

**ESTEREOTIPOS SEXISTAS EN PERSONAJES
HUMANOS Y NO HUMANOS DE LA
PELÍCULA *BEOWULF*.¹
UNA MIRADA DESDE EL GÉNERO**

Vicente Castellanos Cerda* y Elvira Hernández Carballido**

RECIBIDO: 25 de noviembre de 2011

ACEPTADO: 30 de marzo de 2012

CORREOS ELECTRÓNICOS: vcastellanosc@gmail.com
elviracarballido@yahoo.com.mx

* Vicente Castellanos Cerda es profesor-investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa (UAM-C).

** Elvira Hernández Carballido es investigadora de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

¹ Robert Zemeckis, Estados Unidos, 2007.

PALABRAS CLAVE | cine, estereotipos, sexismo, género y mujeres.

KEYWORDS | film, stereotypes, sexism, gender and women.

RESUMEN

El cine es considerado el séptimo arte, una industria, la fábrica de sueños, un medio de comunicación, cultura visual y entretenimiento; también debe ser considerado como una de las dimensiones más representativas en la construcción de género. En efecto, la representación cinematográfica de la mujer muchas veces se ha limitado a la estigmatización, a la creación y fortalecimiento de estereotipos femeninos que además de difundir sexismo, rechazan y violentan al presentar como natural o entretenido representar a las mujeres una existencia de opresión frente al poder patriarcal. Es así como este artículo tiene como objetivo analizar la película *Beowulf*, una producción digital que moderniza su producción pero no transforma sus contenidos y mantiene representaciones femeninas estereotipadas y sexistas. Nuestro análisis pretende advertir las relaciones de opresión entre hombres y mujeres, así como los estereotipos presentados en dos escenarios: el poder y el erotismo, tomando en cuenta al mismo tiempo la función del personaje, el tratamiento digital y el punto de vista de la cámara para advertir si existe o no rompimiento de los mecanismos de identificación en el o la espectadora.

ABSTRACT

The film considered the seventh art, industry, the dream factory, a means of communication, visual culture and entertainment; should also be considered as one of the most representative dimensions in the construction of gender. Indeed, the cinematic representation of women has often been limited to the stigmatization, the creation and strengthening of female stereotypes in addition to spreading sexism, refuse or threaten to present as natural or enjoyable represent women face a life of oppression patriarchal power. Thus, this article aims to analyze the film *Beowulf* that is a digital production modernizes its production, but does not transform its contents and maintain stereotyped and sexist representations of women. Our analysis is intended to alert the oppressive relations between men and women and the stereotypes presented in two scenarios: the power and eroticism, taking into account both the role of the character, the digital processing and point of view of the camera to advise whether or not breaking mechanisms or identification in the spectator.

INTRODUCCIÓN

Se afirma que este siglo XXI se ha caracterizado por potenciar aquello que el cine ha hecho muy bien desde el siglo XIX: mostrar el mundo de otra forma diferente a la habitual. Sin embargo, aunque los procesos de producción se han transformado significativamente, y ahora desde una computadora se crean escenarios impresionantes o se estilizan las figuras humanas, llegando a hacer representaciones bastantes fieles al cuerpo humano, las miradas y contenidos no han revolucionado al mismo ritmo y las representaciones femeninas siguen siendo estereotipadas y muchas narraciones visuales reiteran y fortalecen el sexismo latente en la sociedad patriarcal.

Por ello, hemos considerado importante analizar desde la perspectiva de género una película digitalmente avanzada pero formalmente tradicional y sexista. *Beowulf* es un filme que se destacó por el uso de seres fantásticos generados en la computadora, animaciones de personas sin humanos o híbridos reales-virtuales. La película parecía haber logrado “bañar” con cera virtual el cuerpo humano de un personaje, dando como resultado un híbrido real-animado. La contradicción en lo que mira, desea y proyecta el espectador es una constante a lo largo del filme: el cuerpo masculino perfecto, el cuerpo femenino perfecto *versus* el cuerpo desollado monstruoso, en un contexto cultural sobre los temas del poder y del erotismo, donde las mujeres siguen siendo representadas de forma estereotipada y donde la forma de desarrollar la historia delata un constante sexismo.

Es así como nuestro objetivo es analizar la película *Beowulf*, una producción digital que moderniza su producción pero no transforma sus contenidos y mantiene representaciones femeninas estereotipadas y sexistas.

El texto se dividió en cuatro apartados. El primero toma en cuenta los estudios feministas y de género que advierten el papel del cine en la construcción de género al difundir en un número representativo de filmes imágenes estereotipadas de las mujeres. A continuación exponemos la puesta en pantalla y las características generales de la película. A continuación presentamos nuestro análisis al detallar los personajes y estereotipos y al mostrar las miradas y voces en el escenario sexista que presenta el filme.

Es importante advertir que esa revolución que vive el cine del siglo XXI es totalmente digital y ha creado en pantalla escenarios que maravillan al espectador pero, desgraciadamente, sus contenidos mantienen el sexismo, lo modernizan o lo digitalizan pero no lo transforman en pos de imágenes dignas y plurales del ser femenino.

CINE, ESTEREOTIPOS Y SEXISMO

El punto de partida teórico de este análisis es la firme convicción de que la categoría "género" permite advertir la forma como son construidas las identidades femeninas y masculinas en contextos sociales y culturales determinados, que han provocado una desigualdad entre hombres y mujeres en esta sociedad patriarcal. En esa construcción participan diversas instituciones como la familia, la Iglesia, la escuela y los medios de comunicación, entre ellos el cine.

Es así como en el cine, advierte Márgara Millán, la mujer ha sido objeto de la mirada masculina y ha elaborado un discurso sobre la mujer, enseñándole determinadas formas de ser mujeres:

Ofrece modelos y conforma un horizonte de posibilidades y conforma un horizonte de posibilidades, es decir, interviene en su construcción cultural. El cine y las imágenes en general son creación de mundo, orientan y proponen, no sólo "reflejan" eso que llamamos "realidad". Es por ello que la fabricación de imágenes es un importante "transmisor" de género. En el cine y los medios audiovisuales circula la "semiosis" de género (Millán, 2007: 386).

Esos modelos, esas formas de representar a las mujeres son estereotipos, que podemos caracterizar como:

- Conjunto de ideas que un grupo o una sociedad obtiene a partir de las normas o los patrones culturales previamente establecidos.
- Su acción es fijar de manera permanente y de identificar un modelo preestablecido, conocido y formalizado.
- Generalizaciones sobre personas y/o instituciones que se derivan de su pertinencia en determinados grupos o categorías sociales.
- Pertenecen al imaginario social y cristalizan significados de gran eficacia simbólica que se nos presentan como la pura realidad.

En uno de los trabajos pioneros en torno a medios de comunicación y estereotipos, Carola García Calderón indica que los estereotipos, al ser ubicados en la identidad femenina, representan patrones estéticos, normas de conducta que se presentan como ideales:

Se idealiza la imagen de cierto tipo de mujer, se le asocia como una serie de atributos a llenar y surgen los estereotipos como "las triunfadoras", "la esposa joven", "la mujer moderna"... El mito se ostenta como una realidad,

esto es lo que recibimos, ideas que rodean la visión del papel de la mujer en la sociedad. Los mitos que dicen que la mujer nació para criar a los hijos, para estar en la casa o para cumplir el rol de madre y esposa (García Calderón, 1980: 117).

Otro trabajo pionero en torno a los estereotipos en los medios de comunicación es el de Olga Bustos, quien consideró los siguientes en torno al ideal femenino:

- Ama de casa.
- Objeto sexual.
- Madre-esposa.

En una investigación más sobre el tema, Paloma Díaz y Carlos Muñiz (2007) en su artículo "Valores y estereotipos femeninos en la publicidad gráfica de marcas de moda de Lujo en España", enumeran los siguientes roles:

- Mujer tradicional.
- Mujer luchadora-transgresora.
- Mujer frágil o sometida.
- Mujer sensual.
- Mujer moderna.

Thaís Aguilar Zúñiga afirma que esta construcción de estereotipos tiene como punto de partida el patrón masculino, por lo que las mujeres están sujetas a una subordinación que se ve reforzada por los medios de control social y cultural:

Las prácticas discursivas de los medios de comunicación masivos refuerzan la identidad femenina que nos ubica en dos extremos opuestos –sin términos medios–: mujer ángel-mujeres demonio, mujer-madre, mujer-víctima, mujer-débil, mujer-frágil, mujer-dependiente. Los medios no ofrecen una imagen equilibrada de los diversos estilos de vida de las mujeres y de su aporte a la sociedad. Insisten en presentarnos en papeles tradicionales, igualmente restrictivos, o muestran imágenes donde el cuerpo de las mujeres es cosificado y sexuado, presa de la violencia por servir de tentación a la lujuria (Aguilar, 2004: 53).

Aimée Vega Montiel afirma que existen recomendaciones externadas por importantes organismos internacionales para erradicar los estereotipos sexistas, como es el caso de la Plataforma de Acción de Beijing y la Convención Belém Do Pará. Las citadas instancias han subrayado la importancia de “adoptar todas las medidas necesarias para eliminar los prejuicios y las prácticas consuetudinarias y de otro tipo, basadas en la idea de inferioridad o la superioridad de un sexo sobre otro y de los estereotipos asignados a hombres y mujeres” (Vega, 2010: 11).

Sin embargo, dichas recomendaciones no son atendidas. Es así como los medios de comunicación siguen difundiendo y reproduciendo estereotipos sexistas donde las mujeres son únicamente presentadas como dadoras de vida, ser para los otros, cuidadoras y objetos. Esta manera tan limitada de presentarlas delata el sexismo de los medios de comunicación, es decir, son discriminadas por el simple hecho de ser mujeres y ante ello el patriarcado sostiene la perspectiva de subordinación, explotación e inferioridad ante el sexo que consideran dominado: el femenino. Y ante estas visiones, el cine no es ajeno de ello pese a la modernidad y adaptaciones “revolucionarias” en lo tecnológico pero, al parecer, no en los contenidos que eliminen los estereotipos sexistas.

PERSONAJE REAL O NO REAL EN EL CINE DEL SIGLO XXI

“Veo un muñeco que parece humano, veo un humano que parece muñeco”, comentario del filósofo español José Ortega y Gasset al referirse al efecto que le causaban las esculturas humanas hechas de cera. Del mismo modo, veo, en la pantalla de cine, un personaje virtual que parece real y veo lo virtual en el personaje.

Lo monstruoso es una anomalía del cuerpo, es una evidencia que la piel o las proporciones de una persona o de cualquier otro ser vivo carecen de la regularidad natural. Lo monstruoso es antinatural e irregular ante la mirada.

Lo monstruoso es un hecho visual que puede producir el deseo de no ver. Sea por repulsión psicológica o por pudor social, ante el monstruo simulamos no ver, para ver furtivamente. Aún sin incorporar del todo tabúes y normas sociales, el niño de inocente mirada cultural, se detiene a observar las anomalías sin las consecuencias de algún tipo de reclamo por hacer patente, mediante el acto de mirar, la singularidad del monstruo.

Esta atracción primera no desaparece con la edad pues no poder ver al monstruo produce el efecto contrario: el deseo de mirar detenidamente cada una de sus imperfecciones, de su anti-naturaleza. El monstruo, no obstante, se halla protegido por la cultura que nos obliga a considerar igual lo diferente, pero siempre con cierta lejanía o conmiseración, es decir, mediante el ejercicio de la discriminación simulada de compasión.

Lo monstruoso no es una anomalía aislada, no existe sin su contraparte: el cuerpo humano terso y proporcionado, o aun mejor, el cuerpo humano en la perfección de la juventud, definido por valores visibles como musculatura, flexibilidad y fuerza. El cine, como lo afirmó Bazin, tiene la posibilidad de momificar cuerpos y objetos, los detiene en el tiempo. El cuerpo de los actores queda impresionado, atrapado en el material sensible a la luz, para nunca más avanzar, para perder la condición natural de transformación dada

por el tiempo. El cine es la pintura contemporánea de Dorian Grey a la inversa, mientras el actor envejece, la película queda atrapada en el momento: la vida es diacrónica, el cine sincrónico.

El cuerpo bello y el cuerpo monstruoso son una preocupación permanente del cine. La descomposición, transformación e incluso mutilación corporal, llaman nuestra atención al activar mecanismos psicológicos de deseo, masoquismo y fantasía. Los cuerpos exhibidos en la pantalla de cine nos atraen o nos producen repudio, pero nunca indiferencia.

Por otro lado, el monstruo lo es si se comporta como tal, no basta una presencia física anómala, es necesario que el monstruo destruya, asesine, castigue, torture, en suma, tenga un comportamiento destructivo. Sus acciones pueden estar motivadas por causas personales y sociales, o bien, tener su fundamento en una suerte de naturaleza destructiva; no importa, el monstruo siempre es una amenaza a la especie humana.

En el cine, al espectador le está permitido ver todo, sin juzgar las intenciones de su mirada. Para el espectador una película es un banquete voyerista al ejercer libremente su deseo de mirar. "La mirada no es sólo un fenómeno de percepción, sino que incluye muchos otros aspectos como la subjetividad, la cultura, la ideología, el género, la raza y la interpretación" (Fuery, 2000: 6). Mirar la película implica un sinfín de relaciones entre quien mira y las imágenes en movimiento. Estas posibles relaciones tienen como resultado una interpretación personal y cultural del espectador de su experiencia cinematográfica, fundamentada no en la verdad o en la realidad de los registros y los hechos de la pantalla, sino en la construcción de la verosimilitud narrativa y audiovisual de la película.

Con la incorporación de la computadora en el tratamiento de los cuerpos, fue posible exhibir una variedad perfeccionada de humanos y humanoides, más allá de los dibujos animados figurativos originados ya en la primera parte del siglo XX. Los resultados han sido variables desde los años ochenta cuando el binomio cine-computadora inició la era digital en la historia del cine: cuerpos totalmente virtuales, al principio de apariencia falsa y movimientos torpes, sobre todo si imitaban a los seres humanos; cuerpos híbridos: mitad humanos, mitad animal o robot; y recientemente cuerpos humanos perfeccionados por la tecnología. También ha sido posible hacer interactuar seres fantásticos con algún rasgo humano, con personajes enteramente de carne y hueso.

El cine de ciencia ficción, el de fantasía y el de terror, parecen ser los grandes beneficiarios de esta revolución; sin embargo, el trabajo de montaje en la computadora puede ser tan preciso y el resultado tan parecido a una secuencia grabada en el plató o en locación que el uso de la computadora en el tratamiento de los cuerpos, humanos o monstruosos, es un recurso siempre presente en la mente de los directores.

La puesta en pantalla de seres con algún tratamiento parcial o total de tipo digital pone en entredicho el carácter de huella luminosa de los objetos y personas que vemos en una película. El registro es cada vez menos real, menos físico, pues el montaje, sea en pantalla o en sucesión de imágenes, se hace en la computadora.

En concreto, el tratamiento del cuerpo humano ha sido evidente en esta breve historia propiciada por la relación cine-computadora, en los siguientes tratamientos digitales que han sufrido las apariencias físicas de los personajes:

- La falsedad del cuerpo del videojuego.
- La imposibilidad de reproducir con realismo el cuerpo y los movimientos característicos del ser humano.
- La clonación digital de actores.
- El baño cosmético digital al cuerpo.

Las dos primeras apariencias se caracterizan por su falsedad evidenciada en expresiones forzadas, en movimientos robotizados, en gesticulaciones antinaturales por atrofia de los músculos virtuales (más bien se trata de un problema de programación y de límites tecnológicos), en suma, estos seres cuasi-humanos son monstruosos por sus anomalías físicas, aunque no se comporten como tal.

La clonación digital es un recurso que permite multiplicar pocos actores en miles. Las muchedumbres reflejadas en la pantalla de cine, antes anónimas, ahora son el resultado de clonar a unas cuantas personas.

El último tipo de apariencia, el derivado del baño cosmético, es el que nos ocupa en este trabajo. En el filme titulado *Beowulf*, los efectos especiales generados por el ordenador, tan comunes en la alteración de las leyes espacio-temporales, se aplican en algunos actores cuya apariencia física contrasta con el monstruo a vencer. El resultado del baño cosmético digital a los actores es sorprendente, pues por primera vez en la historia del cine, el deseo del espectador se ve escindido entre la atracción física y el rechazo. Las identificaciones secundarias con los personajes, como lo propuso Metz, ya no se pueden considerar un mecanismo psicológico casi automático, más bien ponen en crisis estos mecanismos propios de un cine pre-digital, pues la atracción o el rechazo no depende más de las acciones narrativas de los personajes ni de la perfección o imperfección humana, sino de su apariencia a veces real, a veces irreal, de sus cuerpos. Se trata de una escisión que dificulta los mecanismos de identificación psicológica, pues qué se ve: ¿un actor o un ser humano generado por computadora? El tratamiento fue el contrario al aplicado a los personajes de los videojuegos que produce humanos falsos en su apariencia, gesticulación y movimientos; en esta película se dio el baño virtual a los humanos para hacerlos parecer más virtuales.

En *Beowulf* reconocemos a los actores de la película, constatamos su existencia en la realidad, pero al mismo tiempo nos percatamos del baño de cera virtual con el que han sido tratados en la posproducción. En las notas de la filmación, el director de la película, Robert Zemeckis,¹ afirma que la justificación para decidir el tratamiento virtual

¹ Este director ya había experimentado con tratamientos similares aplicados en los personajes de la película *The Polar Express* (Estados Unidos, 2004), pero con resultados aún muy falsos, muy apegados al síndrome del videojuego.

que recibieron los actores de la película se debió al intento de hacer más creíble una historia mitológica, al alejarlos de su condición humana notorias en la edad, el género y el color de la piel. El denominado “foto-realismo” del cine fue suavizado por el baño virtual a favor del mito y en detrimento de la realidad. “Ver esta película produce un efecto de realidad y fantasía a la vez, efecto particularmente apropiado para una historia mitológica. El filme es un híbrido que muestra el realismo fotográfico que no es completamente realista” (Zemeckis, 2008: 22). El razonamiento es simple: una película como *Beowulf* utiliza espadas de plástico, aparecen monstruos virtuales, ¿por qué no despersonalizar a los actores en su apariencia corporal?

Sin embargo, la justificación en función de la diégesis y del género que da el director, no nos es suficiente. El espectador puede entender los motivos de estas decisiones, pero lo cierto es que la aplicación de esta tecnología en los cuerpos de los actores produce un efecto estético de extrañamiento en el espectador, lo obliga a replantearse los filtros culturales sobre los cuales ha construido su memoria audiovisual y altera los esquemas psicológicos del deseo y la identificación. Además, como veremos ahora, la película, más allá de ser la representación cinematográfica de un importante poema épico para la lengua inglesa, enfrenta visualmente la perfección del cuerpo humano con el cuerpo anómalo del monstruo.

PUESTA EN PANTALLA DIGITAL: PODER Y EROTISMO

Cuerpo humano *versus* monstruo desollado, no es sólo una oposición temática del filme, sino también formal, concretizada en el punto de vista de la cámara. Los personajes principales se caracterizan por el poder social que detentan y por la posibilidad de aparecer desnudos o casi desnudos en la pantalla. Más allá de las justificaciones narrativas, se puede afirmar que reyes, héroes y monstruos aparecen con una desnudez erótica a lo largo del filme, acentuada por la ubicación de la cámara que se exhibe entre el tradicional falo-centrismo de la mirada y otras miradas femeninas u homoeróticas. La banda sonora en los diálogos y en las canciones alimenta esta contradicción.

La desnudez de los personajes poderosos constituye una representación mítica del poder, de héroes enfrentados a amenazas que los superan, pero que no serán derrotados.

Para el análisis de algunas secuencias de la película, recurrimos al siguiente principio teórico como guía: el acto de ver del espectador consiste en un sistema de relaciones entre el sistema textual de la película y su sistema de interpretación cultural que va de las identificaciones de tipo psicológico al momento de la proyección a los significados sociales movilizados por el filme.

Del sistema textual cinematográfico destacamos las siguientes categorías: función del personaje, tratamiento digital y punto de vista de la cámara. Del sistema de interpretación cultural, hacemos una subdivisión, la correspondiente al rompimiento de los mecanismos de primera (cámara) y segunda identificación (personaje) y la referente a las alusiones culturales de poder, erotismo y oposición hombre-mujer. El modelo de análisis está sustentado en dos pisos: el de la base está en función de lo que aparece

textualmente en la pantalla y, el otro, relacionado con la interpretación cultural del montaje audiovisual.

El análisis de tres personajes de la película está justificado por su presencia común en la cámara: los tres ejercen poder simbólico sobre los demás, los tres se muestran desnudos en la pantalla y los tres reciben un tratamiento diferente mediante el artificio del punto de vista, fortaleciendo estereotipos y dándole un tono sexista al filme. La posición de la cámara no transparenta la narración sino que la atrae para mantener o cuestionar los procesos de identificación del espectador.

PERSONAJES Y SEXISMO REPRESENTADOS EN ESTEREOTIPOS

Hrothgar

El rey Hrothgar es el primero de los personajes en aparecer con una túnica que cubre parcialmente su cuerpo. En la secuencia inicial el rey inaugura un nuevo espacio de diversión, promesa que cumple para su pueblo. La fiesta está animada por las bebidas, se desbordan todo tipo de pasiones; el rey ebrio habla a la gente para hacer énfasis en el cumplimiento de su palabra. Las miradas a la reina, ésta sí totalmente vestida, nos permiten establecer la primera relación de sumisión de la mujer: ella está para servirle; sin embargo, sus servicios son incompletos, pues no quiere tener hijos. En este caso, la reina demuestra tener control sobre su cuerpo y decide negarlo porque no desea procrear con quien ya no ama ni respeta.

Una vez que el rey termina su discurso, un juego de campo-contracampo permite ver espaldas, nalgas y piernas de éste, justo en el momento en que la túnica se le cae. La toma es un acercamiento que enfatiza los glúteos del rey.

Hay aquí dos elementos importantes, pues con esta descripción al parecer se repite un punto de vista falo-centrista, pero no es así. El primero es común a todos los personajes principales que recibieron el baño de cera virtual. La desnudez del rey hace que entremos en conflicto entre un cuerpo perteneciente a un actor (Anthony Hopkins) y el muñeco virtual semejando el modelo de humanos generado por las computadoras, es decir, el modelo de la "persona" de videojuego. La escisión es un hecho en el espectador, pues se queda a la mitad del camino entre quien desea el cuerpo en pantalla y quien toma conciencia del muñeco asexuado e irreal del videojuego. A esta característica que se repite en el resto de los personajes, se le suma el énfasis en la parte posterior del cuerpo del rey. La túnica, debido a la borrachera, se le sale de control al personaje y deja ver su desnudez parcial. La cámara, cuyo juego campo-contracampo había mostrado tomas generales del cuerpo completo del rey, se ubica más cerca cuando la caída de la túnica es un hecho. Las risas de los espectadores son un síntoma de negación de lo que ven y no quieren detenerse: el modo en que históricamente se han construido las prohibiciones de la sexualidad.

Culturalmente, a la desnudez femenina le corresponde el silencio del deseo, la contemplación; a la masculina, risas y negación. Claro síntoma de un punto de vista extraño; extraño porque no es común y extraño por el efecto de alejamiento causado al espectador. El dorso de un hombre no es para contemplarse, no se desvía la mirada; en

su lugar, uno se ríe. Si bien el cuerpo femenino es punto de atracción del deseo, el masculino es motivo de broma. Aquí la broma no es burla, es rompimiento cultural de aquello que por tabú no nos está permitido desear.

Beowulf vs. Grendel

Beowulf versus Grendel no sólo son los personajes principales de una batalla épica de la versión inglesa de David y Goliat, no sólo son referencia mítica del héroe que supera las circunstancias de desventaja física frente al enemigo gracias a su astucia y valor. En pantalla, esta oposición es la representación de la corporeidad en juego: cuerpo humano *versus* cuerpo desollado. Perfección y anomalía corporales se enfrentan en una lucha a muerte.

Beowulf pelea desnudo pues no hay armadura que detenga al monstruo, mientras que la desnudez del monstruo está dada por su propia naturaleza anómala. Sin embargo, ambos son bípedos, característica que los emparenta junto con la capacidad del lenguaje (ambos hablan). Grendel es un humano desechado por su apariencia monstruosa; por la falta de padre es la víctima que posibilita la sobrevivencia de la especie humana.

En el momento en que Beowulf se desnuda por primera vez, lo hace frente a la reina; su armadura cae suavemente de los hombros al piso, mientras la mirada sorprendida de la reina se enfoca ruborizada en los genitales. Un juego de campo y fuera campo hace suponer tal hecho, pero en la secuencia contigua vemos a Beowulf de espaldas despojarse de la última de sus prendas, aquella que justamente cubría sus genitales. En pantalla se muestran nalgas, pero no penes.

¿Por qué la sociedad falo-centrista oculta el pene o lo desaparece de sus imágenes? ¿Por qué es un supuesto fuera campo cinematográfico y no un dato del campo visible?

Una de las respuestas genéricas nos diría que el cuerpo masculino no se ha construido culturalmente para la contemplación y el deseo, no así el femenino. Sin embargo, la coherencia de la película respecto a lo que se muestra o no nos hace pensar que en este filme la ausencia de penes respeta cierto carácter irónico, de paradoja risible entre un tabú social y el juego artístico que se permite el director. No se trata de una mirada típicamente machista, pues el director mediante mecanismos de reiteración denuncia el pudor social sin violentarlo, sutilmente se burla de los prejuicios del espectador al provocar sus deseos de mirar y no satisfacerlos.

Otra respuesta desde el género ante el ocultamiento del pene puede ser que el intento sea perpetuar el mito del pene, mientras no se le muestre seguirá intrigando, continuará causando curiosidad y provocando quimeras. El pene oculto o no visible mantiene el símbolo de un poder abstracto, pero real.

Esta lucha es entre dos eunucos: uno cultural, Beowulf, y el otro visible, Grendel. "No tiene pene", es la frase de uno de los aliados de Beowulf que al clavarle una espada en la entrepierna al monstruo se da cuenta de tal hecho. En cambio, en el caso de Beowulf, sabedores de la existencia pero no de la exhibición de su pene, el director juega con los procesos de identificación primaria (con la cámara) del espectador, pues justo en

el momento en que la desnudez del personaje se piensa que será mostrada en pantalla de modo completo, los “taparrabos casuales” hacen su aparición: el brazo de uno de los compañeros de Beowulf, la postura del personaje, el casco de uno de los guerreros. Casualidades sin vínculo narrativo, es decir, Beowulf pudo haber luchado con ropa o cubriéndose los genitales y la trama de la película se hubiera desarrollado sin vacíos y de modo coherente.

Los cineastas contemporáneos suelen evidenciar de modo sutil su crítica social en los excesos que se permiten en pantalla. Estos recursos de extrañamiento obligan al espectador a hacer consciente su proceso de mirar y desear, en otros términos, *la película frustra el deseo de mirar*.

¿Estamos hablando que este filme sustenta un punto de vista falo-céntrico o machista? Falo-céntrico, sin duda, pero en el juego de no mostrar-suponer, ya sea mediante el juego campo-fuera campo o mediante el recurso de cubrir los genitales, el director pone en la superficie el tema de las imágenes ocultas y prohibidas para ciertas sociedades modernas.

Beowulf versus Grendel es también la oposición de dos poderes sociales mitificados. Beowulf tiene el poder arquetípico del héroe, es el liberador de males y amenazas, es el personaje extraordinario que al constituirse en leyenda funda civilizaciones. Grendel es realmente una necesidad del poder de Beowulf, es un monstruo sin conciencia de destrucción del otro, sin justificación para amenazar la supervivencia de la especie humana. Grendel no es movido por ninguna de las circunstancias humanas, demasiado humanas: el ejercicio del poder sobre otros, el dinero o las pasiones. Grendel ataca porque se siente amenazado, porque siente dolor físico. No obstante, es un monstruo en su apariencia y en su actitud de destrucción: mata, devora y destruye, por eso se convierte en el enemigo perfecto de Beowulf, ambos sirven al mismo amo: la supervivencia humana.

Beowulf y la madre de Grendel

La secuencia entre Beowulf y la madre de Grendel inaugura otra línea argumental y temática de la película. Tres datos sobresalen.

- No se trata de una oposición en conflicto, sino de una unión que propicia la reproducción de lo monstruoso. Ella es un híbrido entre el cuerpo femenino perfecto y el cuerpo oculto de una serpiente gigante. Es el demonio convertido en mujer, el mal de los hombres debido a su poder de seducción y belleza. Las dos batallas que pierde Beowulf en la película son causadas por personajes femeninos: una sirena y por este híbrido mujer-serpiente. Lo monstruoso se torna femenino en su carácter de animal mítico, pero también en torno a relacionar lo femenino con el mal, con lo malo, con lo perverso y con el carácter moral de signo negativo crea un atractivo sexual oculto. “Es mala porque es erótica y porque comparte con los hombres muchas cosas emanadas del erotismo”,²

² Marcela Lagarde, *Los cautiverios de las mujeres*, UNAM, México, 2003, p. 575.

vedadas a las buenas mujeres como la reina. La descendencia entre humano y monstruo es precisamente un ser casi-humano, pero puesto al servicio de la destrucción de las personas, del pueblo de Beowulf. El poder de poseer el cuerpo perfecto de la mujer y el poder que le es conferido por este demonio a Beowulf no es gratuito, se paga al convertirse en el asesino de su propio hijo bastardo. Ya sea de modo directo o por órdenes, los reyes saldan sus cuentas con el mito al matar al monstruo que ellos procrearon.

- El poder del rey para la madre de Grendel debe tener una característica fundamental: *glamour*. Sin *glamour* un rey pierde carisma y credibilidad. No basta con la coronación para movilizar las voluntades de otros, es necesario cierto encantamiento o negación de la realidad para ejercer el poder y procurar la felicidad en la sumisión. Beowulf se convierte en el rey más poderoso de todos los tiempos, hasta que ella, el origen del mal, lo desee. Antes de su muerte pagará caro el *glamour* al asesinar a su hijo.
- Él y ella son lo humano y lo monstruoso, conquistan, destruyen y violentan el orden establecido. Ambos ocultan lo monstruoso de su ser en cuerpos humanos perfectos, deseables, seductores. Son lobos con coraza de ovejas, sólo que él sí tiene nombre, el demonio femenino no, pues al nombrar se reconoce la identidad del otro y qué más monstruoso puede haber que aquello innombrable que es a la vez femenino.

Estas tres secuencias exhiben el modo como el sistema textual de la película interrelaciona una serie de temáticas e imágenes reiteradas a lo largo del filme en función de un cuestionamiento de tres temas culturales siempre a debate: el poder, el erotismo y la oposición hombre-mujer. Las implicaciones culturales ya las hemos explicado a lo largo de este trabajo; sin embargo, quisiéramos completar este análisis apuntando dos elementos más: la relación del punto de vista de la cámara en tres fotogramas con la puesta en crisis de la mirada masculina-falo-centrista, así como el reforzamiento de la cultura machista en los diálogos.

¿QUÉ DESEO MOVILIZA ESTA MIRADA?

¿Estas imágenes son comunes en el cine hollywoodense? ¿Hay un punto de vista femenino y/o masculino? ¿Hay una visión homoerótica?

En algunas escenas el director hace algo aún prohibido en las formas de representación visual dominantes en la cultura machista: erotizar el cuerpo masculino. El juego masoquista o mítico de suponer pero no mostrar el pene de los hombres es recompensado para el espectador con la erotización del resto del cuerpo masculino mediante la ubicación de la cámara. Tanto el cuerpo de Beowulf como el de la madre de Grendel son mostrados siempre como cuerpos tentadores, seductores y perfectos. Cuerpos que insinúan sexualidad y erotismo. Pero en ella el erotismo seduce para el mal, para la venganza, para la muerte. No se reprime el erotismo placentero de esta mujer ni

los aspectos de la sexualidad que remiten directamente a éste, pero se constituyen en tabúes, pecados y delitos. Sin embargo, pese a dedicarse al mal, al pecado, al erotismo, al mismo tiempo es valorada –la reina debe envidiarla y los otros hombres siempre la desearán–. Pese a estar cautiva en el erotismo, en ello “hay goce y hay poder frente a las otras, y también frente a los hombres”.³

Las mujeres del filme son mujeres objeto, mujeres-cuerpo para el placer de otros, mujeres que no se reconocen en las otras, tanto que ni siquiera se miran. Entre ellas, huyen a sus miradas. Compiten, una para tener hijos y vengarse, la otra para no tener hijos y vengarse, para ser la preferida del rey, para reconocerse como la mujer amada ante los ojos del hombre deseado.

En una escena, la reina y la amante del rey Beowulf conversan pero no pueden mirarse, reconocen su interés por el mismo hombre y comentan cierta intimidad compartida con él. No cruzan miradas. En este momento filmico parece reproducir un comportamiento impuesto en la sociedad patriarcal: las mujeres deben competir por obtener un reconocimiento social por su calidad de género, por alcanzar de manera fidedigna los estereotipos de ser mujer del mundo en que viven. Compiten genéricamente “porque cualquier mujer es amenazante de quitar el sitio a la otra: compiten por los espacios sociales y por los vínculos con los hombres y las instituciones a partir de los cuales pueden existir.”⁴

En las sociedades patriarcales les enseñan a las mujeres a temer ser idénticas, se les hace creer que de ser así una podría desplazar o reemplazar fácilmente a la otra. La enemistad, competencia y opresión entre mujeres las hace incapaces de reconocerse. “Este extrañamiento se debe a la enajenación fundamental implícita en la condición patriarcal de género que hace opuestas a las mujeres entre sí.”⁵

La construcción y organización de las condiciones de género hacen posible esto en la sociedad patriarcal y es determinante. Pero con los hombres la situación es diferente, entre ellos hay lealtad, la cual hace posible pactar entre ellos en cualquier condición. Entre las mujeres, no. Es así como el patriarcado obtiene de la confrontación enajenada entre las mujeres uno de sus mayores recursos de sobrevivencia: las mujeres se mantienen aisladas, divididas, antagónicas y enemistadas políticamente como mujeres, como semejantes. La película parece reproducir esta visión patriarcal.

Sin embargo, en la misma escena citada y en la que el dragón amenaza a la reina y a la amante del rey, se atisba la mayor transgresión política de las mujeres en cuestión de alianza: la *sororidad*. Se entiende por ella la unidad y confianza entre mujeres, solidaridad y tolerancia femenina, cooperación y generosidad entre nosotras mismas, reconocernos y apoyarnos. La palabra sororidad se deriva de la hermandad entre mujeres, el percibirse como iguales que pueden aliarse, compartir y, sobre todo, cambiar su realidad debido a que todas, de diversas maneras, hemos experimentado la opresión. Sororidad representa la amistad entre mujeres diferentes y pares, cómplices que se proponen trabajar, crear y convencer, que se encuentran y reconocen en el feminismo, para vivir la vida con un sentido profundamente libertario. En un momento de peligro

³ Marcela Lagarde, *op. cit.*, p. 586.

⁴ Marcela Lagarde, *Género y feminismo*, Las horas y horas, Madrid, 1997, p. 82.

⁵ *Idem*.

extremo reina y amante del rey se unen, se reconocen y se salvan. Esta vez la mirada del director se compromete con la perspectiva de género.

¿Por qué las mujeres de la película no tienen nombres? ¿Por qué la villana es vampiresa y por eso puede mirar sin inhibición a los hombres? ¿Será porque las imágenes de las mujeres presentadas son más invenciones masculinas que femeninas? ¿Es que los estereotipos sexistas son perdurables en esta sociedad patriarcal?

Parafraseando a Gertrud Koch,⁶ porque son proyecciones de los mitos y temores de los hombres sobre las mujeres. Pero la misma autora advierte, “la opresión de la mujer no se inicia con las falsas imágenes sobre ella”, se inicia en la misma sociedad patriarcal y en permitir la reproducción de estereotipos y modelos en las películas, así como en no difundir una actitud más crítica y una perspectiva de género que advierta y delate las miradas. Bien dijo Rosario Castellanos: “La hazaña de convertirse en lo que se es... exige sobre todos el rechazo de esas falsas imágenes que los falsos espejos ofrecen a la mujer”, ya sea en la sociedad o en una película.

¿QUIÉN HABLA?

Respecto a los diálogos no habría mucho que agregar, se explican por sí mismos. Transcribimos algunos antes de hacer un apunte final de la película.

-Hrothgar: “¿Dónde está mi consejero más fiel, violador de vírgenes.”

-Beowulf (dirigiéndose a Unferth): “Yo sé quién eres, dicen que mataste a tus hermanos cuando los viste tener relaciones con tu madre.”

-Un soldado a una mujer: “¿Qué pasa? Mi pasión salvaje te transportará al paraíso, al éxtasis y de vuelta, ningún hombre te va a poder satisfacer otra vez... (Ante la negativa de ella por la premura de la llegada del monstruo)... Bueno, tal vez uno rapidito...”

-El rey a la reina: “Ven Wealthow, hay que revolver las sábanas.”

-El amigo de Beowulf: “Hay demasiadas mujeres aquí... un guerrero debe tener la mente limpia, mi señor.”

-Canto de los guerreros previo al primer encuentro con Grendel: “Tenía doce doncellas... quería gozar con ellas, no lo logré jamás... la peor de las doncellas una cualquiera es, gasté todas mis fuerzas y me pidió otra vez... su madre era de Islandia, le dimos sus ganancias, saciarle su desdén...”

El lenguaje es la forma de comunicación entre las personas y al mismo tiempo es el dispositivo utilizado para representar la realidad. El lenguaje no es neutro, no solamente

⁶ Gerturd Koch, “¿Por qué van las mujeres a ver las películas de los hombres?”, en *Estética feminista*, Icaria, Barcelona, 1985.

por la presencia subjetiva de quien habla, sino también porque la lengua inscribe y simboliza en el interior de su propia estructura la diferencia sexual de forma jerarquizada u orientada


Nuestra cultura es de tradición patriarcal y ello se refleja en el uso de la lengua con la incorporación de determinados conceptos y expresiones transmitidos de generación en generación. Sin duda, existen expresiones que manifiestan o conllevan sexismo que se caracterizan por denigrar todo lo relacionado con lo femenino. Lo excluye, lo hace invisible o lo minimiza.

REFLEXIÓN FINAL

¿Podríamos hablar de una película sexista? Si bien los diálogos descontextualizados expuestos así nos llevaría a pensar, el sistema textual del filme está realmente constituido en una paradoja: exhibir, mediante la exageración, los lugares comunes de la masculinidad y la femineidad estereotipadas de nuestros días. Y como el tema de la sexualidad es siempre político, la película lo relaciona en la puesta en pantalla con el poder. Para ello recurre a procedimientos de extrañamiento que afectan la primera y segunda articulación del espectador. El filme se constituye, gracias a la coherencia de su sistema textual, en una crítica a la cultura al exhibir de modo hiperbólico y paradójico la constitución histórica de las sexualidades. Sin embargo, siempre oscila entre los estereotipos sexistas latentes y las veladas propuestas de una posible transformación de esos personajes no humanos pero fatalmente sí humanos en sus actitudes, roles y construcciones de género.

Las mujeres representadas enfatizan constantemente esa identidad femenina ubicada en dos extremos constantes: mujer ángel-mujer demonio, mujer madre-mujer no madre, mujer seductora-mujer virginal.

Pero también podemos advertir que en *Beowulf* se expresa una frase que apuesta al no sexismo cuando este personaje no humano le pide a la reina que no lo vea como rey ni como héroe sino como hombre. Pero es el protagonista masculino quien parece querer hurgar en su propia vida y reconocerse solamente como ser humano. Los personajes femeninos siguen cautivos en sus estereotipos sexistas que, pese a todo el desarrollo digital y tecnológico del filme, no parece que haya interés ni sugerencia en erradicarlos de raíz.

En *Beowulf* las relaciones de opresión entre hombre y mujeres, así como los estereotipos son presentados en dos escenarios: el poder y el erotismo. Al tomar en cuenta al mismo tiempo la función del personaje, el tratamiento digital y el punto de vista de la cámara advertimos que no existe rompimiento de los mecanismos de identificación en el o la espectadora al reiterarle los estereotipos femeninos tanto en la imagen, el discurso y la representación. 

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Zúñiga, Thaís (2004). *Palabras de cambio*, UNIFEM, Costa Rica.
- Bustos, Olga (1986). "Algunas consideraciones acerca de los papeles y estereotipos proyectados en los medios de comunicación masivos." *Revista Universidad*, núm. 31/32, enero-junio.
- Castellanos Cerda, Vicente (2011). "El listón blanco de Michael Haneke" en *Género y cultura. Expresiones artísticas, medicaciones culturales y escenarios sociales en México*, Conaculta, México, pp. 148-170.
- Díaz, Paloma y Carlos Muñiz (2007). "Valores y estereotipos femeninos en la publicidad gráfica de marcas de moda de lujo en España", Madrid, Universidad Complutense.
- García Calderón, Carola (1980). *Revistas femeninas. La mujer como objeto de consumo*, Ediciones El Caballito, México.
- Koch, Gertrud (1985). "¿Por qué van las mujeres a ver las películas de los hombres?", en *Estética feminista*, Icaria, Barcelona.
- Lagarde, Marcela (1997). *Género y feminismo*, Horas y horas, Madrid.
- _____ (2003). *Los cautiverios de las mujeres*, UNAM, México.
- Millán, Mágina (2007). "En otro espejo. Cine y video mexicano hecho por mujeres" en *Miradas feministas sobre las mexicanas del siglo XX*, Fondo de Cultura Económica y Conaculta, México, pp. 386-443.
- Vega Montiel, Aimée (2010). "La responsabilidad de la televisión mexicana en la erradicación de la violencia de género contra las mujeres y las niñas: apuntes de una investigación diagnóstica" en *Comunicación y Sociedad*, núm. 13, enero-junio, pp. 43-68.