

**Felicidad y capitalismo artístico en las películas *Barbie* (Gerwig, 2023)
y *Nimona* (Quane y Bruno, 2023)**

**Happiness and artistic capitalism in the films *Barbie* (Gerwig, 2023)
and *Nimona* (Quane and Bruno, 2023)**

Dra. Lourdes Yunuen Martínez Puente
Universidad Autónoma de Querétaro
Santiago de Querétaro, México
lourdes.yunuen.martinez@uaq.mx
<https://orcid.org/0000-0002-2539-2691>

Mtra. Susana del Rosario Castañeda Quintero
Universidad Autónoma de Querétaro
Santiago de Querétaro, México
susana.castaneda@uaq.mx
<https://orcid.org/0000-0001-8643-2039>

Mtro. Gerardo Islas Reyes
Universidad Autónoma de Querétaro
Santiago de Querétaro, México
gerardo.islas@uaq.mx
<https://orcid.org/0000-0001-8376-1566>

Recibido: 30/07/2024

Aceptado: 02/09/2024

ARK: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s26839784/hlkvcrajr>

Resumen

Este trabajo aborda dos películas del año 2023, pertenecientes a la cultura de masas, *Barbie* y *Nimona*, con el fin de estudiar y describir la manera en que dichos filmes se relacionan con las ideas de felicidad (Ahmed, 2019) y de capitalismo artístico (Lipovetsky, 2015). Por un lado, se plantea la forma en que cada película trastoca los límites del discurso heteronormativo al presentar figuras que se expresan desde la

otredad: el discurso de *Barbie* se deslinda de la idea de pareja y de familia en términos de realización personal, y por su parte *Nimona* propone la homosexualidad como una posibilidad viable y una idea de familia que no surge de los lazos de sangre, sino de la amistad, el cuidado y la aceptación. De *Nimona* también se estudia la idea de monstruo asociada a la otredad sexual, de género y lo diferente. La razón práctica de este escrito radica en señalar los cambios culturales que se expresan en ambos filmes en referencia a las otredades sexuales y a las diversas formas de entender la felicidad y, por otro lado, se sugiere que el tratamiento de los temas anteriormente mencionados, pudiera ser parte de un estrategia estético-emocional —de mercado— propia del capitalismo artístico esbozado por Lipovetsky.

Palabras clave: cine, cultura de masas, otredad, monstruo, *queer*.

Abstract

This work addresses two mass culture films of 2023, *Barbie* and *Nimona*, in order to study and describe the way in which these films are related to the ideas of happiness (Ahmed, 2019) and artistic capitalism (Lipovetsky, 2015). On the one hand, it considers the way in which each film disrupts the limits of heteronormative discourse by presenting figures that express themselves from otherness: *Barbie*'s speech is separated from the idea of couple and family in terms of personal fulfillment, and *Nimona* proposes homosexuality as a viable possibility and an idea of family that does not arise from blood ties, but from friendship, care and acceptance. In regard to *Nimona*, the idea of monster associated with sexual and gender otherness is also studied. The practical reason for this writing lies in pointing out the cultural changes that are expressed in both films in reference to sexual otherness and the diverse ways of understanding happiness and, on the other hand, it is suggested that the treatment of the aforementioned topics, could be part of an aesthetic-emotional strategy, characteristic of the artistic capitalism outlined by Lipovetsky.

Keywords: cinema, mass culture, monster, otherness, *queer*.

Introducción

En las últimas décadas hemos presenciado un cambio palpable en torno al reconocimiento de relaciones humanas diversas y aparentemente más libres de crearse y recrearse a sí mismas. Las revoluciones sexuales, feministas y de género han dado pauta al cambio. Progresivamente, las formas de vida que rompen con los convencionalismos de género van haciéndose de un lugar en el mundo. Como ejemplo de ello, desde las expresiones artísticas de la cultura *popular* o de masas, se abre la posibilidad de narrativas más allá de los límites heteronormativos. Lo diverso, aquello que se ha considerado como lo otro, se manifiesta desde la construcción de nuevas identidades que se construyen y expresan desde la ruptura. Alejados de la recta heteronormativa que siempre marcó el sentido y curso de la vida humana, del buen vivir y de la felicidad de hombres y mujeres, nuevos cuerpos, nuevos planteamientos y nuevos deseos surgen y se hacen visibles. Y no es que antes no existieran, sólo que ahora aquella barrera aparentemente inquebrantable se muestra cada vez más vulnerable ante los inminentes cambios culturales, políticos y sociales. En varias expresiones artísticas y culturales la inclusión de lo diverso está cada vez más presente. En su libro *El hombre y sus obras* (1948), Melville Herskovits plantea la dificultad que implican los cambios morales en la continua construcción y el continuo cambio de las culturas: “La manera de pensar contemporánea acoge, por lo general, como favorables las modificaciones en los aspectos materiales de nuestra civilización. Por otra parte, cambios en elementos tan intangibles de nuestra cultura como código de moral, estructura de la familia o sanciones políticas fundamentales, desagradan o son denunciados” (2019, p. 33). De ahí que la aceptación, el respeto y la valoración de las otredades sexuales no sea tarea fácil.

En este contexto, algunas películas de corte familiar o dirigidas a un público amplio han ido introduciendo paulatinamente la inclusión de personajes que se construyen fuera de la heteronorma y los cánones de belleza. Como ejemplo de lo anterior, la política actual en la producción de *live actions* de Disney da cuenta de una estrategia de consumo orientada a actualizar las narrativas culturales de películas como *La Sirenita* (2023). El personaje de Ariel, que fue llevado a la pantalla por la actriz Halle Bailey, ha impulsado la idea de nuevas identidades dentro del cine *mainstream* y específicamente en historias que Disney ha recreado para la animación y el cine. Si bien casos como este son objeto de críticas y reacciones racistas (Richardson, 2023), el conglomerado del entretenimiento no cesa de proponer cambios visibles en sus

producciones recientes como la película animada *Wish* (2023). Otro caso bastante comentado en términos de la diversidad es la película *Lightyear* (2022) producida por Pixar Animation Studios y dirigida por Angus MacLance. En este filme de animación —*spin-off* de la franquicia *Toy Story*—, la oficial al mando y mejor amiga del guardián espacial Buzz Lightyear, Alisha Hawthorne, es lesbiana. A lo largo de la película, Alisha se casa e incluso tiene un hijo con su esposa Kiko. La inclusión de este personaje *queer* en una película familiar y de difusión masiva es significativa para sostener la idea de los cambios culturales que estamos viviendo. Es importante mencionar que estos cambios dentro de las narrativas cinematográficas han generado también una serie de controversias y debates, por lo que, si bien es algo visible, está lejos de ser un fenómeno totalmente aceptado.

En los últimos años, tanto las plataformas de *streaming* como la sala de cine tradicional han intensificado el desarrollo de diversos proyectos audiovisuales que cuestionan y desafían desde diversos ángulos las representaciones convencionales de la heteronorma y los cánones de belleza. Los debates en torno a estos proyectos demuestran la importancia y la centralidad de las imágenes y su capacidad de ejercer presión y opresión según desde donde se vea.

No sólo es un fenómeno relacionado a las estructuras de poder, sino también a las capacidades actuales de exposición mediática (Caldera, 2021).

El objetivo del presente trabajo es analizar dos obras cinematográficas de reciente producción e identificadas para un consumo amplio que han abordado el tema de lo diverso: *Nimona* (2023) y *Barbie* (2023). En ambas películas, por las formas en que han sido presentadas al público, el espectador, ahora convertido en usuario, tiene cierto grado de control sobre cuándo, cómo y dónde consumir los contenidos que se le ofrecen (Aguilar Alcalá & Gómez Camarena, 2022). En el caso de la primera, fue presentada a través de la plataforma de *streaming* Netflix y *Barbie* en las salas de cine. Esta última tuvo también bastante difusión previa a través de memes, marcos para fotografías digitales y cajas de muñeca Barbie a tamaño natural en distintos lugares de consumo como jugueterías, plazas comerciales y el mismo cine. En los últimos años, se ha observado que las producciones audiovisuales han experimentado la necesidad de ofrecer garantías comerciales, tanto en términos de originalidad de las historias como en la calidad de sus elementos visuales. Durante las últimas dos décadas del siglo pasado, Abril (2019) menciona que el feminismo, la comunidad LGBTQ+, las minorías étnicas y las tribus mediáticas han generado una creciente tensión en el ámbito cinematográfico al

introducir nuevos referentes. Tanto a través de la distribución en línea como mediante la exhibición en salas de cine convencionales, las películas y series que se producen en la actualidad poseen un alcance considerable en el ámbito estético y sociocultural. Por ello, las características de la producción cinematográfica actual se enfocan en impulsar historias de diversas sensibilidades como parte fundamental de la experiencia del cine.

En cuanto al marco conceptual de este trabajo se proponen dos aproximaciones principales. La primera se refiere al concepto de felicidad, planteado por Sara Ahmed en su libro *La promesa de la felicidad. Una crítica cultural al imperativo de la alegría* (2019), como exclusivo de los estilos de vida planteados por el modelo heteronormativo. La segunda tiene que ver con la concepción del capitalismo artístico, esbozado por Lipovetsky y Serroy (2015) en el texto *La estetización del mundo*, como un modelo imperante en la actualidad, en donde las marcas sostienen una competencia basada en aspectos estético-emocionales, a manera de plan comercial. En este sentido, la razón práctica de este trabajo está relacionada por un lado, con el estudio de obras que plantean formas de vida, amor y felicidad allende lo propuesto por el discurso heteronormativo y, por otro lado, con el señalamiento de que dichos planteamientos, aparentemente abiertos al cambio y la inclusión, pueden ser parte de una estrategia de mercado del capitalismo artístico.

Proponemos un criterio de análisis que se basa en las formas en que la otredad o lo diverso, aquello que no encaja en el discurso heteronormativo y los roles sociales convencionales, se presentan en las películas mencionadas. Nos preguntamos qué lugar tiene y cómo se construye la imagen/figura de lo diverso en estos mundos cinematográficos/de ficción y por otro lado qué imagen/idea de felicidad plantean en torno a eso diverso. Además, abordaremos dichos filmes desde la perspectiva de Lipovetsky y Serroy (2015) como una forma de *consumo estético-emocional* que, siendo parte de un sistema de producción industrial, tiene la capacidad de representar fenómenos sociales desde su distribución comercial, aportando al reconocimiento de las relaciones humanas diversas. Lo anterior es dable a destacar sin dejar de lado el hecho de que dichos aportes pueden responder, más que a un apoyo a las causas de lo diverso, a una forma de incrementar las ventas y la popularidad de las películas.

***Nimona* y el monstruo infeliz**

Nimona (2023), basada en la serie homónima de cómics de ND Stevenson, dirigida por Nick Bruno y Troy Quane y distribuida en *streaming* por Netflix, se sitúa

en un contexto donde las películas animadas tanto en producción análoga como digital, no sólo han servido como una herramienta para representar mundos y personajes que no podrían existir en la realidad sino que debido a la flexibilidad técnica y tecnológica de su producción permiten explorar diferentes estilos artísticos, temas y conceptos visualmente novedosos. Sobre *Nimona* (2023), Stevenson ha expresado que su novela gráfica de ciencia ficción fantástica no fue solamente un proceso creativo, sino que la historia forma parte de su reconocimiento como persona no binaria y transmasculina (Zornosa, 2023).

La película, de la cual Stevenson fue coproductor, tiene como escenario un reino al estilo de la caballería medieval mezclado con elementos futuristas o de especulación tecnológica como lo son armas láser, prótesis, pantallas, hologramas y proyecciones en las calles y edificios, un universo casi *cyberpunk* que recuerda a las escenas callejeras de *Blade Runner* de Ridley Scott. Este reino parece ser liderado por mujeres y apenas en sus primeras escenas nos muestra la relación romántica entre Ballister y Ambrosius como uno de los puntos principales de la historia, lo cual en muchos argumentos presentes en películas animadas —como las que presentamos en la introducción— resulta ser un recurso narrativo poco explorado. En ocasiones esto carga con polémicas relacionadas a visiones más tradicionales respecto a las relaciones afectivas o incluso la conformación de una familia, pero en *Nimona* la homosexualidad no se muestra desde la otredad, sino como algo que de ninguna manera causa rechazo o sorpresa.

La película avanza y durante la ceremonia de nombramiento, la espada de Ballister lanza un rayo que mata a la reina (08m12s). Su pareja, Ambrosius Goldenloin, le corta el brazo para desarmarlo y Ballister huye. En la siguiente escena aparece el personaje de Nimona, quien manifiesta mucha simpatía por Ballister al considerarlo un villano y un fugitivo.

Desde una interpretación narrativa, el espectador puede preguntarse cuál sería el motivo por el cual un personaje aparentemente de representación infantil como lo es Nimona tenga tanto interés en la villanía del personaje de Ballister. En el contexto del cine de animación, la admiración que el personaje de Nimona expresa hacia Ballister nos recuerda a la historia de la película animada *Shrek* (2001) respecto a la relación entre el personaje del Burro y Shrek (el ogro del pantano). De forma ineludible, existe cierta semejanza entre la relación Nimona-Ballister y Shrek-Burro, pues se muestran como relaciones que se encuentran en un ángulo *outsider*, donde cada quien —desde su propia historia— se muestra como un ser diferente y rechazado en el mundo que habita.

Estos dos personajes protagónicos, Ballister y Nimona, poseen atributos que tanto la literatura de ficción como el cine, han identificado como *lo otro* o lo diferente a la norma. Ballister es homosexual —cuestión que al parecer no es un problema en el mundo que se plantea en *Nimona*— y no pertenece a la nobleza —característica que sí poseen todos los otros guerreros y guerreras del reino—. Nimona, por su parte, es un ser que, si bien generalmente aparenta ser una adolescente, tiene como habilidad el poder de convertirse en cualquier otro ser. Es así que Nimona se nos presenta como *cambiaformas* que sufre del rechazo y repudio de todas las personas del reino. Ballister, tras ser visto como el asesino de la reina, deviene en una suerte de monstruo al igual que Nimona. La monstruosidad pudiera funcionar como una especie de metáfora de cómo la sociedad califica todo aquello que difiere de la normalidad y lo convencionalmente aceptable.

Nimona, poco a poco nos muestra sus capacidades como ser cambiante/cambiaformas. Ballister percibe a Nimona como un ser diferente y en ocasiones la cuestiona y le pregunta si es una niña, a lo cual Nimona responde que ella solo es Nimona. La complicidad que poco a poco se va formando, da pie a que el espectador simpatice rápido con Nimona ante la duda de si sólo debe ser considerada como un ser diferente o si en realidad está más cerca de ser aquel monstruo del que se habla en la leyenda del reino de Gloreth.

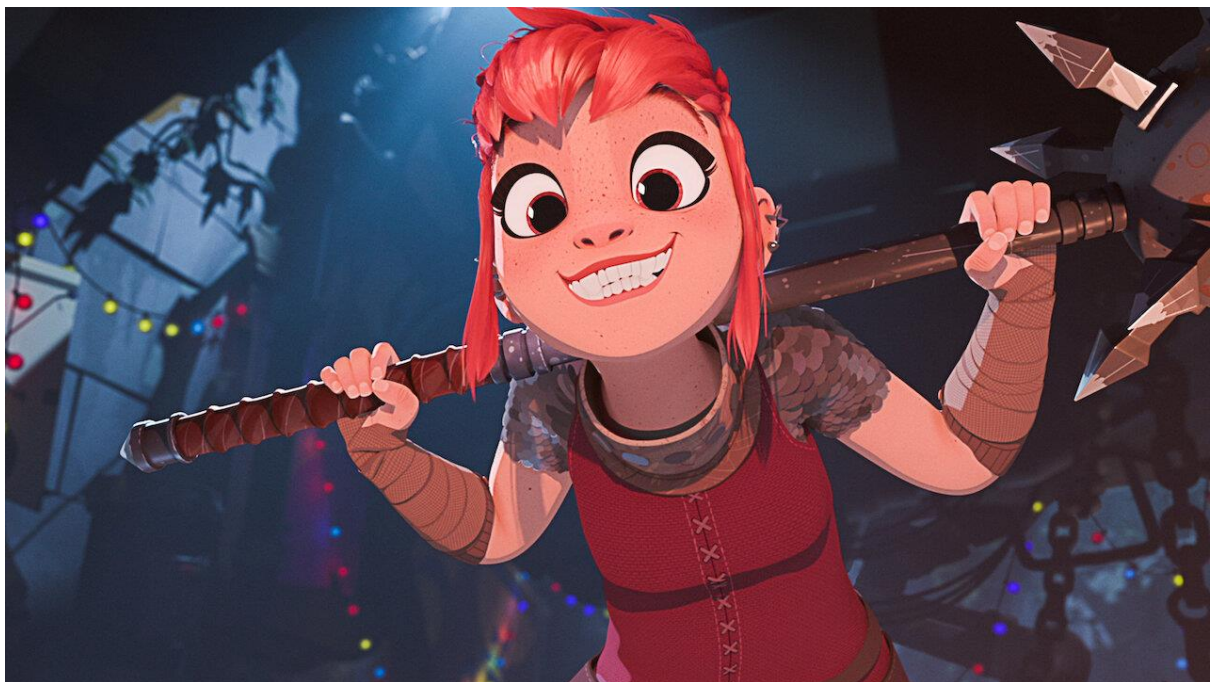


Fig. 1 Fotograma de *Nimona* (Quane y Bruno, 2023). Fuente: Sitio oficial de Netflix.

El personaje de Nimona puede entenderse desde lo *queer*, en tanto se trata de un personaje que aparenta ser una chica adolescente pero que en realidad tiene la capacidad de transformarse en una multiplicidad de seres. Nimona es la imagen de lo diverso, de quien no encaja en su mundo porque su ser no entra dentro de los límites de lo normal y binario. Con este personaje se hace alusión a la idea de monstruo que muchas veces ha definido a quienes se muestran distintos. La humanidad ha mostrado la tendencia histórica de desacreditar las vidas que se muestran como amenazas o formas de desestabilización del curso normal y deseado de las sociedades.

La obra gráfica de ND Stevenson y su posterior trabajo de animación, recupera elementos visuales y narrativos relacionados a la fantasía y a la ciencia ficción, no solo audiovisual sino también literaria. Un mundo en donde se mezclan tiempos, los *cambiaformas* y la especulación tecnológica como ejemplos de lo anterior han aparecido ya en obras que están en la misma clave estética. La literatura de ficción especulativa (en donde se incluye no sólo la ciencia ficción sino la fantasía y el horror) es uno de los tantos antecedentes de la creación de narrativas sobre monstruos y mundos de ficción, como por ejemplo la novela gótica *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley, la cual ha sido considerada por algunos autores como precursora de la ciencia ficción (Martín Alegre, 2021; Martínez, 2020), nos da un panorama bastante desolador sobre el rechazo del otro a quien se considera una amenaza por su aspecto, sus costumbres o su origen. En el caso de la obra de Shelley, el ser monstruoso que Víctor Frankenstein crea con el único objetivo de demostrar sus conocimientos y poder adquiridos resulta en una vida que hasta su mismo creador rechaza. Si bien es una obra que ha tenido múltiples lecturas, podemos ejemplificar con ella un caso parecido a lo que sucede en *Nimona*: el rechazo de una comunidad entera hacia un ser distinto, principalmente por su aspecto

La idea de *lo otro* en la literatura de ficción especulativa ha sido abordada desde múltiples aristas en donde se destacan aquellas que permiten vislumbrar otras lecturas más allá del rechazo. Obras de ciencia ficción posteriores como *El nombre del mundo es bosque* (1972) de Ursula K. Le Guin —historia que en 2009 veremos vagamente reflejada en *Avatar* de James Cameron— o la trilogía *Xenogénesis* (1987-1989) de Octavia E. Butler, nos narran el enfrentamiento de una especie ante otra, así como los procesos que se llevan a cabo para que estas, de cierta manera, convivan, no siempre con resultados halagadores, pero con un desarrollo de historias que nos convierten en

espectadores de cambios profundos en las emociones que desata el enfrentamiento con lo diferente

Lo monstruoso en la ficción especulativa nos sirve como un punto de partida para también tener en cuenta otros personajes como los vampiros, los *aliens* o los *cyborgs*, los cuales también podrían interpretarse como metáforas que insisten en la otredad:

Los cíborgs, híbridos humano-máquina, son en la ciencia ficción el equivalente al monstruo de lo fantástico: seres más allá de lo que somos nosotros los de carne y hueso, su transgresión puede ser penada o, por el contrario, devenir en otro tipo de existencia, tan válida como la nuestra. (Robles, 2009, pp. 621-622)

Incluso los robots en obras cinematográficas populares inspiradas en la literatura de ciencia ficción como *Yo, robot* (Proyas, 2004) se muestran como lo equivalente al monstruo. Tal como Donna Haraway (1995) lo expresa en su *Manifiesto para cyborgs*, cuando hace referencia a los monstruos en las imaginaciones occidentales como seres que definen los límites de una comunidad, como los centauros, amazonas y hermafroditas. Robles (2009) reconocerá en estos personajes de la ficción, incluyendo los cíborg, una lectura *queer*. Lo *queer* como aquello que desafía los dualismos y la norma, que se nos presenta como aquello que hace visible el género como una *performance*. Escritoras estadounidenses como Le Guin y Butler y sus alienígenas, que ya se mencionaron anteriormente, y otras como Vonda McIntyre y su monstruo marino en *La luna y el sol* (1997), son reconocidas como escritoras de ciencia ficción feminista —en el caso de Octavia Butler también como una escritora afrofuturista— o bien, sus obras han sido estudiadas desde esta óptica pues proponen escenarios futuros en los que el orden patriarcal es cuestionado o revertido, haciendo hincapié en relaciones e identidad de género (Martín Alegre, 2017). Rosi Braidotti (2005) también reconoce la ciencia ficción feminista como un subgénero del género y un espacio en donde se construyen interesantes formas de la otredad: “en la ciencia ficción escrita por mujeres¹, las mujeres simplemente aman a los seres extraños y se sienten conectadas a ellos por un profundo lazo de reconocimiento” (p.234). Además, en esta literatura también se pone en entredicho la dicotomía de género.

¹ Si bien Rosi Braidotti hace hincapié en las obras de ciencia ficción escritas por mujeres, creemos, como lo plantea Sara Martín Alegre, que una ciencia ficción antipatriarcal poco tiene que ver ya con el género de la persona que escribe la historia.

La intención de representar mundos o realidades en donde el orden patriarcal y las identidades de género impuestas sean revertidas, no es tarea únicamente de la ficción especulativa, tal como lo explica Sara Ahmed en el inicio del capítulo “Queers infelices”, donde refiere a la imposibilidad de otorgar un final feliz a las relaciones *queer* que se planteaban en las primeras obras literarias publicadas como *Spring Fire* (1952) de Vin Packer, que aborda el tema lésbico. Si bien la mera cuestión de que obras de esa índole fueran publicadas fue una gran apuesta, dicha demostración de la otredad, en la mayoría de los casos, es y era posible siempre y cuando las relaciones y vidas *queer* no accedan a la felicidad. La escritora británica lo expone a partir de diversos ejemplos en donde lo *queer* se asocia a la infelicidad en obras literarias y cinematográficas de los siglos XX y XXI. Si los monstruos de la literatura de ficción especulativa nos otorgan espacios de disputa, deconstrucción y metamorfosis, la ficción realista tiende a mostrarnos, como plantea Ahmed, escenarios en donde las relaciones afectivas se ven interrumpidas por mandatos y normas.

En pocas palabras, el tema *queer* se ha exhibido en nuestro entorno cultural occidental bajo la condición de ser mostrado como algo negativo y que conduce a la infelicidad del individuo y de la sociedad. Los ejemplos son varios aunque esto esto no niega la existencia, como en el caso de la ficción especulativa, de obras que pongan en entredicho la infelicidad *queer*². La otredad, que generalmente debía permanecer oculta, sale a la luz, pero no para exhibirse desde la aceptación, sino para tomar la escena ante una luz cuyos rayos la iluminan para marcar y contribuir a su propia estigmatización. Lo *queer* puede mostrarse, siempre y cuando desde el espectáculo de su figura, se genere el rechazo.

Se trata de personajes —hablando específicamente de las obras literarias, cinematográficas y de arte que fueron precursoras en mostrar lo *queer* y modos de vida alternativos al modelo heteronormativo impuesto en nuestras culturas— que no deben gustar al espectador, sino más bien deben causarle rechazo. Figuras —en la línea de lo que plantea Raúl Dorra (2002)— cuyo espectáculo debe comunicar y expresar para dejar huellas amargas e infelices y configurar así el prejuicio cultural que, convencionalmente, acompaña y define lo *queer*. Poder mostrar la diversidad de intereses y deseos y así ser conscientes de nuestra propia humanidad y de sus

² Dos ejemplos de películas que estuvieron en las salas de cine convencionales entre el 2023 y el 2024 son *All of Us Strangers* de Andrew Haigh y *Caminos cruzados* de Levan Akin, en donde están representadas distintas maneras de abordar lo que en este artículo se nombra como felicidad o infelicidad *queer*.

condiciones múltiples y distintas es importante en el desarrollo de nuestras culturas. Sin embargo, hace falta hacerlo con cautela, pues el permiso para mostrar y exponer ciertos temas muchas veces implica la manipulación de las narrativas que les dan forma y con ello, la manipulación de la manera en que se entienden dichas temáticas en un contexto y un momento determinados.

Por ejemplo, como explica Ahmed, las personas *queer* no pueden ser felices porque la felicidad sólo responde a un modelo de vida heterosexual que ha sido determinante en el desarrollo cultural de occidente:

(...) la promesa de la felicidad nos dirige hacia ciertos objetos, en la medida en que se los considera necesarios para alcanzar la buena vida. En otras palabras, la buena vida se representa por medio de la proximidad a ciertos objetos. Sin duda, el repertorio afectivo de la felicidad nos proporciona imágenes de un determinado tipo de vida, una vida que tiene y hace ciertas cosas. Y sin duda, cuesta separar estas imágenes de la buena vida del privilegio del que históricamente han gozado la conducta heterosexual —expresada en el amor romántico y de pareja— y la idealización de la vida doméstica. (2019, p.196)

En este sentido, la idea de felicidad que la cultura occidental nos ha ofrecido se plantea desde el discurso heteronormativo que implica la asociación de la felicidad a la familia y a determinados roles de género, los cuales han ido modelando nuestros comportamientos. Pero no sólo esto, Ahmed también señala que la felicidad está íntimamente vinculada con la idea del amor, en tanto el amor es el deseo de la felicidad del otro. Si seguimos estas ideas, podríamos decir que, de algún modo, si las relaciones *queer* no pueden aspirar a la felicidad, las personas *queer* tampoco podrían aspirar al amor, al menos en el sentido convencional de un amor que aspira a la felicidad de su pareja. Este tipo de fenómenos y estrategias discursivas que dan forma al imaginario socio-cultural de lo *queer* y de aquellas formas de vida humana que navegan allende la alineación aceptable de las conductas y los géneros ayudan a entender por qué la autora refiere a los “guiones de felicidad como guiones de género” que precisan de la heterosexualidad:

(...) he reflexionado acerca de las condiciones de género que imponen los guiones de felicidad como guiones de género y de qué maneras estos orientan a los sujetos hacia la heterosexualidad: en el caso de las muchachas, deben convertirse en

mujeres encontrando su felicidad en la felicidad de “un buen hombre”. Es posible pensar los guiones de felicidad como dispositivos de heterosexualización, modos de alinear cuerpos con lo que ya está alineado (...). Toda desviación está sujeta a la amenaza de la infelicidad. (2019, p. 197)

El discurso que hermana la infelicidad con lo *queer* no sólo provoca dicha infelicidad sino que aleja a las personas *queer* de sus círculos sociales por el miedo de los demás al contagio de esa misma infelicidad, lo que Ahmed explica como “una geografía afectiva de la felicidad”: “La infelicidad es expulsada hacia los márgenes, lo que significa que ciertos cuerpos son expulsados hacia los márgenes” (p. 207). Y más adelante la filósofa resalta lo siguiente: “Es debido a la infelicidad del mundo con el amor *queer* que las personas *queers* son infelices” (p. 207). Sara Ahmed incluso se refiere a la infelicidad *queer* como condición de la felicidad heteronormativa.

Al igual que en las obras de ficción especulativa de Le Guin, Butler y McIntyre, la felicidad en *Nimona* es posible gracias a la proyección de un mundo ficticio en el que por un lado, se acepta la homosexualidad por parte del reino, pues, como hemos mencionado, no existen gestos de menosprecio ante la relación entre Ballister y Ambrosius en el mundo creado originalmente por Stevenson. La inclusión de lo que podríamos denominar como *otredad homosexual* en *Nimona* es explícita. Al inicio de la película, poco antes del nombramiento de los guerreros y guerreras del reino, Ambrosius le dice a Ballister que lo ama y toma su mano (04m07s). Antes de la ceremonia Ambrosius ayuda cariñosamente a Ballister a ajustarse la armadura (04m31s). Después, en una escena que muestra lo que Ambrosius podría contestar a la directora cuando ésta le pregunta qué pasa por su mente, él le dice que lo ha perdido todo, incluso al hombre que ama, haciendo referencia a Ballister (44m54s).

En la última escena en que aparecen juntos, los personajes se dan un beso (1h22m43s) y se van caminando tomados de la mano. Esta última escena nos muestra “otra felicidad” dentro del margen de una relación *queer* que supera las adversidades planteadas en la trama de la película y se mantiene unida hasta el final. No se trata aquí de una felicidad que necesite de la familia en términos convencionales —matrimonio e hijos—. Sin embargo, la relación romántica entre Ballister y Ambrosius se mantiene hasta el final de la película.

Nimona nos deja claro que no siempre se alcanza un final feliz, cuando expresa que “[a]lgunos no vivimos felices para siempre, como esperábamos, porque no es esa clase de reino. Y esta no es esa clase de historia” (8m58s), como suele decirse en los discursos convencionales de las películas de corte familiar o para públicos amplios. Sin embargo, los personajes Ballister y Ambrosius sí parecen haber alcanzado “otra felicidad”. En este sentido, el final de la película es importante, pues el amor de pareja entre Ballister y Ambrosius perdura y ese bienestar que expresan los personajes en la última escena que comparten, donde se besan y se van tomados de la mano, es una felicidad *queer* que existe y se plantea desde el mundo de animación de *Nimona*.

Por otro lado, existe una situación interesante en la relación que se construye entre Ballister y Nimona. Nimona, a pesar de ser una chica simpática y hasta un tanto inocente, siempre ha sido considerada un monstruo, que la sociedad rechaza y agrede por el miedo que causa. Nimona encuentra en Ballister, no sólo amistad y compañía, sino una especie de lazo familiar en tanto Ballister cuida y protege a Nimona pero, sobre todo, trata de entender su situación de *cambiaformas* sin juzgarla de más y sin rechazarla por ser diferente.

Ballister le otorga a Nimona una mirada distinta a la de todos los demás; una mirada de aceptación. Aquí la felicidad es distinta a aquella a que refiere Ahmed, es una felicidad que no surge ni del amor romántico ni de una familia convencional. La felicidad en *Nimona* se acerca a las ideas de la inclusión y la aceptación sinceras. La manera en que Ballister logra amar a Nimona con todo lo que ella implica, nos habla del amor que deberíamos procurar en nuestro entendimiento de las diferencias humanas. La felicidad en *Nimona* se obtiene gracias al cuidado y al acompañamiento en la otredad: en la diferencia.

***Barbieland* como lugar de la felicidad**

En el caso de *Barbie* (2023), a diferencia de *Nimona* (2023), nos encontramos ante una franquicia que ejemplifica el desarrollo de estrategias transmediales orientada a la producción universos cinematográfica que puede ser utilizada para amplificar tanto la narrativa como su impacto comercial, expandiendo su historia como juguete para convertirla en un fenómeno cultural. En un contexto donde las fronteras tradicionales de publicidad y moda se incorporan a la producción de bienes industriales, surgen novedosas formas de estilización y estímulo para el mercado, potencializando la dimensión estética de los objetos para instrumentalizar las ventas (Lipovetsky, 2021).

Desde el lanzamiento de la muñeca Barbie a finales de los años 50, se han visto cambios en la apariencia de Barbie: en tonos de piel, peinados y texturas, alturas, tipos de cuerpo, diferencias visibles y neutralidad de género, así como también en sus habilidades y funcionalidades. Por ejemplo, el uso de dispositivos de asistencia como sillas de ruedas (Cramer, 2020). Por otro lado, desde el fenómeno comercial y cultural que implica la muñeca, se han planteado proyectos feministas que apoyan la inclusión y la justicia social en campañas como #CloseTheDreamGap (*The Barbie Dream Gap Project / Mission and Goals*, 2019).

El nacimiento de Barbie coincide con una fase económica en las sociedades occidentales en donde “por primera vez, las masas acceden a una demanda material más psicologizada e individualizada, a un modo de vida (bienes duraderos, tiempo libre, vacaciones, moda) asociado antaño a las minorías privilegiadas” (Lipovetsky, 2007, p. 28). Esta “sociedad del deseo” (2007, p.31) persigue la utopía consumista, en donde los deseos materiales son cumplidos y, por lo tanto, se logra la felicidad. La transformación cultural que deja a su paso la sociedad del deseo, posibilita que más o menos desde finales de los 80 y hasta nuestros días—, nos encontremos en una era que Lipovetsky y Serroy (2015) definen como “capitalismo artístico” en donde las cuestiones estético-emotivas empiezan a ser cada vez más importantes en todos los ámbitos de la vida: “estamos en el momento en que los sistemas de producción, distribución y consumo están impregnados, penetrados, remodelados por operaciones de naturaleza fundamentalmente estética” (2015, p. 9). Con su libro, los autores dibujan una suerte de mapa o guía para ubicarnos—incluso turísticamente— en la realidad de un mundo plenamente estetizado. Un mundo que se basa en la competencia y en la belleza, o en la competencia de la belleza, y que implica la inclusión del arte y del diseño en todos los aspectos de la vida:

una verdadera economía estética y de la estetización de la vida cotidiana: en todas partes lo real se construye como una imagen que integra en ella una dimensión estético-emocional que se ha vuelto central en la competición que sostienen las marcas. Es lo que llamamos *capitalismo artístico* o *creativo transestético*, y que se caracteriza por el peso creciente de los mercados de la sensibilidad y del proceso diseñador, por un trabajo sistemático de estilización de los bienes y lugares comerciales, de integración generalizada del arte, del look y de la sensibilidad afectiva en el universo consumista. (2015, p.9)

La sociedad contemporánea es modelada por los diseños que nos ofrecen la industria cultural y el imaginario del capitalismo artístico. De ahí la importancia de atender a las lógicas del cine y de la pantalla.

Es difícil identificar con claridad en qué medida la muñeca Barbie, además de ser un objeto diseñado bajo ciertos estándares representativos de una idea de mujer, también pudo contribuir a explorar otras narrativas de lo que significa ser mujer a lo largo del tiempo. En la película dirigida por Greta Gerwig la apuesta es sencilla: reivindicar y actualizar aspectos de la perspectiva de género que tengan concordancia con las discusiones actuales. El juguete elude sus propias debilidades ante las exigencias de la realidad contemporánea mediante una estrategia estético-emocional que actualiza su narrativa y la hermana con el pensamiento feminista. La estrategia surge desde el cine para ampliar la marca Barbie e incidir directamente en las ideas actuales de una vida *cool* y emocionante. Incluso Richard Dickson, presidente y director de operaciones de Mattel, es consciente de la ambigüedad y las contradicciones que existen alrededor del producto Barbie, ya que la manera en que se presenta *Barbie* (2023) puede leerse como una autocrítica hacia Mattel (por el hecho de incorporar valores como la inclusión, la diversidad y el empoderamiento) y, al mismo tiempo, puede ser interpretada por Margot Robbie (Gilblom & Buckley, 2023). Sobre el papel del *star system* como modelo del ser contemporáneo, Lipovetsky y Serroy señalan lo siguiente:

Con la estrella, el cine pone innegablemente en circulación un «producto» destinado a ser consumido, pero lo que crea es sueño, fascinación, deseo, belleza y emoción. A través de ella sublima el cuerpo humano, lo transfigura, lo «sobrenaturaliza» (Baudelaire): una creación de arte, una estilización sin límites, una artificialización absoluta de ser humano. (2015, p.173)

Así, la idea del cuerpo se “sobrenaturaliza” mediante el papel de la actriz Margot Robbie, que, al interpretar el personaje de la Barbie estereotípica, también está planteando la idealidad del cuerpo de la mujer desde ese sueño, fascinación, deseo, belleza y emoción que plantean los filósofos franceses.

La película inicia con un mensaje que busca poner de manifiesto cuál ha sido el papel de la marca Barbie en la vida de las mujeres y niñas. Desde ese lugar se nos presenta todo un mundo de juguete (*Barbieland*) que recuerda a la atmósfera

norteamericana de los años 50, que puede verse representada en la arquitectura de las casas y la organización de los suburbios. Es así que en *Barbie* se hace una clara alusión al imaginario de una realidad de tipo ideal, la cual comienza a carecer de sentido en el momento en que la Barbie estereotípica —interpretada por Margot Robbie— comienza a tener dudas existenciales y a pensar en la muerte. Durante el filme, otros personajes acompañan a Barbie, entre los cuales destaca Ken —interpretado por Ryan Gosling—, quien se mostrará en una primera etapa de la película como el compañero de viaje de la protagonista. Su participación, además de su rol coprotagónico, servirá para poner en perspectiva muchos aspectos de la dinámica social que están moldeados desde una perspectiva heteronormativa.

El mundo de *Barbie* nos presenta lo femenino estereotipado: el color rosa, el uso de corazones, vestidos, faldas, etc. Se trata de un mundo sexualizado si atendemos al tipo de cuerpos, vestuarios y actitudes, pero también un mundo casi enteramente femenino en el que la sexualidad y el romance aparentemente no tienen cabida en tanto Barbie desea que cada noche sea una noche de chicas, de la cual el personaje de Ken queda completamente excluido. Barbie se muestra segura de sí misma negándose a ceder ante las insinuaciones de Ken, reforzando la idea de la noche de amigas, con pláticas y roles sumamente marcados dentro del código de lo que la cultura ha adoptado como formas correctas y deseables de la feminidad.

Barbie plantea un mundo que podría analizarse desde varias perspectivas críticas, pues, si bien se trata de una muñeca que traslada sus narrativas al cine, su importancia va más allá del rol de juguete y su posición actual es la de un artefacto cultural que refleja la sociedad en la que se produce. A través de su publicidad, diseño, materiales utilizados y características visuales, la muñeca puede proporcionar información valiosa sobre las tendencias y valores de una determinada época (Valentina, 2021). Por tanto, es crucial analizar y comprender el significado simbólico y cultural que podría transmitir ahora desde una distribución cinematográfica. Pero más allá de caer en el cliché de criticar aspectos que son inherentes al universo planteado, nuestra idea es explorar, en ese contexto del mundo *Barbie*, qué lugar tiene y cómo se plantean lo diverso —aquellos elementos que implican una ruptura con los convencionalismos de género y roles sociales— y la felicidad desde un lugar que surge de la amalgama entre una percepción subjetiva de la realidad y una verdad que se encuentra en constante interrogación.

Barbie trastoca los guiones de género en tanto deja de lado la idea de amor romántico y de pareja como el camino hacia la felicidad. El filme niega el hecho de que “las muchachas tengan que encontrar la felicidad en la felicidad de un buen hombre” (Ahmed, 2019, p.197) y, al mismo tiempo, que los hombres tengan que realizarse personalmente en una relación de pareja. En toda la película, el desinterés del personaje Barbie en cuanto a su relación de pareja con Ken es latente. No es el caso de Ken, quien expresa interés romántico y sexual hacia Barbie. Al final de la película, esta independencia de Barbie y de Ken, que no requieren de una pareja para alcanzar la completud, es evidente en una de sus últimas conversaciones y más aún, en el concepto *Kenough* que Ken porta con orgullo en una camiseta hacia al final de la película. Esto último hace referencia a la toma de conciencia por parte de los Kens: no necesitan a nadie más para estar completos o ser felices.



Fig. 2. Fotograma de *Barbie* (Gerwig, 2023). Fuente: www.elmundo.es.

En cuanto a la figura de Ken como el principal personaje masculino del filme, ésta se muestra abierta a varios aspectos que no coinciden con lo masculino estereotipado. Ken se comporta como lo que es: el juguete de una niña que lo único que conoce es *Barbieland*. Sin embargo, cuando Ken y Barbie viajan al mundo real, la identidad y el modo de ser de Ken se ven cuestionados cuando se da cuenta de la

existencia del sistema patriarcal, que más tarde intentará imponer en *Barbieland*. El plan terminará por fracasar cuando las Barbies retomen el control de su mundo y su valor como mujeres independientes y autónomas.

Hacia el final de la película las cosas parecen acomodarse de modo que, al igual que Ken al darse cuenta de que es suficiente, Barbie se encamina hacia una existencia “más feliz”. Esto último se traduce en una Barbie que elige usar un par de sandalias en lugar de sus característicos zapatos altos o de tacón, así como tomar la decisión de acudir a una cita con el ginecólogo una vez que ya se encuentra instalada en el “mundo real”.

Más allá de los múltiples significados que el final de *Barbie* pueda tener, lo cierto es que los imperativos de felicidad se vuelven cada vez más explícitos conforme la película avanza. No es sólo ya el famoso eslogan “sé lo que quieras ser” de Barbie presente en la multiplicidad de cuerpos, profesiones y deseos de cada una de las Barbies que aparece en *Barbieland*, sino también el hecho de resolver sus angustiantes pensamientos de muerte a través de la realización personal: decisiones propias, rechazo a estereotipos y conciencia del cuerpo.

Como mencionamos al inicio de este capítulo, *Barbie* no es únicamente una película de ficción sino una marca previamente establecida que pareciera que, en esta ocasión, eligió el cine como un medio más para publicitar y distribuir sus productos. La película, además de construir todo un universo de ficción, también funciona como un reflejo de las emociones e intereses de la sociedad contemporánea, específicamente en torno a la expresión de género. Formas distintas, más allá del estereotipo de ser hombre y mujer, quedan expuestas como deseables y como un camino hacia la autorrealización. En este sentido, y retomando la dimensión estético-emocional de los productos y marcas actuales, *Barbie* implica un fenómeno que cruza las fronteras entre el cine y la realidad al implicarnos personalmente. Dentro de la estrategia de mercado del producto cinematográfico, una caja del juguete *Barbie*, del tamaño adecuado para contener personas reales, se colocaba en los lobbies de las salas de cine. Así, quienes entraban en la caja (generalmente para fotografiarse) devenían Barbie. Esta es una estrategia emocional que nos ofrece la experiencia explícita de tomar el lugar del juguete y, con ello, recibir el mensaje de que “todas somos Barbie” y “Barbie puede ser lo que quiera ser”. Ser Barbie implica participar de esa búsqueda de realización personal que gira en torno al mundo planteado (ese mundo rosa, divertido y emocionante), pero también entender otras formas de felicidad fuera del amor romántico y de pareja y, con ello,

expandir las ideas de realización personal más allá del discurso doméstico predominante.

Lipovetsky (2010) identifica las circunstancias actuales como una etapa donde las plataformas digitales como infraestructuras globales han propiciado la conformación de una *cultura-mundo* que transforma la vida social, la vida política y las formas culturales, imponiendo una nueva modalidad de entretenimiento. Barbie como marca representa muchos de los efectos que suceden en este contexto, es tanto espectáculo, como crítica y autocrítica de los modelos patriarcales que persisten en las distintas formas de convivencia.

El cine, como apunta Lipovetsky, es una de las artes que está orientada al consumo de masas y que desarrolla su estética en un contexto industrial y comercial desde su creación hasta su distribución como producto. Si bien ha sido el medio para innumerables creadores, bien llamados artistas, el cine “se presenta de entrada como un arte de masas, destinado a dirigirse a la inmensa mayoría: un arte para todos y en el que cada cual puede encontrar la dicha de la evasión” (Lipovetsky, 2015, p. 234).

Conclusiones

Barbie y *Nimona* son ejemplos de obras cinematográficas que, desde sus estructuras narrativas y sus propuestas visuales, ofrecen una mirada que se percibe diferente, pero al mismo tiempo funcional a las necesidades del mercado. Para Lipovetsky (2010), el momento actual se rige bajo la lógica de la opinión, la exposición y el espectáculo. Cualquier idea que no circule desde esta inercia no existe.

Las propuestas cinematográficas que aquí se analizan, expresan muchas de las ideas y las opiniones que forman parte del debate actual en relación a las formas de la otredad o lo diverso. Ambas películas exponen perspectivas alternativas al discurso patriarcal y heteronormativo, que se sigue ejerciendo presión para preservar ciertos roles sociales convencionales, que nos orientan a pensar desde ciertos imaginarios nuestra relación con la idea de felicidad y familia, y nos conducen a determinados roles de género que han ido modelando la cultura occidental por muchos años.

Aquí, se reconoce que, como espectáculo, tanto *Barbie* como *Nimona* desde sus espacios de consumo —como lo es la sala de cine tradicional y el *streaming*—, ofrecen una mirada que pone en perspectiva lo que en otras generaciones estaba completamente determinado en las historias: si un individuo emprende un viaje y se encuentra con algún obstáculo o problema existencial, no importa qué pase a lo largo de la historia, al

final solo se podrá concluir el viaje si la idea de felicidad se encuentra dentro de un marco heteronormativo del amor romántico. Ambas películas prescinden de la familia dentro de su discurso de amor: romántico homosexual en *Nimona*, individual y de realización personal en *Barbie*. Al respecto, Sara Ahmed (2019) se pregunta si, para generar una definición *queer* del amor, es necesario separar el amor de la felicidad. Creemos que lo importante es poder abrir el panorama del imaginario de nuestra humanidad, a nuevas concepciones, no sólo del amor y la felicidad, sino del deseo, del cuerpo, del gusto y de las muy diversas formas de vida y expresión humanas. Es importante que nuestras culturas contemporáneas se abran, no sólo al respeto, sino a la valoración de las diferencias.

La otredad asociada a la idea del monstruo sigue latente y los productos generados en el capitalismo artístico son, muchas veces, un arma de doble filo que debemos atender con miradas críticas y sensibles, en tanto las problemáticas que plantean (como la idea alternativa de felicidad de las obras aquí estudiadas) pueden responder más a estrategias de mercado, que a búsquedas éticas y de reconocimiento de la diversidad humana. Las otredades y las diferencias humanas no han alcanzado, en el siglo XXI, ni una definición que les sea digna, ni mucho menos un mundo que respalde una noción responsable, crítica y ética de ellas —noción que atienda, cuide y valore la otredad—.

Referencias bibliográficas

- Abril Valdez, J. A. (2019). La afición por el cine ante la cultura digital: hacia una caracterización de la cinefilia 2.0. *Zer*, 24(47), pp. 105-117.
<https://doi.org/10.1387/zer.20955>
- Aguilar Alcalá, S. J., & Gómez Camarena, C. (Eds.). (2022). *La venganza de la televisión: el audiovisual contemporáneo y sus nuevas preguntas*. Universidad Iberoamericana.
- Ahmed, S. (2019). *La promesa de la felicidad. Una crítica cultural al imperativo de la alegría* (Trad. Hugo Salas). Caja negra.
- Caldera, P. (2021). ¿Qué es una imagen menor? *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 4. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2021.v3i4.13561>

- Cramer, M. (2020, 29 de enero). After All These Years, Barbie Is Still Reinventing Herself. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/01/29/business/mattel-barbie-dolls-vitiligo.html>
- Dorra, R. (2002). *La retórica como arte de la mirada*. Plaza y Valdés.
- Gilblom, K., & Buckley, T. (2023). La conquista de Barbie – El Financiero. El Financiero.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- Herskovits, M. (2019). *El hombre y sus obras*. (Trad. M. Hernández Barroso). Fondo de Cultura Económica.
- Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo*. Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2010). *La cultura-mundo* (A.-P. Moya Valle, Trans.). Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico* (Trad. Antonio Prometeo-Moya). Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2021). *Gustar y Emocionar*. Anagrama.
- Martín Alegre, S. (2017). Hacia una nueva utopía en los Estudios de Género: el ‘problema’ del feminismo (en la ciencia ficción). Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/176095>
- Martín Alegre, S. (2021). Posthumanismo retrospectivo: Frankenstein según nuestro nuevo vocabulario. *Revista Hélice* 7 (2), 38-51.
- Martínez, L. (2020). Ciencia ficción y feminismo. En U. K. Le Guin, *Las niñas salvajes*. (pp.104-122). Virus.
- Richardson, K. (2023, 4 de junio). Halle Bailey, la estrella de ‘La Sirenita’, se identifica con su Ariel interior. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/es/2023/06/04/espanol/halle-bailey-la-sirenita.html>
- Roas, D. (2019). El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación. *Revista de Literatura*, 81(161), 29-56. <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2019.01.002>
- Robles, L. (2009). Las otras: feminismo, teoría queer y escritoras de la literatura fantástica. Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción (1, 2008, Madrid). Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (eds.). Madrid: Asociación

Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid, pp. 615-627.

<http://hdl.handle.net/10016/8753>

Rodríguez Herrero, V. (2012). Cine, sociología y antropología. La construcción social de la ficción cinematográfica. *Gazeta de Antropología*, 28(1), Artículo 13.

<http://hdl.handle.net/10481/20643>

Valentina, M. (2021). *Camino a la inclusión: análisis del discurso publicitario de la marca Barbie*. Universidad siglo 21. Retrieved November 26, 2023, from

<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/21250>

Zornosa, L. (2023). The Deeper Meaning Behind Nimona's Shape-shifting History.

Time. <https://time.com/6291748/nimona-shape-shifting-trans/>