

# 07

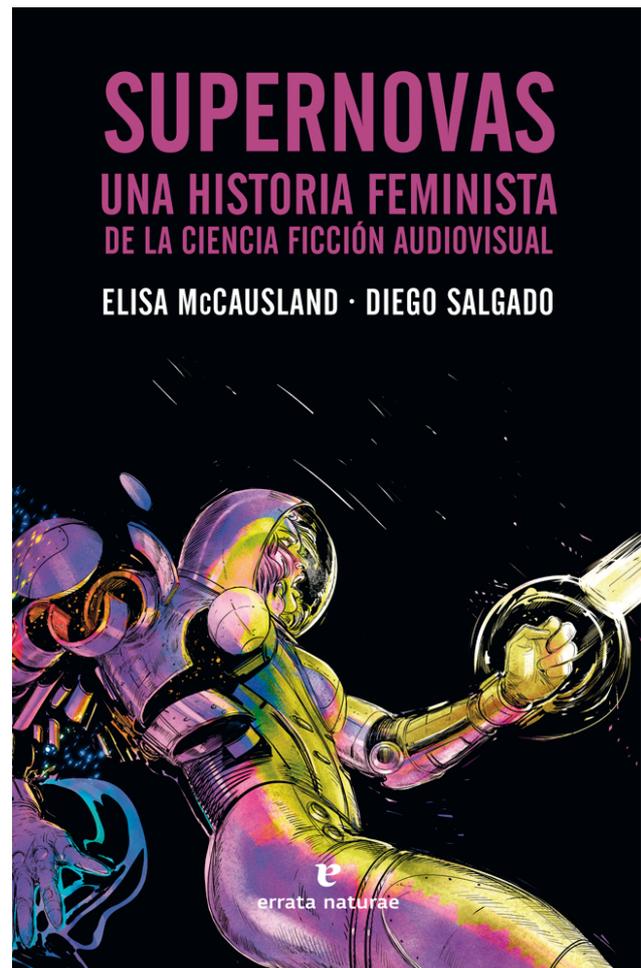
## ***SUPERNOVAS: UNA HISTORIA FEMINISTA DE LA CIENCIA FICCIÓN AUDIOVISUAL***

Elisa McCausland y Diego Salgado  
Errata Naturae, 2019

CARMEN M. MÉNDEZ GARCÍA

Universidad Complutense de Madrid

MÉNDEZ GARCÍA, Carmen M. (2020). «Supernovas: Una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual». *Filanderas. Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (5), 123-126.



123

*Supernovas: Una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*, de Elisa McCausland y Diego Salgado, parte de una premisa sumamente ambiciosa: resumir en cuatrocientas cincuenta páginas más de un siglo de ficción especulativa, no solo en cine, sino también en televisión, ilustración, cómics o videojuegos, en un contexto global. En manos menos expertas, este proyecto podría resultar en una visión superficial,

meramente divulgativa: sin embargo, el volumen de *Errata Naturae* tiene la infrecuente virtud de ser, al mismo tiempo, un estudio académico cimentado en un serio trabajo de documentación y un texto de divulgación en el mejor de los sentidos, con una prosa que engancha sin caer en los excesos que en ocasiones posee la prosa académica.

*Supernovas* es resultado de una larga trayectoria de los autores, y de su interés en analizar la cultura popular como reflejo de la sociedad, sin dejar de lado cómo dicha cultura popular influye, también, en la sociedad que la ha producido. *Supernovas* es fiel a su título: al igual que la explosión de una supernova puede tardar siglos en ser vista desde la tierra, la estructura del volumen permite ver cómo la luz generada por iconos de hace décadas o siglos aún puede iluminar hoy las creaciones audiovisuales.

124

Pese a que existen calas (imprescindibles) en literatura, sobre todo en el siglo XIX y comienzos del XX, el volumen muy pronto se centra en su proyecto principal: el rescate de la ciencia ficción audiovisual, en diversas formas, de los centros de poder que han tratado de apropiársela, moviéndose hacia los considerados «márgenes», a la vez que se enfatizan los esfuerzos, no siempre sistemáticos, de corte feminista. El recorrido es tanto temporal (desde utopías escritas por mujeres en el siglo XIX hasta videojuegos, películas y series del XXI) como geográfico. Lejos de tratar exclusivamente la ciencia ficción audiovisual anglonorteamericana, el volumen presenta capítulos sobre producciones asiáticas (anime japonés, ciencia ficción china y coreana), ciencia ficción rusa, e incluso análisis de escenarios geográficos rara vez vinculados con el género, como la India o África. Cada capítulo se ubica, de forma coherente, cronológica y geográficamente, proporcionando un interesantísimo catálogo global de representaciones de lo femenino en las artes audiovisuales.

Tras utopías sufragistas como las de Charlotte Perkins Gilman o Inez Haynes Irwin, el primer capítulo documenta representaciones visuales de las *new woman* y *new girl* a finales del siglo XIX, y las ilustraciones de modelos de empoderamiento como la *femme fatale*, la *flapper* o la vampiresa. El texto crea en su segundo capítulo una transición natural hacia modelos fundamentales en la concepción de lo femenino en la ciencia ficción no centrados en lo anglonorteamericano, como la famosa Maria (y su guionista, Thea Von Harbou) de *Metrópolis*, o Aelita del ruso Yákov Protazánov. El tercer capítulo se centra en el poder subversivo del *pulp* y sus ilustraciones, estudiando la figura de Margaret Brundage, enfatizando cómo el género, por su marginalidad, proporcionó paradójicamente una mayor agencia a las (pocas) mujeres dibujantes profesionales, analizando el trabajo de Brundage en *Weird Tales* a la vez que se proporciona una genealogía de ilustradoras en el mundo de ciencia ficción y fantasía.

El cuarto capítulo reflexiona sobre superheroínas como Wonder Woman o la Capitana Marvel, intentos complejos de capitalizar el movimiento de

liberación de la mujer y crear productos culturales consumibles por jóvenes de ambos sexos. El capítulo quinto es un interesantísimo estudio sobre la ciencia ficción de los cincuenta en los Estados Unidos, que destaca el papel ornamental, exótico o eróticamente grotesco de la mujer, receptáculo de deseos masculinos del monstruo, alienígena, o de los científicos, y como respuesta histérica por parte del hombre, que oculta su temor al creciente poder de la mujer a través de mecanismos de abyección y subyugación. El capítulo sexto avanza hacia los años sesenta y setenta, para estudiar el caso de *Barbarella*, sus orígenes en la cultura francesa y la interpretación de Jane Fonda, presentada como un conjunto de tensiones entre los cánones de la ciencia ficción, el empoderamiento, y la mirada erótica. Se analiza también el estereotipo de la «princesa guerrera», en la trilogía original de *La guerra de las galaxias* y otros momentos de la franquicia, como precedente de personajes de los ochenta interpretados por Grace Jones o Sigourney Weaver.

El volumen pasa entonces a analizar otros mangas y videojuegos de ciencia ficción japonesa como *Ghost in the Shell* desde el prisma del «Manifiesto Cyborg» de Donna Haraway, para estudiar en el siguiente capítulo la figura de la teniente Ripley en la saga *Alien*, tanto en su configuración afín al cliché de la *final girl* como en su consideración de receptáculo de la mirada masculina, con una interesante comparación entre la representación de la mujer en la saga y la concepción visual del Nostromo y del xenomorfo por parte de H. R. Giger. No pueden faltar en este estudio de mujeres y ciborgs menciones a la Sarah Connor de la saga *Terminator* o las replicantes de *Blade Runner*, y también se aborda de forma totalmente conexas el *boom* de las revistas periódicas en Francia y Reino Unido con representaciones gráficas *underground* de la mujer por parte de mujeres guionistas y dibujantes, frente a la mirada hipermasculina de Frank Miller, y la tensión en series de televisión de ciencia ficción de los ochenta o noventa, atrapadas entre el conservadurismo político y un tímido interés en cuestiones de ecología y feminismo. En el siguiente capítulo se aborda la ciencia ficción de entresiglos, en configuraciones aparentemente dispares como el *girl power* de los noventa en *Species* o *Barbwire* y la representación de la científica calmada y racional de *Contact*. Se dedica en este capítulo espacio al llamado «efecto Scully» (el creciente número de mujeres que decidieron estudiar carreras relacionadas con ciencia y tecnología a partir del éxito de *Expediente X*), y la promesa fallida del personaje, que acaba renunciando a su carrera profesional por la maternidad. En este apartado se estudian, también, representaciones femeninas de las hermanas Wachowski, desde *Matrix* hasta *Sense8*, y películas de comienzos del *xxi* como la saga *Resident Evil* o el estereotipo de la «manic pixie dream girl» como receptáculo de las fantasías del protagonista masculino, en un sorprendente análisis que se aleja de los textos comúnmente identificados con este estereotipo para estudiar la adaptación de *Solaris* por Steven Soderbergh.

Se abordan también sagas como la serie *X-Men*, producciones de Joss Whedon (especialmente, *Buffy, cazavampiros*), o distopías recientes como el arquetipo de «la chica en llamas», notablemente en la saga *Los juegos del hambre* o *Divergente*, donde quizá no existan señales claras de sororidad que muestren que el fin de la distopía pase por un empoderamiento específicamente femenino. Algo similar se destila del análisis de *Mad Max: Furia en la carretera* o los últimos episodios de la saga *Star Wars*, donde los autores identifican un feminismo más interesado en el *marketing* que en representaciones realmente innovadoras en pantalla. El estudio comprende también representaciones de mujeres artificiales como los clones de *Orphan Black* o la ginoide de *Ex Machina*, planteando si es posible escapar de una identidad y destino diseñados con el fin único de satisfacer al creador hombre. Estas visiones se contraponen a las creaciones de Brit Marling en *Otra Tierra* o *The OA*, para pasar a novelas gráficas como *Saga* o *Y: El último hombre* de Brian K. Vaughan.

126

Tras productos culturales tan conocidos, el proyecto toma un rumbo distinto, pero necesario, con capítulos sobre ciencia ficción en España e Hispanoamérica, o los «alterfuturismos» de países de Europa del Este, China, Corea, el mundo árabe o Israel. El estudio del futurismo chicano y el afrofuturismo y sus conexiones con lo poscolonial, lo ecológico y lo feminista se refleja en el análisis de *Black Panther* o Nollywood, la industria nigeriana del cine. El volumen se cierra con un análisis de la ciencia ficción nórdica, que incide en la constante aparición de representaciones de lo femenino en el género de la ciencia ficción en muy diversos contextos geográficos.

El ritmo del volumen, que alterna el análisis detallado con cientos de referencias menos conocidas e intrigantes para los lectores, es impecable y consigue no solo una demostración convincente de los argumentos de los autores, sino también que los lectores puedan buscar y comprobar por sí mismos la validez de dicha argumentación en las muchas obras que sin duda descubrirán en su lectura.

*Supernovas* es, pues, no solo una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual, sino también una reivindicación de la presencia constante de la mujer y de lo femenino en el género: una apreciación imprescindible en un siglo XXI en el que, pese a los avances sociales, muchos espacios permanecen hostiles a la presencia de mujeres. La demostración en el volumen de que la mujer y lo femenino ha sido siempre inherente e imprescindible en la ciencia ficción servirá sin duda para enriquecer un necesario diálogo sobre la presentación e influencia de las mujeres en un género en el que, injustamente, han sido ocultadas o invisibilizadas durante más de un siglo.