwarfs (David Hand, 1937), Estados Unidos.

Son of Drácula (El hijo de Drácula, Robert Siodmak, 1943), Estados Unidos.

Sunrise. A song of two humans (Amanecer, Murnau, 1927 Estados Unidos)

The Birth Of a Nation (El nacimiento de una nación, D.W. Griffith, 1915), Estados Unidos.

The Company of Wolves (En compañía de lobos, Neil Jordan, 1984), Reino Unido.

The Girl in the Spider's Web (Lo que no te mata te hace más fuerte, Fede Álvarez, 2015), Estados Unidos.

The Heiress (La heredera, William Wyler, 1949 Estados Unidos)

The Queen of the Damned (La reina de los condenados, Michael Rymer, 2002), Estados Unidos.

The Love Witch (Anna Biller, 2016), Estados Unidos.

The Pit and the Pendulum (El péndulo de la muerte, Roger Corman, 1961), Estados Unidos.

The Soul of Bhudda (J. Gordon Edwards 1918), Estados Unidos.

The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1 (La saga Crepúsculo: Amanecer – Parte 1, Bill Condon,, 2011), Estados Unidos.

The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 2 (La saga Crepúsculo: Amanecer – Parte 2, Bill Condon,, 2012), Estados Unidos.

The Twilight Saga: Eclipse (La saga Crepúsculo: Eclipse, David Slade,, 2010), Estados Unidos.

The Twilight Saga: New Moon (La saga Crepúsculo: Luna nueva, Chris Weitz,, 2009), Estados Unidos.

The Wolfman (El hombre lobo, Joe Johnston, 2010), Estados Unidos.

Twilight (Crepúsculo, Catherine Hardwicke, 2008), Estados Unidos.

Twins of Evil (Drácula y las mellizas, John Hough, 1971), Reino Unido.

The Vampire Lovers (Las amantes del vampire, Roy Ward Baker, 1970), Reino Unido.

Underworld (Len Wiseman, 2003), Reino Unido.

Underworld: El despertar (Måns Mårilind y Björn Stein, Underworld: Awakening (Underworld 4: New Dawn, 2012), Estados Unidos.

Underworld: Evolution (Len Wiseman, 2006), Estados Unidos.

Vampyr - Der Traum des Allan Grey (*La bruja vampiro*, Carl Theodor Dreyer, 1932), Alemania.

Vampyros Lesbos (*Las Vampiras*, Jesús Franco, 1971), 1970 Alemania del Oeste

Vierges et vampires (*Requiem pour un vampire*), (*Réquiem por un vampiro*, Jean Rollin, 1973), Francia.

SERIES T.V:

Batman (William Dozier, 1966-1968) Estados Unidos.

Buffy Cazavampiros (Joss Whedon, *Buffy, the Vampire Slayer*, 1997-2003), Estados Unidos.

House of Dark Shadows (serie televisiva de 1971) y la versión de Tim Burton (película 2012)

Cursed (Maldita, Series TV, Frank Miller, Tom Wheeler, Zetna Fuentes, Jon East y Daniel Nettheim, 2020)

Las escalofriantes aventuras de Sabrina (Roberto Aguirre-Sacasa, 2018).

The Addams Family (1964 1966 David Levy Charles Addams Estados Unidos)

Lost Girl (La reina de las sombras, Michelle Lovretta 2010-2015)

Supernatural (Sobrenatural, Eric Kripke, 2005-2020)

Xena: la princesa guerrera (Robert Tapert y John Schulian, *Xena: Warrior Princess*, 1995-2001), Nueva Zelanda – Estados Unidos.

Vampire Diaries (Kevin Williamson y Julie Plec, 200-2015)

Vikingos (Michael Hirst, *Vikings*, 2013-2020), Canadá – Irlanda.

PROGRAMAS DE T.V:

The Vampira Show (Hap Weyman, Los Angeles ABC television, 1954 y 1955) Estados Unidos.

JUEGOS DE ROL:

Mundo de Tinieblas Clásico. Mark Rein Hagen, editado por White Wolf Gamming Studio:

Vampiro: la mascarada (1991, 1992, 1998, 2011). Hombre lobo: el apocalipsis (1992, 1994, 2000, 2013), que trata sobre los hombres lobo y los otros cambiantes.

Nuevo Mundo de Tinieblas Vampiro (2004) Mark Rein Hagen, editado por White Wolf Gamming Studio:: el requiem.

Monte Cook's World of Darkness (2007) creado por Monte Cook's, editado por White Wolf.

Recursos web

Archivos de los Oscars

<https://tinyurl.com/y2jlxncn>

Archivo Falero:

<https://tinyurl.com/y6brkck4>

Archivo de Rossetti:

<https://tinyurl.com/y5cx64zn>

Archivo Royo:

<https://tinyurl.com/y33nn385>

Artículo de Vestuario Coppola:

<https://tinyurl.com/y4u54dpi>

Base datos e imágenes cómic:

<https://tinyurl.com/yy79yacs>

<https://tinyurl.com/y38cvakg>

<https://tinyurl.com/y2z6mk7p>

<https://tinyurl.com/y6msc7qv>

Composición de Vestuario de Coppola

<https://tinyurl.com/yxaz7rsa>

Información sobre vampirella y la editorial warren:

<https://tinyurl.com/y6cggvzv>

Documentación vampirella

<https://tinyurl.com/yxnpglxf>

Museo del Prado: <https://tinyurl.com/y4kdokro>

Real Academia de la Lengua

<https://tinyurl.com/y2o8bolm>

Wagner opera:

<https://tinyurl.com/y2qstwye>

Wikipedia:

<https://tinyurl.com/y24lr4k2>