

FANTASÍAS SOBRE FEMINIDAD, FATALIDAD Y MUTACIÓN: DEL CÓMIC AL IMAGINARIO DE LA CULTURA AUDIOVISUAL

FANTASIES ABOUT FEMININITY, FATALITY AND MUTATION:

FROM COMIC TO AUDIOVISUAL CULTURE

Jorge Belmonte Arocha
Universitat de València

RESUMEN

Uno de los cómics norteamericanos de superhéroes más populares es *X-Men*, centrado en personajes cuyos poderes son fruto de una mutación genética. Los conceptos y argumentos del cómic original dieron el salto audiovisual al cine de Hollywood –hegemónico en la industria cultural mundializada- destacando el éxito general de los films inspirados en la franquicia. El presente trabajo tiene como objeto analizar críticamente, desde un enfoque de género, la singularidad cualitativa de ciertos personajes femeninos narrativamente relevantes, (anti)heroínas o villanas, y su relación como representaciones fantásticas de la feminidad con el estereotipo ficcional de la *femme fatale*.

Palabras clave: género, cine, cómic, representación de la feminidad, co-educación audiovisual

ABSTRACT

X-Men, one of the most popular superhero comic books, is a series based on characters whose powers are the consequence of a genetic mutation. The concepts and plots of the original comic books were successfully adapted to Hollywood cinema, a hegemonic industry in the context of the contemporary mundialized culture. From the perspective of gender, this article aims to critically analyse certain female characters, which are narratively relevant, and their connection to the stereotype of the *femme fatale*.

Keywords: gender, cinema, comic, representation of femininity, audiovisual co-education

SUMARIO.

1. Introducción. 2. Del comic al imaginario de la cultura audiovisual: *X-Men* y mutaciones narrativas. 3. *X-(Wo)Men* y las fantasías sobre mujeres fatales mutantes: Análisis crítico. 4. Conclusión: De la feminidad ficticia a la necesidad de co-educación audiovisual. 5. Bibliografía.

1.- Introducción

Vivimos una época de narrativas inter/multi/transmediáticas, en la cual los relatos y sus personajes atraviesan páginas y pantallas diferentes, expanden sus universos ficcionales y provocan multitud de resonancias intertextuales de grado diverso en otros relatos diferentes. Junto a la ya clásica adaptación cinematográfica de obras literarias, asistimos a la multiplicación¹ de las traslaciones a la gran pantalla de otras narrativas surgidas del cómic, los videojuegos y la televisión, así como al intercambio de relatos en todas las direcciones posibles entre los diversos medios, y a las ficciones inspiradas intermedialmente o bien que se desarrollan por el paso de un medio a otro.

Un caso concreto de tales desplazamientos narrativos, de gran éxito comercial y ostensible repercusión en el imaginario cultural, es el de la adaptación audiovisual en general o cinematográfica en particular de los universos ficcionales del cómic, que en una de sus variantes económicamente más rentables ha dado lugar a un subgénero fílmico entre la ciencia-ficción, la aventura y la acción: el cine de superhéroes. Ya desde la etiqueta que emplea su propia denominación como género (genre) narrativo, común al cine y al cómic, observamos que la genérica alusión en masculino a superhéroes, está motivando (como síntoma) un acercamiento crítico y analítico a su campo discursivo desde enfoques feministas y de género (gender), que explore las representaciones de 'la feminidad' en textos inicialmente orientados a 'la masculinidad'.

Una de las series internacionalmente más populares de los cómics norteamericanos de superhéroes, en activo desde los años 60, es *X-Men*, la cual trata de personajes 'mutantes' cuyos poderes, como rasgo característico y diferencial, son fruto de una mutación genética. Los *X-Men* del cómic original dieron el salto al cine comercial produciendo más de una década de films. El nombre tanto de la serie como del equipo que la protagoniza: *X-Men* (hombres-x) incurre de nuevo en el sintomático genérico masculino, aunque entre las filas de mutantes protagonistas y antagonistas encontremos mujeres y hombres, advirtiendo así de la mayor centralidad otorgada a los personajes varones en la trama.

El presente trabajo tiene como objeto analizar, desde un enfoque de género, la singularidad cualitativa de ciertos personajes femeninos, (anti)heroínas o villanas, y su relación como representaciones fantásticas de la feminidad con el estereotipo ficcional de la *femme fatale* (mujer fatal).

¹ Bárbara Zecchi (2012) escribe sobre una adaptación multiplicada, que rebasa los límites más tradicionales del concepto de adaptación de la literatura al cine

2.- Del cómic al imaginario de la cultura audiovisual: X-Men y mutaciones narrativas

La primera de las series de cómics de la editorial Marvel dedicadas a 'mutantes': *X-Men*, serie principal y origen de las demás derivadas de ella con las que coexiste, aparece en 1963² y continúa ininterrumpidamente con éxito de ventas y distribución internacional hasta la actualidad, convertida en una potente franquicia que ha dado lugar ya a siete superproducciones del cine de Hollywood, a series animadas de televisión, a video-juegos, etc. Según el caso, se habla de 'mutantes' (si sus poderes son fruto de una mutación genética espontánea o innata³) o 'mutados' (si los poderes provienen de una intervención anómala externa posterior al nacimiento, intencionada o accidental⁴), pero en todo caso ambos conceptos –mutantes/mutados– en su versión ficticia-fantástica⁵ son elaborados como tales y popularizados en los cómics norteamericanos de superhéroes principalmente desde los años 60, como la serie *X-Men*, e inspirados en la ciencia-ficción literaria y cinematográfica previa.

La premisa de *X-Men* (desde los 60) es presentar un grupo de jóvenes mutantes, que han nacido con una alteración genética⁶ que suele mantenerse latente y oculta en la niñez (salvo excepciones⁷), y mayoritariamente se vuelve manifiesta en la pubertad o adolescencia en forma de super-poderes singulares diferentes para cada individuo. Esta manifestación de su 'diferencia' suele ser abrupta y dramática, carente de control, provocándoles graves conflictos y rechazos sociales (el miedo y odio a lo diferente de parte de los normales, reacción habitual hacia los monstruos/*freaks*), y causa la escisión dicotómica y maniquea entre 'el bien y el mal' en los personajes, entre los jóvenes/mutantes que reciben en etapa

² La versión inicial y de tratamiento más naif del tema, cuyo enfoque se volverá más dramático y complejo en versiones posteriores

³ Como los *X-Men* (1963)

⁴ Como los *Fantastic Four* (1961), *Hulk* (1962) o *Spiderman* (1962)

⁵ En su versión real-científica, obviamente, el uso de los términos mutante-mutado es anterior, y el significado distinto, aunque se mantiene en la ficción la alusión a lo genético y a la mutación como cambio inducido por causas físicas (no sobrenaturales)

⁶ Aunque su mutación es innata, cuando el cómic los señala como 'hijos del átomo' –expresión tomada de las novelas *Children of the Atom* (1948-1950) de Wilmar Shiras– está apuntando a la responsabilidad de la sociedad adulta y de sus experimentos radiactivos en la producción (involuntaria) de los jóvenes mutantes a los que teme, una metáfora de la responsabilidad social real de los adultos respecto a la juventud que estigmatizan

⁷ Una notable excepción es la del personaje *Nightcrawler* –que aparece en el cómic en su refundación en los 70, y en el film *X-Men 2*–, que presenta ya desde su nacimiento un aspecto monstruoso y casi demoníaco: orejas puntiagudas, ojos amarillos, piel azul oscuro, tres dedos en manos y pies, una cola prénstil como de diablo y, cuando le salen los dientes, grandes colmillos como de vampiro, esta apariencia provoca su rechazo social desde que nace y su crianza en un circo (destino habitual para los *freaks*)

tan delicada la educación y guía del benéfico adulto/mutante Profesor X⁸, en su internado privado y selecto: la escuela para jóvenes talentos, integrándose por ello en los pro-sociales *X-Men*, frente a los jóvenes/mutantes que reciben por contraste en esa misma etapa la 'mala educación' y perniciosa influencia del maléfico adulto/mutante Magneto⁹, y pasan a formar parte de su hermandad de mutantes (malignos).

La premisa argumental, aunque ha sido interpretada de modo más general como metáfora de 'la diferencia' y sus opciones de exclusión o integración, es también por tanto una clara metáfora de la juventud y su (necesidad de) educación. Metáfora de la juventud como fase decisiva a nivel personal y social, de grandes cambios (mutaciones, que se producen o manifiestan) que implican grandes potenciales (capacidades mayores, nuevas y singulares) y grandes peligros (diferencias desconocidas e incontroladas), y de la necesidad de la intervención adulta 'positiva' que, a través de la (buena) educación, controle y encauce la 'diferencia' para volverla 'identidad', para imponer orden en el caos y lograr que éste sea creativo y no destructivo, porque, como parece plantearse así, de no haber educación la 'diferencia' (juvenil) se volvería una amenaza destructiva -y habría a su vez que destruirla-.

Además de los textos/productos alrededor del grupo originario de jóvenes mutantes super-poderosos: los *X-Men*, cabe destacar –entre los comics- dentro de su mismo universo imaginario/ficcional –y editorial- los que inauguraban un supuesto primer relevo generacional con el grupo de los *New Mutants* en los 80, y los que usaban un nombre aún más simbólico, polisémico e intertextual, y un planteamiento aún más cercano a la representación de la juventud como *freaks*, con el grupo *Generation X* en los 90.

De hecho, el carácter de grupo juvenil de los *X-Men* originales en los 60, un equipo de mutantes-superhéroes cuyo único miembro adulto-maduro era el líder docente Profesor X, se iba perdiendo con el paso de los años¹⁰, dando lugar a un equipo con cada vez más miembros adultos -que al madurar se incorporaban al 'cuerpo docente' del instituto de Xavier

8 El profesor Charles Xavier es un eminente científico y un poderoso telépata –mutante capaz de leer el pensamiento ajeno y transmitir el suyo propio, así como controlar las mentes, todo ello a distancia-, su sabiduría y filantropía –con mutantes y humanos por igual- junto a sus poderes mentales –que contrastan con su parálisis física- simbolizan, ya desde su nombre –Profesor X-, el papel social benéfico de la educación para la juventud

9 Erik Magnus o Magneto, simboliza en cambio, ya metafóricamente desde su nombre -que no sólo se refiere así a sus poderes mutantes electromagnéticos-, el 'magnetismo' o fuerte atracción que ejercerían sobre los jóvenes las posturas extremistas o radicales de todo tipo, y la 'amenaza' que por ello representan para el 'status quo' tanto los adultos que están contra el sistema como la juventud que no es 'correctamente socializada' por la 'buena educación' volviéndose así anti-sistema a su vez

10 Aunque los personajes Marvel envejecen a un ritmo mucho más lento que sus lectores -no por un rasgo intradieгético fantástico de longevidad, sino por preservar los intereses industriales extradieгéticos de prolongación de las series, haciendo que en todo el llamado 'universo marvel' no hallan pasado más que un indefinido par de décadas en más de medio siglo de tiempo real- su maduración se acaba produciendo y los personajes inicialmente adolescentes o juveniles devienen adultos, por lo que la editorial requiere nuevos personajes que representen la juventud en el mismo universo dieгético

y pasaban de alumnos a profesores- al que se iban añadiendo nuevos miembros menores en formación¹¹.

Como la situación no cambiaba con la exitosa refundación de los *X-Men* en los años 70, que incorporaba nuevos miembros pero también adultos, para ofrecer a los lectores otra vez el producto: 'grupo juvenil de mutantes' se lanzó la serie *New Mutants* en los 80, y más tarde *Generation X* en los 90, series relacionadas con *X-Men* pero autónomas, donde de nuevo el total de los integrantes de los grupos –excepto sus mentores- eran jóvenes y adolescentes¹². No obstante, el grupo/serie de más longevidad y éxito continuado sigue siendo, tras 50 años, el original: *X-Men*, no sólo en cómic sino transmediáticamente (cine, televisión, videojuegos, etc).

Los conceptos y argumentos del cómic original dieron el salto audiovisual al cine estadounidense –de difusión internacional y hegemónico en la industria cultural mundializada- destacando el éxito general de los films directamente inspirados en la franquicia de comics: *X-Men* (2000), *X-Men 2* (2003), *X-Men: The Last Stand* (2006), *X-Men Origins: Wolverine* (2009), *X-Men: First Class* (2011), *The Wolverine* (2013) y *X-Men: Days of Future Past* (2014), más de una década de films sobre mutantes produciendo beneficios millonarios e imaginarios sociales en todo el mundo, en una serie que todavía continúa (con varios proyectos en producción y pre-producción).

3.- *X-(Wo)Men*¹³ y las fantasías sobre mujeres fatales mutantes: Análisis crítico

El nombre y título *X-Men* (hombres-x) incurre en el habitual genérico masculino que invisibiliza la feminidad, aunque entre las filas de personajes 'mutantes' encontremos (cada vez más con el paso de los años) mujeres y hombres; generalización masculina como un rasgo no sólo propio de lenguaje sexista sino narrativamente sintomático de la mayor centralidad otorgada a los personajes varones en la trama. Ya desde su misma denominación más amplia como género (genre) narrativo, la 'genérica' alusión en masculino a los superhéroes está invisibilizando la feminidad superheróica intradiegetica y subordinándola al liderazgo

11 Esta situación de composición multigeneracional ha sido representada ya -en versión libre- por la trilogía filmica: *X-Men*, *X-Men 2*, *X-Men 3: The Last Stand*

12 Posteriormente se sigue repitiendo la fórmula cada década con series como *New X-Men* ya en el S. XXI, o *Generation Hope* (2011)

13 *X-(Wo)Men* es un recurso propio de escritura, reflexivo, crítico e inclusivo, que uso para representar a los personajes femeninos omitidos por el nombre auténtico y oficial del grupo/serie: *X-Men*

masculino patriarcal¹⁴, motivando por ello, desde enfoques feministas y de género (gender), un análisis que explore las representaciones de 'la feminidad' en textos inicialmente orientados a 'la masculinidad'. Un análisis que mire *X-Men* para ver *X-(Wo)Men*.

Conviene analizar desde un enfoque de género a esas 'mujeres-x' subordinadas por el discurso superheróico, destacando ciertos personajes femeninos narrativamente relevantes, (anti)heroínas o villanas, puestas en relación como representaciones fantásticas de la feminidad con el estereotipo ficcional de la *femme fatale* (mujer fatal), teniendo en cuenta para ello aportaciones de autoras como Giulia Colaizzi (2007), Mary Ann Doane (1991) o Pilar Pedraza (1991).

No es que tales 'personajes femeninos mutantes' sean idénticos en su definición al rol clásico de la mujer fatal, habitual en la literatura o el cine negro, sino que representan también 'feminidades fatales' (en más de un sentido) y actúan igualmente como elementos narrativos sintomáticos del miedo masculino patriarcal al feminismo y al poder de las mujeres, de un modo semejante al que señalaba Ann Doane (1991) en su análisis de la *femme fatale* hollywoodiense.

La *femme fatale* es un rol que, dentro de los estereotipos de la feminidad, apuntaba a la mujer mala y peligrosa, seductora y con ansia de poder, frente a la mujer buena e inocente, el dócil 'ángel del hogar', y como nos recuerda Giulia Colaizzi (2007) la narración patriarcal del cine negro mostraba la doble fatalidad de la mujer fatal, mala y peligrosa para los hombres pero también para sí misma, ya que habitualmente el final ideológico del relato acababa castigándola y/o destruyéndola.

Pero muy anterior a la mujer fatal del género *noir* estaba ya la extensa galería sobrenatural de 'bellas atroces' a las que se refiere Pilar Pedraza (1991), monstruos femeninos mitológicos que aunaban en la misma representación el deseo que inspira la 'bella' y el terror que inspira la 'bestia', antecesoras de la duplicidad de la más realista 'vampiresa'¹⁵ o *femme fatale* que finge inocencia o afecto para seducir con su belleza y ocultar sus oscuras intenciones (Doane, 1991), pero también de la más fantástica 'vampira' (en sentido literal) o de cualquier otra variedad de monstruosidad femenina no humana.

Pilar Pedraza (1991) señala el parentesco cultural entre 'vampiras' y 'vampiresas' afirmando que las primeras son una versión más fuerte de la 'mujer fatal' que las segundas,

¹⁴ Un caso paradigmático y contemporáneo, desde los años 60, es el del grupo de 'mutados': *Fantastic Four* (los cuatro fantásticos), en el que, con nombres claramente sintomáticos de sus roles de género, el marido y líder del grupo se llama Mister Fantástico mientras la esposa resulta ser, literalmente, la Mujer Invisible

¹⁵ 'Vampiresa' haría referencia a la mujer seductora y manipuladora que usa a los hombres para su propio beneficio, abusando de ellos y 'vampirizándolos' en sentido metafórico al disponer de sus recursos hasta arruinarlos y/o destruirlos, mientras que 'vampira' aludiría en sentido literal a la mujer-vampiro como monstruo femenino sobrenatural que se alimenta de sangre, carne o energía de los seres humanos

y las 'bellas atroces' de origen griego son la matriz de todas ellas. Esfinges, sirenas, lamias, empusas... seres femeninos y fatales de la mitología clásica cuyos poderes sobrehumanos las conectan con los monstruos femeninos de mitologías fantásticas posteriores, y por tanto también con la mitología contemporánea de las 'mujeres fatales mutantes' que encontramos en el universo narrativo de *X-(Wo)Men*.

X-Men comienza su andadura en los cómics Marvel de los años 60 como un equipo mayoritariamente masculino, con una sola integrante femenina como excepción que confirma la regla patriarcal, una 'cara bonita' representada en segundo plano y subordinada ante la hegemonía viril¹⁶.

El Profesor Xavier reclutaba a *Cyclops*, *Angel*, *Beast* y *Iceman*, sumando a tal equipo masculino (como 'guinda') a *Marvel Girl*¹⁷, la pelirroja y (entonces) apocada *Jean Grey*, de poderes inicialmente telequinéticos y posteriormente también telepáticos, que pese a ser potencialmente más poderosa que sus compañeros quedaba relegada frente a estos, y cuya evolución/mutación narrativa como personaje analizaremos después por su directa y relevante conexión con la 'feminidad fatal'.

La refundación de *X-Men* en los años 70, como estrategia narrativa comercial, aportaría una mayor diversidad al equipo que, además de al Profesor X, mantendría a *Cyclops* (como líder) y a su pareja *Marvel Girl* pero añadiría, entre otros, a la keniana *Storm* como nueva adición femenina y primera superheroína mutante de raza negra y origen africano, así como al canadiense *Wolverine* que acabaría convirtiéndose progresivamente en el personaje más popular del grupo y en paradigma de super-masculinidad anti-heroica.

Storm (tormenta), con sus vastos poderes de control del clima que motivaban su consideración como una 'diosa' en las tribus africanas, llegaría a ser más adelante -en la serie de cómics- líder del grupo (aunque por breve lapso hasta la vuelta de *Cyclops*). Pero su relativa importancia en la extensa narrativa del cómic se vería aminorada en la condensación narrativa de las versiones fílmicas, que en cambio incrementaría ya desde el inicio de la saga



¹⁶ Lo mismo que en *X-Men* (1963) ocurría en *Fantastic Four* (1961) y en *Avengers* (1963)

¹⁷ Sintomáticamente, aunque *Marvel Girl* no sea menor que *Iceman*, ella es una 'chica' (*girl*) mientras él ya es un 'hombre' (*man*)

cinematográfica la importancia de *Wolverine*, convirtiéndolo en su protagonista masculino y personaje principal.

Esta posición inicial de *Wolverine* como centro de la narración desde la primera película¹⁸, a costa de otros personajes como *Storm*, se muestra representada visual/corporalmente de forma metonímica y simbólica en la inversión cómic-film de las estaturas de estos dos personajes, con *Storm* empequeñecida y *Wolverine* engrandecido por el *casting*. La ilustración muestra cómo la bella *Storm* alcanzaba en el cómic una estatura semejante a la de *Cyclops* (como héroe estándar con aspecto de galán), sólo claramente inferior a la del titánico *Colossus*, y muy superior a la del fornido pero pequeño *Wolverine*¹⁹ (como anti-héroe un 'tipo duro' pero de altura inferior a la media).



En cambio, el fotograma muestra cómo en los films *Storm* sigue siendo muy bella, pero *Wolverine* además de mantener los rasgos anti-heroicos que le hicieron tan popular en el cómic les suma cualidades de galán cinematográfico y resulta ostensiblemente más alto que su compañera. La incorporación de otros personajes femeninos al grupo se incrementaría con los años, y el análisis de todas las cuestiones de género resultantes a lo largo de la extensa serie de cómics excedería los límites de este trabajo, por lo que pasaremos a centrarnos en aquellos personajes relacionados con la 'feminidad fatal' en la saga cinematográfica. Antes de analizar tres personajes cuya ambivalencia hace especialmente interesantes (*Rogue*, *Mistique*, *Phoenix*), repasaremos la lista de villanas mutantes con rasgos de 'mujer fatal' o incluso de 'bellas atroces' que van desfilando por la serie de films.

¹⁸ En la serie de cómics le llevó años alcanzar tal protagonismo, más pronunciado a partir de los 80

¹⁹ Esto era coherente ya que su nombre (traducido muy libremente en el pasado por lobezno) hace referencia al 'glotón', un animal mustélido pequeño pero desproporcionadamente fuerte y fiero

*Lady Deathstrike*²⁰ es, como indica su nombre literalmente, una mujer cuyo ataque o golpe es mortal, una 'mujer fatal' en el sentido físicamente fuerte y directo al que se refería Pedraza (1991) al describir sobrehumanas 'bellas atroces' del pasado, tan bella como cualquier seductora del *noir* pero con un poder físico que la hace letal incluso sin engaños, algo común a las mutantes fatales que las diferencia de las vampiresas humanas. Su nombre y sus rasgos asiáticos entroncarían además, en versión mutante, con la variante de mujer fatal denominada usualmente *Lady Dragon*. Se trata en este caso de una *cyborg*-mutante contrapartida y antagonista de *Wolverine*, tan rápida, fuerte y capaz de regenerarse como él (mutante), y que también ha sobrevivido por ello como él al proceso de reforzar su esqueleto y garras con metal indestructible²¹ (*cyborg*).

Para ella, a diferencia de la metáfora feminista de Donna Haraway (1991), ser *cyborg* no supone una liberación del patriarcado, sino un sometimiento al científico militar William Stryker que inventó el proceso de 'mejora' de ambos mutantes para usarlos en su provecho; *Wolverine* sí se rebeló y liberó de él, pero ella quedó convertida en asesina a su servicio bajo control mental, siendo por tanto físicamente más fuerte que la *femme fatale* pero menos independiente. Cuando los dos *cyborg*-mutantes se enfrentan a muerte y el anti-héroe comprueba que no puede vencerla fácilmente acaba inyectándole un exceso de metal líquido, éste la mata por saturación de la misma tecnología que los reforzó antes a ambos. En el film, la maldad de *Lady Deathstrike* podría resultar dudosa a causa del control mental al que está sometida, pero en todo caso muere, porque quizás el mero hecho de ser igual (o superior) en poder a *Wolverine* (el Hombre) sería simbólicamente 'crimen' suficiente para que el relato patriarcal la mate.

Otra villana mutante y fatal sería Callisto²², cuya versión filmica, radicalmente bella y letal²³, lidera una banda marginal de mutantes, los Omega, que reivindican su identidad colectiva con extremismo asesino y están en contra de la 'cura' que les convertiría en humanos, uniéndose por ello a



20 *X-Men 2* (2003)

21 El ficticio «adamantio»

22 Sin relación directa con su homónima mitológica, y aparecida en *X-Men: The Last Stand* (2006)

23 Más bella y menos terrorífica que en el cómic, con tatuajes en vez de teratologías

la Hermandad de Mutantes de Magneto. Además de una velocidad y fuerza sobrehumanas, Callisto puede detectar a otros mutantes a distancia y mantiene una fuerte rivalidad con *Storm*, que acaba electrocutándola con uno de sus rayos.

Directamente relacionadas de nuevo con *Wolverine* estarían *Silverfox* (zorra plateada) y *Viper* (víbora)²⁴, cuyos nombres aluden como el suyo a animales pero en un sentido femenino, que conecta en la primera con la manipulación sutil de la *femme fatale* y en la segunda con la monstruosidad de una 'bella atroz'. *Silverfox* es una mutante encubierta que trabaja secretamente para William Stryker con la misión de seducir a *Wolverine* para manipularle, además de su belleza pretende usar para ello su poder mutante que anula la voluntad de los hombres al tocarlos, pero cuando éste poder parece no funcionar con *Wolverine* entabla con él una relación sentimental y acaba muriendo sacrificándose para redimirse.

Viper es una inteligente, hermosa y malvada científica/mutante de origen ruso, una rubia mujer-serpiente (y no en sentido figurado), con aspecto de *femme fatale* del cine negro y que, como ellas, es capaz de 'mudar su piel' y tiene 'lengua venenosa y bífida' (viparina), sólo que de manera física y literal en este caso. *Viper* utiliza su potente veneno para anular los poderes mutantes autocurativos de *Wolverine*, con la pretensión de volverlo tan vulnerable como cualquier humano mortal.

Otra rubia peligrosa y fatal es Emma Frost²⁵, una villana fría (como señala su apellido) y sin escrúpulos, también llamada *White Queen* (reina blanca), un apelativo de inspiración ajedrecística en el que el color blanco no simboliza la pureza sino, al contrario, la frialdad de una mujer bella y poderosa pero carente de moral, muy sexualizada pero que usa el sexo instrumentalmente desvinculándolo de los sentimientos. Como mutante posee el poder mental de la telepatía, que usa para dominar y manipular a los hombres, y tam-



²⁴ Aparecidas respectivamente en *X-Men Origins: Wolverine* (2009) y *The Wolverine* (2013)

²⁵ *X-Men: First Class* (2011)

bién el poder físico de transformarse (literalmente) en una mujer de diamante, un material precioso, pero 'duro y frío', como ella (simbólicamente) incluso en su forma carnal. Emma forma parte del *Hellfire Club*²⁶, una elitista sociedad controlada por villanos mutantes dedicada a confabular estrategias de dominación mundial y a celebrar orgías de placer, participando activamente en ambas parcelas en su doble rol (telepático y erótico) de 'dominatrix'.

En cambio, el personaje femenino significativamente llamado *Rogue* (pícaro)²⁷ es mostrado desde el primer film como una anti-heroína, no como una villana malvada sino como una joven mutante que sin pretenderlo puede resultar letal. Una primera manifestación de su poder descontrolado, cargada de dramatismo y simbolismo, aparece cuando ella está a punto de matar involuntariamente a su novio humano al besarle y absorber así su energía vital, convirtiéndose en una accidental pero casi literal *femme fatale*, en una metáfora ideológica del peligro de la sexualidad juvenil femenina.



La 'picardía' de *Rogue* consiste sólo en expresar con naturalidad su deseo sexual, pero el desconocimiento y falta de control de su poder mutante: la absorción de todas las energías del ser vivo con el que mantenga un contacto piel con piel, hace que tocarla pueda ser mortal. Aunque su nombre, la peligrosidad de sus besos y caricias, los largos guantes que lleva en ocasiones (precisamente para proteger a los demás del peligro de su tacto), y el mechón blanco que le produjo el estrés de usar su poder, todo en conjunto le dé un aire de 'mujer fatal', se trataría más bien de una inocente 'bella atroz', una involuntaria 'vampira' que, pese a no necesitar de las energías ajenas para subsistir²⁸, no puede evitar absorberlas a través de su piel, por lo que no puede expresar su afecto ni su sexualidad sin restricciones²⁹.

²⁶ Es decir: club del fuego infernal. Obviamente inspirado, desde la versión original y más elaborada del cómic, en la agrupación pagana y hedonista homónima que nació en la Inglaterra del S.XVIII

²⁷ *X-Men* (2000)

²⁸ Se alimentaría habitualmente comiendo por vía oral como cualquier humano, luego el vampirismo energético de su contacto no resultaría un requisito para nutrirse, pero sí resulta una 'maldición' innata que la estigmatiza al obligarla a poner barreras entre su cuerpo y los demás

²⁹ *Rogue*, su nombre en inglés, puede traducirse al español como 'pícaro' (alusión moral), pero también significa 'animal aislado, solitario y peligroso' (alusión a las limitaciones relacionales que le impone su poder)

Esta situación de ‘castración’ permanente, su maldición como joven mujer (fatal) mutante, le lleva a renegar de su identidad super-humana y administrarse ‘la cura’ que anula su mutación³⁰, para vivir así su sexualidad y relaciones sin tanta represión. Así, el relato fílmico patriarcal castiga a *Rogue* por su gran poder mutante de absorber energías vitales, incluidos los poderes de otros mutantes o super-humanos que incorpora entonces como propios, imponiéndole la ‘castración’ de renunciar a su sexualidad o bien a su poder. Su mensaje es: si eres mujer no puedes tenerlo todo.

Mistique (mística) es presentada³¹ como villana de la Hermandad de Mutantes Maléficos de *Magneto*, aunque su atractivo como personaje motive que, en la posterior precuela³², se aumente su protagonismo y se profundice en su psicología acercándola al estatus de (anti) heroína³³. Su imagen es impactante, con la bella actriz que la encarna mostrando su piel cubierta ‘sólo’ de un llamativo color azul y algunas minúsculas piezas a modo de escamas, en una calculada semidesnudez, rematada con el contraste de un cabello rojo intenso y de unos inhumanos ojos amarillos. El producto es un hermoso monstruo femenino, que cuando realiza sus características piruetas resulta aún más espectacular. Junto a su agilidad extraordinaria su poder principal es la transformación para reproducir la apariencia de cualquier otro personaje y suplantarle,



a diferencia de *Rogue* ella no se apropia de los poderes de otros, sólo de su aspecto, imita su forma. Estas metamorfosis evocan las de la Empusa griega y otras ‘bellas atroces’, así como las de brujas y diablasas, todas con poder sobrenatural, de ahí y de su propia imagen, que en el cómic incluía ropajes góticos y calaveras, deriva su nombre (Mística), aunque la fuente de su poder sea natural como mutante y no mágica.

³⁰ *X-Men: The Last Stand* (2006)

³¹ *X-Men* (2000)

³² *X-Men: First Class* (2011)

³³ Algo semejante ocurre con *Magneto*, y el film ahonda también en la relación que les une a ambos

El poder mutante³⁴ de *Mistique* evoca también la feminidad como mascarada³⁵ en vez de como esencia inmutable, pero no es tan usado en los films para cuestionar la identidad y los roles de género como para ilustrar el tópico del engaño y la manipulación femenina con una fantástica mujer fatal, y aunque *Mistique* se transforme para suplantar a personajes tanto masculinos como femeninos y en el cómic sí mantenga relaciones bisexuales³⁶ sus momentos filmicos de seducción, en cambio, no transgreden la heteronormatividad del relato patriarcal convencional.

Y finalmente llegamos a Jean Grey, que con su trágica conversión en *Dark Phoenix* (fénix oscuro) es el personaje femenino que mejor representa 'la fatalidad' en el universo narrativo mutante, y concretamente en el demarcado por la trilogía fílmica original de *X-Men*³⁷. En la longeva serie de cómics que ella inauguró como primera 'mujer-x', el extenso arco argumental conocido como *Dark Phoenix Saga* incluía muchos elementos diferentes a la versión fílmica³⁸, centrándonos aquí en esta última. Cuando el Profesor X visita a Jean de niña para llevarla a su escuela de mutantes detecta en ella un poder telepático y telequinético potencialmente mucho mayor que el suyo, y por tanto 'peligroso'. Toma la decisión 'patriarcal' de reprimirlo instalando en su mente infantil unas barreras psíquicas (Super-yo) que lo aislan de su conciencia, provocando así una escisión entre la identidad consciente menos poderosa de Jean (Yo) y la parte reprimida, mucho más poderosa y oscura de su psique (Ello)³⁹, que cuando emerja se llamará *Phoenix* y hará de ella la bella más atroz y la mutante más fatal.

Tras salvar al grupo de morir sumergidos y sacrificarse heroicamente por ellos⁴⁰ Jean es dada por muerta y llorada como tal,



34 En su caso doblemente 'mutante': como fruto de mutación y también como cambiante o metamórfica

35 Planteada por Joan Riviere y retomada por Teresa de Lauretis o Judith Butler entre otras autoras

36 Incluida una relación de pareja lésbica con la mutante *Destiny* (mantenida con su identidad femenina)

37 *X-Men* (2000), *X-Men 2* (2003), *X-Men 3: The Last Stand* (2006)

38 En el cómic (1976-1980), combinando elementos de tragedia y *Space Opera*, Jean es poseída al borde de la muerte durante una aventura espacial por una entidad cósmica (la *Phoenix Force*) que multiplica sus poderes mutantes naturales pero va alterando su conciencia, después es manipulada por el mutante maléfico *Mastermind* (cual Pígalión) con la ayuda de *White Queen* para convertirla en *Black Queen* y unirla como 'dominatrix' al *Hellfire Club*, finalmente se libera pero acaba mentalmente corrompida como la peligrosa y casi omnipotente *Dark Phoenix*, suicidándose en una fase de lucidez ante su amado *Cyclops* como sacrificio y redención para evitar causar más daños

39 Aunque el film no mencione la segunda tópica psíquica de Freud (1923) y su estructura: Ello-Yo-Superyo, se puede ver la inspiración psicoanalítica en su argumento

40 Al final de *X-Men 2* (2003)



pero su cuerpo desaparecido ‘retornará de entre los muertos’, sólo que no será Jean sino *Phoenix*⁴¹ quien ‘resurja de sus cenizas’, cual *revenante* que vuelve como mujer resucitada y terrible, uniéndose así a las que ya pueblan el imaginario occidental (Pedraza, 2009). Primero⁴², como una sirena cruel, atraerá telepáticamente a *Cyclops* para que los rayos ópticos de éste la ayuden a emerger de su tumba acuática, y tras el breve reencuentro de los dos amantes lo matará. Después, como ‘Ello’ desatado, intentará seducir a *Wolverine* y consumar así un triángulo que no había llegado más allá del deseo.

En su enfrentamiento posterior con el Profesor X, de nuevo en la casa de su infancia donde se encontraron por primera vez, *Phoenix* vengará su represión ‘matando al padre’ (no al real sino al simbólico), convirtiendo en cenizas al bienintencionado telépata patriarcal que la había acogido con los brazos abiertos desde niña, pero a cambio de castrar/reprimir la mayor parte de su poder como mutante/mujer. Tras ello se unirá a la Hermandad de Mutantes Maléficos con Magneto y atacará a los *X-Men* en la batalla final. Siendo, una vez desatada, la más poderosa de todos los mutantes con mucha diferencia, *Phoenix* sólo tiene un enemigo a su altura, ella misma (pero modelada por su mentor Xavier cual Pigmalión), su subjetividad escindida por el ya difunto Profesor X en: Jean/*Phoenix*, la escisión de la subjetividad femenina en la buena/mala mujer por la socialización moral patriarcal, y es ese ‘Super-yo’, fruto de Xavier, el que impulsa al ‘Yo’ de Jean Grey a imponerse al ‘Ello’ que es *Phoenix* el lapso suficiente para que pida a *Wolverine* que la mate, y evitar así que los destruya a todos.

41 Habiendo tomado el control de la psique por la demanda de un poder mayor para frenar la inundación

42 *X-Men 3: The Last Stand* (2006)

En el cómic, Jean controlaba telequinéticamente un cañón laser situado a su espalda mientras se despedía de su amado *Cyclops*, y provocaba su disparo a distancia para suicidarse a la vez que gritaba desgarradamente el nombre civil de éste (Scott). En el film se privilegia en cambio la relación con *Wolverine* (como protagonista absoluto) y su agencia masculina, Jean se limita a pedirle que la mate dejando que sean las garras 'fállicas' del super-hombre las que la penetren y maten 'amorosamente', ella, casi omnipotente, no puede hacerlo sola. Pero ese es el final de un relato patriarcal, ¿no podía contarse otra historia? ¿si el mutante más poderoso de la ficción es una mujer su destino ha de ser fatal? Jean Grey, por lo visto, sólo podía sobrevivir como la subordinada *Marvel Girl* de los 60.



4.- Conclusión: De la feminidad ficticia a la necesidad de co-educación audiovisual

En *X-Men: The Last Stand* (2006), sintomáticamente, tres 'feminidades fatales' corren la suerte que el *fatum* de una ficción patriarcal suele reservar a sus mujeres poderosas: *Rogue* y *Mistique* pierden su poder, *Phoenix* pierde su vida.

X-Men plantea como saga cinematográfica una narrativa patriarcal, no es casual, no es *X-Women* ni *X-People*. La mirada que hemos propuesto como *X-(Wo)Men* a sus personajes femeninos nos ofrece múltiples ejemplos de imágenes narrativas de 'mujeres fatales mutantes'. Fatales porque matan y destruyen, y porque mueren y son destruidas, o 'castradas', desprovistas de su poder, atrapadas por un *fatum* que dicta que no pueden ser mujeres, poderosas, y sobrevivir como tales. Mutantes porque en tal ficción fantástica nacieron con mutaciones, pero también porque no son exactas al modelo narrativo previo de la 'mujer fatal', presentan cambios y diferencias, pero participan de los estereotipos de género patriarcales, son 'mujeres fatales mutantes'.

Tales ficciones cinematográficas, como muchas otras, requieren sin duda de una co-educación audiovisual (Belmonte, 2014; Belmonte y Guillamón, 2008), que contribuya a la lectura crítica de sus imágenes para combatir sus estereotipos de género.

5.- Bibliografía

- BELMONTE, Jorge (2014) «Del arte cinematográfico a la imagen postelevisiva: representación de la feminidad y co-educación audiovisual», *Dossiers Feministes*. N° 19. pp. 149-167.
- BELMONTE, Jorge y GUILLAMÓN, Silvia (2008) «Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV», *Comunicar*. N° 31. pp. 115-120.
- BUTLER, Judith (2007) *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, Barcelona, Paidós.
- COLAIZZI, Giulia (2007) *La pasión del significante. Teoría de género y cultura visual*, Madrid, Biblioteca Nueva.
- DE LAURETIS, Teresa (2000) *Diferencias*, Madrid, horas y Horas.
- DOANE, Mary Ann (1991) *Femmes Fatales*, New York, Routledge.
- FREUD, Sigmund (1923) *El yo y el ello*. Obras completas, Buenos Aires, Amorrortu.
- HARAWAY, Donna (1991) *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra.
- PEDRAZA, Pilar (1991) *La bella, enigma y pesadilla*, Barcelona, Tusquets.
- PEDRAZA, Pilar (2009) «El regreso de la mujer muerta», *Dossiers Feministes*. N° 13, pp. 45-50.
- RIVIÈRE, Joan (2007) «La feminidad como mascarada». *Revista Athenea Digital*, 11, 219-226.
- ZECCHI, Barbara (2012) «La adaptación multiplicada». En: Barbara Zecchi (ed.) *Teoría y práctica de la adaptación filmica*, Madrid, Editorial Complutense.

Recibido el 21 de abril de 2015

Aceptado el 24 de noviembre de 2015

BIBLID [1139-1219 (2016) 20: 141-156]