

ENTRENAR LA MIRADA FEMINISTA



En nuestra vida cotidiana y desde que nacemos «e incluso antes» recibimos a diario mensajes de cómo deberíamos ser y qué se espera de nosotros y de nosotras como mujeres y como hombres, respectivamente, mensajes que nos van socializando de una manera diferencial que genera e y perpetúa desigualdades.



Por eso, a pesar de que puede haber una percepción generalizada de que ya se ha alcanzado la igualdad de mujeres y hombres, es importante tomar conciencia de que todavía se producen muchas desigualdades por razón de sexo que, por no ser evidentes, quedan ser detectadas y pueden no ser percibidas como tales.

Esta exposición ofrece algunas herramientas para poder detectar dichas desigualdades a través de diferentes ámbitos porque únicamente seremos capaces de actuar y de ponernos fin si somos conscientes de que existen pero, sobre todo, si queremos acabar con estas desigualdades.

EL PRINCIPIO DE PITUFINA



Este concepto procede de un influyente ensayo escrito por la poeta, ensayista y crítica estadounidense Katha Pollit para el New York Times, que tituló «The Smurfette Principle» (1971) y que toma el nombre del personaje de dibujos animados Pitufina, cuyo personaje simboliza lo que se considera una tendencia en arte y películas de ficción y que contrasta en que el elenco protagonista está formado por un grupo de hombres y personajes masculinos, a excepción de uno, cuyo rol está ocupado por una mujer o personaje femenino. A ella, además, se le suelen adjudicar estereotipos sexistas: ser bella, dócil, inusual, romántica, enamoradiza, llusa... y suele ser el objeto de deseo o la damisela en apuros. ¿Te suena lo de «la chica de la película»?



Desde el año 1991, este concepto ha servido para analizar con enfoque feminista otros contextos como programas de televisión, pizcas en la composición de los jurados de diferentes concursos, por ejemplo, en las tertulias que se realizan, en videogeos que se realizan, en videogeos premiados, premios musicales, jornadas o conferencias... y ha dado pie a reivindicar la presencia de más mujeres en todos los espacios.

Este principio pone de relieve una práctica androcéntrica y patriarcal porque, además de establecer que los hombres son la norma y las mujeres son la excepción, ofrece una visión limitada de lo que son y pueden hacer las mujeres en la ficción y que lo acabamos normalizando en nuestro día a día. Mientras que los niños y hombres pueden identificarse con una gran variedad de personajes, las niñas y las mujeres solo pueden con uno que, además, suelen mostrarse estereotipado. Esto refuerza también la falsa creencia que la ficción protagonizada mayoritariamente por mujeres es solo para mujeres.



TEST DE BECHDEL-WALLACE

Más conocido como Test de Bechdel aunque la propia autora de cómics, Alison Bechdel, atribuye la idea a su amiga Liz Wallace y la inspiración inicial a Virginia Woolf, nace en 1985 en una de sus tiras cómicas como un guiño de crítica al cine dominado por los hombres y se utiliza como un indicador sencillo para determinar si una creación de ficción como una película, serie, videojuego, novela, obra de teatro, etc., cumple con unos mínimos sobre la representación de las mujeres en la producción cultural con enfoque feminista:

PARA PASAR LA PRUEBA, LA FICCIÓN A ANALIZAR DEBE CUMPLIR CON TRES REQUISITOS.



No se trata de un test infalible, ya que una producción cultural puede aprobar el test y no fomentar la igualdad entre mujeres y hombres y puede «caer» al test y tratar temas de feminismo, pero este sencillo test funciona como una primera llamada de atención sobre la falta de personajes, historias y perspectivas de mujeres en las producciones culturales y sirve para cuantificar la presencia de mujeres en ellas.



EJEMPLOS QUE CUMPLEN EL TEST



EXPOSICIÓN

ENTRENAR LA MIRADA FEMINISTA



PORQUE SOLO SI DETECTAMOS LAS DESIGUALDADES PODREMOS ACTUAR.

LA REGLA DE LA INVERSIÓN

Se trata casi de la forma más evidente de comprobar si una frase o una situación es sexista y consiste, simplemente, en dar la vuelta a la situación y cambiar el sexo de las personas implicadas. Esto permite colocar en el mismo lugar al otro sexo y analizar así la situación desde una perspectiva de ambos sexos o si, por el contrario, perjudica a uno de ellos. Si una vez realizado el cambio algo suena ridículo o absurdo, significa que ahí hay sexismo.

Esta regla también se puede utilizar para saber si un texto incurre en sexismo lingüístico, sustituyendo la palabra cuitosa por su correspondiente de género gramatical opuesto. Si la frase resulta inadecuada, el enunciado primero es sexista, debiendo ser corregido entonces. Y se puede ampliar a muchos más ámbitos en otros ámbitos, como la publicidad sobre productos de cosmética, de moda o de juguetes, y los videos musicales, cuentos infantiles, etc.

«El galeo y su morsa»
«Tenemos de oferta el día de la mujer»
«La galeonera»
«La galeonera»
«La galeonera»
«La galeonera»

Piense también si a las escritoras, deportistas, actrices, directoras... se les pregunta lo mismo que a sus colegas varones en las entrevistas e intenta hacer la regla de la inversión en todos estos casos.



'GAME OVER' A LA DESIGUALDAD

Los videojuegos suponen un medio más para explicar historias de la misma manera que lo es una película, un libro o una canción y su papel es destacable no solo por su actual facilidad de acceso sino, sobre todo, porque ejerce efectos en la formación de quienes los consumen, en la configuración y transmisión de valores y actitudes. Y, aunque las mujeres suponen casi la mitad del público que los consume, todavía persisten desigualdades que indican no es lo mismo ser mujer que hombre en este sector.

En la creación de videojuegos, todavía son muy pocas las mujeres que acceden a los estudios de programación debido al proceso de socialización diferencial, por la falta de referentes... por lo que las empresas de desarrollo de videojuegos siguen muy masculinizadas, con pocas mujeres en producción o en trabajos artísticos y de animación.

Como «gamers», un porcentaje alto de usuarias denuncia un ambiente tóxico y machista de los juegos en línea, que hace que las mujeres no participen apenas en partidas multijugador y que no quieran revelar su sexo cuando juegan, haciéndose pasar por hombres o utilizando «nicks» que dificultan su identificación para evitar el ciberacoso.

Hay una escasa presencia de personajes femeninos en los videojuegos, siendo algo mayor en los juegos de aventura que en los juegos deportivos, donde apenas hay. Pero a pesar de que se está evolucionando de manera positiva, todavía persiste lo que se conoce como «las cuatro S» y aparecen personajes de mujeres que son sexualizadas, secundarias, sumisas y salvadas, con el agravante de que también aparecen algunas en contextos de prostitución y sobre las que se ejerce violencia.



SÍNDROME DE LA IMPOSTORA

En 1978, las psicólogas Pauline Clancy y Suzanne Limes, de la Universidad Estatal de Oregón, en Atlanta, publicaron los resultados de un estudio en el que participaron 150 mujeres de entre 20 y 45 años durante cinco años. A pesar de ser profesionales reconocidas en sus sectores, según las autoras del estudio, estaban convencidas de que en realidad no eran inteligentes y de que habían engañado a quienes creían que sí lo eran. Pensaban que su éxito había sido cuestión de suerte y que necesitaban mantener un nivel de trabajo de excelencia para poder mantener dicho engaño.

La falta de referentes femeninos es, en parte, lo que hace que muchas mujeres con una dilatada experiencia o un currículum sobresaliente perciban que sus logros se deben más a factores como la suerte que no a sus capacidades. Según la autora Mera Auerich los referentes son fundamentales porque si nunca se ve a personas en las que poder reflejarte, que no significa que no existan, sino que no se visibilizan o no se les da la oportunidad de expresarse, tener reconocimiento exige una fortaleza y una insistencia que no todo el mundo tiene por qué tener.

¿Por qué este síndrome afecta más a las mujeres? Además del proceso de socialización diferencial que experimentan mujeres y hombres desde la infancia y el peso que los estereotipos y los roles sexistas tienen a lo largo de la vida sobre cómo deben ser, cómo deben comportarse y qué se espera de unos y de otros.



