

Luis Unceta Gómez y Cristina Salcedo González (eds.)

Clasicismo e identidades contemporáneas

RECEPCIONES CLÁSICAS EN LA CULTURA DE MASAS



ULPGC
Universidad de
Las Palmas de
Gran Canaria

Servicio de
Publicaciones y
Difusión Científica

CLASICISMO E IDENTIDADES CONTEMPORÁNEAS ES RESULTADO DE LA ACTIVIDAD INVESTIGADORA DEL PROYECTO "MARGINALIA CLASSICA: RECEPCIÓN CLÁSICA Y CULTURA DE MASAS CONTEMPORÁNEA. LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES Y ALTERIDADES" (PID2019-107253GB-I00/AEI/10.13039/501100011033), FINANCIADO POR EL MINISTERIO DE CIENCIA E INNOVACIÓN Y LA AGENCIA ESTATAL DE INVESTIGACIÓN (MCIN/AEI/10.13039/501100011033).



OBRA SOMETIDA POR EL SERVICIO DE PUBLICACIONES Y DIFUSIÓN CIENTÍFICA DE LA UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA AL PROCESO DE EVALUACIÓN DE LA CALIDAD EDITORIAL POR EL SISTEMA DE REVISIÓN EXTERNA POR PARES.

IMAGEN DE CUBIERTA: ESCULTURA *MEDUSA CON LA CABEZA DE PERSEO*. © LUCIANO GARBATI

DESCUBRE LA OBRA



© LUIS UNCETA GÓMEZ, ANASTASIA BAKOGIANNI, ZOA ALONSO FERNÁNDEZ, MARÍA DE LA LUZ GARCÍA FLEITAS, CAROLINA REAL TORRES, JOSÉ MARÍA PELÁEZ, ROSARIO LÓPEZ GREGORIS, ANA GONZÁLEZ-RIVAS FERNÁNDEZ, ANTONIO MARÍA MARTÍN RODRÍGUEZ, JULIE GALLEGO, CRISTINA SALCEDO GONZÁLEZ, SARA PALERMO, CRISTÓBAL MACÍAS VILLALOBOS, CARLOS SÁNCHEZ PÉREZ, 2024

© UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
SERVICIO DE PUBLICACIONES Y DIFUSIÓN CIENTÍFICA
JUAN DE QUESADA, 30
35001 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
[HTTP://SPDC.ULPGC.ES](http://SPDC.ULPGC.ES) · SERPUBLI@ULPGC.ES

© LOS LIBROS DE LA CATARATA, 2024
FUENCARRAL, 70
28004 MADRID
TEL. 91 532 20 77
WWW.CATARATA.ORG

CLASICISMO E IDENTIDADES CONTEMPORÁNEAS.
RECEPCIONES CLÁSICAS EN LA CULTURA DE MASAS

ISBN: 978-84-1067-061-7
ISBN ELECTRÓNICO (ULPGC): 978-84-9042-536-7
ISBN ELECTRÓNICO (CATARATA): 978-84-1067-068-6
DEPÓSITO LEGAL: M-14.968-2024
TEMA: JBC/DBSG

ESTE LIBRO HA SIDO EDITADO PARA SER DISTRIBUIDO. LA INTENCIÓN DE LOS EDITORES ES QUE SEA UTILIZADO LO MÁS AMPLIAMENTE POSIBLE. QUE SEAN ADQUIRIDOS ORIGINALES PARA PERMITIR LA EDICIÓN DE OTROS NUEVOS Y QUE, DE REPRODUCIR PARTES, SE HAGA CONSTAR EL TÍTULO Y LA AUTORÍA.

ÍNDICE

PRÓLOGO 7

FASCISMOS, FEMINISMOS Y AMORES ROMÁNTICOS:
EL PAPEL DEL REFERENTE CLÁSICO EN LA CONSTRUCCIÓN
DE IDENTIDADES CONTEMPORÁNEAS 13
Luis Unceta Gómez

PRIMERA PARTE. IDENTIDADES INDIVIDUALES 31

CAPÍTULO 1. *¿QUO VADIS, ELECTRA?* EL PROBLEMA DE LA VENGANZA
FEMENINA EN LA TRAGEDIA GRIEGA Y EN LA CULTURA POPULAR
CONTEMPORÁNEA 33
Anastasia Bakogianni

CAPÍTULO 2. MÍTICA GATA CATTANA: RAP, POESÍA, FEMINISMO
Y RECEPCIÓN CLÁSICA 51
Zoa Alonso Fernández

CAPÍTULO 3. GALATEAS PLÁSTICAS: REPRESENTACIONES CINEMATográfICAS
DE LA AGALMATOFILIA 79
María de la Luz García Fleitas

CAPÍTULO 4. FIGURAS DE ALTERIDAD EN LA NARRATIVA CONTEMPORÁNEA.
LA REESCRITURA DEL MITO DEL LICÁNTRORO EN *LYCAON*
DE GUILLERMO TATO 100
Carolina Real Torres

- PARKAS, Víctor (2018): "'Ana ya estaba allí'. La leyenda de Gata Cattana", *Playground*, <https://lc.cx/ZFZ-GJI>.
- PIHEL, Erik (1996): "A Furified Freestyle: Homer and Hip Hop", *Oral Tradition*, 1(2), pp. 249-269.
- PINILLA ALBA, Susana (2020): "Identidad y disidencia sexual en el rap feminista queer: un análisis narratológico de 'Lisístrata' de Gata Cattana", *Descentrada*, 4(2), e118, <https://lc.cx/oFJdKa>.
- (2021): "Implicaciones teatrales en la performance del rap feminista de Gata Cattana", *El taco en la brea*, 13, pp. 85-101.
- (2022a): "El legado poético de Gata Cattana para el feminismo", *Poéticas. Revista de Estudios Literarios*, 14, pp. 107-131.
- (2022b): "La obra total de Gata Cattana: composición y recepción del rap en la era transmedial", en Sheila Pastor, José Antonio Paniagua García y Teresa Gómez Trueba (eds.), *Movimientos Exocanónicos de la Literatura Contemporánea*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 123-136.
- SIMÓN, Ana Iris (2019): "Nunca dejemos de escuchar a Gata Cattana", *Vice*, <https://lc.cx/5YeT4X>.
- STARK, Caroline (2018): "Lysistrata(s): Aristophanes and Spike Lee", *Classical Receptions Journal*, 10(3), pp. 249-274.
- TAYLOR, Diana (2015): *El Archivo y el Repertorio. El cuerpo y la memoria cultural en las Américas*, traducción de Anabelle Contreras Castro, Santiago de Chile, Ediciones Universidad Alberto Hurtado [= *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas*, Carolina del Norte, Duke University Press, 2003].
- TOMICO, Mar (2023): "De Lisístrata a Antígona: la influencia de la mitología clásica en la música de Gata Cattana", *Cultura Joven*, <https://lc.cx/ltwpTi>.
- TORRES, Juan Jesús y SALGUERO, Pedro (2020): "Que tenga que venir la Ana. Durezas, arraigos y conquistas en el legado de Gata Cattana", *ETNO. Cuadernos de Etnomusicología*, 15(2), pp. 8-18.
- TRANCA GARCÍA, Andrea (2021): *Apropiaciones y reescrituras de la cultura grecolatina en el rap español: los ecos de Gata Cattana*, trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Madrid.
- VARA LÓPEZ, Alicia (2022): "Viajes temporales, cósmicos y poéticos en el rap de Gata Cattana: una exploración didáctica para las aulas de secundaria", *CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, 45(1), pp. 143-168.
- WILLIAMS, Justin A. (2013): "Introduction. The Interdisciplinary World of Hip-hop Studies", en Justin A. Williams (ed.), *The Cambridge Companion to Hip-Hop*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 1-8.

CAPÍTULO 3
**GALATEAS PLÁSTICAS:
 REPRESENTACIONES CINEMATOGRÁFICAS DE LA AGALMATOFILIA**

MARÍA DE LA LUZ GARCÍA FLEITAS

INTRODUCCIÓN

Se cuenta que el escritor Ramón Gómez de la Serna había encargado la confección de una muñeca realista de tamaño real, con la que convivió un tiempo. También lo hizo el pintor expresionista Oskar Kokoschka, quien creó una muñeca de tamaño natural que imitaba a su amada Alma Mahler. Pero lo que parecen anécdotas propias de personajes excéntricos se refleja también hoy en un buen número de noticias sobre hombres que incorporan muñecas realistas a su vida afectiva. *Sustitutas* (2019), un documental de Russia Today, describe el fenómeno de las *love dolls*, muñecas fabricadas por empresas como Abyss Creations, Syntethics, Orient Industries o Axis, y cuyo fin es, en principio, sexual. Las hay económicas, las hay hinchables, y otras más sofisticadas, de látex, silicona, vinilo, e incluso con interacción robótica. La antropóloga Agnès Giard¹, por su parte, ha estudiado las denominadas *rabu doru* o 'muñecas del amor' japonesas², que causan furor en ese país.

La ficción y, especialmente el cine, se ha hecho eco del mismo fenómeno. En este capítulo me voy a centrar en varios filmes cuyas tramas reflejan este tipo de relación entre un hombre y una muñeca: *Tamaño natural* (1973), de Luis García Berlanga, *Lars and the Real Girl* (2007), de Craig Gillespie, y *Air Doll* (2009), de Hirokazu Koreeda. Todas ellas comparten un mismo esquema argumental (un hombre mantiene una relación con una muñeca sexual realista que cobra vida) que resulta de la proyección de un mito clásico: el mito de Pigmalión. En su versión más conocida, la del poeta romano Ovidio³, el relato nos permite reflexionar sobre la identidad de género.

1. Giard (2016).

2. Frente a la denominación que reciben en inglés: *sex dolls*.

3. Ovidio, *Metamorfosis* X 243-297.

Ovidio narra que un tal Pigmalión, muy decepcionado por las mujeres, había esculpido en marfil una figura femenina tan hermosa que se había enamorado de ella; en respuesta a ese enamoramiento, Venus, la diosa del amor, le infundió vida. Finalmente, y con el beneplácito de la diosa, Pigmalión se casa con su amada.

La posibilidad de producir artificialmente vida humana ha sido una idea con una gran importancia en la cultura occidental⁴: desde los antiguos mitos clásicos de Prometeo, quien crea a los hombres a partir de barro, o de Pandora, construida por Hefesto, pasando por los homúnculos que cobran vida en el Medioevo o el gólem judío, hasta llegar a los actuales robots y máquinas creados por humanos⁵. Esta fantasía sobre la creación de nuevos seres puede ofrecer, además, un desarrollo más específico: la creación de la mujer artificial, motivo que se refleja en el ya mencionado mito de Pigmalión⁶.

En el cine ha tenido un desarrollo variado⁷. Entre las distintas posibilidades, se reconocen dos tendencias fundamentales: por una parte, hay películas cuyo esquema argumental se basa en la idea primaria de una relación entre un varón, mayor y más culto, que educa (modela) a una mujer más joven. Recordemos en esa línea la galardonada *My Fair Lady* (1964), de George Cukor, que tiene como punto de partida la obra teatral de Bernard Shaw, *Pigmalión* (1914); u otras posteriores como la comercial *Pretty Woman* (1990), de Garry Marshall, o la más actual *Phantom Thread* (2017), de P. Thomas Anderson. Pero existe también otro grupo de obras fílmicas que giran precisamente en torno a la mujer creada artificialmente. En este bloque, las creaciones pueden ser de dos tipos. En primer lugar, las protagonizadas por robots, autómatas, andróides, mujeres cibernorg o imágenes generadas por ordenador que cobran vida propia: sirvan de ejemplo *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, o las más recientes *Her* (2013), de Spike Jonze, *Ex Machina* (2015), de Alex Garland, o *Simone* (2020), de Andrew Niccol. Pero el objeto de deseo puede ser también una simple muñeca, un maniquí o una estatua que, de un modo u otro, cobra vida, cumpliendo la función de compañera

4. Frenzel (1980: 153).

5. La evolución de este motivo ha sido estudiada, entre otros, por Brunel (1999) y Alonso Burgos (2017).

6. Al respecto, véanse los trabajos recogidos en Broncano y Hernández de la Fuente (2010). La mujer artificial puede entenderse como motivo *per se* y no estrictamente como subtipo del motivo de la vida artificial, centrado este último en cuestiones que afectan a los seres humanos en general. Molpeceres (2018: 74), que prefiere utilizar el término *mito* y no *motivo*, compara las unidades temáticas mínimas de cada uno: "Lo que en el mito general era superioridad del creador sobre la criatura creada, en el mito femenino será el poder del creador masculino sobre la criatura femenina; lo que en el mito general era la superioridad del intelecto sobre la materia, en el mito femenino será la superioridad de la mujer creada por el hombre frente a la mujer natural, de carne, hueso y 'humores'; lo que en la criatura artificial es el impulso del creador lo que se iguala a lo divino, ahora será la proyección narcisista del yo-creador masculino, que utilizará lo femenino creado como imagen especular".

7. Existen muchos trabajos sobre la recepción del mito de Pigmalión en el cine, en especial sobre la tipología de mujeres artificiales (robots, cibernorg, etc.). Pueden verse O'Sullivan (2008), James (2011, 2018) y Abad Vila (2016), entre otros.

del hombre. En este último grupo destacan, entre otras, *Tamaño natural* (1973), de Luis García Berlanga, *No es bueno que el hombre esté solo* (1973), de Pedro Olea, *Mannequin* (1987), de Michael Gottlieb, *Monique* (2002), de Valérie Guignabode, *Love Object* (2003), de Robert Parigi, *Lars and the Real Girl* (2007), de Craig Gillespie, o *Air Doll* (2009), de Hirokazu Koreeda⁸. Sean simples maniqués, muñecas sexuales o creaciones robóticas, estos artefactos suelen cobrar vida bajo la fantasía de la perfección y eternidad que fluye, en algunos casos, de la mente de hombres en cierta manera perturbados o simplemente arrastrados por la insatisfacción y la soledad.

Me detendré en la categoría de las muñecas. En concreto, he seleccionado tres películas que, pese a las diferencias en procedencia y época, comparten un mismo hilo conductor. La primera es *Tamaño natural* (1973), guionizada por Rafael Azcona y Luis García Berlanga, un largometraje polémico que sufrió la censura de la época franquista y que no se estrenó en España hasta 1978⁹. La segunda es *Lars and the Real Girl* (2007), dirigida por Craig Gillespie y nominada a mejor guion original, de Nancy Oliver¹⁰. Finalmente, la tercera es la producción nipona *Air Doll* (*Kūki Ningyō*, 2009), dirigida y guionizada por Hirokazu Koreeda, que, partiendo del manga *Discurso filosófico de Gouda, la figura neumática de una chica*, de Yoshiie Gouda, se hace eco del fenómeno antes referido de las *rabu doru*¹¹.

EL MITO COMO ESTRUCTURA NARRATIVA: MUÑECAS QUE COBRAN VIDA

Siendo también receptor de toda una tradición, Ovidio constituye¹² el eslabón principal en la cadena de recepción posclásica del mito de Pigmalión y su versión ha recibido numerosas reescrituras¹³. A veces el mito se explicita claramente, en otras su presencia es más sutil. *Chijin no Ai* (1924) —llevada al cine

8. Hersey (2009: 132) señala cuatro formas actuales de lo que denomina vida artificial pigmaliónica: "Autómatas y robots, muñecas y figuras de acción, títeres y marionetas, y 'seres sintéticos biomórficos' o cibernorgs (organismos cibernéticos)" ("automata and robots, dolls and action figures, puppets and marionettes, and 'synthetic biomorphic beings' or cyborgs (cybernetic organisms)").

9. Entre los numerosos estudios acerca de la filmografía de Berlanga, resulta interesante para la percepción de la mujer y los conceptos de feminismo y misoginia, el discurso de Molina Reig (2017) en su ingreso en la Academia de Bellas Artes de San Fernando.

10. Acerca de esta obra, entre otros, véase Bazzoli (2009); desde una perspectiva de género García Fleitas (2022).

11. Sobre esta película dentro de la filmografía de Koreeda, véase Ehrlich (2019: 145-158); a propósito de la relación de este filme con el mencionado manga, Lewis (2019).

12. Tal como apunta James (2018: 70).

13. Es imposible recoger aquí la bibliografía sobre la recepción de este mito en diversos ámbitos. En la nota 7 se recogen algunos trabajos sobre su pervivencia en el medio cinematográfico. Destacan también Rueda (1998), Stoichita (2006) y Rodríguez (2010). Sobre su presencia en la literatura, pueden consultarse Cristóbal (2003) y Keen (2014), entre otros.

con el mismo título en 1967 por Masumura Yasuzô— es una obra del escritor japonés Tanizaki Junichirô, que, aunque puede explicarse a partir de hipotextos nipones, recuerda a la tipología mencionada antes sobre “el hombre educador de una mujer”. De hecho, Daniel Arrieta Domínguez propone que, a través del conocimiento de Junichirô de las literaturas inglesa y francesa, este autor habría podido conocer el mito clásico, específicamente a partir de Bernard Shaw y su obra teatral *Pygmalion* (1913)¹⁴. Es posible, por tanto, que los guionistas de cine accedan directa y conscientemente a las *Metamorfosis* de Ovidio, pero al mismo tiempo es evidente que nos hallamos ante una estructura narrativa (expandida en todas sus posibilidades o tipologías) que, procedente del mito clásico —relatado por Ovidio—, se ha incorporado también de forma inconsciente al rico acervo de argumentos cinematográficos.

Este esquema básico se fundamenta en tres elementos que se repiten en las películas elegidas: un personaje masculino (como creador/dueño), un personaje femenino (creado artificialmente) y el proceso de vivificación del objeto creado (que se convierte en una mujer real). En cuanto al personaje masculino, Ovidio cuenta que Pigmalión, “ofendido por los muchos vicios que la naturaleza dio/ al alma femenina, vivía soltero sin esposa, careciendo/ hacía tiempo de una compañera de lecho”¹⁵. Del mismo modo, los tres personajes masculinos de las películas seleccionadas, marcados por la soledad o por algún trauma, se caracterizan por su insatisfacción, que los lleva a sustituir a la mujer real por una muñeca que les sirve de compañía.

Tamaño natural es la historia de Michel, un odontólogo, casado, de mediana edad, que adquiere una muñeca realista de tamaño natural, con la que intenta aislarse de la sociedad burguesa que parece no satisfacerle. En boca de su cocinera, se intenta justificar la extravagancia del protagonista: “Lo que le pasa al señor es que está muy solo” (1:10:32). Lars, el protagonista de *Lars and the Real Girl*, es un joven de escasas habilidades sociales que compra una muñeca en internet, para poder integrarse en una sociedad que le exige normalizar su vida junto a una mujer. A través de varias secuencias descubrimos el trauma que arrastra el protagonista: su madre murió en su parto y su hermano abandonó el hogar muy joven, quedando Lars con su padre, al parecer también inmerso en la tristeza por la pérdida de su esposa. Por su parte, Hideo es un hombre gris, pusilánime, al que incomoda la gente, pero que soporta con sumisión las críticas de su jefe. Tras ser abandonado por su novia, adquiere una muñeca hinchable que le escucha cuando llega del trabajo y le satisface sexualmente.

14. Arrieta Domínguez (2015).

15. Ovidio, *Metamorfosis* X 243-245. La traducción de este y el resto de los fragmentos de Ovidio es la de Ramírez de Verger y Navarro Antolín (2003).

Las personas parafilicas suelen caracterizarse por sus escasas habilidades sociales, su insatisfacción permanente o algunos trastornos psicológicos¹⁶. Quizás Lars esté lejos de esta filia, pero la película pone énfasis en su desequilibrio psicológico, de ahí que, en un guiño intertextual, se presente leyendo *Don Quijote* a Bianca, su Dulcinea¹⁷. Los tres protagonistas, sin duda, tal como Pigmalión, son seres insatisfechos con su entorno, especialmente con las mujeres. Son inadaptados que, anhelando mantener una relación afectiva con una fémina, crean una (la compran, la eligen) que responde a su mujer ideal y les permita realizarse como hombres. En el caso de Lars, además, su muñeca tiene una función terapéutica.

A ello debemos añadir que en las tres películas subyace, a mi juicio, un intento de normalización de este vínculo con mujeres sintéticas. Son significativas a este respecto el infantilizado ambiente de trabajo de Lars (sus compañeros exponen sin pudor sus juguetes: un oso de peluche y figuras de acción¹⁸), el peluche situado al lado de la cama donde yace Nozomi cada mañana y, por supuesto, las pequeñas muñecas de la obra de Berlanga: la que un amigo regala a Michel y otra de la que precisamente toma su primer nombre la muñeca hiperrrealista. Esa normalización reclama al espectador una relación empática con el protagonista, retratado de este modo como simple víctima de su soledad.

El segundo elemento que conforma este esquema básico es el personaje femenino, la creación artificial: modelada, esculpida, manufacturada. De escultura ebúrnea a muñeca de plástico, látex o silicona. Estas Galateas¹⁹ son menos nobles en cuanto al material, pero, en las tres películas, siguen constituyendo la proyección de los deseos de sus dueños y son, por tanto, hermosas, deseadas, perfectas, como la escultura de Pigmalión.

El nombre de estos personajes no es un significante arbitrario, sino que posee connotaciones específicas y simboliza su pretendida personalidad: Lars elige Bianca, como recordatorio de la pureza que le exige (él es muy puritano). Hideo la llama Nozomi (el nombre de la novia que acaba de abandonarlo y que curiosamente significa ‘esperanza’). El nombre de la amada artificial de Michel es elegido en distintos momentos a placer de su dueño: Catherine, Brigitte, Camille, Justine, Cayetana²⁰. Michel, Lars e Hideo, en sus mentes insatisfechas,

16. Abad Vila (2016: 222).

17. Sobre la relación entre los personajes filmicos y los cervantinos, véase Gasior (2019).

18. Al respecto de este ambiente infantilizado véase la explicación de Salzman-Mitchell y Alvares (2018: 351 y 357), quienes lo relacionan con una tendencia en el cine actual.

19. Me refiero, evidentemente, a la escultura que en el mito clásico esculpió Pigmalión. En las fuentes clásicas dicha escultura no recibe nombre alguno; sin embargo, se ha extendido el de Galatea desde el siglo XVIII.

20. Catherine como la muñeca de su sobrina. En presencia de la esposa de su abogado, que se llama Juliette, la llama Justine, aludiendo a las dos hermanas creadas por el marqués de Sade. Otras veces el nombre parece tener conexión con la vestimenta: así, vestida de época, recibe el nombre de Cayetana.

otorgan vida a sus parejas artificiales. Ellos las atienden como Pigmalión hace con su escultura: hablan con ellas, las visten, las bañan y las convierten en sus amantes²¹.

El tercer componente en este esquema estructural es la vivificación: Pigmalión, perdidamente enamorado de la escultura que había esculpido, pide a los dioses una esposa "como aquella doncella de marfil" y, cuando llega a casa, descubre el milagro: su creación ha tomado vida. El amor, pues, es el factor vivificador y la diosa Venus, la verdadera dispensadora de vida²².

Cuando regresó, Pigmalión fue a buscar la estatua/ de su amada y, reclinándose sobre el lecho, la besó: le pareció/ que estaba templada; acercó de nuevo sus labios, palpó también/ su pecho con las manos: el marfil palpado se ablandó, sin rigidez/ quedó bajo los dedos, cedió ante ellos, como la cera de Himeto/ se reblandece al sol y manoseada por el pulgar se cambia/ en muchas formas adquiriendo utilidad por el mismo uso./ Mientras queda estupefacto, medio se alegra y teme engañarse./ de nuevo enamorado vuelve a tocar con la mano su deseo;/era un cuerpo: laten las venas palpadas por el pulgar (Ovidio, *Metamorfosis* X 280-289).

En cambio, la acción divina no es responsable de la vivificación de las muñecas de las películas de Berlanga y de Gillespie. Estas toman vida dentro de un proceso mental en sus dueños. El argumento, pues, se desliga del mito, que se actualiza y adapta a la sociedad contemporánea al explicarse la vivificación desde una perspectiva psicológica. En ambos casos, los protagonistas les otorgan un pasado y las humanizan. Michel crea un espacio paralelo al real con sus normas propias, lejos de la sociedad decadente y burguesa que le aburre. Su muñeca es aceptada por algunos (su madre habla con ella como si de una amiga se tratara; y su comprensiva cocinera la integra en la familia) y rechazada por otros (la esposa de Michel cela e incluso compite con ella); pero es su amada²³. Algo parecido ocurre con Bianca, cuya vivificación culmina cuando Lars la presenta como su novia ante su comunidad y es aceptada por todos: resulta conmovedor ver cómo se une toda la comunidad para validar a Bianca como ser real, el ser que ha construido mentalmente el protagonista.

En la escena de la vivificación del texto ovidiano destaca el protagonismo que adquiere el sentido del tacto: la estatua es palpada y besada continuamente

21. En el caso de Lars, el tratamiento de la muñeca difiere en función de la personalidad hafefóbica de aquel. Su fobia o temor por tocar o ser tocado hace que sea su familia quien se ocupe del baño de la muñeca (una escena, por cierto, recurrente en estas películas), y a lo largo de la trama el espectador no percibe ningún acercamiento de índole sexual hacia ella.

22. Frenzel (1998: 154).

23. La encargada de la *boutique* que visita Michel le pregunta si es un maniquí o una escultura. Él le responde: "Para mí es una mujer" (0:39:16).

hasta que los dedos del creador logran hundirse en lo que es ya carne viva. La película de Berlanga se inicia con un Michel ansioso ante la llegada de un paquete en el aeropuerto. Ya en casa y una vez abierta la caja, observa su contenido, que el espectador no descubre en su totalidad. La cámara se dirige hacia las manos de Michel, que van de los pechos, que toca y aprieta con satisfacción, hasta la boca de la muñeca. En los siguientes planos la cámara se va alejando, permitiéndonos descubrir —en un plano general— la muñeca de gran realismo en su tamaño real (figura 1).

FIGURA 1

TAMAÑO NATURAL. PLANO QUE REFLEJA EL MOMENTO EN QUE EL ESPECTADOR DESCUBRE LA MUÑECA DE MICHEL. DE ESPALDAS A LA CÁMARA



Sin embargo, el calor, los besos, las caricias del discurso ovidiano pierden sentido ante la personalidad hafefóbica de Lars. En este filme el sentido de la vista asume una mayor relevancia: la vivificación se manifiesta a través de la mirada de Lars y del resto de personajes (que corresponde con la mirada del espectador). El primer contacto con el contenido de la caja no es táctil (0:14:22-27); la cámara se dirige hacia la mirada de un Lars complacido, no hacia el objeto, que sí se hará visible más tarde, en la cena familiar con su hermano y la esposa de este. Y ahí es cuando el joven exhibe a Bianca por primera vez, también para el espectador: junto a él hallamos una muñeca sentada, hermosa, de tez sonrojada, con la indumentaria que trae de fábrica (vestido brillante, medias de red y botas negras de charol), mientras su familia no sale de su asombro (figura 2).

FIGURA 2

LARS AND THE REAL GIRL. PLANO QUE RETRATA EL MOMENTO DE LA PRESENTACIÓN DE BIANCA ANTE LA FAMILIA DE LARS



Con respecto a la obra de Koreeda, si bien es posible compararla con las anteriores, en cuanto que Hideo también concibe mentalmente a su muñeca como una acompañante viva —y por tanto la vivificación se realiza desde un plano psicológico—, lo cierto es que, partiendo del cómic de Yoshiie Gouda, la trama permite al espectador ser testigo de otro proceso de vivificación, más semejante al que describió Ovidio en sus *Metamorfosis*: el objeto, la muñeca, bajo el influjo, en este caso, de alguna fuerza desconocida, se transforma en una mujer de carne y hueso (de hecho, a partir de ese momento, el personaje es interpretado por una actriz), aportando así un halo de fantasía que, junto a la inocencia que desprende la caracterización de la muñeca, dulcifica por momentos esta terrible historia centrada en el sentimiento de soledad²⁴.

Nos hallamos ante una de las secuencias más bellas de la cinta, que destaca por la riqueza de sus imágenes (0:6:08). Vemos a la muñeca tumbada en la cama por la mañana, tal y como la deja su dueño cada día cuando va a trabajar. Escuchamos un sonido mientras la cámara se va acercando a la muñeca²⁵. Sí, es su aliento. Y, de pronto, apreciamos su parpadeo. La muñeca se mueve con lentitud; a nuestros oídos llega el sonido del plástico rozando las sábanas: son las piernas saliendo de entre ellas. La mirada es aún inexpresiva. Los momentos siguientes, en los que ella tímidamente observa el exterior tras la ventana

24. La trama hay que entenderla dentro de la cultura del manga que aúna sexo, muerte y tecnología: el final de Nozomi recuerda a aquellas muñecas sexuales asesinas de *Ghost in the Shell II*, que se suicidan después de ser liberadas por sus dueños.

25. Los sonidos son muy importantes por su función expresiva y dramática, y aquí crean un ritmo en consonancia con las imágenes que llama la atención sobre este elemento del mito, la vivificación.

y recibe en sus dedos el agua de la lluvia, son igualmente interesantes y representan el despertar de sus sentidos. En un cambio de plano, el plástico se torna carne y Nozomi ya es interpretada por la actriz Bae Doona. Esboza sus primeras palabras: "Bo-ni-ta" (repite lo que su dueño le dice cada noche), se prueba ropas (disfraces de criada, de enfermera, de sirena: las ropas de las que Hideo dispone para sus juegos eróticos) y deambula por la ciudad hasta que llega a un videoclub, donde le dan trabajo (figura 3). Cada día, cuando su dueño va a trabajar, ella sale a la calle y vuelve a casa antes que él. A partir de este momento escucharemos una voz en *off*, por fin la suya propia, que afirma tener *kokoro*, es decir, 'corazón', 'alma'²⁶.

FIGURA 3

AIR DOLL. NOZOMI YA DE CARNE Y HUESO. INTERPRETADA POR LA ATRIZ BAE DOONA. SALE A LA CALLE VESTIDA DE CRIADA. RECUERDO DE LA SERVIDUMBRE QUE LE DEBE A SU DUEÑO



MUÑECAS COMPAÑERAS DEL HOMBRE E IDENTIDAD DE GÉNERO

Los mitos clásicos proyectan una mirada androcéntrica, patriarcal y misógina. Por ello, este capítulo propone un acercamiento al mito de Pigmalión y sus

26. A partir de ahora, traduciré el término *kokoro* como 'corazón'.

reescrituras fílmicas desde una perspectiva de género, con el objetivo de identificar discursos que durante siglos han servido para reafirmar los estereotipos de género y que reflejan la realidad de una sociedad donde todavía hoy existe desigualdad entre hombres y mujeres²⁷. De este modo, se analizarán estos filmes desde dos de las ideas inherentes al motivo de la mujer artificial: de un lado, el poder del creador masculino sobre la criatura femenina y, de otro, la superioridad de la mujer creada por el hombre frente a la mujer natural (de carne y hueso). Además, se pondrá en relación ambos aspectos con discursos históricamente dominantes sobre las relaciones entre los géneros, en este caso, la idea de la creación masculina y la tradicional vinculación de la mujer con la naturaleza (frente a la cultura, que se le asigna al hombre); y por otro, la idea de la sumisión y la dependencia de la mujer respecto al hombre (padre, esposo o tutor).

EL PODER DEL CREADOR MASCULINO SOBRE LA CRIATURA FEMENINA

El sistema de pensamiento occidental se ha caracterizado por un binarismo que establece una jerarquía de términos opuestos en torno a los que se organiza el mundo²⁸. Derivado de ese principio, la identidad femenina ha sido construida a partir de una serie de dicotomías, en las que la mujer se presenta desde una clara asimetría: la mujer se identifica con la naturaleza, la reproducción, la intuición, el cuerpo, lo privado. Por el contrario, el varón se vincula con la cultura, la razón, la producción, el intelecto y la esfera pública. El varón, pues, se halla dentro de la esfera del poder, de la autonomía y de la autoridad, frente a la posición pasiva, dependiente y subordinada de la mujer. La cultura perpetúa este binarismo transmitiendo estereotipos y roles que tratan de definir lo que se entiende por esencia femenina y que se asumen de forma inconsciente. El argumento pigmaliónico que nos ocupa es un ejemplo palmario de la pervivencia de esta estructura de pensamiento. En virtud de su capacidad reproductiva, la mujer forma parte de la naturaleza en mayor medida que el hombre. Mientras ella crea de manera natural desde el interior de su propio ser, el varón, que carece de esta capacidad, solo puede hacerlo de forma artificial (por medios culturales, es decir, "a través del medio formado por la tecnología y los símbolos"²⁹). La mujer artificial es, pues, un invento masculino, asociado a lo científico-racional.

27. Hay que tener presente que estas películas se centran en la pareja varón-creador y mujer (objeto creado). En las tipologías fílmicas de "mujeres artificiales" no abundan las relaciones homosexuales o aquellas en las que el esquema se invierte (mujer creadora y hombre creado). Abad Vila (2016: 219) recoge algunos de esos pocos casos, como *Making Mr. Right* (1987) de Susan Seidelman, o *Artificial Intelligence: AI* (2011) de Steven Spielberg.

28. Bourdieu (2000: 20).

29. Ortner (1974: 73).

En el mito, la creación femenina es esculpida en marfil por Pigmalión: un parto masculino. Michel, Lars e Hideo compran muñecas sintéticas, fabricadas por empresas especializadas. El primero insiste en que su amada es de poliuretano; Bianca es una muñeca adquirida en una plataforma de internet³⁰; y Nozomi no es más que una muñeca hinchable, un tipo de muñeca más básica y económica. Estos seres, creados por demiurgos varones, se vinculan, por tanto, a la materia: son modeladas, esculpidas o manufacturadas.

Símbolo de cosificación y recuerdo del carácter artificial de esta creación, destaca la caja que contiene estas muñecas, que en los filmes elegidos protagoniza secuencias muy expresivas: cajas grandes, como ataúdes, cuyo contenido es desconocido en un principio por los espectadores, son abiertas con regocijo por el comprador. Por el contrario, la caja en la que llega Nozomi es pequeña, de color rosa, lo que pone de manifiesto sus características básicas (y más económicas) y a través de la que se produce la anagnórisis del personaje femenino: "Soy una muñeca hinchable, un modelo anticuado, barato" (0:37:30-0:38:11), expresa su voz interior. El poder de los personajes masculinos es evidente. Pigmalión deseaba una esposa y logra casarse con su creación que, en su despertar, mira con rubor y admiración a su creador. Michel y Lars hacen de la muñeca su compañera ideal, sobre la que ejercen su voluntad, y Nozomi cumple todos los deseos de su dueño³¹.

LA SUPERIORIDAD DE LA MUJER CREADA POR EL HOMBRE FRENTE A LA MUJER NATURAL

Explica Pilar Pedraza que el mito de Pigmalión responde a una fantasía de nuestra cultura, "la de que el hombre creó a la mujer" y "otra aún más osada, que procede de ella: la de que el hombre produce criaturas femeninas más hermosas y mejores que las mujeres, con las que puede sustituir a estas"³². Cuenta Ovidio que Pigmalión le había dado a su escultura una belleza con la que ninguna mujer podía haber nacido³³. Del mismo modo Bianca, Nozomi y la muñeca de Michel se conciben como objetos superiores a la mujer humana. De un lado, las tres se caracterizan por su condición imperecedera: frente a los seres humanos, los procedentes de la concepción masculina son objetos duraderos. Bianca es imperecedera, como las flores de plástico que la señora Gruner regala a la pareja

30. Para esta muñeca la guionista de la película partió de la web www.realdoll.com. Todos los enlaces de este capítulo han sido comprobados por última vez en junio de 2024. Parece haberse inspirado en modelos de 2005-2007, mucho más básicos que los diseños de años posteriores, que cuentan ya con interacción robótica.

31. En la obra nipona aparece en escena, además, el artesano que fabricó la muñeca. Al final del filme, la vivificada Nozomi lo visita en su taller y se muestra agradecida: "Tú me has hecho, gracias" (1:28:16).

32. Pedraza (1998: 19; 2000).

33. Ovidio, *Metamorfosis X* 247-249.

a la salida del oficio religioso: "Durarán para siempre" (0:37:55), responde el agradecido joven, dejando ver su profundo temor a la pérdida. De igual modo, Hideo nos recuerda el carácter inmortal de su compañera: "Tienes suerte. No envejeces" (0:24:29), le dice. Sabe que ella no podrá abandonarlo como sí hizo su anterior novia.

Asimismo, a estas creaciones se les confiere otros rasgos que las convierten —a juicio de sus creadores o dueños— en seres mejorados. Lars rehúye a las mujeres reales (es incapaz de acercarse a Margo, su compañera de trabajo) y decide crear un sujeto femenino de acuerdo con su imagen ideal de feminidad y perfección, seleccionando a través de una plataforma *online* ciertas características, como su atractivo físico (como corresponde a una muñeca sexual). Pero su creador, además, la describe como un ser especial: esta chica danesa-brasileña es misionera, de moral intachable (no duerme en la misma estancia que Lars), no le gusta beber, pero sí los niños y ayudar al prójimo (es enfermera). Bianca es una proyección de Lars, responde a la necesidad de autoafirmación y reconocimiento de sí mismo: su vestimenta cambia al poco de instalarse en la casa familiar (los brillos y el charol dan paso a ropas amplias y anticuadas), es definida como un ser puritano, bueno, dulce, complaciente. El retrato pudoroso que emana del discurso del creador hace de un objeto sexual un ente respetable y, por tanto, digno de ser aceptado por la comunidad, lo que, por otro lado, nuestro protagonista desea para sí mismo.

Por su parte, la muñeca del dentista también resulta mejor que las mujeres reales. A Michel no parece satisfacerle la vida con su mujer, con la que mantiene una relación abierta; tampoco le complacen su amante ni la prostituta con la que se encuentra en un hotel, a quien se refiere con total desprecio al recordar a su amada sintética. Como Michel recrimina a su esposa, la muñeca no enferma, no llora, ni se queja. Es más, como si de una proyección de su hijo se tratara, la madre de Michel también prefiere la muñeca antes que a su nuera. Ella es muy comprensiva y complaciente, no así su esposa, que se siente airada ante la situación. Sin duda, el protagonista prefiere a la mujer artificial, la muñeca. En otra escena igualmente elocuente y ambientada en una playa, Michel le dice a su amada:

Estás hecha de poliuretano. ¿Qué diferencia hay entre el poliuretano y el tejido celular? Sí, hay una: que el tejido celular siempre pide un yate.

[...]

¿Sabes a cuántas mujeres he conocido en esta playa? Docenas, siempre un desastre. A unas les molestaba la arena, otras se quejaban de la humedad, del calor, otras querían un yate... tú en cambio [...] (0:25:27).

Nozomi, por su parte, es una muñeca nada sofisticada, que convive con su dueño en una casa humilde de Tokio. Pero no envejece y cada noche parece

escuchar atenta a su dueño, que le cuenta sus grises experiencias en el restaurante donde trabaja. Hideo la viste como a él le gusta (de criada, sirena o enfermera), la baña, la piropea y mantiene relaciones sexuales con ella. Su único defecto es estar fría, le dice mientras la baña y huele su pelo. Ella es lo que él desea, una superficie donde colmar sus necesidades y donde proyectar sus temores: básicamente el miedo a ser abandonado de nuevo, lo que una muñeca nunca podrá hacer. Es más, cuando casi al final de la película ella se enfrenta a Hideo, este le ruega, asustado, que vuelva a ser la muñeca de antes, "una muñeca normal y corriente" (1:17:15); no quiere un ser emancipado, autónomo (eso le molesta); él desea y necesita una muñeca.

Las mujeres-muñeca constituyen, especialmente por su carácter inalterable y manipulable, "un modelo de feminidad muy atractivo que desproblematiza las relaciones conflictivas entre los géneros"³⁴. A ninguno de ellos parece satisfacerle la mujer real, de ahí la necesidad de crear un ser que puedan considerar superior, un ente sobre el que sean libres para depositar todas sus fantasías, aquellas de las que la mujer real les priva; en definitiva, un ser que, en cuanto que perfecto, no solo sea inalterable sino también dominable. Este último es un ideal que nos remite al discurso de la sumisión y dependencia femenina.

En el mito clásico, una vez la escultura se convierte en carne viva, Ovidio le imprime un carácter sumiso ("levantando sus tímidos ojos hacia los suyos, vio a su enamorado a la vez que el cielo"³⁵), situando al hombre hacedor a la misma altura que un dios. La docilidad de la joven facilita el final feliz del relato.

Las muñecas dependen totalmente de sus dueños. Ellos diseñan su pasado y deciden su futuro. Michel, llevado por los celos, decide en cierto momento que su muñeca se suicide y la esconde debajo de su cama mientras dice haberse convertido en su viudo. Más tarde decide el fin de su historia al lanzarse junto a ella al río Sena. Lars también decide cuándo debe morir su creación (dice que está gravemente enferma y la ahoga). La doctora del pueblo se encarga de explicarlo: Lars es el único responsable, "él es quien toma las decisiones" (1:27:13).

Significativo también es que Nozomi sea una muñeca hinchable. La válvula en la zona de su ombligo constituye un símbolo que recuerda insistentemente su naturaleza. Es una metáfora de la subyugación: a través de ella su dueño le otorga el aliento necesario para seguir viva, es decir, para seguir siendo utilizada como un ser ideal, acompañante y objeto sexual. Por otro lado, la mágica vivificación de Nozomi no aniquila el poder de dominación que ejerce su dueño sobre ella: mientras este trabaja fuera de casa, Nozomi hace su vida, pero cuando él regresa, ella sigue siendo un objeto sexual.

34. Bernárdez Rodal (2009: 281).

35. Ovidio, *Metamorfosis* X 292-294.

Esa relación de dependencia y dominación en el caso de Nozomi se extiende a otros personajes masculinos: a punto de romperse ella tras sufrir un accidente, es salvada por su amigo y compañero de trabajo Jumichi, quien en una escena no exenta de erotismo, infla poco a poco a la muñeca a través de la mencionada válvula. Asimismo, casi al final de la cinta, él pide repetir ese juego vivificador, a lo que ella sumisamente responde: "Haré lo que quieras, para eso me han puesto en el mundo". Acto seguido, Jumichi la desinfla e infla varias veces.

El entorno masculino que rodea estas muñecas suele ser hostil y refleja una relación de dominación y sumisión derivada de su cosificación. Sirva de ejemplo la secuencia de la violación de Nozomi por parte del dueño del videoclub, que la chantajea. La brillante interpretación de la actriz confunde al espectador, quien cree ver una muñeca inexpresiva (no una mujer real) bajo el cuerpo del violador: "Lo harás con todos. Te dará igual. Las chicas de hoy sois así" (1:11:25). La escena posterior es aún más degradante: Nozomi, tras la violación, extrae y lava su vagina desmontable mientras el espectador escucha su voz interna: "Soy una muñeca hinchable, un objeto sustitutivo para aliviar el deseo sexual" (1:12:29). La muñeca de Michel sufre también la violación de otros personajes masculinos: Natalio, el portero del edificio donde vive el protagonista con su muñeca, y un grupo de españoles amigos de aquel. No es el caso de Bianca, que protagoniza una trama más amable: en ella, eso sí, se focalizan expectativas y fantasías del círculo masculino de la comunidad donde vive Lars. De este círculo emanan escenas de burla e incompreensión, frente al grupo de mujeres que, en un acto de sororidad, acompañan y atienden a Bianca.

Las limitaciones de movimiento en estas muñecas redundan en la idea de dependencia hacia el dueño. Si Ovidio relaciona el movimiento con la falta de recato³⁶, Lars convierte esa característica en una discapacidad que humaniza más a Bianca, despertando así más empatía en su entorno (y también en el espectador).

De otro lado, entre las cualidades que la construcción cultural de género ha venido asignando durante siglos a lo femenino, como la sumisión, la pasividad, la docilidad, la complacencia u obediencia, el silencio constituye una estrategia fundamental en el sistema de opresión construido por el patriarcado, una práctica bien arraigada en nuestra cultura y que ha excluido a la mujer del espacio público³⁷. La mujer se ve privada del logos (en su doble sentido de "racionalidad" y "palabra"), que se convierte en prerrogativa exclusiva del varón.

La criatura artificial de Ovidio observa con admiración a su creador; sin embargo, este objeto creado, aunque vivificado, no emite sonido alguno. Esto no es relevante, porque su voz, como expresión de sus deseos, no importa ni a Pígmalión ni a nadie. Bianca y la muñeca de Michel son productos puestos a la

36. Ovidio, *Metamorfosis* X 250-251.

37. Sobre el mundo clásico véase, entre otros, González Gutiérrez (2018).

venta con fines fundamentalmente sexuales (aunque ello no parece interesar a Lars): la boca entreabierta de estas muñecas puede resultar sugerente, pero de ellas no emana voz alguna. El silencio, de hecho, constituye generalmente un rasgo característico de este tipo de muñecas. Y, aunque es cierto que en los últimos modelos más sofisticados el silencio es sustituido por palabras o sonidos, estos generalmente se hallan vinculadas a la satisfacción de sus dueños.

La identidad propia del ser humano se construye en diálogo con el mundo y, en ese sentido, el lenguaje constituye un privilegio³⁸ del que no disfrutaban ni Bianca ni la muñeca de Michel. Su identidad es definida a través de la voz de otro, su creador-dueño. No solo dependen de él en lo que a su movimiento se refiere, sino que dialogan con el mundo a través de la voz de sus dueños; en definitiva, portan consigo un logos masculino, que traduce los deseos de los varones, haciendo de ellas un óptimo ejemplo de femineidad. La compañera de Michel es sometida mediante el sexo y la violencia física y verbal, pero también a través del silencio. Recordemos las palabras inquisitorias del dentista: "Jamás dices nada. Pero me haces reproches. Lo noto en las miradas y en tu silencio, en tu sumisión" (0:43:10). Y no olvidemos tampoco cómo, en la línea de otras ocurrencias negras o tremendistas de Azcona, Michel extrae, en un juego sado-masoquista, la lengua de la muñeca con una pinza.

Bianca, por su parte, es estática y silenciosa, pero limpia, pura como su nombre indica. El silencio lleva consigo la anulación del derecho a la comunicación con los otros. Lars, además, busca otros modos de satisfacer esa ilusión de dependencia que él necesita. Junto al hecho de que esté en silla de ruedas, Bianca es presentada como extranjera: no habla inglés y, por ello, no puede comunicarse más que con su dueño o a través de él.

La obra de Koreeda se distancia de las anteriores en este punto, en cuanto que la voz de la muñeca sí está presente precisamente a partir del momento de la vivificación: proyectada como voz externa, en los diálogos entablados con otros personajes (ella pregunta con la inocencia y curiosidad propia de una niña sobre el significado de la vida y de la muerte), o como voz interna (voz en *off*), que permite a la muñeca, además, compartir con el espectador pensamientos que repite insistentemente, casi a modo de estribillo: "Soy una muñeca hinchable, una sustituta para satisfacer el deseo sexual". Esta voz interna canaliza un logos tan limitador como el silencio que caracteriza a las otras muñecas.

SOBRE LA EMANCIPACIÓN Y EL CASTIGO: MUÑECAS A LA BASURA O AHOGADAS

Finalmente, en los tres casos analizados hay un elemento distorsionador que los aleja del mito: el conato de emancipación de la muñeca frente al feliz casamiento

38. Fernández (2012: 191).

de Pigmalión y su amada. Michel se traslada a vivir a un piso en París, donde se aísla con la muñeca. Recrea su boda, pero la relación se vuelve obsesiva, sobre todo cuando deja de ser una propiedad exclusiva: su madre se apropia de ella en algunos momentos (toma el té con ella, le comparte secretos); la muñeca, además, seduce —según él— a la encargada de la tienda de moda, también al portero, que la utiliza a escondidas de su dueño. El sádico Michel entonces la castiga cruelmente³⁹. Después este enferma y, mientras delira por la fiebre, la muñeca es robada y violada por el ya mencionado grupo de amigos de Natalio, quien posteriormente la rescata. De vuelta en el coche, se presagia el fin funesto: “¿Qué hago contigo ahora? ¿Te mando a Japón o te perdono? ¿O te hago puta y te chuleo? A fin de cuentas, creo que es eso lo que te gusta. ¿O acabamos esto como una bonita historia de amor?” (1:24:58-1:26:00).

Desesperado, no sabe qué hacer con ella. Acto seguido se lanza junto a ella al río Sena⁴⁰. No obstante, la muñeca emerge del agua (1:26:07). Así termina el filme: ella flotando —casi como una Afrodita emergiendo de las aguas— mientras un hombre desde un puente del Sena la observa. El espectador se pregunta si se repetirá la historia.

En el caso de Bianca, tras ser aceptada e integrada en la comunidad, cambia su relación con su amado/dueño. Las discusiones se suceden y Bianca no quiere casarse —explica él a la doctora—. Lars pierde el control sobre su creación. Esta ya no responde exclusivamente a sus necesidades. Una mañana oímos el grito desgarrador del joven, que explica que Bianca está inconsciente. Es trasladada al hospital y allí la doctora anuncia el final: está muy enferma, por lo que se la llevan a casa para morir; Lars termina con ella sumergiéndola en el lago. La siguiente secuencia recrea su funeral.

La emancipación del artefacto en la obra de Koreeda también se pone de manifiesto de otro modo. Como se ha dicho, Nozomi, aunque se haya convertido en un ser vivo, vuelve a casa cada noche, para seguir siendo la muñeca sexual de Hideo. Sin embargo, en secuencias posteriores, el espectador es testigo del aumento de la conciencia y autonomía de Nozomi: durante un paseo nocturno Nozomi rechaza sutilmente el beso de Hideo, mientras escuchamos su voz interior: “De pronto descubrí que tenía un corazón. Un corazón que no debía tener”. En otra escena (figura 4) la descubrimos sentada en el suelo, en una postura que recuerda a una sirena, proporcionándose aire a sí misma (una metáfora de su autonomía: ella misma se provee el aliento vital). Posteriormente, en un acto

39. La golpea, veja e incluso la obliga a suicidarse. Las secuencias son duras: en la bañera la vemos boca abajo, como si estuviera muerta; después es golpeada contra la pared y violada con una herramienta (1:03:40). Y mientras pintarraja su cara con desprecio y violencia, continúa la vejación (1:08:24): “Te avergüenzas porque eres una puta. Eso es lo que eres: una puta que se va con otros porque no pago. Eres una puta. Una auténtica puta”.

40. Sobre la interpretación de este final y sobre la posible misoginia de Berlanga, véase Molina (2017) y García Berlanga (2017).

de total emancipación, deposita el fuelle en la basura, lo que le proporciona un efecto liberador y de gran felicidad. Como colofón a este proceso, se atreve finalmente a enfrentarse a su dueño, preguntándole qué significado tiene ella para él. La secuencia es desoladora y aciaga: después de huir de él y visitar a su verdadero creador en su taller⁴¹, Nozomi mantiene un encuentro con su amigo Jumichi. Inocentemente, pretende llenar el vacío existencial de este (en su caso generado por la muerte de su novia). Pero el procedimiento resulta inquietante: tras realizarle unos cortes, intenta salvarlo cerrando las heridas con cinta e insuflándole aire, tal como él había hecho con ella en una ocasión, pero, evidentemente, no encuentra válvula alguna y el joven fallece. Su cuerpo aparece después dentro de una bolsa de plástico en la calle con el resto de basura incinerable. La respuesta de Nozomi es elocuente: “Tengo un corazón que no debo tener”. En los últimos minutos de la cinta Nozomi yace en la basura, desinflándose: el sonido del aire escapándose del cuerpo de Nozomi envuelve la triste escena.

FIGURA 4

AIR DOLL. NOZOMI INTRODUCIENDO AIRE EN SU CUERPO



Explica Asunción Bernárdez que “las mujeres-muñecas presentan una dualidad aterradora. Son idealmente dóciles a los deseos masculinos, son la femineidad perfecta, pero, al mismo tiempo dan miedo porque se escapan a la voluntad y a la razón. [...] Son la cara oscura de la dominación, el miedo latente del amo a que el esclavo se rebele. El temor a que lo dominado se descontrole y pueda vengarse y suplantar el lugar del poderoso”⁴².

En efecto, la autonomía propia de las muñecas aquí tratadas se representa de forma oscura, temible. La creación se torna peligrosa y altera su entorno: Michel muere por culpa de su artefacto, incontrolable; Jumichi también, debido a

41. La escena es aún más desesperanzadora si cabe. Su creador no es capaz de dar respuesta a su existencia: “Yo te he creado, pero no sé la respuesta. Dudo mucho que incluso Dios sepa por qué los seres humanos que creó tienen corazón. ¿Desearías no haber encontrado tu corazón?” (1:24:45-1:25:00).

42. Bernárdez Rodal (2018: 45).

una muñeca que tenía un "corazón que no debía tener". Tampoco se percibe como aceptable la emancipación de Bianca, pues deja de ser una proyección exclusiva de las fantasías de su dueño. Bianca fallece cuando Lars parece restablecido de su delirio y es capaz de acercarse a las mujeres reales, en su caso a Margo, la compañera de trabajo por la que se sentía atraído. Ella es una herramienta de carácter transitorio, un objeto más (como la toquilla que lleva frecuentemente Lars colgada del cuello), y con ella logra superar su trauma. Apunta Pedraza (1998: 113) que estas muñecas "constituyen un objeto de transición [...] que al cabo de un tiempo debe ser abandonado". Así pues, la pérdida de control sobre todas ellas justifica su destrucción: abandonadas a la acción del agua (dos de ellas son ahogadas) o del fuego (la otra será incinerada junto al resto de basura).

CONCLUSIONES

La recepción del mito de Pigmalión puede explicarse, en los casos estudiados, dentro de un proceso de selección⁴³ del que emana un esquema narrativo muy rentable. La vivificación, por ejemplo, ha permitido la creación de secuencias muy sugerentes desde el punto de vista cinematográfico, pero tras ella y junto a los otros elementos estudiados que conforman este argumento, se detecta el reflejo de un modelo social de dominación masculina extendido en nuestra cultura. La Antigüedad clásica, como ya se ha adelantado, ha tenido un papel importante en la construcción y legitimación del patriarcado. Y los mitos clásicos perpetúan una enunciación codificada cultural e históricamente sobre lo que debe ser la mujer.

La insatisfacción de todos estos pigmaliones, el mítico y sus recreaciones filmicas, conduce a la creación de un ser mejorado. Dorota Kurażyńska y Juan J. Cabrera se refieren a la muñeca como "objeto inerte, pero disponible para un sujeto dispuesto a interpretarlo aplicando un código semiótico"⁴⁴. Efectivamente, la muñeca-mujer protagonista de los tres filmes se hace comprensible gracias a la asignación de una serie de rasgos o estereotipos que responden a la mirada hegemónica masculina y que, en nuestra cultura, han determinado la identidad de género: la dependencia, la inmovilidad, el silencio, la docilidad, aunadas en virtud de la construcción de la mujer optimizada, rasgos identitarios que son entendidos, además, como límites que no deben ser transgredidos. La emancipación —lo hemos visto en las tramas analizadas— es duramente sancionada.

Sea una reflexión sobre la soledad a partir de la truculenta trama de Berglanga o a partir de una fantasía en cierta manera amable y dulcificada (como

43. Véase la contribución de Unceta Gómez a este volumen.

44. Kurażyńska y Cabrera (2018: 97).

enfatisa el color rosa de los carteles españoles de las obras de Gillespie y Kooreeda), lo cierto es que las tres comparten un mismo esquema narrativo que arrastra el peso de discursos heredados, poco cuestionados en su significado, tendentes a su naturalización y, en parte, legitimados gracias a un mito que en estos casos funciona como modelo narrativo.

En resumen, es posible decir que este argumento pigmaliónico transita entre los siglos XX y XXI como muestra de la vigencia de la mirada hegemónica masculina. Tal vez, la presencia de este tipo de personaje en el cine durante la segunda mitad del siglo XX —y, añadido, el siglo XXI— "podría corresponder a la única opción que le quedaba al universo masculino para controlar y manipular a las mujeres, inmersas en el vigor reivindicativo de los movimientos feministas, luchando contra su propia concepción como meros objetos de consumo"⁴⁵. Estas recepciones del mito de Pigmalión ilustran claramente la manera en que los referentes clásicos tienen un papel fundamental en la construcción de la identidad social y de género. La imagen de la muñeca sexual, trasto contemporáneo de la estatua del escultor mítico, en cuanto que objeto controlable y manipulable, canaliza fuerzas o valores opuestos, que confluyen en lo que Bourdieu denominó "capital", productor y reproductor de desigualdad. De tal manera, la Antigüedad clásica, como "código cultural" de nuestra sociedad, entra a formar parte del debate ético actual sobre las muñecas sexuales: desde los manifiestos de los años ochenta de Donna Haraway —como el conocido *A Cyborg Manifesto* (1983)— hasta la campaña actual de Kathleen Richardson, fundadora de Campaign Against Sex Robots, que ve en estos productos, cada vez más sofisticados, una fuerza misógina que cosifica a la mujer y refuerza la idea de que su función principal es la de proporcionar placer a los hombres.

BIBLIOGRAFÍA

- ABAD VILA, Miguel (2016): "Amores mecánicos, coitos digitales y emociones de poliuretano. El cine, ¿augur evolutivo de la sexualidad humana durante el siglo XXI?", *Revista de Medicina y Cine*, 2(4), pp. 217-235.
- ALONSO BURGOS, Jesús (2017): *Teoría e historia del hombre artificial. De autómatas, ciborgs, clones y otras criaturas*, Madrid, Akal.
- ARRIETA DOMÍNGUEZ, Daniel (2015): "El mito de Pigmalión à la japonaise. Un estudio de Chijin No Ai de Tanizaki Junichirō a través de la intertextualidad y de la psicología cognitiva", 1616: *Anuario de Literatura Comparada*, 3, pp. 153-170.
- BAZZOLI, Meredith (2009): "The Metamorphoses of the Pygmalion Myth: A Narrative Critique of Lars and the Real Girl", NCA 95th Annual Convention, Chicago Hilton & Towers, Chicago, National Communication Association.
- BERNÁRDEZ RODAL, Asunción (2009): "Representaciones de lo femenino en la publicidad. Muñecas y mujeres", *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 14, pp. 269-284.
- (2018): *Soft Power. Heroínas y muñecas en la cultura mediática*, Madrid, Fundamentos.

45. Abad Vila (2016: 219).

- BOURDIEU, Pierre (2000): *La dominación masculina*, traducción de Joaquín Jordá, Barcelona, Anagrama.
- BRONCANO, Fernando y HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, David (eds.) (2010): *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*, Madrid, Lengua de Trapo.
- BRUNEL, Pierre (ed.) (1999): *L'Homme artificiel*, París, Klincksieck.
- CRISTÓBAL, Vicente (2003): "Pigmalión y la estatua: muestras de un tema ovidiano en la poesía española", *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios Latinos*, 23, pp. 63-87.
- DE LA ROSA, Manuel (2006): "Pigmalión y la Nueva Galatea", *Porta da Aira: Revista de Historia del Arte Orensano*, 11, pp. 619-649.
- EHRlich, Linda C. (2019): *The Films of Kore-eda Hirokazu. An Elemental Cinema*, Cham, Palgrave Macmillan.
- FERNÁNDEZ GUERRERO, Olaya (2012): *Eva en el laberinto. Una reflexión sobre el cuerpo femenino*, Málaga, Universidad de Málaga.
- FRENZEL, Elisabeth (1980): *Diccionario de motivos de la literatura universal*, traducción de Manuel Al-bella Martín, Madrid, Gredos [= *Motive der Weltliterature*, Stuttgart, Alfred Kroner Verlag, 1976].
- GARCÍA BERLANGA, José (2017): "La mujer en el cine de Berlanga", Ponencia. XVII Jornadas de Historia y Análisis Cinematográfico: "Amores imposibles", Valencia, 5 de diciembre de 2017.
- GARCÍA FLEITAS, María de la Luz (2022): "El mito de Pigmalión en el filme *Lars and the real girl* (2007): revisión del motivo de la mujer artificial desde una perspectiva de género", *Myrtia*, 37, pp. 221-233.
- GASIOR, Bonnie L. (2019): "Women's Mental Health Advocacy in *Lars and the Real Girl* and the Don Quixote Connection", *Laberinto Journal*, 12, pp. 103-116.
- GIARD, Agnès (2016): *Un désir d'humain. Les love doll au Japon*, París, Les Belles Lettres.
- GONZÁLEZ GUTIÉRREZ, Patricia (2018): "La voz negada: Discursos sobre la palabra y el silencio de la mujer en el Mundo Clásico", *Cuadernos de Historia*, 48, pp. 9-31.
- HARAWAY, Donna (2020): *Manifiesto Ciborg*, Madrid, Kaótica.
- HERSEY, George (2009): *Falling in Love with Statues: Artificial Humans from Pygmalion to the Present*, Chicago/Londres, University of Chicago Press.
- JAMES, Paula (2011): *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen: In Pursuit of the Perfect Woman*, Nueva York, Bloomsbury.
- (2018): "Statues, Synths, and Simulacra: The Ovidian Contours of Screen Pygmaliions", en Ricardo Apóstol y Anastasia Bakogianni (eds.), *Locating Classical Reception on Screen Masks, Echoes, Shadows*, Cham, Palgrave Macmillan, pp. 69-94.
- KEEN, Tony (2014): "Femme parfaite sur commande. Le mythe de Pygmalion dans deux romans de science-fiction et de fantasy", en Mélanie Bost-Fievet y Sandra Provini (dirs.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain*, París, Garnier, pp. 205-213.
- KURAZŲŃSKA, Dorota M. y CABRERA, Juan J. (2018): "El sueño atávico de la muñeca: Más allá del discurso canónico sobre las imágenes", *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 1, pp. 57-104.
- LEWIS, Diane Wei (2019): "From Manga to Film: Gender, Precarity and the Textual Transformation of *Air Doll*", *Screen*, 60(1), pp. 99-121.
- MOLINA REIG, Josefina (2017): "Misoginia y feminismo en el cine de Luis García Berlanga", Ponencia. Acto de su Recepción Pública, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 26 de marzo de 2017.
- MOLPECERES ARNÁIZ, Sara (2018): "Muñecas, maniqués y mujeres robóticas: la construcción de la otredad femenina en las vanguardias europeas", en Ana González-Rivas Fernández (ed.), *Estudios de Literatura*, vol. I. *Las Artes de la Vanguardia literaria*, Madrid, SELGyC, pp. 72-82.
- ORTNER, Sherry B. (1974): "Is Female to Male as Nature is to Culture", en Michelle Zimbalist Rosaldo y Louise Lamphere (eds.), *Woman, Culture and Society*, Stanford, Stanford University Press, pp. 68-87.
- O'SULLIVAN, Jane (2008): "Virtual Metamorphoses: Cosmetic and Cybernetic Revisions of Pygmalion's 'Living Doll'", *Arethusa*, 41(1), pp. 133-156.
- PEDRAZA, Pilar (1998): *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*, Madrid, Valdemar.
- (2000): "Pigmalión y las mujeres minerales", *Dossiers Feministes*, 4, pp. 31-48.
- RAMÍREZ DE VERGER, Antonio y NAVARRO ANTOLÍN, Fernando (2003): *Ovidio, Metamorfosis*, Madrid, Alianza.
- RODRÍGUEZ, M.^a del Carmen (2010): "El mito de Pigmalión en textos literarios y filmicos", *Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 741, pp. 33-42.

- RUEDA, Ana (1998): *Pigmalión y Galatea. Refracciones modernas de un mito*, Madrid, Fundamentos.
- SALZMAN-MITCHELL, Patricia y ALVARES, Jean (2018): *Classical Myth and Film in the New Millennium*, Nueva York, Oxford University Press.
- STOICHITA, Víctor (2006): *Simulacros: el efecto Pigmalión de Ovidio a Hitchcock*, traducción de Anna María Coderch, Madrid, Siruela [= *The Pygmalion Effect. Towards a Historical Anthropology of Simulacra*, Chicago, The University of Chicago Press, 2006].
- TAJAHUERCE ÁNGEL, Isabel y MATEOS CASADO, Cristina (2016): "Simulaciones sexo genéricas, bebés re-born y muñecas eróticas hiperrealistas", *Opción*, 32(81), pp. 189-212.