

La vamp que vino del espacio: Éxtasis y dominación en la ciencia ficción

Sylvia Lenaers Cases

Diploma en Estudios Avanzados en BB.AA

Universidad Politécnica de Valencia

Resumen

El cine está plagado de deletéreas y hermosas mujeres, son las bellas damas sin piedad seductoras letales que juegan con los hombres como lindos gatitos con ratones, gozando con su lenta agonía hasta alcanzar el éxtasis final con su destrucción. Pero los finales felices no predominan en la industria de Hollywood y el arma letal destructora de almas acaba perdiendo cuando, aunque sea por un breve lapso, el hombre caído se libera de la tela de araña en la que estaba atrapado para redimirse ante la sociedad o su familia, en algunos casos antes de morir.

Estas mujeres fatales, malvadas y vengativas son las mercedoras descendientes de la demonizada Lilith, la primera mujer creada libre e igual que utilizó hasta el último extremo su libre albedrío. Pero es la imagen icónica de mujeres fatales que nos deja el cine la que quizá está grabada más en nuestro inconsciente, asentándose como arquetipo socialmente asimilado. Sin embargo, antes que en el cine encontramos a esas *dames sans merci* que siembran la fatalidad a su alrededor a lo largo de la historia literaria o artística de la humanidad: desde la literatura mitológica o religiosa y sus representaciones (sirenas, Gorgonas, arpías, Lilith o Eva como epítomes de mujeres perdidas o vengativas de occidente) a las históricas (Cleopatra, Sémiramis, Lucrecia Borgia, etc.) o las construcciones de la ficción (vampiras, súcubos, reinas malvadas, villanas de cuento, etc.). El arquetipo está tan extendido que incluso se encuentran rasgos de *femme fatale* en prácticamente todas las culturas humanas, un 94% frente a un 42% de su opuesto masculino, el *status fatale*.¹ Las mujeres solo pueden

1. Jankowiak, William y Ramsey, Angela, *Femme Fatale and Status Fatale: A Cross-Cultural Perspective*, Cross-Cultural Research, 2000 vol. 34 no. 1, páginas 57-69.

pertenecer básicamente a dos categorías: la virgen, ejemplificada por María, o ser descendiente de la estirpe de Eva, la portadora de todos los males.

La *femme fatale* llega al siglo XX después de haberse consolidado y extendido por todas las ramas artísticas del siglo XIX, desde el arte a la literatura. Durante la época finisecular se avala científicamente la perversidad femenina, se asimila la mujer con la naturaleza irracional y salvaje (lo femenino) en contraposición con la civilización, la cultura y la razón (lo masculino). El hombre se encuentra completamente indefenso ante la voracidad sexual femenina que, cual vampiro, ansía devorar la esencia y la energía masculina.

En la segunda mitad del siglo XIX, en la Inglaterra victoriana primordialmente, surgió una sociedad "sexofóbica" que veía con malos ojos la creación de los primeros movimientos feministas organizados, junto con la progresiva incorporación de la mujer a la vida pública y laboral, la salida del ghetto como reproductora y dedicada a la familia. Por supuesto, se entiende que hablamos de la clase burguesa ya que la clase obrera, aunque muy numerosa, carecía de interés social. En esta sociedad amante y escrupulosamente practicante de la doble moral se vio un alarmante aumento de prostitutas en las ciudades, y aunque supuestamente nadie requería sus servicios, no se sabe cómo, aumentaron las enfermedades venéreas. La palabra 'venérea' deriva de la palabra 'Venus', ya que los griegos pensaban que las enfermedades de transmisión sexual solo podían contagiarlas las mujeres.

Esta imagen de *femme fatale* se ve reforzada con el establecimiento de la industria cinematográfica ya que en los tiempos gloriosos del cine mudo despuntan actrices que cultivan una imagen de vampiras sin escrúpulos, cuyo hedor a sexualidad nubla el intelecto de los hombres. Surgen grandes nombres como Alice Hollyster, Theda Bara o Louise Brooks, rostros que llenan la pantalla y fascina, gracias a la pequeña ayudita de los estudios cinematográficos que crean exóticas biografías, con las que se carga el aire de almizcle venenoso y feromonas ponzoñosas. En 1913, Alice Hollyster interpreta el film *La vampira*, dirigida por Robert Vignola, dando entrada a la nueva generación de *femmes fatales* a las que comenzará a llamárseles *vamps*, y que recogen el testigo de las pérfidas féminas finiseculares del simbolismo. Estas nuevas *vamps* difieren fundamentalmente de las *femmes fatales* decimonónicas, en que frente a una naturaleza perversa por la propia condición femenina, a las *vamps* es la sociedad y las circunstancias las que las convierten en mujeres pérfidas. En resumen, esta es la época dorada del cine mudo Hollywoodiense, que luce una rutilante pléyade de mujeres cuyo comportamiento pecaminoso y con formas de dominatrix configuran la perfecta iconografía de la *femme fatale* hecha a medida de una sociedad moralista y prohibicionista. De ahí beberán todas las mujeres fatales que vendrán en tiempos posteriores, mas todas ellas parecen seguir los diez mandamientos de la *femme fatale*:

1º Te amarás a ti misma sobre todas las cosas.

2º Despreciarás a tu prójimo.

3º Carecerás de empatía.

4º Robarás sin mirar a quien, por encima de sus posibilidades.

5º Envidiarás a la mujer de tu prójimo.

6º Tendrás ambición sin fin.

7º No conocerás lo que son los escrúpulos ni el arrepentimiento.

8º Utilizarás tu sexualidad hasta el extremo.

9º Dañarás sin mirar a quien.

10º Matarás o destrozará a quien se ponga en tu camino.

Y ante los siete pecados capitales, una verdadera *vamp* tan sillo dirá: ¿sólo siete?

Tras este preámbulo nos centraremos en un género que acompaña al cine desde sus primeros pasos: la ciencia ficción, en la que ocupan un lugar estelar las *femmes fatales* o *vamps*. La ciencia ficción realiza análisis de realidades alternativas o posibles de mundos utópicos o distópicos, mostrándonos un campo complejo en el que no tan sólo podemos realizar lecturas transversales sino que también nos permite lecturas tridimensionales en las que podemos aprovechar los agujeros de gusano para desplazarnos de un punto a otro. Bienvenidos a un pequeño viaje de placer intergaláctico de *vamps* siderales.

I. La Gothic vamp dominatrix sideral

¡Esposas, madres, hijas, prometidas, alerta!; cambiad el cartel de "cuidado con el perro" por el de "¡Alerta! *Gothic vamp* suelta": ella vendrá a comerse vivos a vuestros hombres, nada la detendrá, ni las fuerzas aéreas, ni el científico loco, ni una red de amoroso ganchillo, ¡estamos perdidos! Ante ellas el mismísimo Darth Vader temblaría y lloraría como un niño indefenso...

¡ANTA, ODELI, UTA...!

Este insólito mensaje llega a la Tierra, nadie conoce el significado ni de dónde puede venir. Las autoridades advierten a la población: vayan masivamente a las salas del cinematógrafo para descryptar estas extrañas palabras.

Con una estética de difusa frontera en la que no podemos apreciar dónde termina la fuerza compositiva del constructivismo ruso y donde comienza el impacto visual del expresionismo alemán, nos encontramos con la sublime *Aelita reina de Marte* (Yakov Protazanov, URSS, 1924). La



Aelita reina de Marte
Yakov Protazanov, URSS
(1924)

reina Aelita, una total *fashion victim* de complicados y extravagantes atavíos que reflejan su inmisericorde actitud, representa el poder tirano de una monarca que utiliza y subyuga a su pueblo, aunque a su pesar el poder real lo ostenta el comité de ancianos, ya que ella no es más que una bella monarca de paja. Si inverosímil es su vestimenta futurista repleta de plásticos y brillos, no lo es menos su magnífico entrecejo, todo un anticlímax erótico.

En esta película, de tramas en principio paralelas, encontramos una historia de celos entre terrestres focalizada en la figura de un ingeniero, una trama de poder marciano y, por último, asistimos a ver cómo estas tramas se encuentran para lanzar un panfleto propagandístico de la revolución bolchevique. Desde Marte, la reina Aelita puede observar a través de un invento imágenes de la Tierra; en esta emisión televisiva vía satélite *avant la lettre* observa al ingeniero y las costumbres amorosas de los terráneos. Al mismo tiempo, en la Tierra, el ingeniero presa de los celos mata a su mujer y no encuentra mejor manera de huir que construir un cohete y marcharse a Marte. Cuando llega al planeta rojo se encuentra con una élite aristocrática que mantiene esclavizado a su pueblo en las minas. Como no, inspirados por la revolución rusa, el ingeniero y sus compañeros de viaje se ponen manos a la obra y co-

mienzan una revolución proletaria con el ansia de conseguir una Unión de Repúblicas Socialistas Marcianas. En pleno fragor del levantamiento revolucionario, la sorpresa llega cuando la reina Aelita (avasallada a su vez por su padre) se erige, cual libertad guiando al pueblo, en la cabeza de punta de la revolución. Pero, como se temía el avisado ingeniero, no es más que una artimaña para conseguir que, una vez controlada la cúpula dirigente, la plebe se desarme y pueda ser sometida nuevamente por una especie de guardia pretoriana galáctica que lanza rayos desde sus muñequeras (en las que seguramente los creadores de Pixar se fijaron varias décadas después para su personaje Buzz Lightyear). Ahora Aelita, que es la verdadera oligarca de Marte, establecerá un régimen dictatorial y despótico a la espera de que el ingeniero se convierta en el rey consorte de su reinado totalitario.

En un momento en que la URSS se encuentra con una revolución tambaleante que da sus primeros pasos y un país que intenta reconstruirse después de la I Guerra Mundial, las autoridades supieron ver el potencial del cine como arma ideológica y de propaganda, aunque el experimento no obtuvo el resultado deseado quedándose en mensajes confusos e incluso contradictorios, lo que conllevó la rápida retirada de la película de las pantallas. Pero aun así, hay que reconocerle a *Aelita* el mérito de la utilización de técnicas revolucionarias, cuyo guante sería recogido por la industria cinematográfica en los años posteriores, que abarca desde estrategias de mercado a una estética futurista y escenográfica avanzada para su época.

Como podemos apreciar los viajes espaciales dan mucho de sí para encontrar reinas interplanetarias y, como hemos visto que las casualidades existen, no es extraño que en un viaje espacial rutinario algo ocurra, algo como un ataque alienígena o accidente que desvíe la nave hasta Venus. claro, ¿a quién no le ha pasado alguna vez?, pues esto es lo que pasa en *Queen of Outer Space* (Edward Bernds, EEUU, 1956). Otra vez (como las casualidades existen) una nave tripulada por hombres llega a un planeta habitado solo por mujeres (¿cómo se mantiene el índice de natalidad?, nos preguntamos, todo un enigma sin explicación); sin duda una fantasía irreal masculina sobre su propia deseabilidad sexual y su superioridad innata. En el planeta Venus estos intrépidos astronautas se preguntan dónde están los hombres y si será una “civilización de mujeres”, a lo que uno de ellos realiza la pregunta retórica “¿lo has llamado civilización?” “Sí, una civilización dirigida por una hiperfemenina reina de ajustados vestidos, pero embargada por un odio acérrimo a los hombres. Pero volvamos a nuestros astronautas, son apresados por muchachas uniformadas con escuetas minifaldas acampanadas y pistolas de rayos. La apacible vida de la civilización femenina está en peligro, con hombres en el planeta es inevitable que el imperio de las mujeres caiga ante la razón de la testosterona. Pero ¿qué ha pasado con nuestra voluptuosa reina?: siente el imperioso deseo de deshojar margaritas; sí, se ha enamorado del apuesto capitán terrestre. Enamorada, nuestra “glamazona” (glamourosa amazona) traiciona a

su pueblo para salvar a los terrícolas, y comienza una huída complicada por los tacones de aguja y los vaporosos vestidos largos. En resumen: un épico despropósito de magnitudes siderales, aunque en este plano es capaz de luchar de igual a igual con *She Devil from Mars* (David MacDonald, Gran Bretaña, 1954). En esta película, que al calificarla de serie B se demuestra una magnanimidad sin parangón, la "invasión" alienígena se basa en la invasión de una "única" alienígena y su "gran" y terrorífico robot.

Una escultural extraterrestre enfundada en un ceñido traje de cuero negro, envidia de toda dominatrix y sueño de muchos hombres, se embarca en una conquista en solitario, ya que tras una guerra de sexos en su planeta natal los hombres se han extinguido y para repoblar el planeta necesitan urgentemente conseguir sangre nueva: machos sanos para la procreación, sin lazos afectivos ni cargas emocionales cual amazonas mitológicas. Al emprender esta aventura en solitario es considerada una loca, pero ella cuenta con la superioridad que le dan sus extraordinarios poderes, su pistolita de rayos y su fiel robot. Sus pretensiones invasoras no son muy ambiciosas que digamos, ya que su dominación invasora se limita a una posada en la campiña inglesa y sus escasos huéspedes, y su botín de nueva diversidad genética se reduce a un solo macho humano, al resto de los huéspedes los eliminará al alba. Se establece, de este modo, un juego de poder durante toda la noche entre la alienígena y los terrícolas, con un intento tras otro de engañar a la invasora para sobrevivir. Al final el héroe, que se ha ofrecido voluntario, se inmolará destruyendo la nave, a la alienígena y al robot para salvaguardar la integridad de la Tierra.

Otra señal de socorro atraviesa el espacio y un cohete es lanzado con destino a Marte en misión de rescate, allí recogerán a una única superviviente de piel verde y ojos brillantes con una desaforada sed de sangre humana. Éste es el complejo argumento de *Queen of Blood* (Curtis Harrington, EEUU, 1966), tanto que se limita a un ataque succionador de sangre de un humano tras otro hasta que es destruida.

En la película *Flash Gordon* (Mike Hodges, EEUU, 1985), Aura es otra monarca espacial, la hija del Emperador Ming, que es capaz de retorcer en una curvatura perfecta el bien y el mal convirtiéndolo en una banda de moebius en la que no se sabe dónde empieza uno y donde acaba el otro. Se mueve en una borrosa frontera en la que el amor ha trastocado su mundo de maldad perfecta construida genética y culturalmente en la crueldad por su progenitor, el todopoderoso y malvado Ming. Aura parece lanzar una moneda en busca de una dirección para su comportamiento: seré buena, seré malvada, seré buena, seré malvada..., ante la decepción de su padre, el emperador Ming, de sospechoso parecido al archimaldado Fu Manchú, que curiosamente también tiene una hija, Fah Lo Suee, la princesa del mal, que a la vez realiza devaneos con el otro lado como agente de los servicios secretos británicos.

Aunque no son todas las que están, sí que están todas las que son y forman una variada muestra de monarcas espaciales con exóticos trajes, aviesas intenciones y, en algunos casos, también díscolas enamoradizas.

II. Y la vamp se hizo ciborg

¿Quién no querría un kit de montaje de una mujer completa en ochent0 piezas? Lástima que ya no vendan los maletines de la Señorita Pepis, que tantas horas de entretenimiento han dado, para tejer lindos vestiditos para hermosas "robotezas", "andreidas" o "fembots" que nos habremos construido con el nostálgico Mecano.

Mary Shelley fue la doncella que creó a la criatura y le ocurrió lo mismo que les pasa a casi todos los grandes genios: que sus criaturas son más famosas que ellos. Ella abrió la puerta a los creadores de criaturas en la historia contemporánea, y creó sin saberlo un arquetipo que tendría una amplia estela de seguidores, y no siempre con unos ideales en principio tan elevados como el conocimiento, sino el del propio deleite y placer, el de superar lo que ellos consideran defectos de creación divinos, esto es, crear a la mujer perfecta, en definitiva, a Galatea.²

Con este punto de partida nos encontramos que la mujer perfecta no es una mujer, tan sólo tiene la apariencia de mujer, pero su capacidad intelectual se adapta a las exigencias de las necesidades del cerebro primitivo masculino. Normalmente tendría la forma y apariencia de una muñeca (esto en la literatura anterior a la aparición de las muñecas hinchables) con todos los atributos deseables, incluso superando en algunos casos a la mujer copiada, pero con un saber estar adecuado con los deseos del hombre.

Uno de los 'seguidores' de la estela y creadores de seres es Villiers de l'Isle Adams, que escribió en 1886 la novela *La Eva futura*, cargada de la misoginia característica del fin de siglo. En la novela el inventor Edison le construye al protagonista, lord Ewald, una muñeca que es fiel reflejo de su prometida, que bajo un aparente y muy cuidadoso envoltorio, carece absolutamente de espíritu. Podríamos manifestar nuestras reservas en cuanto a la sustitución de un ser humano de verdad, aunque se le considere sin alma, por una andreida³ que en realidad no tiene ni puede tener ni corazón ni conciencia. El inventor le propone al protagonista la creación de un ser a imagen de su amada pero con un espíritu superior. A esta muñeca perfecta la dotarán de un verdadero espíritu a

2. Galatea es el nombre que recibe la estatua creada por Pigmalión, de la cual se enamora. Afrodita, enternecida por este amor, dota de vida a la estatua. Tras un beso de Pigmalión (como ocurrirá en los cuentos de princesas) cobra vida, casándose con el rey y siendo una devota esposa y madre.

3. Es como denomina Villiersd'Isle a los androides femeninos.

través de una médium para guardar las buenas formas con las autoridades eclesiásticas y las ideas de los creyentes.

El creador no la crea como un objeto único, sino que su finalidad es manufacturar industrialmente un ejército de “queridas” que no estén sujetas a los prejuicios del matrimonio y a las prácticas sexuales estándar, y que obviamente no serán deseadas por su elevada conversación de serie. No están destinadas a sustituir a la esposa fiel, ya que ésta aún es necesaria en su vertiente fértil, un pequeño inconveniente, pero habrá que asumirlo con estoicismo. Así nos encontramos con que el ideal femenino es asumido por una muñeca autómatas que dispone de series de setenta movimientos y algunas grabaciones de poetas, filósofos y narradores, y a la que se dota de un espíritu que se ha desdoblado de una mujer desconocida: *en esta nueva obra de arte —dice Edison— donde se condensa, irrevocable, un misterio no imaginado hasta ahora, ha quedado sugerido un ser ultr-humano*. Al final de la novela, lord Ewald está perdidamente enamorado de la muñeca mecánica, pero al morir la dueña del espíritu real la muñeca también perece y el ataúd en el que viaja desaparece para siempre al hundirse el barco.

Se pueden encontrar numerosos paralelismos entre la andreida creada por Villiers d’Isle y la robot de propósitos malvados de *Metrópolis* (Fritz Lang, Alemania, 1926).

Metrópolis es una película basada en una novela de la esposa del director Thea von Harbou. La película narra la historia de una ciudad que se encontraba dividida en dos clases: la clase privilegiada de los industriales, que pasan el tiempo en decadentes jardines de placer, y las hordas de trabajadores deshumanizados. Todo esta trama está filmada bajo una deliciosa estética expresionista en el tratamiento de la imagen y un diseño art déco en los decorados y en la puesta en escena. En *Metrópolis* aparece una pequeña imagen de jóvenes arios, impolutamente vestidos con camiseta y pantaloncitos blancos, en un limpiísimo jardín ejercitando gimnásticamente a su vez su limpiísimo cuerpo, que sin duda recogería posteriormente en su película *Olimpia* Leni Riefensahl. Lo que el dúo Fritz Lang y Thea Von Harbou está realmente retratando es la situación de la Alemania prebélica con las tensiones entre socialistas, comunistas y el naciente partido nazi. La película fascinó al público de la época que se encontraba ajeno a estos hechos y llenó entusiastamente las salas de cine.

Esta dramática coreografía visual de opresión y deshumanización se veía aderezada por unos espectaculares efectos especiales durante la transformación del robot en María por parte del científico loco que lo ha construido. Sin duda recoge la creación de Pandora, la primera mujer de la mitología griega que fue enviada a crear la discordia entre los hombres, y en la película este ser creado artificialmente, este diabólico robot con forma femenina, es enviado a provocar el caos entre

la clase obrera. Si siguiéramos las enseñanzas de *Ídolos de Perversidad*,⁴ podríamos extrapolar la idea de que la suma de una mujer fría y manipuladora y además sin alma nos daría igual : un robot femenino

El doble robótico de María perece en el fuego purificador, en una escena con un escalofriante parecido a la quema en la hoguera de la joven de Orleans, Juana de Arco, o la quema de brujas, toda una extrapolación de la inquisición en todo su esplendor, y es aquí dónde aparece por fin la imagen real de la joven con su pulida y cromada apariencia de robot, el ser sin alma, el bien contra el mal, o, quizá no, ella era tan solo el instrumento de los verdaderos malvados: el magnate e el inventor.

Posteriormente Thea von Harbou escribió el guión de *La mujer en la luna* (Fritz Lang, Alemania, 1929). Para la producción recibió el asesoramiento de los científicos espaciales más avanzados de la época, pero tras una muestra realista de lo que serían los viajes espaciales en el futuro (precursora de las películas de los años 50), el argumento se transforma en un mero folletín cuyo interés de los protagonistas es únicamente el enriquecimiento mercantilista. La película no tuvo tanta trascendencia como *Metrópolis*, y con el advenimiento del nazismo el matrimonio tomó caminos divergentes: Thea von Harbou se adhirió al partido Nacional-socialista, mientras que Fritz Lang huyó de Alemania.

Si se pueden alcanzar máximas cotas de despropósito desde el primer fotograma, este es el caso de la película *Doctor Goldfoot and the Bikini Machine* (Norman Taurog, EE.UU, 1965), en la que el mítico Vincent Price en el papel de científico loco construye esculturales y robóticas máquinas bikini. Estas “fembots” están preparadas para el “sexpionaje” en una esperpéntica sátira contestataria de las películas de espionaje de smoking y martinis con los sonos de fondo de las *Supremes*. Después de una primera película había que amortizar el costo de los bikinis de oro, y la solución fue realizar una secuela, esta vez fue *Doctor Goldfoot and the Bikini Bombs* (Mario Bava, EE.UU, 1965), cuyo título original era *el Dr. Goldfoot and The Sexbomb*. En esta ocasión las robotezas son bombas con forma de mujeres construidas en una embriaguez de enajenación del doctor Gooldfoot para destruir el planeta en una loca parodia del Dr. No. El maquiavélico plan del Doctor Goldfoot consiste en enviar a las “sexbomb” a enamorar a los generales de la OTAN, una vez conseguida la primera parte del plan, las “fembots” tan sólo deberán, con sus mullidos labios de silicona, dar un beso explosivo a sus objetivos, son literalmente explosivos ya que los labios en realidad son potentes bombas.

La caricatura de creación de “fembots” es recurrente en algunas películas con diferentes resultados, que en la mayoría de los casos no merecen pasar a la historia, como *Galaxina* (William Sachs, EE.UU,

4. Dijkstra, Bram, *Ídolos de Perversidad*, Ed. Debate, Madrid, 1994.

1980), protagonizada por una ex conejita de *Playbo*, que fue asesinada poco después del rodaje de la película, Dorothy Stratten, que interpreta a una robot que es capaz de sentir amor. Fue rodada en clave de comedia parodiando a las películas épicas de ciencia ficción como *StarWars* (1977) o *Alien, el octavo pasajero* (1979)

Las mujeres de Stepford (Brian Forbes, EEUU, 1975), basada en la novela de Ira Levin, narra la historia de las mujeres de esta localidad que son reemplazadas por robots idénticos a ellas, convirtiéndolas en las perfectas amas de casa y esposas sumisas, siempre pendientes de los deseos del marido. Bajo la apariencia de un alegato antifeminista, lo que en realidad recoge es como la sociedad patriarcal ha ido transformando a la mujer para que sirva a sus necesidades. Al margen del resultado cinematográfico la historia plantea una situación ética interesante.

Dejando las parodias de lado, dentro de los constructores de seres nos encontramos con *BladeRunner* (Ridley Scott, EEUU, 1982), en la que a diferencia de otros casos en la creación de seres artificiales, han tenido éxito, incluso demasiado éxito, por ello a las "creaciones" sólo se les otorga un periodo de vida de cuatro años. Estos seres, llamados replicantes, al principio no tienen sentimientos, pero poco a poco han evolucionado adquiriéndolos, no se limitan a imitar o replicar, sino que son auténticos, emanados de su interior y de las dolorosas vivencias a las que los han condenado los humanos en una especie de nueva esclavitud, convirtiéndose en más humanos que los propios humanos que, a su vez, se encuentran totalmente deshumanizados. Los replicantes tienen vedado el acceso a la Tierra, y es aquí adonde se han escapado los cuatro fugitivos en busca de su creador, para obtener respuestas, estableciéndose un paralelismo con el papel de las religiones o la ciencia a lo largo de la historia, la diferencia es que en este caso el creador tiene nombre y es un ser humano real. Este creador ha vuelto la espalda a sus hijos, o tal vez como él padece progeria⁵ y su vida tiene un final inevitable y cercano, la muerte prematura es la venganza que deja en forma de herencia programada genéticamente a todos sus "hijos" bastardos.

Por supuesto, las mujeres creadas tienen unas maravillosas medidas y una excelente presentación (inolvidable Daryl Hannah cuando se pinta una franja negra en los ojos con un aerógrafo para cubrirse la cabeza posteriormente con un tul, todo ello, en un fútil intento de difuminar su humanidad en un mundo de autómatas). Un mundo de Galateas y Olimpias huidas de Pigmalión se despliega ante nosotros, y sus hacedores no son más que una versión moderna de

5. La progeria es una enfermedad genética que produce un proceso acelerado del envejecimiento prematuro desde la infancia. El proceso de envejecimiento se produce entre cinco y diez veces más rápido de lo habitual en los seres humanos.

aquellos alquimistas creadores de homúnculos que pretendían la transmutación de metales en oro, pero en estos casos la conversión en oro se realiza mediante prácticas mercantilistas espurias en las que el áureo metal se antepone a la ética o la dignidad. Estas Galateas poseen el aspecto de muñecas pero la agresividad de las fieras, y en un desesperado intento de sobrevivir se enfrentan a los hombres que son capaces de aniquilar todo aquello que no les interesa, les conviene, consigue superarles o no pueden poseer. Otra vez el monstruo se opone a su hacedor, Frankenstein y su estirpe maldita enfrentándose a su creador, a Dios, al único que es capaz de crear vida, y no desde la inferioridad de un devoto creyente, sino como alguien con preguntas, en busca no de respuestas sino de justicia y equidad. No tan sólo necesitan saber que Dios ha muerto, necesitan matar al padre, necesitan matar a Dios. Todas estas 'criaturas' quieren romper el tabú atávico de matar a Dios y romper con la obediencia divina o con las tres leyes fundamentales de la robótica⁶ (la sustitución cibernética de los diez mandamientos). Las criaturas son el 'otro', pero ellos son con quienes podemos llegar a empatizar más e incluso identificarnos.

Las tres mujeres, o tal vez deberíamos decir replicantes, que aparecen en la película poseen una acusada personalidad e imagen. La primera que aparece en pantalla es Rachel, su ropa y peinado podrían pasar desapercibidos en una película del cine negro de los años cuarenta (si no fuera por las desmedidas hombreras que delatan su pertenencia a la década de los 80). Una turbadora mujer de apariencia gélida que se envuelve, como si fueran pieles de visón, en el humo del cigarrillo que fuma como sólo las *star system* de la época gloriosa de los grandes estudios de Hollywood sabían hacer. La impertérrita empleada de la Tyrrel Corporation juega con el detective Deckard hasta que éste come dócilmente de su mano para convertirse en el héroe transgresor que rompe las normas para salvarla. Qué pena, la *vamp* no era más que la princesita en apuros que tiende sus melenas desde la torre de marfil. En contraposición nos encontramos con Zhora, la fiera, rodeada de reptiles sintéticos (obviamente los auténticos casi extintos son extremadamente caros), realiza su espectáculo para deleite de clientes, pero ella es el ama, antes muerta que esclava. No puede ser poseída, aunque la hayan creado como un modelo de placer.

Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, Japón, 1995) se trata de una película animada en la que la creación de seres podría decirse que sigue la línea de *Blade Runner*. La película nos plantea un mundo con una sociedad tecnológica y socialmente alienada que es gobernada por corporaciones. En éstas las responsabilidades se diluyen tras las ba-

6. Isaac Asimov, en la novela *Yo robot* (1950), instauró las tres leyes fundamentales de la robótica que posteriormente serían asumidas por toda la comunidad cibernética.

rreras impuestas por los engranajes de las imponentes maquinarias en las que se han convertido, en las que se desconoce quién toma las decisiones, si es que hay quién las tome, ya que se han convertido en una suerte de bestia autónoma y no sabemos ya quien alimenta a la bestia. Es una maquinaria imparable en la que las corporaciones se han convertido en verdaderos psicópatas, han tomado vida por sí mismas, y los que pertenecen a ella sólo pueden seguirla en un permanente estado de enajenación.

Estamos ante en un futuro altamente cibernético, en el que pocos humanos existen sin ningún implante que mejore o empeore su condición de una manera u otra. En esta sociedad nos encontramos con escalafones que van desde los que solo poseen algún implante hasta los que poseen un cuerpo creado cibernéticamente al completo. En este último caso no sólo el cuerpo pertenece a la corporación, sino que el alma al otorgarles el cuerpo también les pertenece, con lo cual se encuentran en una prisión permanente en la que abandonar les supone una condena a muerte, ya que deben devolver ese cuerpo y ese espíritu. En la película se muestra una sociedad individualista que parece estar permanentemente iluminada por la luz producida por un estallido nuclear en un convulso contraste entre la luz y la oscuridad. No ocurre lo mismo con los conceptos de bien y mal que se encuentran sumidos en una red de grises en los que los personajes van a la deriva.

Todos estos personajes creados artificialmente, como ocurre también con los superhéroes, tienen una serie de preguntas existenciales sin respuesta, y una vez que las criaturas comienzan a andar libremente adquieren vida propia e inician un camino de conocimiento e incertidumbre que no puede suplir ninguna programación.

III. Soy inocente, me manipularon genéticamente al crearme

La construcción de humanos por parte de seres que no son dioses se da en diferentes mitologías y culturas. En la mitología griega la creación de la primera mujer se produce tras el robo del fuego por parte de Prometeo a Zeus. Éste para castigar a los hombres les envía “un mal con el que todos se alegren de corazón acariciando con cariño su desgracia”⁷. De esta manera Zeus crea a la primera mujer moldeándola en barro (como el Golem), con el rostro de las diosas inmortales, y entregándosela a los hombres. Ella introdujo todos los males que azotan al hombre: “los padecimientos, la dura fatiga, las penosas enfermedades que acrean la muerte”⁸. De ella “desciende la funesta estirpe (genos femeni-

7. Hesiodo, *Los trabajos y los días*, Editorial Gredos, Madrid, 1983.

8. Hesiodo, *Los trabajos y los días*, Editorial Gredos, Madrid, 1983.

no) y las tribus de las mujeres, gran calamidad para los hombres que con ellas viven”⁹.

Pandora, la primera mujer, tenía cualidades otorgadas por diferentes diosas y dioses: Atenea le enseñó a tejer, Afrodita le infunde una irresistible sensualidad, Hermes pone en ella una mente cínica y un carácter voluble, que son todas ellas cualidades femeninas que se mantienen como prototípicas en la actualidad.

Pandora no es un ser engendrado sino que fue creada artificialmente y habita entre las bestias y el género humano (anthropoi). La mujer es afín a la techné, el artificio, el rango ontológico más bajo y precario para los griegos. Pandora será el principio de la estirpe femenina, el linaje separado, “la raza maldita de las mujeres”. De esta manera lo genérico humano se solapa con lo masculino, que se entenderá como neutro y en cuyo seno se especificará lo femenino, que quedará del lado de lo diferente, de lo otro distinto. Será *lo no pensado*, lo que no exige lenguaje propio siquiera para el cuerpo.¹⁰

Hesiodo contempla el matrimonio como un mal necesario, en el que el hombre ha de soportar el inconveniente de la esposa para perpetuar su linaje. La mujer ya no es vista como la esposa del héroe a la que marido e hijos aman, sino como un ser inútil cuyo vientre voraz se encuentra perpetuamente hambriento de alimentos y sexo. Es un momento en la Grecia Clásica de explosión demográfica con una agricultura sedentaria que padece una falta de tierras.

La problemática de estas mujeres “creadas” suele ser que su creación *contra natura* en un intento de “concepción inmaculada masculina” a menudo está a punto de destruir la sociedad patriarcal a la par que a su creador, como en un acto redentor. Todos estos creadores renuevan la idea del equívoco de las divinidades al crear a la mujer, ya sea desde una costilla o con el modelado de barro, pero desgraciadamente para ellos las “creaciones” no siguen las leyes universales de la robótica propugnadas por Isaac Asimov.

El primer caso de mujer creada por medio de la manipulación genética se dio en el cine mudo alemán, *Alraune (Madrágora)* (Henrick Galeen, Alemania, 1928), interpretada por Brigitte Helm, la musa del cine alemán de la época de la República de Weimar que interpretó también a María en *Metrópolis* (1926), la historia de una mujer creada artificialmente a través de lo que podríamos considerar una inseminación artificial *ante leteram*, y los resultados, por supuesto, son desastrosos. Basada en la novela de Hanns Heinz Ewers *La mandrágora* (1911), aúna el mito

9. Hesiodo, *Los trabajos y los días*, Editorial Gredos, Madrid, 1983.

10. Gómez Rodríguez, Amparo, *La estirpe maldita. La construcción científica de lo femenino*, Minerva Ediciones, Madrid, 2004.



Alraune (Madrágora)
Henrick Galeen, Alemania
(1928)

de la mandrágora con los conocimientos científicos de la época. Las creencias populares sostenían que esta planta crecía en el lugar exacto donde el semen eyaculado por los ahorcados caía al suelo (durante las últimas convulsiones antes de la muerte surge la erección); las raíces de esta planta tienen una forma parecida a un ser humano y la tradición popular sostenía que propiciaba el embarazo de las mujeres. Aquí la mandrágora personificada en una joven surgirá de la inseminación artificial de una prostituta con el semen de un ahorcado. El ser engendrado en esta unión será adoptado y criado por el científico loco de turno que ha llevado a cabo el experimento, y con los años se convertirá en una mujer letal que matará a todos aquellos que se enamoren de ella y, por supuesto, una de sus víctimas será el propio científico. Alraune es un mestizaje entre la mujer creada, la *femme fatale* y la viuda negra que sin duda será apreciada por los fans del cine de la República de Weimar.

La actriz Elsa Lanchester interpreta el papel de la sofisticada criatura revivida por el Doctor Frankenstein en *La novia de Frankenstein* (James Whale, EE.UU., 1935) como compañera para el monstruo, pero ella se horroriza al verlo, sin llegar a entender que ella es también una creación del científico como el propio monstruo. Aquí nos encontramos con la solución propuesta ante las reiteradas peticiones de la criatura de tener

una pareja, pero como se ve, a la segunda va la vencida, y esta vez al doctor Frankenstein le sale mejor, por lo menos en apariencia, ya que sus diálogos dejan un poco que desear. Indudablemente la imagen de la novia con los cabellos electrificados elevándose hacia el cielo y los mechones blancos ondulados está al nivel de la imagen arquetípica del propio monstruo, ya sea en su creación literaria o su imagen creada por el celuloide. No será ésta la única mujer que creará el doctor Frankenstein cinematográfico, en *Frankenstein creó a la mujer* (Terence Fisher, Gran Bretaña, 1967) de la productora Hammer, interpretado por Peter Cushing, ella aparece con un aspecto inmejorable pero con un insaciable apetito homicida. Todo caballero que se cruce en su camino tiene los minutos contados. En esta versión de la mítica productora, la primera parte de la película narra la historia de amor entre dos seres deformes, atormentados y maltratados por una sociedad intolerante con los defectos físicos. La criatura que crea esta vez el doctor Frankenstein consiste en revivir el cuerpo de la mujer, eso sí, esta vez con una belleza despampanante, con el alma del deforme enamorado, así se encontrarán los amantes en un mismo cuerpo con una suma de rencores. El delirio vengativo está servido.

Sting (The Police), como otro doctor Frankenstein (*The Bride*, Frank Roddam, EE.UU.-Gran Bretaña, 1985), creará a Jennifer Beals (protagonista de *Flashdance*) con mejor fortuna que el monstruo, convirtiéndose en una perfecta señorita del siglo XIX. Sting se entregará a su formación intelectual y moral emulando a las enseñanzas del profesor con el pequeño salvaje, la modelará cual Pigmalión no tan sólo físicamente, sino mentalmente, recogiendo todos los anhelos de sus predecesores en la creación de la mujer perfecta adecuada a sus gustos y necesidades. Pero en esta variación de la historia original de Mary Shelley el monstruo seguirá con su vida, integrándose en un circo y aprendiendo a ser humano y todos los valores que le infieren esta cualidad. En cuanto a Eva, es el nombre que recibe la mujer creada por el doctor, y a la vez que comienza a cuestionarse sus orígenes se promete con un soldado, al más puro estilo de Jane Austen. Esto despertará los celos del doctor Frankenstein, quien le revelará su auténtico origen: que en realidad está hecha de distintos trozos de cadáveres...

En *La isla de las almas perdidas* (Erle C. Kenton, EE.UU., 1935), basada en la novela *La isla del Doctor Moreau* de H.G. Wells (1876), la protagonista femenina Leta es una pantera modificada genéticamente para parecer una mujer. Ella es presentada como una gatita asustada, en lugar de una tigresa, atemorizada por su amo, por su creador, como una víctima de malos tratos, que es en realidad lo que es. Le está vedado hablar de "la ley" o de "la casa del dolor". Ella es la única mujer o criatura femenina creada que habita en la casa, de hecho es la única mujer que vive en toda la isla, creada o no.

Esta película nos sume en un terror escalofriante ante el científico sin valores morales, más allá del científico loco para el que los seres vivos



La novia de Frankenstein
James Whale, EE.UU
(1935)

solo son un material sobre el que trabajar. Mientras el doctor Frankenstein mantiene una relación tormentosa con su conciencia, el doctor Moreau mantiene un terrible parecido con el modo y las técnicas de un monstruo real: el doctor Mengele. El doctor Moreau creará su propio mundo en el que él es el amo y señor, él crea, él aplica las leyes:

¿Cuál es la ley?

No andar a cuatro patas. Esa es la ley. ¿No somos hombres?

No comer carne. Esa es la ley. ¿No somos hombres?

No derramar sangre. Esa es la ley. ¿No somos hombres?

Suya es la mano que crea. Esa es la ley. ¿No somos hombres?

Suya es la mano que Cura. Esa es la ley. ¿No somos hombres?

Suya es la casa del dolor. Esa es la ley. ¿No somos hombres?

Con su peinado y bigotito con una estética que recuerda a Adolf Hitler en la manera en la que atemoriza a las masas y las domina, el doctor Moreau utiliza la tecnología de la ciencia del momento: rayo- X, transfusiones de sangre, trnsplante de glándulas, cirugía plástica, otra vez, como en casos anteriores, nada detiene al científico loco, sin escrúpulos, sin ética... ¿el resultado? más criaturas torturadas en nombre de la ciencia.

Algún día crearé una mujer, insinúa el Dr. Moreau mientras que le enseña la verdad de los seres "monstruosos" que habitan la isla, para a continuación decirle al señor Parke, mientras se recuesta como los dictadores sabedores de su poder sobre la vida y la muerte: *¿Sabe lo que es sentirse Dios...?*

La dulce gatita se abalanza sobre el visitante deseándole buenas noches. La escena es observada con la anotación: *¿has visto eso? Era tierna como una mujer... Todo el misterio al fin es desvelado: Leta es mi creación más perfecta. Pensaba llevarla como prueba a Londres. Quería comprobar su humanidad. Si podía amar y tener hijos. Ella nos temía a Montgomery y a mí.* El improvisado visitante se ha convertido en parte del experimento. Terca carne animal, siempre vuelve a surgir. Cuando es rechazada y tratada como un trozo de carne, ella llora, para placer y deleite del doctor que exclama: *ella es humana. La convertiré en humana...*

Las criaturas de la isla al ver a una mujer, que no es Leta, la denominan 'no-hombre'. No dicen que no es como ellos, es no-hombre, ¿en qué sentido?, ¿cómo ser al que desean. ¿Es acaso el otro?, ¿es inferior o superior? El significado real se nos escapa, no comprendemos bien por que el deseo del doctor es crear una mujer, ¿por su perversidad, su complejidad o simplicidad?, o simplemente porque ante una mujer hermosa los hombres caerán hechizados.

Para las criaturas el Dr. Moreau es el creador, es una especie de Dios, al que temen, que les ha marcado los mandamientos en forma de leyes, hasta que las criaturas matan a un humano y se dan cuenta de que han transgredido las leyes, de que el creador puede morir, y de que no son ni humanos ni animales, son lo "otro".

El espectro del nazismo sobrevuela toda la película con la reminiscencia de la pureza de raza y de las tesis eugenésicas, la supremacía del hombre blanco sobre todas las cosas, con poder de hacer y deshacer, amparado por la religión y la ciencia.

El final, nuevamente, implica la purificación al través del fuego.

El mito es recurrente, la mujer como leona o pantera, o el más cariñoso, gatita, dulce y dócil, o en su vertiente terrible con su cuerpo de felino y su cabeza de mujer, el terrible abrazo de la esfinge.

Siguiendo la estela de mujeres creadas con la mezcla genética de otras especies está la película *Mesa of Women* (Ron Ormond, EE.UU, 1953), donde en pleno Desierto de la Muerte mejicano, en un laboratorio secreto situado en el interior de una montaña un científico (loco) ha conseguido crear a una mujer con la letal genética de una tarántula. Con algo menos de un bajo presupuesto esta película de guión absurdo y mala realización muestra a una hierática mujer (por falta de regis-



Mesa of Women
Ron Ormond, EE.UU
(1953)

tros interpretativos) con conos en las uñas que ni siquiera son malas imitaciones de las terribles patas de la araña con los que asesina a sus víctimas en un abrazo mortal. Aunque se supone que debería ser el personaje principal, la mayor parte del metraje sin sentido la ocupan un variopinto grupo compuesto por un millonario y su esposa en viaje de novios, el piloto de la avioneta, que manifiesta una directa tensión sexual no resuelta con la mujer de su jefe, un científico que se ha vuelto loco al conocer los avances científicos del otro científico (loco) y un camarero oriental al servicio del último científico (loco), que por cierto no sabemos cómo llega a la avioneta junto con el matrimonio, que han sido secuestrados por el científico que se ha vuelto loco. De ahí que entre tanto loco nuestra cordura esté en peligro tras el visionado de una película penosa, mal interpretada, realizada y dirigida, pero que refleja alguno de los estereotipos y los miedos forjados por la sociedad de cada momento y que son reflejados por el cine de serie B.

Las féminas creadas abundan en el cine de ciencia ficción, y algunas solo las podemos nombrar tan superficialmente como el propio argumento de la película como *La mujer explosiva* (1985); crean una mujer informática que cobra vida y que en lugar de ser un juguete sexual, como ellos pretendían, es extremadamente inteligente y les ayuda a

encontrar un futuro en la sociedad en la que viven. Cine adolescente con alto contenido hormonal mezclado con bites.

Parece que cuando intentan crear a congéneres masculinos no les sale demasiado bien, pero cuando intentan crear a la mujer les salen siempre monísimas.

La creación de mujeres da para mucho desde las primeras manifestaciones mitológicas, en definitiva, haremos nuestras las palabras de Ángel Sala: *el progresivo proceso de emancipación de la máquina como elemento autoconsciente es, en cierta manera, paralelo al movimiento de liberación de la mujer y, por ende, la evolución de la máquina descrita por el cine forma parte del mito de la mujer rebelde, del femenino como esencia de lo revulsivo frente a un mundo fundamentalmente patriarcal y masculino, en donde el creador sigue respondiendo a modelos culturales propios del machismo y ocultando su deseo de concebir el ser perfecto, eficaz y dominable, hasta el punto de hacerlo sexualmente deseable.*¹¹

IV. Glamazonas, ¿quién da más?

Las mujeres sexualmente intimidatorias aparecen a menudo en las películas de ciencia ficción. Por supuesto dentro de estas mujeres *vamp* incluiríamos el mito de las amazonas, de las que la ciencia ficción se ha nutrido creando un amplio y variopinto espectro de sociedades femeninas. En este apartado a menudo nos podemos encontrar con un mestizaje de arquetipos y mitos. Por un lado tenemos a la *femme fatale* devoradora de hombres y por otro a las amazonas, aunque generalmente la monarca de éstas es una *femme fatale* capaz de arrancarle la cabeza al hombre al finalizar la cópula, nada que no haga cualquier *vamp* que se precie.

Las mujeres siguieron contribuyendo a la ciencia ficción como bellos cuerpos enfundados en ajustadas mallas resaltando sus encantos. Cuando, hablando en términos antropológicos, está demostrado (por lo menos en nuestro planeta) que el número de sociedades matriarcales se encuentra en un número ínfimo aún frente a las patriarcales, pero para el cine de ciencia ficción es un filón, más encaminado a cumplir una fantasía varonil que a representar sociedades con una distribución de poderes alternativos.

Los Estudios Fox produjeron 1980 *Una fantasía del porvenir* (David Butler, EE.UU, 1930), una comedia musical ambientada en un estrabótico viaje a Marte, habitado por una curiosa raza de bailarinas (de claqué), curiosamente todas espléndidas y dentro de una franja de edad que resultaba muy apetecible para estos aguerridos astrona-

11. Sala, Ángel, *La máquina, eterno femenino*, en *Nosferatu*, nº 23, San Sebastián, 1997.

tas. Esta película es una curiosa transformación de la leyenda de las Amazonas, cuyo único punto de concomitancia es el estar habitado por mujeres.

Si hiciésemos un ranking de películas mal dirigidas, interpretadas y realizadas y le sumáramos el mayor número de inconsistencias científicas, *Catwoman on the moon* (Arthur Hilton, EE.UU, 1953) sería una perfecta candidata, aunque para amantes de películas de serie B no tiene precio. Desde el comienzo de la película en la que la nave está amueblada con muebles de oficina y sillas de ruedas que sirven para el aterrizaje, solo hace falta ponerles un cinturón de seguridad, a los trajes de astronauta sin depósito de oxígeno, pasando por cigarrillos capaces de prender fuego en atmósfera cero, los despropósitos están servidos. Pero vayamos al argumento: una nave aterriza en la cara oculta de la luna, allí viven las supervivientes de una raza de miles de años de antigüedad: las mujeres gato. El número de estas mujeres gats es ínfimo, ya que para sobrevivir y poder mantener las reservas de oxígeno se redujo la población. Resulta que las mujeres gato poseen poderes mentales y han dirigido a la única mujer tripulante a través de la telepatía para que construyese la nave que les ha permitido llegar a la luna. Sí, como pueden imaginar las siniestras intenciones “ocultas” de las mujeres gats es hacerse con la nave para huir de su planeta moribundo. Lógicamente el perverso plan no sale adelante; igual es por la vestimenta de mallas negra con bailarinas y las cejas pintadas de las mujeres gato, así, ¿Quién es capaz de engatusar a un terrícola?

La saga continuó unos años más tarde con *Missile to the Moon* (Richard E. Cuhna, EE.UU, 1958), con frases por parte de los caballeros a la única tripulante femenina como *si por aquí no hubiera mejor material, me prestaría para pellizcarte*. Con una actitud de depredador, el “hombre” se lleva a todas las chicas, cándidas ellas. En esta película encontramos todos los presupuestos posibles: planeta habitado por bellísimas Amazonas, triángulos amorosos, una reina cruel y vil, muchachos aguerridos de estricta moral, intrigas palaciega, y, eso sí, ellos con el recatado uniforme azul, incluso el mono que les acompaña va perfectamente uniformado, arañas gigantes (en esa época la población vivía bajo el miedo de un ataque nuclear y las posibles derivadas de la radioactividad en el medio ambiente) y las Amazonas con livianas minifaldas de todas las tonalidades imaginables que destacan sus culturales medidas.

En *Abott and Costello go to Mars* (Charles Lamont, EE.UU, 1958), los cómicos llegan a Venus después de que el cohete errara la dirección a Marte, total que son unos cientos de miles de kilómetros de más. La sorpresa la encontrarán en que Venus está habitado por mujeres interpretadas por aspirantes a Miss Universo, lógicamente las bandas son de Miss Júpiter, Miss Venus... En este triste intento de película humorística, la libido de las mujeres sobrepasa cualquier baremo imaginable, ya que tan sólo han pasado cuatrocientos años desde que tuvieron las

últimas relaciones con hombres. En estas circunstancias hasta Abott y Costello puede que lleguen a ser deseables para Misses Universo poco exigentes.

Como Venus se mantiene como un planeta habitado por mujeres, simplemente por compartir el nombre con una diosa mitológica, será el eje central de películas de civilizaciones de Amazonas que habitan en este planeta.

V. La mantis que vino del espacio

En una cósmica combinación de mujer sexualmente depredadora y de todos los miedos a la castración, la figura de la mantis religiosa se ciñe maravillosamente, como un apretado corsé gótico que constriñe todos los miedos a la vez que libera una irresistible atracción por esa belleza suavemente sádica representativa de una *belle dame sans merci*, o lo que coloquialmente conoceríamos como una mantis religiosa hembra que, pese a su forma y denominación piadosa, la hembra devorará (sin piedad) la cabeza del macho durante la cópula, y éste, descabezado, continúa con los movimientos rítmicos...

Existe una lista de mujeres cuya compulsión es el asesinato como forma de vida, de placer o por mera necesidad alimenticia. En *La mujer avispa* (Roger Corman, EE.UU, 1959), la dueña de una próspera empresa de cosméticos cuya imagen publicitaria siempre ha sido ella misma, detecta que las ventas decaen en paralelo a como decae su juventud. ¿Cuál es el problema? Encontrar la pócima de la eterna juventud. Eso no es complicado, sólo necesitamos al científico loco y una cobaya humana sin escrúpulos, y el cóctel estará servido frío, por supuesto agitado, no revuelto. El científico pone en marcha un revolucionario método de rejuvenecimiento a partir del veneno de avispa y los resultados son rápidos e inmejorables. Pero toda partida tiene su contrapartida, y cuando se pacta con el diablo todo tiene un alto precio. Los primeros efectos son maravillosos, pero pronto surgirán los temidos efectos secundarios y la dama se convertirá poco a poco en una hermosa mujer-avispa que clavará su letal aguijón para succionar la vida de aquéllos que se crucen en su camino. Al principio este cambio será reversible una vez conseguida su meta, pero poco a poco esta reversibilidad cambiará para convertirse en irreversible. Una película de bajo presupuesto que promete más de lo que realmente cumple. En esta película nos encontramos ante un parecido con la leyenda de la condesa Ersebet Bathory, la condesa sangrienta¹² que no dudará en asesinar para mantener su belleza.

12. La leyenda de la condesa sangrienta cuenta que Ersebet Bathory desangraba a jovencitas del lugar para poder bañarse con su sangre por motivos meramente cosméticos; como suele decirse, no era nada personal.

Estas *femmes fatales* del espacio se caracterizan por considerar a los hombres como meros trozos de carne que resultan útiles para sus necesidades, que varían entre fines reproductivos o fines alimenticios, pasando por los beneficios rejuvenecedores de la ingesta de sus fluidos vitales (en *Planeta sangriento* (Curtis Hurrington, EE.UU, 1966), son vampiresas del espacio con un voraz apetito insaciable por la sangre humana; en *La mujer sanguiuela* (Edward Dein, EE.UU, 1960), mata a los hombres para conseguir glándulas pineales y conseguir un suero de juventud; y en *La invasión de las mujeres avispas* (Dennis Sanders, EE.UU, 1973), primero se acostaron y luego mataron a los hombres que se cruzaron en su camino, etc.).

En *Embrión* (Ralph Nelson, EE.UU, 1976), un embrión es llevado al término de su gestación fuera del útero por un científico, y el resultado es el rápido crecimiento de un embrión que se convierte en mujer sin pasar por las etapas de la infancia y adolescencia, lo que impide que aprenda un código ético, convirtiéndola en una belleza mortífera. La mujer, que apenas cuenta con días de edad, recibe las enseñanzas y la atención del científico, lo que culmina con una noche de goce. Pero esta noche de pasión deja tras de sí algo más que la pasión, deja un embrión que al alimentarse provoca un envejecimiento prematuro de la madre. Para contrarrestar este envejecimiento, la protagonista (Bárbara Carrera) tendrá que matar para nutrirse y equilibrar el desgaste producido por el embarazo, ya se sabe que hay que comer por dos y llevar una dieta variada y equilibrada. El problema llega cuando el científico averigua las costumbres dietéticas de nuestra embarazada, lo que presagia que no vamos a tener un final feliz.

En un paso evolutivo más llegamos a *Species* (Roger Donaldson, EE.UU, 1995), en la que Natasha Henstridge ha sido creada por unos laboratorios a través de la manipulación genética con la mezcla de ADN humano y alienígena. Esta criatura posee un rápido crecimiento y una capacidad de acomodación al medio asombrosa junto a unas cualidades físicas e intelectuales memorables. Ante la amenaza que la joven supone los directivos deciden acabar con su vida mediante un gas venenoso inyectado en su celda de cristal reforzado, pero esta consigue evadirse de las instalaciones supersecretas y superseguras. Una vez en el exterior la joven, siguiendo su ciclo vital, se crea su propio capullo en el que poder realizar su metamorfosis y, cual crisálida, emergerá transformada en una hermosa mujer. Desde este momento comenzará una vorágine de apareamientos y asesinatos en busca de la perpetuación de la especie, como dijo Darwin, junto con una persecución y cacería de la criatura.

Las mujeres depredadoras modelo mantis religiosa son las representantes vivientes del mito de la vagina dentada y los miedos a la castración propugnados por Sigmund Freud y el psicoanálisis.

VI. The ultimate gothic vamp

La *femme fatale* sideral más efectiva, en su vorágine destructiva, es capaz de poner huevos; sus curvas probablemente no nos resulten seductoras, sus fluidos no serán demasiado lúbricos y su sonrisa no deslumbrará tentadora, pero una vez la conocemos, jamás la olvidamos.

The ultimate gothic vamp, aunque suena a grupo de rock gótico se trata de la *vamp* más destructiva que los seres inteligentes del espacio, que sepamos que existen, han conocido.

Alien, el octavo pasajero (Ridley Scott, EE.UU, 1989) nos muestra, o mejor dicho nos esconde una bella monstruo creada por R. J. Giger de la que poco vemos más allá de una combinación perfecta de mantis religiosa y vagina dentada.

Alien, la hembra despiadada al que todo hombre teme, de mortal abrazo y a la que no le hace falta realizar el coito para arrancar la cabeza del macho, con una doble dentadura espeluznante, es la pesadilla perfecta hecha forma para Freud con su miedo a la castración y, algo más, nos muestra el terror al "otro" en estado puro.

Si desmenuzamos ligeramente todas estas capas, fácilmente psicoanalizables con un manual de ir por casa, no resulta paradójico que sea otra hembra, una hembra humana, una mujer, aunque poco sexualizada y diametralmente opuesta a una *femme-fatale* y poco versada en el manejo y la subyugación sexual de machos, la que acabe con ella.

La película nos muestra un duelo de hembras, la versión *heavy* de una pelea en el barro en la que el coso se transforma en la claustrofóbica nave Nostrom, viajando por el silencioso espacio profundo. Alien nace de un huevo bueno, exactamente el embrión salta del huevo y se introduce por la boca en un humano), y desde ese interior calentito, húmedo y viscoso se abrirá paso hacia el exterior eviscerando para ello a su víctima, e indudablemente tuvo una mala digestión. A partir de ese momento ella, el alien, comenzará a matar uno a uno a los miembros de la tripulación, incluso acabará con el médico, un androide de última generación por el que corre ácido corrosivo por sus venas. No hay escapatoria, la tripulación se encuentra sometida al juego del gato y el ratón, y ellos serán los ratoncitos. Curiosamente será un gato uno de los dos únicos supervivientes una pareja de gato y mujer soltera (que cada cual psicoanalice por su cuenta)). El final se convierte en un juego de fuerza y astucia en el que este monstruo de pesadilla es lanzado al vacío del espacio.

En definitiva, con Alien nos encontramos ante una vagina dentada castradora y devoradora con una capacidad destructora sin precedentes, por lo tanto, podría resultar hasta lógico que fuera otra poseedora de

tan temible arma de destrucción masiva la que se enfrentara a la bestia. O simplemente nos encontramos ante una nueva versión de la leyenda en la que San Jorge se enfrenta al dragón para salvar a la doncella, pero en esta versión la doncella se enfrenta directamente al dragón, y el pobre San Jorge se ha convertido en un héroe caído, exactamente en un héroe devorado. O quizá nos encontramos ante el sempiterno duelo entre la reina malvada o madrastra en la perpetuación de roles: virgen, madre, puta o bruja.

Conclusión

Ante toda esta pléyade de malvadas de toda talla, medida, color y peso (con o sin escamas) que conforman las *vamps* dominadoras del espacio, nos vemos subyugados. A menudo el incauto hombre, pese a ser muy hombre, (o precisamente por eso) cae en las telas de araña de las pérfidas *vamps*, y se encuentran atrapados como una mosca a punto de ser devorados, pero en ocasiones se salvan *in extremis* gracias a las más duras oponentes de la *vamp*: la esposa fiel (y que no le manche su impoluto delantal) o la abnegada prometida, luchadoras que no se hacen ni una carrera en las medias tras la ardua batalla. Bajo la mascarada de rayos láser, lycra a gogó y absurdas premisas junto con esperpénticas producciones de bajo presupuesto, estas películas recogen la idea de la mujer malvada *per se*, recogiendo asimismo ese acervo cultural que no entiende de culturas y, como vemos, tampoco de barreras interplanetarias. La ciencia ficción no es más que la plasmación de la sociedad de su momento y del planteamiento teórico de alternativas futuribles en las que actúa como un campo de experimentación sociológico. Si trascendemos de las ideas preconcebidas de marcianos verdes, podemos llegar *hasta el infinito y más allá*¹³ y con ello decidir si atravesamos los agujeros de gusano o nos movemos entre universos paralelos construyéndonos nuestro propio universo para jugar

A pesar de que vienen a conquistarnos con aviesas intenciones, podríamos decir aquello d: "arquetípical", querido Watson, no en vano la ciencia ficción moderna nació de la pluma de una mujer, con la creación de un arquetípico doctor y su arquetípico monstruo como entretenimiento, en una reunión de tres hombres y una mujer en una tormentosa noche de un glacial verano en Italia.



13. *Buzz Lightyear, Toy Story*, EE.UU, 1995.

.....


mentenebre



ASOCIACIÓN CULTURAL MENTENEBRE

.....

WWW.MENTENEBRE.COM
