



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS MODERNAS

LA INOCENCIA EN JUEGO: EL RITO DE PASO A LA
ADOLESCENCIA FEMENINA EN “GIRLS, AT PLAY” DE
CELESTE NG

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS MODERNAS
(LETRAS INGLÉSAS)

PRESENTA:

MARÍA FERNANDA GARCÍA MEIXUEIRO

ASESORA:

DRA. CHARLOTTE ANNE BROAD BALD

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2020





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Primero que nada, quiero agradecer a mi mamá por darme la vida y enseñarme a vivirla, por ser mi motivación día con día, por todo.

A pesar de las dificultades que hemos encontrado en el camino, Ale, Julián y Guillermo jamás me han soltado. Gracias por ser todo lo que aspiro a ser, por darme todo su amor, por siempre ponerme antes. Todo lo que hago es por ustedes.

Lo más especial de mi tiempo en la facultad fue el conocer a muchas mujeres brillantes y a las que admiro profundamente. Agradezco a la Dra. Charlotte Broad por introducirme al trabajo de Celeste Ng, por guiarme desde el principio en este proceso y por compartir un poco de su sabiduría conmigo. También quiero agradecer a la Lic. Marianela Santoveña por sus consejos y por toda la inspiración que sus clases me dieron y a la Lic. Isabel del Toro por su entusiasmo al revisar esta tesina y por ser, sin saberlo, una de las razones por las cuales no abandoné la carrera en el primer semestre.

Nada de esto tendría sentido de no haber sido por las sugerencias de la Dra. Nattie Golubov cuando lo único que tenía eran ideas sueltas y por los comentarios de la Mtra. Julieta Flores al revisar mi trabajo. Gracias.

Hace 5 años no sabía lo que era tener un grupo de amigas cuidándome y queriéndome. Nada que haya aprendido en la universidad se compara al saber que cuento con mujeres maravillosas que siempre están a mi lado. Quiero agradecerles por estar en mi vida y dejarme estar en las suyas.

Finalmente, quiero agradecer a Carlo por no dejar que me rindiera y recordarme que a veces sólo son pensamientos.

*Ariana,
podría llenar estas hojas
de razones y no sería suficiente.
We'll carry on...*

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. “Big Girls Don’t Cry”: la adolescencia femenina como fenómeno cultural	8
Capítulo 2. “I’m Not a Girl, Not Yet a Woman”: el rito de paso de Grace	24
Conclusiones	37
Bibliografía	43

Introducción

“What are you doing here, honey?
You're not even old enough to know how bad life gets.”
And it was then Cecilia gave orally what was to be
her only form of suicide note, and a useless one at that,
because she was going to live: “Obviously, Doctor,” she said,
“you've never been a thirteen-year-old girl”.
Jeffrey Eugenides, *The Virgin Suicides*

Celeste Ng es una autora norteamericana nacida en 1980. Estudió Letras Inglesas en la Universidad de Harvard, y obtuvo una maestría en Bellas Artes y Escritura Creativa en la Universidad de Michigan.¹ Su obra incluye múltiples cuentos, ensayos y dos novelas: *Everything I Never Told You* (2014) y *Little Fires Everywhere* (2017). Gran parte de sus textos se enfoca en la experiencia femenina, así como en las relaciones entre mujeres. “Girls, At Play”, un cuento publicado en 2012 en la revista *Bellevue Review*, narra la relación de Angie, Carrie y Mandy, de 13 años, quienes participan en un juego de pulseras en el que terminan realizando diferentes actividades sexuales con los niños de su escuela. Jugar las hace ser a la vez populares y rechazadas socialmente, lo cual ellas aceptan hasta la llegada de una nueva alumna: Grace, quien es un año más chica que ellas. Tras su llegada, las tres niñas intentan olvidarse del juego y de sus motivos para jugarlo para concentrarse en juegos de mesa y disfraces, así como en cuidar y guiar a su nueva amiga dentro y fuera de la escuela. Sin embargo, Grace se entera de cómo jugaban antes de que llegara y la dinámica del grupo cambia puesto que ella desea jugar también, mientras que Angie, Carrie y Mandy quieren dejar el juego en el pasado. Al final, Grace antepone su deseo de jugar a su amistad con Angie, Carrie y Mandy, lo cual no sólo pone un fin a esta relación, sino que también le da al cuento un final violento en el que la iniciación de Grace en el juego crea un paralelo con la iniciación sexual que parte de una violación. Aunque las razones por las cuales las niñas

¹ <https://www.celesteng.com/about>

participaban en el juego en primer lugar no son muy claras, es posible entender dos cosas: el mundo social de la escuela y el entorno familiar en el que están creciendo influyen de algún modo en su decisión de jugar y no desean la misma vida para Grace.

Esta tesina propone que la construcción de los cuatro personajes funciona como una sinécdoque que representa la influencia de la sociedad contemporánea estadounidense en la concepción de la sexualidad de las adolescentes. La coma en el título del cuento sugiere dos significados diferentes para el mismo. La frase *at play* puede significar “jugando” o “en juego”, por lo que el título habla tanto de las niñas que están jugando, como de su infancia (*girlhood*), la cual está en riesgo de perderse por el juego mismo. Más aún, al perder su infancia están perdiendo su inocencia, lo cual resulta irónico como resultado del acto de *jugar*. Mi propuesta sugiere que la participación de Angie, Carrie y Mandy en el juego de las pulseras no es resultado de un despertar sexual, sino de las relaciones de poder que la autora representa en dicho juego, ya que no les causa ningún placer ni existe una fuente de deseo que las impulse a participar. Las niñas viven avergonzadas de su situación económica y social, lo cual las impulsa a buscar una manera de controlar su imagen, de ser visibles y de tener poder y autonomía. No obstante, las reglas del juego, diseñadas para que no puedan comentar ni quejarse de nada de lo que sucede, aumentan la noción de que juegan porque *tienen* que hacerlo, porque algo o alguien las obliga; aun jugando, no pueden conseguir autonomía, y a pesar de que llegan a tener cierto poder, no lo pueden mantener. De manera similar, Grace decide jugar no por un deseo sexual, sino por la influencia que ejerce sobre ella la sociedad en forma de películas, anuncios y productos de belleza. Al ser un año más joven que sus amigas, Grace se siente presionada para crecer más rápido —sentimiento que aumenta tras su primera menstruación— y ser una mujer. Propongo, también, que el rito de paso de Grace de niña a mujer es resultado de esta presión y no de sus deseos, lo cual crea una circularidad en la

historia en tanto que es posible que los ritos de paso de Angie, Carrie y Mandy fueran resultado de un proceso similar. Es así que los cuatro personajes representan dos etapas diferentes del mismo rito de paso.

El primer capítulo de mi trabajo está dedicado a los tres personajes que cumplen la función de narradora colectiva. Hablando desde un *we* (nosotras), Angie, Carrie y Mandy narran la historia de su amistad con Grace. Monika Fludernik define a los narradores en primera persona como “narradores abiertos”, los cuales “pueden ser vistos narrando la historia” (21); sin embargo, la misma calidad colectiva del “nosotras” en “Girls, At Play” genera un efecto opuesto, ya que la individualidad de cada una de las tres niñas que son parte de la voz que narra se pierde, y esto nos da la ilusión de tener a una narradora cerrada que, lejos de ser la protagonista de su historia, narra la de Grace. Ng presenta, de este modo, una sinécdoque en la que Angie, Carrie y Mandy representan a todas las mujeres que ya han atravesado el proceso por el que Grace está a punto de pasar, y ésta a su vez representa a las niñas a quienes las primeras intentan proteger.

Además del uso de la sinécdoque, en este capítulo me concentro también en las particularidades de los personajes que Ng construye y que separan a las narradoras de la comunidad en la que viven. Una de dichas particularidades es su condición social y económica, ya que al explicar la razón por la cual participan del juego, Angie, Carrie y Mandy afirman que lo hacen por las miradas: “If you asked us, we couldn’t explain, but it has something to do with their stares. They’ve always stared” (Ng 71). En el cuento, las narradoras nunca aclaran quiénes están detrás de estas miradas, sin embargo, la misma narración permite dividir las en tres: la mirada de la cual son objeto por su condición social, la mirada femenina (de sus compañeras de clases) y la mirada masculina (representada principalmente por los niños de su escuela). Es precisamente por la primera que creen que deben convertirse en mujeres más rápido que las otras niñas, ya que al ser

pobres no se espera de ellas que estudien en el nivel superior. Es una suposición común la de que una mujer de clase baja no puede ascender al menos que sea gracias a un “buen” matrimonio.

Lo anterior me permite hacer una lectura de “Girls, At Play” a partir de la teoría escrita sobre el desarrollo sexual y social de las niñas, así como de los estudios culturales relacionados con la adolescencia femenina. Si bien el desarrollo tanto de las niñas como de los niños está mediado por la sociedad en la que se encuentran, en el caso de las niñas hay una influencia mayor dada la politización del cuerpo femenino en relación con la reproducción. Es decir, al llegar a la pubertad, el cuerpo de las niñas se cosifica no sólo por ser miembros de la sociedad y tener una función que cumplir dentro de la misma, sino también por el hecho de estar biológicamente “listas” para ser madres. Apoyándome de dichas teorías, introduzco en este capítulo el tema de la representación de figuras femeninas en los medios de comunicación. Principalmente, discuto la influencia que las muñecas Barbie tienen no sólo en la vida de las niñas del cuento, sino también en las niñas a las que representan estos personajes. La otra referencia cultural en la que me concentro es la película *Closer* (2004), porque Grace quiere verla a pesar de que no tiene la edad para entrar al cine a hacerlo, y Angie, Carrie y Mandy le muestran la manera de lograrlo. Este momento representa un cambio importante para el personaje de Grace.

El segundo capítulo está dedicado al personaje de Grace, y en particular a su rito de paso de la infancia a la adolescencia. Partiendo de lo que Lydia Kokkola llama “el mito de la inocencia infantil”, un fenómeno social en el que los adultos juzgan a los niños y adolescentes basándose en su capacidad de adherirse a las convenciones de la infancia (5), considero los despertares sexuales de las niñas de “Girls, At Play” como resultado de la influencia de medios externos a ellas y no de su propia sexualidad. La creencia de que la única manera de poseer el cuerpo propio es ejerciendo su sexualidad, y la curiosidad propia de la pubertad que les genera preguntas sin respuestas —ya

que en el cuento no existen las figuras de adultos que guíen a las niñas a través de su crecimiento—son motivos importantes para las decisiones que las niñas toman, particularmente en el caso de Grace. Al no conocer una forma de liberarse de la presión social que le genera su clase social más que el ser juzgada como “mujer adulta”, Grace siente la necesidad jugar para tratar de recuperar (o quizá tener por primera vez) su agencia.

En su libro *Women's Rites of Passage*, Abigail Brenner explora el fenómeno de los ritos de paso y su significación para las mujeres. De acuerdo con Brenner, el concepto de rito de paso, atribuido a Arnold van Gennep, está concebido como un proceso de crecimiento masculino, y, por consiguiente, público. Por ello, compara las propuestas de diferentes teóricos quienes escriben sobre ritos de paso femeninos considerando, en su mayoría, que las tres etapas en las que éstos se desarrollan son completamente diferentes entre hombres y mujeres. En el caso de los hombres, las etapas son la separación, transición e incorporación, mientras que para las mujeres son el encierro, la metamorfosis o aumento (*magnification*) y la aparición o salida (12). Basándome en lo propuesto anteriormente, y por medio de un análisis formal y de contenido del cuento, considero el rito de paso de Grace como no enteramente “femenino” ni “masculino”. Dado que el modelo femenino propuesto depende en gran medida de la permanencia de las mujeres dentro del hogar, y en el caso de “Girls, At Play” las protagonistas tienen una vida pública, además de que las ideas anteriores pertenecen al siglo XX y el cuento en cuestión está situado en el siglo XXI, sostengo que el rito de Grace funciona como una combinación de ambos modelos. Las primeras dos etapas en el caso de Grace son las de encierro y metamorfosis, es decir, las correspondientes al rito de paso femenino.

La tercera y última etapa del rito de paso de Grace es la incorporación, la cual Brenner clasifica como correspondiente al rito masculino. Ésta implica no sólo la muerte metafórica de la

niña para dar lugar a la mujer, sino que también es una metáfora de la violencia del acto sexual cuando es impuesto. Este último momento en la historia termina la amistad entre Grace y las narradoras, ya que ellas se niegan a verla después de que inicia el juego y se alejan. Es decir, no se quedan a ver el final del rito de paso, que consiste en seguir a los niños que le arrancaron las pulseras y perder completamente la inocencia. La vergüenza que les impide mirar ya no es por lo que ellas hacían, ni por lo que Grace está haciendo, sino por no haber podido mantener su inocencia a salvo y haber permitido que se volviera “igual” a ellas. Usando la teoría sobre la vergüenza y la creación de comunidades de Sara Ahmed, trazo un vínculo entre los sucesos del cuento y las relaciones de poder que se establecen a partir del juego.

La primera relación de poder que debe tomarse en cuenta en “Girls, At Play” es la amistad entre Angie, Carrie, Mandy y Grace. En este caso, el poder pasa de las narradoras a Grace y viceversa a lo largo de la narración, de manera contraria a la relación que tienen con la sociedad, en la cual jamás tienen el poder. De dicha relación resulta el juego de poder-resistencia que lleva a Angie, Carrie y Mandy a jugar con las pulseras y a Grace a querer hacerlo; ésta es la segunda relación de poder por considerar. La tercera y última relación de poder que encuentro en la historia es la que existe entre las protagonistas y los medios de comunicación, principalmente la publicidad dirigida a adolescentes y el cine. A lo largo de la narración, Ng inserta referencias a la cultura popular que no sólo ayudan a situar el cuento en un año específico, sino que también, y en conjunto con la ausencia de diálogos por parte de otros personajes, refuerzan la idea de una influencia externa e inescapable orillando a las niñas a autocosificarse.

Celeste Ng escribe un cuento en donde lo que no se dice tiene un mayor peso que lo que es explícito. Las razones que tienen sus personajes para actuar del modo en que lo hacen, la ausencia deliberada de personajes adultos y el silencio de personajes masculinos cuya presencia es, no

obstante, de suma importancia para la narración son sólo tres ejemplos de la manera en que lo implícito manipula la historia. De esta manera, la autora abre una serie de cuestionamientos sobre la historia, así como la inspiración detrás de la misma. Si bien se trata de una obra de ficción, la presencia de elementos tomados de la vida real hace de “Girls, At Play” una representación de la adolescencia femenina en la actualidad vista como un fenómeno cultural atravesado por los juegos de poder, donde las adolescentes no aceptan participar en dichos juegos, sino que son forzadas a hacerlo por la sociedad en que se encuentran.

Capítulo 1. “Big Girls Don’t Cry”: la adolescencia como fenómeno cultural

Lying is the most fun a girl can have
without taking her clothes off.
But it's better if you do.
Patrick Marber, *Closer*

Este capítulo se enfoca principalmente en los personajes que fungen como narradoras de “Girls, At Play”. Por medio de los llamados *Girl Studies* desarrollo lo ya propuesto en la introducción: que las razones de las niñas para participar en el juego van más allá de un deseo sexual. Inicio con una breve introducción a los *Girl Studies* en la que explico la diferencia de los estudios dedicados a la adolescencia femenina y aquellos dedicados a la adolescencia en general, los cuales son predominantemente masculinos. Al aplicar dicha teoría a los personajes de Angie, Carrie y Mandy, es evidente que muchas de sus decisiones son influenciadas por la sociedad en la que viven, así como por su clase social.² La manera en que ambos factores afectan sus decisiones está representada en el cuento a través de las miradas tanto femeninas como masculinas, por lo que el trabajo teórico sobre la mirada, principalmente el realizado por Laura Mulvey, es uno de los ejes principales de este capítulo. Lo anterior me permite hablar de una comunidad creada por los tres personajes previamente mencionados, la cual se manifiesta en la manera en que el cuento está narrado: en la primera persona del plural.³

² La cuestión de raza podría ser estudiada también, ya que la autora sitúa sus dos novelas en la misma región geográfica (los suburbios de Cleveland) y en ambas toca dicho tema. Esta región en Ohio tiene una población mayormente blanca (aproximadamente un 97%), por lo que ser parte de una minoría podría dar más razones para ser observadas. En el cuento no hay ninguna mención a la etnicidad de ninguna de las niñas, pero quizás suponer que son blancas puede ser tan erróneo como suponer lo contrario.

³ Al ser cuestionada sobre la escritura de este tipo de narradora, Celeste Ng dice que lo que inició como un reto técnico, se convirtió en la clave de la historia, ya que: “the girls of the story have become a ‘we’ because they are the outcasts and they’re sticking together. And that unusual ‘we’ voice reminds us of that us-versus-them mentality between them and the other girls at school. The boys in the story are described as wolves, but the two real packs on that playground are the narrators and the ‘good girls,’ and the story is about which pack Grace ends up in” (Miner).

Claudia Mitchell y Jacqueline Reid-Walsh afirman que la historia de las adolescentes y su relación con la cultura popular es más larga de lo que se piensa, pero debido a la falta de validación por parte de la academia, el establecimiento de los estudios teóricos de la adolescencia femenina ha tardado más tiempo (*Girl Culture* xxx-xxxii). Es por ello que Catherine Driscoll sitúa la adolescencia femenina vista como un fenómeno cultural separado de la adolescencia masculina hasta el siglo XX con la llegada de la Modernidad (48). Si bien ambos procesos son mediados por la sociedad en la que cada persona se desarrolla, los estudios feministas y culturales se han enfocado principalmente en las expectativas generadas por la cultura popular y en los efectos que ésta tiene sobre las niñas. Driscoll explica que mientras que en el caso de los niños la adolescencia es vista como el punto intermedio entre la infancia y la adultez, por lo que no se espera que sean maduros mental o sexualmente, las niñas se ven forzadas a actuar como adultas a partir de la pubertad (55-56). El carácter performativo de la adolescencia femenina implica, entre otras cosas, que las niñas actúen como adultas a pesar de no serlo, lo cual fomenta su sexualización en un momento en el que ellas mismas no se han asumido del todo como cuerpos sexuados. Sin embargo, la propuesta capitalista del “ideal” de la adolescente —que puede ser alcanzado mediante la compra de diferentes productos cosméticos y cierto tipo de ropa— ayuda a que las niñas participen de este acto de manera quizás inconsciente. Más aún, a las niñas se les condiciona a actuar de cierta manera al ponerlas a jugar con muñecas como las Barbie que replican este ideal.

Mitchell y Reid-Walsh profundizan en el establecimiento de los *Girl Studies* con la propuesta de un “Girl-method”, el cual consiste en tomar como precedente el trabajo del feminismo en el estudio de las vidas de las mujeres y adaptarlo a las niñas y adolescentes. De este modo, al tratar directamente con niñas, las autoras pueden documentar sus experiencias y crear un cuerpo teórico sobre el cual escribir (*Girl Culture* 17). A los resultados obtenidos por el “Girl-method” se

incorpora la investigación histórica, para la cual ciertas fechas que datan hasta el siglo XVII son importantes.⁴ Un parteaguas en la teorización de la adolescencia femenina es la posición que ocupa la muñeca Barbie. En la primera sección del cuento, justo antes de que las narradoras mencionen a Grace por primera vez, describen a unas “fake Barbie dolls, the ones with fake Barbie names like Trissy, whose skin is a little too orange, whose hair is a little too blond and you can see the roots of it set in little holes” (Ng 71). Las narradoras expresan su desprecio hacia estas muñecas ya que, mientras ellas querían Barbies reales, sus mamás les compraban Trissys porque son más económicas. La imagen de estas muñecas vuelve más adelante en la narración, cuando ven a Grace con maquillaje y ropa distinta a la que usaba en un principio: “The girl in front of us doesn’t even look like our Grace anymore. She looks like a Trissy doll: tiny clothes, perfect makeup ... She looks just like us except for her bare wrists” (Ng 81). Mientras que Angie, Carrie y Mandy se identifican con las muñecas Trissy, en un principio ven a Grace como una Barbie, ella era el ideal que no pueden alcanzar. Catherine Driscoll escribe sobre la importancia de las muñecas, y en particular de Barbie. Describe a estas muñecas como “one of the most recognized icons of Western girlhood” y como la imagen que pone a las niñas en relación con la máquina del género (97). La autora considera una diferencia importante entre las muñecas Barbie que tienen un oficio, o que son madres, y las Barbies que más se venden: las que sólo son Barbie. De las últimas dice que son un ejemplo de la adolescencia femenina “ideal”, en tanto que las muñecas al igual que las adolescentes son “mujeres/no-mujeres”. Barbie es el modelo ideal de esta adolescencia a la que

⁴ Un ejemplo de esto es *Vindications of the Rights of Woman* de Mary Wollstonecraft. En este libro publicado en 1792, Wollstonecraft afirma que tanto niñas como niños deberían recibir la misma educación. Además, la autora critica las opiniones de pensadores como Rousseau, quien proponía que las niñas juegan con muñecas por una predisposición natural y no porque, como dice Wollstonecraft, es el juguete que se les da.

Angie, Carrie y Mandy no pueden aspirar por su situación socioeconómica, y a la que creen que Grace representa porque cuando la conocen aún es inocente.

Tanto la mención de las muñecas, como el juego de las pulseras y los juegos con Grace implican cierto nivel de performatividad. Dentro de la narración, esto crea un paralelo entre el desarrollo de las cuatro niñas que atraviesan la pubertad y adolescencia siguiendo una serie de reglas impuestas y actuando como creen que se espera que lo hagan y las reglas y ficciones de los juegos mismos. En *El género en disputa*, Judith Butler retoma lo dicho por Lacan sobre la figura del Falo. Mientras que Lacan se limita a decir que el hombre *tiene* el Falo y la mujer *es* el Falo, Butler profundiza en las implicaciones de *serlo*, y determina que “‘ser’ el Falo es ser el ‘significante’ del deseo del Otro y aparecer como ese significante. Es decir, es ser el objeto, el Otro de un deseo masculino (heterosexualizado), pero también representar o evidenciar ese deseo” (115). De esta manera, la construcción social de la feminidad parte del presupuesto de la otredad de las mujeres en relación con los hombres. A partir de estas ideas, Butler continúa con el concepto de la feminidad como una mascarada en la que “las mujeres deben convertirse —deben ‘ser’ (en el sentido de ‘posar como si lo fueran’)— justamente en lo que los hombres no son y, con su misma carencia, determinar la función principal de los hombres” (118). Esto, a su vez, establece una relación de poder en la que los hombres no pueden ser hombres sin que las mujeres cumplan con la idea de feminidad que ellos imponen. No obstante, Butler no se limita al poder que implica la idea de género, sino que intenta “desenmascararla” afirmando que “si el ‘ser’ —la especificación ontológica del Falo— es una mascarada, entonces reduciría todo el ser a una forma de apariencia, el parecer ser, con el resultado de que toda la ontología del género se puede reducir al juego de apariencias” (120). De este modo, el concepto mismo de género no es una realidad, sino un constructo que resulta de una lucha de poderes. Respecto al papel que juegan las mujeres en esta

mascarada, la autora explica que “la feminidad es aceptada por una mujer que ‘desea tener masculinidad’, pero que tiene miedo a ser castigada por apropiarse de la apariencia pública de la masculinidad” (128).

De manera similar a la importancia de las muñecas en la cultura popular, son relevantes las representaciones literarias de la feminidad de los siglos XVIII y XIX en obras como las escritas por Jane Austen, en las que las protagonistas (normalmente adolescentes) salen de la esfera privada a la pública en una especie de rito de paso social, por medio del cual se visibilizan ante una sociedad que sólo consideraba la existencia o bien de niñas, o bien de mujeres (Mitchell y Reid-Walsh 9-10).⁵ La visibilización de las adolescentes se hace aún más fuerte en la segunda mitad del siglo XX, particularmente en el caso de las adolescentes en Estados Unidos: “Since the 1950’s, women growing up in America have been indelibly imprinted by movies, television, ads, magazines, and popular music” (Douglas 13). Sin embargo, dicha representación ha estado a cargo, en su mayoría, de hombres, quienes suelen anteponer sus concepciones idealizadas de la feminidad en sus trabajos. Tal es el caso de la película *Closer*, la cual entran a ver las niñas de “Girls, At Play” a petición de Grace. Esta película es una adaptación de la obra del mismo título escrita por Patrick Marber, y relata la historia de dos parejas de infieles en Londres. A pesar de los diversos temas que la película aborda, una de las razones principales por las que se hizo popular fue el personaje interpretado por Natalie Portman: una desnudista de 24 años que utiliza un nombre falso incluso en sus relaciones más íntimas. Este personaje crea una personalidad que se ajusta a lo que cada uno de los personajes masculinos desean que sea; con Daniel (Jude Law) finge ser inocente y crédula, actuando como si no supiera que éste la engañó, mientras que con Larry (Clive Owen) actúa como la desnudista seductora que controla a todos en su vida por medio de su sexualidad.

⁵ El capítulo 2 profundiza en el rito de paso en el siglo XXI.

El personaje de Natalie Portman en *Closer* es el de una mujer joven que cree que debe mentir para darle placer a los hombres con los que se relaciona, y más aún, cree que hacerlo debe darle satisfacción. Una de las líneas más populares de este personaje es: “Lying is the most fun a girl can have without taking her clothes off; but it’s better if you do” (1:08:50), y a pesar de que el resto de la película muestra que no es así como ella se siente de verdad, tanto los otros personajes, como parte de los espectadores creen que sí lo es. Un ejemplo de esto son las dos canciones que el grupo Panic! At The Disco lanzó un año después del estreno de la película, cuyos títulos forman la cita previa, y en los que una voz masculina narra la experiencia de ser engañado y de ir a un club de desnudistas. En ambas canciones, la mujer es vista como la cruel seductora que, con sus mentiras, causó el dolor del cantante. A pesar de que el personaje interpretado por Portman tiene 24 años, es decir, ya no es una adolescente, la apariencia física de la actriz es la de alguien más joven. La sexualización de las mujeres que aparentan ser más jóvenes va de la mano con la sexualización de las adolescentes, y al tratarse de una mujer joven, sin familia y sin dinero que parece obtener poder al hacer uso de su sexualidad, *Closer* se vuelve un claro ejemplo de los modelos a seguir que las niñas en situaciones similares a las de Angie, Carrie, Mandy y Grace idealizan.

El cuento empieza con la descripción de un juego en el que las primeras tres niñas participan antes de la llegada de Grace a la escuela; en él, los niños arrancan pulseras de las muñecas de las niñas y, dependiendo del color de la pulsera, ellas tienen que hacer algún acto sexual con ellos: “This is how we play the game: pink means kissing; red means tongue. Green means up your shirt; blue means down his pants. Purple means in your mouth. Black means all the way” (Ng 70). Éstas son las primeras líneas del cuento, por lo que aún no se han presentado los personajes que conforman esa unidad (*we*). Destaca, no obstante, el título “Girls, At Play” que

remite a la imagen de niñas jugando, contrastado con la descripción inicial del juego. No es sino un párrafo después que confirman su edad: “In eight grade we’re too old for four-square and tetherball and kickball” (Ng 70). A pesar de que enfatizan ser demasiado grandes para otro tipo de juegos, son aún muy jóvenes para que su participación en el juego que describen sea considerada *normal*.

En *Girl Culture: An Encyclopedia*, Claudia Mitchell y Jacqueline Reid-Walsh presentan una serie de definiciones relevantes a los *Girl Studies* en el siglo XXI; una de dichas definiciones corresponde a las pulseras que usan las niñas de “Girls, At Play”. Las autoras las llaman “*sex bracelets*”, y mencionan que se hicieron populares en la década de 1980 gracias a Madonna, aunque su significado no era el mismo que en la actualidad.⁶ Posteriormente explican el juego de la misma manera que es explicado en el cuento, y le dan un nombre: *Snap*. Lo más relevante de la definición de las pulseras y el juego es que no existen pruebas de que sea un juego real, por lo que las autoras reflexionan sobre el carácter mítico del juego y las respuestas sociales al uso de las pulseras:

sex bracelets became the focus of media attention in 2003, and were even featured on an episode of the popular high school drama *Degrassi: The Next Generation* during the 2004–2005 season⁷ ... Because of this media frenzy, many school administrators and principals have officially banned them from schools across the United States. When taken at face value the sex bracelet reflects the public nature of the sexualization of girl tweens and

⁶ El uso de pulseras se ha ligado a diversos significados (amor, amistad, castidad, etc.) durante muchos años. Sin embargo, a partir de la popularización en 2004 de las pulseras amarillas de *Livestrong* que tenían como objetivo apoyar a la lucha contra el cáncer, se hizo más común suponer que el utilizar una pulsera tiene siempre algún significado particular.

⁷ Basándome en las referencias a las películas *The Polar Express* y *Closer*, estrenadas en noviembre y diciembre del 2004 y la mención al mes de marzo, puedo situar “Girls, At Play” en el mismo periodo de tiempo.

young teenagers ... As girls are exposed to greater amounts of sexual content in various media, they may feel pressured to seek peer approval by participating in premature sexual contact. Consequently, they wear the bracelets to demonstrate their willingness to engage in sexual behavior. (529-30)

El juego, ya sea real o no, es un ejemplo de la influencia que la sociedad tiene en el desarrollo sexual de las niñas. Asimismo, refleja el miedo que le tienen los adultos a la pérdida de la inocencia de las niñas y niños, ya que un objeto tan aparentemente insignificante como una pulsera de plástico puede crear pánico al tener una connotación sexual.

El extrañamiento que causa el leer sobre niñas de 13 años sexualmente activas es resultado de dos elementos que son parte del cuento: la adolescencia como concepto —o, más bien, la falta de una definición clara de esa etapa— y la manera tan ambigua en la que se presentan las razones por las cuales las niñas juegan de esa manera. El concepto de adolescencia, de acuerdo con Lydia Kokkola, es resultado del “mito de la inocencia infantil”, del cual los adultos se valen para poder reafirmar su existencia (un adulto sólo puede existir si existe un niño).⁸ Para Kokkola el mito de la inocencia infantil es, principalmente, una relación de poder establecida por los adultos para mantener su dominio sobre de los niños (21). Es decir, no existe realmente una conexión entre el ser niño y ser inocente; más aún, la inocencia y la experiencia no dependen de la actividad sexual, sino de las reglas impuestas por los adultos y la capacidad de los niños de seguirlas.

Partiendo de esto, surgen teorías que se centran específicamente en la adolescencia femenina como resultado de las reglas impuestas por los adultos de la sociedad. Esto es relevante en el caso de “Girls, At Play”, ya que las 4 niñas son las únicas con diálogos dentro de la narración.

⁸ Aunque Kokkola toma el término “mito de la inocencia infantil” del libro *Radical Children’s Literature: Future Visions and Aesthetic Transformations in Juvenile Fiction* de Kimberly Reynolds, en este capítulo sólo considero las interpretaciones de la primera autora.

En una entrevista con *Los Angeles Review of Books*, Celeste Ng habla de la ausencia de voces masculinas en su obra: “There are plenty of books and writers who focus on men and their stories; frankly, I’m not especially concerned that those stories are going to be ignored or overlooked” (Ávila).⁹ Al ser una decisión consciente la de concentrarse en personajes femeninos y sus voces y experiencias, el género toma un papel importante dentro de la narración, por lo que no se trata únicamente de definir el concepto de adolescencia, sino, específicamente, el de adolescencia femenina.

La adolescencia como concepto surge hasta finales del siglo XX, y no es sino hasta después de la Segunda Guerra Mundial que se asientan las bases sociohistóricas de lo que la adolescencia representa hoy en día. Lydia Kokkola explica que los padres que vivieron la guerra y la Gran Depresión deseaban mejores condiciones de vida para sus hijos, por lo que preferían que estudiaran hasta grados más altos que ellos. Esto hizo que el periodo en el que los hijos dependían económicamente de sus padres se extendiera (32-33). Sin embargo, mientras más edad tienen los hijos, más cerca se encuentran de ser adultos, y aunque dependan económicamente de sus padres, se vuelve más difícil ejercer el control, sobre todo de corte moral, que se puede ejercer cuando son niños.

Las narradoras de “Girls, At Play” explican que juegan todos los días, y que, como todo juego, éste tiene reglas: “You go with the boy who snaps your bracelet. You don’t pick the boy; he picks you; they’re all the same to you. You do exactly what the color prescribes, even if you hate him” (Ng 70). Estas primeras reglas sugieren que, aunque Angie, Carrie y Mandy deciden jugar, su agencia termina al decidir ir o no al punto de encuentro para el juego. No pueden controlar lo que tienen que hacer ni con quién hacerlo. “No talking other than hello” (Ng 70). Lo que podría

⁹ La entrevista trata principalmente de la publicación de su segunda novela *Little Fires Everywhere*, sin embargo, esta ausencia de voces masculinas es una característica en la mayor parte de la narrativa de Ng.

parecer un experimento para relaciones sexoafectivas, es en realidad un experimento exclusivamente sexual, en el que —al menos hasta este momento— tanto niñas como niños se vuelven objetos que forman parte de un acto. Sin embargo, las reglas que las narradoras dan no aplican también para los niños, sino sólo para ellas, y nunca dicen quién creó tales reglas: “Don’t tell anyone if you hate it, if his tongue feels like a dead fish in your mouth, if his hands leave snail-trails of sweat down your sides” (Ng 70). No existe una parte de las reglas que se refiera a las cosas que los niños no pueden decir de las niñas, así como no existen ejemplos en los que lo que no pueden decir sea positivo. En las pocas menciones de lo que sienten al hacer lo que las pulseras les indican, siempre se trata de sensaciones de repulsión, asco y odio: “Pretend it never happened. Rub the dent on your arm, the red welt where the bracelet snapped and split, until it goes away” (Ng 70). Para el final del párrafo, las narradoras no sólo han dado todas las reglas del juego, sino que también han mostrado una postura ante su sexualidad, la cual implica más una obligación de satisfacer los deseos de los niños y una autocosificación que una búsqueda de placer sexual propio.

Esta manera de describir el juego y sus reglas hace que surja una pregunta: ¿por qué lo hacen? Ellas mismas aclaran que no es por las hormonas, implicando que, efectivamente, no tienen que ver con un deseo sexual en sí: “We aren’t stupid, or high. We don’t do it because we don’t know better. And it isn’t hormones either. If you asked us, we couldn’t explain, but it has something to do with their stares” (Ng 71). Si bien, la presencia de dichas miradas es mencionada en más de una ocasión, las narradoras no aclaran quiénes las miran, únicamente explican el porqué. Siempre las han mirado porque viven al sur de Scotsdale Avenue, “where the houses are smaller and mostly rentals” (Ng 71). También dicen que nadie cree que las niñas de su escuela jueguen “this kind of game” (Ng 71); suponiendo que tal vez esperan conductas similares de parte de las alumnas de otras escuelas, o de preparatoria:

But certainly not at the junior high school, where the kids still get recess, where parents still pack lunches sometimes, where Mr. Petroski the principal still comes on the P.A. every morning to lead the Pledge of Allegiance. Not in this tidy little world where there are still four-square courts and hopscotch grids painted on the blacktop. Certainly no one plays games like that here. (Ng 71)

En la aclaración tanto de las diferencias entre las escuelas de una zona a otra de la ciudad, y en la suposición de que “(m)aybe there are a few naughty girls at the high school” (Ng 70), se encuentra un juicio moral por parte de la sociedad: esa clase de “juegos” son de esperarse en niñas de clase baja y en adolescentes, no en estudiantes de clase media a alta. Es precisamente esta distinción de quién debe y quién no debe participar de actividades sexuales lo que parece llevar a Angie, Carrie y Mandy a hacerlo, puesto que ellas ya están marcadas por su condición social, y al llegar a la pubertad son marcadas también por su condición como mujeres: “Some of them say we’re stupid, or high. Some of them say we don’t know any better. Some call us sluts. We are the fallen women of Lakeview Heights Middle” (Ng 71).

Las miradas de los otros, las cuales motivan a las niñas a jugar, pueden ser clasificadas en tres categorías diferentes: la relacionada con la clase social, la mirada femenina y la mirada masculina. La primera es a la que se refieren al decir “They’ve always stared” (Ng 71), ya que después de decirlo, listan las razones por las cuales las miran, que incluyen la zona en la que viven, la manera en que cargan sus almuerzos y los trabajos de sus padres. De ahí que sientan una atracción instantánea hacia Grace, porque cuando la conocen notan que su ropa no le queda bien —sus pantalones son muy cortos y su playera muy grande— y que, al igual que ellas en el pasado, es juzgada por ello: “The other girls don’t tease her, or call her names, or throw things at her. They just stand in a knot looking at her ... we remember exactly what it’s like to be her” (Ng 72).

A pesar de que las miradas que las señalan por su clase son el motivo por el cual juegan con las pulseras, es el mismo juego el que les permite cambiar esas miradas y sentirse en control de las mismas. La segunda categoría de la mirada a la que me refiero es la femenina, en este caso la de sus compañeras en la escuela. La reputación de Angie, Carrie y Mandy, marcada por el juego, les merece miradas de rechazo por parte de otras niñas: “The other girls pretend not to know us. Their worlds are full of wholesome extracurriculars: riding lessons, field hockey practice, violin, ballet” (Ng 71). La mirada femenina también está marcada por la distinción de clase, pero al tratarse de un repudio a su conducta sexual, puede ser interpretado también como celos por ser ellas el objeto de deseo de los niños. Por ser la mirada de sus iguales, funciona también como un recordatorio de que lo que hacen está mal (desde el punto de vista de la sociedad) y las hace sentir en ocasiones avergonzadas, particularmente cuando Grace se entera del juego.

De la tercera categoría, la mirada masculina, surgen más objetos de estudio, ya que no se trata de una mirada simple o fija. En un principio, al describir el juego, las narradoras dicen: “The boys come past us, in a bunch, all elbows, laughing. They pretend not to look. We pretend not to see them” (Ng 70). Sin embargo, el “no mirarse” es sólo parte del juego, ya que sólo fingen no verse, y en el momento en que Angie, Carrie y Mandy no van al lugar de reunión, las miradas se vuelven explícitas: “The boys drift toward the abandoned flagpole, their eyes longing after us” (Ng 72). Como mencioné previamente, mientras juegan, tanto niños como niñas son objetos, sin embargo, al no estar jugando, las niñas son el objeto de deseo de los niños. Laura Mulvey explica la relación entre la mirada masculina y la cosificación femenina al poner en una relación binaria la escopofilia (el placer de ver) y el ego libido (el placer de ser visto): “Woman then stands in patriarchal culture as a signifier for the male other, bound by a symbolic order in which man can live out his fantasies and obsessions through linguistic command by imposing them on the silent

image of woman still tied to her place as bearer, not maker, of meaning” (15). De este modo, a pesar de que Angie, Carrie y Mandy tienen poder al transformar las miradas de rechazo en miradas de deseo, el cual se refuerza cuando deciden no ir al lugar de encuentro, todavía están sujetas al poder de los niños. Ellas son objetos y ellos sujetos. Más aún, ellas se colocan a sí mismas en la posición de objetos para satisfacer el deseo de ellos. Quizá por ello describen las miradas como algo que aman y odian a la vez: “We hate the stares and we love them too and maybe that’s why we play the game” (Ng 71).

Como expliqué en la introducción, la voz narrativa de “Girls, At Play” se opone a la convención de los narradores en primera persona, porque este tipo de narradores suelen narrar sus propias historias. Fludernik los llama “narradores abiertos”; narran su historia y son vistos haciéndolo (21). No obstante, Angie, Carrie y Mandy carecen de la visibilidad requerida para ser consideradas una narradora abierta, puesto que son parte de un colectivo (*we*) en el que carecen de individualidad. En ningún momento se distingue la voz de alguna de ellas, y cuando se presenta un diálogo, no es posible saber qué niña lo dice. De esta manera, ellas narran su historia desde el lugar de objetos en el que se colocan a sí mismas, y al ver a Grace aún como un sujeto, ella se vuelve la verdadera protagonista a pesar de ser una desconocida al principio. A pesar de reconocerse como objetos, Angie, Carrie y Mandy están en una búsqueda constante de su identidad y autonomía, y se muestran inconformes con su situación, en ocasiones con el juego, e incluso con la manera en la que la gente les llama.

A pesar de que los diminutivos son generalmente utilizados como muestra de afecto, para las narradoras son una manera de corromper un nombre. Alastair Fowler escribe sobre los diminutivos y explica que, aunque expresan familiaridad, también tienen una connotación despectiva relacionada principalmente a diferencias sociales y a la esclavitud: “the slaves’ single

names were more often than not shortened, familiar forms ... (the diminutives) took intimacy for granted, without at all negating hierarchy” (157). Aunque las niñas no son esclavas en este sentido, existe la noción de que los diminutivos de sus nombres les fueron impuestos por otras personas, ya sea para denotar su condición de niñas, o para imponer un control sobre ellas al no permitirles nombrarse a sí mismas. Más aún, es común encontrar que a las mujeres se les minimice llamándolas “niñas” o “nenas” (*girls*). Aunque las narradoras se ven a sí mismas como mujeres y a Grace como una niña, es con ella con quien podrían tener sus nombres completos, ya que la inocencia de ésta las alejaría de las imposiciones de quienes las nombran, y por ende las orillan a participar del juego. Esto les permitiría ser individuos nuevamente. “‘Grace,’ she says. ‘Grace,’ we repeat. ‘Grace.’ We like the sound of it, the round single syllable, like a polished metal bead. A simple name, a sweet name. A name not yet corrupted into a diminutive. We wonder, for a moment, if with Grace we can be Angela, Caroline, Amanda” (Ng 73). El nombre de Grace remite a las narradoras a una especie de Gracia divina que les permitiría vivir lejos del escrutinio de la sociedad y las reglas de comportamiento que la misma les impone. Esta clase de nombres es denominada “crátulos”, y se caracterizan por tener un significado moral (Fowler 2).¹⁰

Denominar a Grace como un personaje al que las narradoras relacionan con la inocencia y la Gracia Divina podría limitar sus características, pero el proceso de nombramiento en el cuento es aún más complejo. En primer lugar, son las narradoras quienes ven así a Grace, no ella misma. Además, la forma en que narran, desde la primera persona del plural, hace que sólo su perspectiva esté presente en el cuento; el nombre de Grace no tiene que significar nada, puede ser sólo un nombre y las narradoras deciden darle más importancia. Que un grupo de personajes formado por

¹⁰ Fowler cita a Anne Barton quien utiliza el término en inglés *Cratylus* refiriéndose al filósofo griego Crátulo y al diálogo de Platón que lleva su nombre. En dicho diálogo, Crátulo y Hermógenes discuten sobre la naturaleza de las palabras y los nombres de las cosas; el primero propone un significado natural en cada nombre, mientras que el segundo sugiere que los nombres son arbitrarios y no definen a las cosas o personas.

mujeres, o en este caso niñas, se interese tanto por sus nombres no es extraño; particularmente después de tantos años de tradición en los que los personajes femeninos no tenían nombre o usaban el de sus esposos (Lady Macbeth y Mrs. Dalloway, por ejemplo). Un nombre representa identidad, y especialmente en el caso de las adolescentes, el poder de manipular sus nombres les permite presentarse ante el mundo como desean ser vistas (Nielsen y Nielsen ix). Angie, Carrie y Mandy desean ser algo distinto a lo que creen ser, y por medio de lo que Grace representa, podrían hacer ese cambio, empezando por sus nombres.

Tras el primer encuentro, Grace nota las pulseras y las narradoras las esconden inmediatamente, diciendo que no son nada. La decisión que toman de no hablar del juego con Grace, y, posteriormente de no jugarlo, es una de las señales que dan de la vergüenza que les provoca y de sus deseos de conservar la inocencia de Grace. Este deseo asemeja a aquel que ya he mencionado que los adultos tienen de preservar la inocencia de los niños. Sara Ahmed sitúa a la vergüenza en un punto crucial para la reconciliación o sanación de heridas del pasado, particularmente dentro de comunidades o naciones, y afirma: “To acknowledge wrongdoing means to enter into shame; the ‘we’ is shamed by its recognition that it has committed ‘acts and omissions’” (101). El reconocimiento de las narradoras de lo que les causa vergüenza les permite tratar de redimirse al preservar la inocencia de Grace. Sin embargo, mientras que para ellas el relacionarse con Grace es una manera de volver a ser niñas, para ella esta amistad representa el detonador de su rito de paso hacia convertirse en una mujer como ellas lo son. Las cuatro niñas al tener edades tan cercanas se encuentran atravesando la pubertad prácticamente al mismo tiempo aunque no lo noten. Es por ello que todas son víctimas de la misma presión social y de los cambios internos que les cuesta trabajo comprender (sobre todo en el caso de Grace). La pubertad y la adolescencia no son eventos aislados, y así como Grace pasa por esas etapas, también las

narradoras, y, eventualmente, todas las niñas. Las circunstancias particulares cambian, pero las generales, las relacionadas a la sociedad, parecen ser las mismas siempre desde su perspectiva. Es así que la historia de Angie, Carrie, Mandy y Grace forma una sinécdoque, ya que pretende mostrar algo por lo que muchas niñas pasan, pero usando sólo la experiencia de 4 de ellas.

Capítulo 2. “I’m Not a Girl, Not Yet a Woman”: el rito de paso de Grace

Let's get these teen hearts beating
Faster, faster
So testosterone boys and harlequin girls
Will you dance to this beat
And hold a lover close?
Ryan Ross, “Lying Is The Most Fun A Girl Can Have
Without Taking Her Clothes Off”

En el periodo de tiempo que abarca “Girls, At Play”, Grace atraviesa una serie de cambios en su personalidad que tienen como punto de culminación el final del cuento, cuando decide jugar. Es importante considerar que la narración está a cargo de Angie, Carrie y Mandy, y aunque la focalización esté principalmente en Grace, no es ella quien cuenta su historia. Lo anterior hace que cualquier lectura posible de dicho personaje sea más especulativa que certera, debido a que Grace se lee a través de las palabras de las narradoras. En este capítulo me concentro en la influencia de las narradoras y de la sociedad sobre Grace, la cual funciona como detonador para los cambios que ella atraviesa. Propongo que dichos cambios, en Grace, constituyen un rito de paso que está enmarcado por una sociedad patriarcal.

El concepto de “ritos de paso” es atribuido a Arnold Van Gennep, quien en su libro *Los ritos de paso* explica diferentes ceremonias de transición en diferentes sociedades. Una de las afirmaciones de Gennep al hablar de los ritos de paso en general es que se trata de procesos sociales no necesariamente ligados a la naturaleza. En los ritos de paso, lo más importante es el papel que debe representar un individuo ante su comunidad. Dicho individuo se encuentra en una posición liminal, sin estar fuera de la comunidad, pero sin estar del todo dentro, ya que el completar el rito de paso le permitirá volverse un miembro de ella.

Abigail Brenner estudia los ritos de paso desde un punto de vista psicológico, considerando las diferencias entre los ritos masculinos y femeninos. En la introducción de su libro, explica lo

expuesto por Gennep diciendo que existen tres etapas importantes en el proceso de paso: la etapa preliminar, liminal y posliminal. Brenner cambia el enfoque al denominarlas, respectivamente: separación, en la que el individuo se aleja de sí mismo o de su sociedad como preparación mental y emocional para el cambio; transición, la cual se considera un punto liminal en el que el individuo ya no está donde solía estar, pero aún no ha llegado a donde se desea; y la incorporación (renacimiento), en la que el rito se completa y el individuo se reintegra a la sociedad con un nuevo estatus. El último paso es también conocido como renacimiento por la tradición religiosa y ceremonial de los ritos de paso que buscan una “muerte” del sujeto como era anteriormente y su renacer metafórico. No obstante, Brenner cita también a Bruce Lincoln, quien explica que en el caso de las mujeres los pasos son: el encierro, que puede ser literal al permanecer aisladas en su hogar, o metafórico al llegar a la realización de que no pueden alejarse del mismo en tanto que pasarán de hijas a madres; la metamorfosis (o aumento), que Brenner describe como limitada por las variables biológicas de la pubertad femenina; y la aparición (o salida), en la que a la mujer se le reconoce como tal. Lincoln afirma que para las mujeres todos estos pasos ocurren mayormente en la experiencia privada, ya que la sociedad no permite que el rito de paso femenino sea público (11-17). Sin embargo, considero importante el hecho de que ambos tipos de rito están clasificados por hombres, así como el hecho de que Gennep publicó su libro en 1909 y Lincoln en 1991. Es por ello, y por parte de la conclusión de Brenner, quien cree que, si bien es cierto que en los ritos de paso tradicionales las mujeres no necesitan morir para renacer como los hombres, las mujeres contemporáneas sí lo hacen, que analizo el rito de paso de Grace como una combinación de ambos (el rito “masculino” y el “femenino”), en el que las etapas son el encierro, la metamorfosis y la incorporación.

Al llegar Grace al pueblo, casi inmediatamente se establece una relación de cuidado entre ella y las narradoras. Angie, Carrie y Mandy crean una comunidad propia que se basa en su condición social, su género, su edad y el juego.¹¹ Dicha comunidad les da un sentido de pertenencia, y tras conocer a Grace, un sentido. Al verse a sí mismas como mujeres, en comparación con Grace, a quien ven como la niña que alguna vez fueron, se dan a la tarea de protegerla e instruirla. Desde el primer contacto que tienen con ella, la protegen de las miradas: “We cross the asphalt and cluster around her, like mother elephants circling a calf. We shield her from the stares with our bodies” (Ng 72). El instinto maternal con el que describen sus acciones y la colectividad de su voz narrativa hacen de ellas un ejemplo de la manera en que la protección y los conocimientos son transmitidos de una generación de mujeres a otra. La manera en que se establece la amistad entre Grace y las narradoras es común en relaciones entre mujeres. Existe un deseo de protegerse mutuamente; sin embargo, Grace no cuida a sus amigas, sólo es cuidada. Si bien esto podría tomarse como una actitud egoísta de su parte, también es importante considerar tres aspectos de este personaje y su relación con las narradoras: 1) no sólo las narradoras se consideran mujeres con experiencia, sino que Grace las ve de esa manera y se ve a sí misma como una niña pequeña a su lado; 2) dado que ella no tiene madre y vive sola con su papá, carece de figuras maternas, por lo que, al sentirse protegida por mujeres, adopta una actitud de niña pequeña que no puede más que dejar que la cuiden; 3) no debemos olvidar que la narración depende en su totalidad de Angie, Carrie y Mandy y que al finalizar el cuento se encuentran tan heridas y molestas

¹¹ La relación de las niñas empieza como una de cuidados, pero conforme avanza la historia es evidente que no lo es. Nel Noddings explica que para que una relación de cuidados exista, ambas partes deben realizar actos de cuidado (13). Sin embargo, Grace nunca cuida a sus amigas, y la atención que Angie, Carrie y Mandy le dan a su nueva amiga se convierte en otro juego de poder en el que ellas quieren controlarla.

con Grace que puede existir un filtro en la historia en el que hagan parecer que Grace nunca devolvió los cuidados que se le dieron.¹²

La estructura del cuento permite desarrollar más la idea de que la historia narrada es la de Grace y no la de Angie, Carrie y Mandy. A lo largo de la narración hay 9 espacios entre párrafos, y cada uno aparece tras un momento clave en el rito de paso de Grace hacia la pérdida de la inocencia. A pesar de que la historia está narrada por las niñas a manera de confesión, no puede obviarse la interferencia de la autora.¹³ Ésta se ve no sólo en la manera en que las niñas *hablan*, sino también en la manera en la que los hechos están organizados. Si bien, Angie, Carrie y Mandy notan los cambios en Grace, es Ng quien decide separar el cuento en secciones que marcan puntos importantes en el proceso que la niña atraviesa. La sección del cuento previa al primer espacio entre párrafos es la que describe el juego, y es la única sección en la que Grace no está presente y en la que las narradoras hablan abiertamente del juego. Aunque esto puede ser muestra de que están contando su historia y no la de otra niña, también puede interpretarse como contexto para entender lo que le pasa posteriormente a Grace. Es importante que presenten el juego desde que comienza la narración porque, finalmente, es por él que su relación con Grace termina. Esta sección termina con una sola oración mencionando por primera vez a Grace: “This is how we are when Grace moves to town” (Ng 72). Queda claro después de que dicen esto, que se espera un cambio entre quiénes eran cuando Grace llega y en quiénes se convierten posteriormente. Pero también ellas cambian a Grace. Quizá la razón por la que es tan problemático discernir de quién es la

¹² Más importante, aunque hay una colectividad en la voz narrativa, no podemos obviar la imposibilidad de que tres voces narren una misma historia. De modo que siempre estará la sombra de una sola niña detrás de ese *we*.

¹³ La historia asemeja en ocasiones a la escritura confesional, ya que está escrita en primera persona, y las narradoras dejan ver sus defectos y deseos, algunos de los cuales nunca hablan con Grace. A pesar de ello, al contar su historia, dejan que los lectores sepan su versión de los hechos, incluyendo los detalles de los que más se avergüenzan.

historia, quién es la protagonista, es porque, como lo mencioné anteriormente, el cuento funciona como una sinécdoque representando a la adolescencia femenina. Esta no es la historia de Grace, ni de Angie, Carrie y Mandy, es la historia de las niñas al pasar por la pubertad.¹⁴

En la segunda sección del cuento, Angie, Carrie y Mandy conocen a Grace y notan su presencia y la manera en la que las otras niñas la ven, juzgando su ropa: “Her shirt is too big: she’s tiny and it’s huge and hangs down past her butt. The cuffs of her pants stop at her ankle and a band of black cotton sock shows between hem and sneaker-top. Her shoes are too new, too stiff, too blindingly white in the lunchtime sun” (Ng 72). Ellas saben cómo se sienten esas miradas y es por ello que utilizan sus cuerpos para protegerla de las mismas. Específicamente, las narradoras recuerdan ser como ella y así es que su amistad les ofrece un nuevo comienzo. Posteriormente, todas van a casa de Grace y juegan con juguetes que recuerdan haber tenido “cuando aún eran niñas”, y a cambio le enseñan las cosas que para ellas son importantes:

like how to find the best seats in the movie theater. Asking for butter in the middle of your popcorn, not just on top. How to snap your gum. How to tell the future with straws ... And we teach her about making wishes: on maple-tree helicopters, on cottonwood puffs, on dandelion heads, when you see the first star at night. And on eyelashes, held on someone else’s finger, the most sacred of wishes, a tiny curl bearing your most secret hopes. (Ng 74)

Tras aprender todo esto, Grace quiere saber si puede pedir lo mismo dos veces, lo que sorprende a las narradoras que desean tantas cosas. Es en ese lugar en el que se encuentra el segundo espacio entre párrafos, cuando las narradoras sienten asombro de estar con alguien “que quiere tan poco” y Grace sólo permanece en silencio. Éste es el punto de encierro en el rito de paso de Grace, ya

¹⁴ Existen características de la adolescencia femenina en la historia que pueden generalizarse más allá del contexto de los personajes de la historia. Sin embargo, se podría argumentar que ésta no es la historia de *la adolescencia femenina* en general, sino de éstas dentro de un contexto suburbano estadounidense.

que llega a una realización que parece relacionarse con los cambios que presenta posteriormente en el cuento. Sin embargo, mantiene en secreto lo que desea, así como cualquiera que sea su motivación para actuar de manera distinta en el futuro. Contrario al encierro “tradicional”, el cual es literal puesto que las mujeres permanecían dentro de su hogar, el encierro de Grace es mental; funciona como tal porque tiene un secreto que sus amigas no pueden descifrar.

Los siguientes espacios entre párrafos marcan los puntos de metamorfosis de Grace. El primero es cuando tras verla inquieta, Angie, Carrie y Mandy buscan hacerla sentir bien, aunque no saben qué le pasa, ya que se sienten responsables de “preserve her lovely clumsiness, that artless, awkward smile”. Grace quiere ver la película *Closer*, y las narradoras ceden a pesar de sentirse: “shocked at her choice” (Ng 75). Esta experiencia en el cine no sólo es parte de la metamorfosis de Grace, quien se siente complacida al darse cuenta de lo sencillo que era entrar a ver una película para adultos, sino también un reflejo de las razones por las que Angie, Carrie y Mandy jugaban con las pulseras, y de por qué Grace desea hacerlo. Al igual que el personaje principal de *Closer*, las niñas de “Girls, At Play” viven dentro de una sociedad cuyas expectativas las orillan a actuar de cierta manera con el fin de satisfacer el deseo masculino. Más aún, las niñas del cuento viven sus cuerpos como sexualizados aunque no lo son en realidad y sin comprender del todo las implicaciones de que lo sean. En las tres narradoras del cuento se encuentra una lucha entre lo que creen que deben hacer (el juego) y lo que quieren en realidad (una inocencia como la de Grace).¹⁵

La performatividad del género que aparece en los juegos y la película que ven se refuerza cuando juegan con los disfraces en casa de Grace. Mientras Angie, Carrie y Mandy se ponen

¹⁵ El anhelo de inocencia que las narradoras tienen es complicado desde mi punto de vista como adulta, porque ellas *son* inocentes en muchos aspectos, pero creen que no lo son. Desean la inocencia que Grace representa, pero la quieren preservar en ella misma, puesto que piensan que no hay manera en la que ellas puedan ser inocentes después de lo que han vivido.

coronas y orejas de conejo, planeando con anticipación ir a pedir dulces en Halloween con Grace (actividad que para la mayoría de los adolescentes es demasiado infantil), ésta se pone la ropa de las tres narradoras: “Angie’s little lace top and Carrie’s denim skirt and Mandy’s platforms—and she’s looking not in the mirror but down at herself” (Ng 76). A pesar de que las narradoras aclaran que Grace no está usando un disfraz, la manera en la que toma una prenda de cada una y el hecho de que lo haga mientras juegan con los disfraces implica que en cierta manera lo es. Angie, Carrie y Mandy mencionan este episodio dentro de la sección del cuento en la que hablan de cómo jugaban con Grace, y al estar disfrazándose las tres, la acción de ponerse la ropa de sus amigas es muy cercana a la de ponerse un disfraz. La ropa que se usan las narradoras es muy distinta a la de Grace, además de que no le queda del todo bien y se siente fuera de lugar con ella en lugar de sentirse como sus amigas. Más aún, la preocupación de las narradoras al asegurarle que es perfecta como es y pedirle que no cambie nada implica que cuando ellas usan esa ropa es también un disfraz que no quieren que Grace use para que no tenga que actuar diferente. Sin embargo, en el cuarto espacio entre párrafos, y el siguiente punto del rito de paso, Grace llega a la escuela usando no sus características playeras con mensajes ecologistas, sino un suéter negro y ajustado.

La ropa es sólo el comienzo de la transformación física de Grace. Las narradoras dicen que después del episodio anterior “Grace begins to look like a TV with the colors tuned too bright. Her cheeks glow orange, her lips are magenta, her eyes look darkish and bruised” (Ng 76). Tras cuestionarla, admite que usaba acuarelas para maquillarse porque no tenía otra cosa, y las narradoras ven una oportunidad más de compartir su conocimiento con ella, usando sus propios productos en el rostro de Grace. Si bien se sienten orgullosas cuando la ven aplicando lo que le enseñan, tras saber que su papá no le compraría maquillaje entienden que lo que tienen que

enseñarle a continuación no les provocará el mismo sentimiento, cuando la llevan a la farmacia y le enseñan cómo roban cosas, Angie, Carrie y Mandy admiten:

We're nervous now. We never were before, when we'd lifted perfume and fancy glitter lotion and condoms, even that time when we stole an entire bag of potato chips and a can of dip to eat in the park behind Angie's house. But this time is different somehow. Our fingers shake and our palms get damp and we wipe them on our jeans and look over at Grace, who doesn't look at us but touches the tube under her shirt with the tips of her fingers. (Ng 77)

La diferencia entre robar cosas con Grace y sin ella es en parte relacionada a su falta de experiencia y la posibilidad de ser descubiertas por ello, y en otra parte a la posibilidad de que Grace cambie aún más y esté más cerca de perder la inocencia.

Los siguientes dos puntos de metamorfosis en el rito de paso de Grace son secciones cada una de un solo párrafo. En ambos párrafos se observan los cambios de apariencia y de actitud en Grace que Angie, Carrie y Mandy ya no pueden ignorar: "Sometimes we look at her, at this new creature with darkened eyes and sleek clothing, who keeps her head up in the hallways, who sees people look at her and bats her eyes and smiles. At first she looks like a stranger" (Ng 78). A pesar de que aún pueden reconocerla y se aferran a los recuerdos de la Grace del principio del cuento, con la que jugaban como niñas, el tono de la última oración del párrafo: "She's still our Grace" (Ng 76) resulta más un deseo que una afirmación. La siguiente sección narra el cambio que no pueden ver, pero que para las narradoras implica el mayor riesgo de perder a Grace: "Then one day Grace says, 'Carol Ann in my English class told me you used to play some kind of game at recess'" (Ng 76). Las narradoras intentan inmediatamente hacer caso omiso del comentario puesto que no conciben explicarle el juego a Grace, y le dicen que no significa nada: "Just a way to kill

time. Just something stupid we did before we met you” (Ng 76). Sin embargo, Grace sabe que mienten y Angie, Carrie y Mandy saben que no se olvidará del juego.

La última parte de la metamorfosis de Grace empieza cuando las narradoras dicen que ella no les ha hablado durante ocho días. A pesar de este distanciamiento, Angie, Carrie y Mandy no vuelven a su vida como era antes de Grace, sino que se quedan en el recreo viéndola reír con otras niñas hasta que es ella quien se acerca a pedirles ayuda. Este momento es crucial para el desenlace del personaje, ya que tiene su primera menstruación, y al actuar las otras tres niñas como sus guías, en el entendido de que son mayores y tienen más experiencia, además de que Grace ya sabe del juego, se crea una relación entre la menstruación, la vergüenza y la sexualidad. Las autoras de “Cycles of Shame” entienden esta relación como resultado de que la mayoría de las mujeres aprenden sobre su menstruación en clases de educación sexual a la par que aprenden sobre sexo, creando la idea de que ambas cosas tienen como objetivo único la reproducción (Schooler et al. 324-325). A su vez, marcan una distinción entre vergüenza y descontento con el cuerpo, señalando que se enfocan en la primera porque es la vergüenza la que involucra tanto evaluaciones negativas del cuerpo, como un deseo de esconderse que no están necesariamente causados por un rechazo al mismo. De igual modo, definen a la vergüenza como un sentimiento separado de la culpa, explicando que la culpa refleja un sentimiento de haber hecho algo malo, mientras que la vergüenza implica que la persona es algo malo. Lo anterior lleva al tema de la cosificación, a la cual Schooler et al. se refieren como resultado, en parte, de las campañas publicitarias que intentan “limpiar” a la menstruación; es decir, la idea de que la menstruación ensucia a las mujeres y productos como los tampones las ayudan a mantenerse limpias. Relacionado con esto, al ir a la farmacia, no sólo le enseñan qué productos pueden servirle, sino que hacen prioridad la discreción: “The wrapper of this kind rustles—everyone in the bathroom will hear. This kind is small enough to fit in your front

pocket” (Ng 79). El tipo de educación que se da en las escuelas y hogares respecto a la menstruación facilita que las mujeres se autocosifiquen tras su primer periodo. Es en este punto en el que se encuentra la relación entre la vergüenza y la sexualidad femenina, puesto que el verse como objetos causa que algunas mujeres se alejen de su estado interno y únicamente se preocupen por la manera en que son vistas. En palabras de Sara Ahmed: “(shame) turns the self against and towards the self” (105).

El punto de incorporación en el rito de paso de Grace ocurre cuando, después de pelear con Angie, Carrie y Mandy por no dejarla comprar pulseras, ella dice que ya no quiere ser su amiga. Las narradoras se sienten traicionadas porque saben que lo hace por el juego, y saben que eso significa tanto que ha dejado de verlas como antes y ahora su mirada se parece más a las del resto de sus compañeros de escuela, por lo que ya no pueden preservar más su inocencia: “We know, now, that we can keep nothing from her, that we will have to teach her everything we know” (Ng 80). A pesar de que las narradoras buscan enseñarle todo lo que saben, lo que pretendían era mantener un control que les permitiera evitar llegar al juego. Ellas justifican el jugarlo con las miradas que reciben por su situación social, pero consideran que Grace no tiene razones para querer hacerlo.

En su investigación sobre las posibles diferencias biológicas que fomentan la inequidad de género en la academia, Marcia C. Linn y Anne C. Petersen concluyen que éstas no existen, ya que lo único que encuentran diferente en el desarrollo biológico de niñas y niños es que las primeras inician la pubertad antes y alcanzan su estatura máxima a una edad más temprana. No obstante, los resultados de los múltiples estudios que las autoras recopilan muestran diferencias que las llevan a concluir que “sex is, in fact, primarily a social variable” (57). Debido a la politización de los cuerpos, “enviromental differences for the sexes emerge at birth and continue throughout the

life span” (53), por lo que, aunque biológicamente no existan predisposiciones a que un sexo sea superior al otro, socialmente los hombres ocupan un lugar privilegiado sobre de las mujeres. Estas diferencias de carácter social se trasladan a la manera en que se vive el cuerpo. En “Girls, At Play”, Angie, Carrie, Mandy y Grace son un ejemplo de lo anterior, ya que actúan con relación a lo que creen que deben hacer y no a lo que desean. Más aún, se convencen a sí mismas de que lo que quieren es jugar, aunque no sea necesariamente cierto. Butler denomina a este fenómeno “la performatividad del género”, la cual “debe entenderse, no como un ‘acto’ singular y deliberado, sino, antes bien, como la práctica reiterativa y referencial mediante la cual el discurso produce los efectos que nombra” (18). Es decir, hay una aparente inversión en la manera en que se vive el cuerpo, de modo que la exterioridad de los significados culturales que se le dan a éste se consolidan y crean al cuerpo, mismo que no puede existir sin el significado que le da el género: “Las normas reguladoras del ‘sexo’ obran de una manera performativa para constituir la materialidad de los cuerpos y, más específicamente, para materializar el sexo del cuerpo”. Sin embargo, la performatividad de género de la que Butler habla implica autonomía, es decir, los sujetos *deciden* participar de ella, y éste no es el caso de las niñas en el cuento. Ellas participan en la performatividad por una imposición social, de manera que el juego les otorga poder en algunas ocasiones, pero nunca autonomía.

Tras decir “Yes. I want to play the game” (Ng 80), Grace es literalmente arrastrada por Angie, Carrie y Mandy en lo que concluye el rito de paso: “We grab her by the shoulders and force her down. First onto her knees, then into the grass. Her shoulder hits the ground and she winces as we roll her onto her back. Then we push up our sleeves and pull off our bracelets in handfuls”. Esta incorporación no sólo presenta una muerte metafórica de la que Grace renace al levantarse del suelo con las pulseras en sus brazos, sino también refleja la violencia del acto sexual,

particularmente de la pérdida forzada de la virginidad. Esto es especialmente notable en la manera en que las narradoras describen el ponerle las pulseras:

They don't want to go on. They catch on the bumps of her knuckles, then the knob of her wrist, and we push harder, forcing them onto her thin arms. The rubber leaves red brush-burns against her skin, and Grace whimpers and twists. We hold her down, pressing her shoulders flat against the damp ground, pinning her legs in place with our knees. We don't look at her face. We focus on what we're doing, thinking only about the bracelets. We strip every one off our wrists and thrust them onto hers, and only when our arms are bare do we stop, our hands shaking, and step back. (Ng 80)

La violencia de esta última sección parece derivar de una concepción del acto sexual como algo malo y doloroso, particularmente en el caso de la pérdida de la virginidad. Lo que para una mujer representa tener relaciones sexuales por primera vez suele estar cargado de ideas misóginas impuestas por la sociedad y, muchas veces, por la religión. Una mujer debe permanecer virgen hasta el matrimonio (o, en tiempos más actuales y “liberales” hasta encontrar “al indicado”). Por siglos, se ha considerado una virtud femenina el no tener relaciones sexuales por voluntad propia; y esto, aunque en un principio correspondía a una necesidad masculina de asegurarse de que sus herederos fueran realmente sus hijos, evolucionó a una forma de control sobre los cuerpos de las mujeres. Aunado a lo anterior se encuentra la creencia de que es normal que una mujer sufra gran dolor al tener relaciones sexuales por primera vez. Aunque hoy en día se sabe que no es así, y que el dolor es una señal de rechazo del cuerpo, muchas personas siguen creyendo que perder la virginidad es algo doloroso, violento —no sólo por el dolor y el sangrado, sino también por la

imposición física del hombre sobre la mujer—, y, principalmente, algo vergonzoso que les resta valor como personas.¹⁶

La suma de lo anterior y la falta de un hogar amoroso parecen haber afectado a las narradoras aún más de lo que ellas mismas se dan cuenta, ya que por más que intentan cuidar a Grace no lo pueden hacer. En *All about Love*, bell hooks explica la situación de muchos hogares en los que las madres y padres tienen que preocuparse primordialmente por la supervivencia de la familia al enfrentar la pobreza, entre otras cosas, por lo que el amor pasa a un segundo plano: “care is a dimensión of love, but simply giving care does not mean we are loving” (8). El pensar en cuidados sin amor hace que las niñas se vuelvan violentas al final de la historia, puesto que lo único que conocen es la violencia con la que han sido tratadas: la atención que reciben de sus compañeros está marcada por la discriminación que sufren y la falta de atención de adultos que las cuiden también es violenta: “abuse and neglect negate love” (hooks 22). Al escribir este final, Ng muestra que para que exista la sororidad es necesario reconocer la importancia del amor en las relaciones de cuidado, empezando por los cuidados que los adultos dan a las niñas, así como es necesario romper con la estructura piramidal que el patriarcado ha impuesto en la sociedad; la sororidad requiere que las mujeres se relacionen de forma horizontal, sin las jerarquías que surjan de los juegos de poder.

¹⁶ Algunas personas usan la palabra “virginidad” tanto para mujeres como para hombres, pero como el término fue creado para referirse a la “virtud” de las mujeres, lo uso aquí entendiendo que sólo se refiere a la primera experiencia sexual de una mujer.

Conclusiones

Oh I'm just a girl
Guess I'm some kind of freak
'Cause they all sit and stare
With their eyes
Oh I'm just a girl
Take a good look at me
Just your typical prototype
Gwen Stefani, "Just a Girl"

En "Girls, At Play", Celeste Ng representa el proceso del despertar sexual femenino dentro de un sistema patriarcal. Si bien se trata de una obra de ficción, la autora crea en ella un mundo similar al real, con lo que logra reflejar la problemática de género en nuestra sociedad. Los cuatro personajes principales de la historia atraviesan la pubertad en momentos diferentes, pero siguiendo un patrón que parece ser el mismo para todas. De lo anterior surge una serie de preguntas que carecen de respuesta: si Grace aprendió del juego porque Angie, Carrie y Mandy lo jugaban, ¿cómo lo aprendieron ellas? Quizá por medio de otras niñas que lo jugaron antes que ellas; otras niñas que, al igual que ellas, fueron "the fallen women of Lakeview Heights Middle" (Ng 71) en algún momento. En este caso, el juego, y por ende la representación de la adolescencia femenina que crea son cíclicos.

Si pensamos en la adolescencia femenina como un fenómeno social cíclico, "Girls, At Play" es un comentario sobre dicho fenómeno. Pero ¿qué es lo que trata de decir el texto con respecto al tema? El primer capítulo de esta tesina se enfocó en las narradoras del cuento y las implicaciones que su clase social tiene en la manera en que viven su sexualidad. Si bien, el capítulo desarrolla la idea de que la adolescencia femenina en general y el comportamiento sexual de las adolescentes están fuertemente influenciadas por la sociedad (en cualquier circunstancia), en el caso particular de las narradoras del cuento, la clase social es un factor más a considerar. Dado que la historia se centra en cuatro niñas de una clase social más baja que la del resto de las niñas de su

escuela, este tipo de presión social es la única que exploro; sin embargo, aquellos detalles que están fuera del texto pueden ser igualmente estudiados. Las razones por las cuales las otras niñas juzgan a Angie, Carrie y Mandy son, en primer lugar, por cuestiones económicas. No obstante, dichas razones parecen volverse secundarias una vez que las narradoras comienzan el juego. Es decir, ahora son juzgadas por el ejercicio de su sexualidad antes que por su clase social. Ellas mismas lo confirman al hablar del cambio en las miradas. Primero las miraban como a Grace, juzgando su pobreza.

El hecho de que niñas de su edad, que se encuentran atravesando la pubertad al igual que ellas, las juzguen por el ejercicio de su sexualidad va más allá de un simple asombro. No se trata únicamente de criticarlas por hacer algo que está mal. Si bien, ya he discutido la posibilidad de que el deseo sexual no forme parte de las decisiones de Angie, Carrie y Mandy, es normal para algunas niñas experimentar ese deseo al entrar a la pubertad. Incluso, argumentaría que al encontrarse menos presionadas, las niñas que no participan del juego tienen mayor probabilidad de sí presentar un deseo sexual, mismo que les provocaría celos de las narradoras al verlas hacer lo que ellas no pueden. Más aún, al retomar la idea de la adolescencia femenina como inevitablemente intervenida por una sociedad patriarcal, aquellas actitudes que no son consideradas propias de una mujer deben ser repudiadas, incluso por otras mujeres.

La misoginia interiorizada que lleva a las mujeres de todas edades a atacarse las unas a las otras es reforzada por los mismos discursos sexistas que se encuentran en los medios de comunicación masiva, como lo son las películas, series de televisión, libros y canciones como las citadas en los epígrafes de esta tesina. En “Girls, At Play”, esto es representado con la presencia de elementos de cultura popular como las muñecas Barbie, la película *Closer*, e incluso los mismos “*sex bracelets*”. Con dichas presencias, Celeste Ng muestra por un lado el ideal femenino, y por

el otro lado la idealización del concepto de mujer por parte de una mirada masculina. Ambas imágenes se vuelven para las cuatro niñas de la historia lo que desean ser y lo que creen que están destinadas a ser.

El segundo capítulo está enfocado en Grace y su rito de paso, el cual, al igual que en el caso de las narradoras, está definido por su condición social. Grace en particular se ve afectada por la falta de una figura femenina en su vida mientras se acerca a la adolescencia. Su madre ha muerto y vive sola con su padre, quien debido a su trabajo se ve forzado a cambiar de residencia constantemente junto con su hija. Al faltarle figuras femeninas que la guíen y le expliquen los cambios que atraviesa, Grace deposita su admiración en Angie, Carrie y Mandy. Aunque sólo hay un año de distancia entre las narradoras y Grace, la relación que se establece entre ellas es en un principio de maestras y alumna. Se crea una jerarquía en la que las narradoras ocupan en cierta manera el lugar de madre. Dicha situación genera un conflicto en la historia no sólo por la falta de experiencia y madurez de las narradoras, sino también por la manera en la que esto afecta a las relaciones de poder ya presentes en el cuento.

Michel Foucault explica que todas las relaciones humanas participan en el juego del poder, donde: “por poder hay que comprender, primero, la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del dominio en que se ejercen” (112). Es decir, que el poder no es algo que se pueda adquirir, y las relaciones de poder son inmanentes. Asimismo, para que el poder exista, debe a su vez existir una resistencia que, aunque opuesta al poder, no es externa al mismo. La influencia de la sociedad tanto inmediata (sus compañeros de escuela, maestros y adultos de la comunidad) como secundaria (principalmente en los medios de comunicación) resulta en el juego de poder-resistencia que lleva a Angie, Carrie y Mandy a jugar con las pulseras y a Grace a querer hacerlo.

Al hablar de la inmanencia de las relaciones de poder, no obstante, Foucault no se refiere a una figura estática representando siempre al poder: “El poder no es una institución ... es el nombre que se presta a una situación estratégica en una sociedad dada” (113); por lo tanto, las posiciones de poder y de resistencia no son fijas. En el caso de “Girls, At Play”, la sociedad a la que me refiero no aparece de manera textual, y tampoco es ésta la que tiene todo el poder durante la narración.¹⁷ Angie, Carrie y Mandy ejercen su poder sobre Grace al “adoptarla”, pero ella también ejerce poder sobre ellas no sólo al lograr que cambien su estilo de vida para estar con ella, sino también al ser el foco de la narración. Ya que las relaciones de poder cambian a lo largo de la narración, el centrar esta tesina únicamente en el estudio de las cuatro niñas deja fuera otras relaciones.

Los niños que también participan en el juego son parte importante de las relaciones de poder en “Girls, At Play”. A simple vista parece que ellos tienen el poder siempre, ya que son quienes acuden o no a las niñas y quienes les arrancan las pulseras que determinan el acto a realizar. Sin embargo, cuando Angie, Carrie y Mandy abandonan el juego para pasar tiempo con Grace, ellos no pueden hacer nada. Únicamente las miran desde lejos esperando el momento en el que vuelvan al lugar en el que el juego se desarrolla.¹⁸ Ésta no es la única relación de poder que puede surgir al enfocarse en los niños de la historia; si bien ellos no tienen nombres ni diálogos en el cuento al tratarse de una narración femenina, son niños de la misma edad, atravesando igualmente la pubertad. Aunque argumento a lo largo de esta tesina que el sistema patriarcal es un factor

¹⁷ Es importante señalar que, aunque no aparecen profesores en la narración, gran parte de la historia —así como el juego en sí— se desarrollan dentro de la escuela. Las escuelas *son* instituciones y en gran medida tienen el poder sobre las niñas mientras ellas se encuentran ahí. Sin embargo, pueden jugar y, si todos sus compañeros lo saben, es posible asumir que los profesores también. La aparente falta de medidas para prevenir estos juegos pone en cuestión el lugar en el que se encuentra el poder.

¹⁸ Un aspecto más que problematiza la figura de los niños en la historia es el hecho de que las narradoras no sean confiables al hablar en primera persona. Únicamente leemos lo que ellas quieren que sepamos, y por alguna razón eso no incluye la situación en que se encuentran los niños.

primordial en las expectativas de las adolescentes y la manera en que las mujeres viven su sexualidad, el mismo sistema afecta también, de maneras diferentes, a los niños. Entonces, la pregunta inicial de ¿por qué las niñas juegan? se extiende también a los niños. ¿Cuánta de su participación está determinada por su deseo sexual y cuánta por la necesidad de probarse como verdaderos hombres ante su sociedad? Más aún, ¿qué determina el deseo sexual tanto en mujeres como en hombres? En una sociedad que dictamina los roles de género, y en la que el sexo está intrínsecamente relacionado al poder, me pregunto si es posible discernir entre el deseo sexual y el deseo de poder.

Tanto el deseo sexual como el deseo de poder son reales, sin embargo, están tan intrínsecamente ligados el uno al otro que el significado que se les da en la sociedad es prácticamente el mismo. Por generaciones, se ha inculcado a los hombres la idea de que deben reafirmar su poder sobre las mujeres en todo momento, y que una manera de hacerlo es imponiéndose físicamente. Esto es particularmente notorio en las relaciones sexuales heteronormativas: del hombre se espera que sea dominante, mientras que la mujer debe ser pasiva. Los hombres deben ser experimentados sexualmente (aun siendo adolescentes), puesto que su masculinidad se mide por la cantidad de mujeres con las que tienen relaciones. Para las mujeres debe ser al contrario. En este establecimiento de roles de género y poder, los hombres tienen un deseo sexual constante, desmedido e incontrolable, y utilizan sus cuerpos para demostrarlo. Gran parte de estas creencias han sido reforzadas en las décadas más recientes por la producción y reproducción masiva de pornografía. En una sociedad en la que la educación sexual sigue siendo limitada por intereses políticos y religiosos, la pornografía se ha convertido en un medio de aprendizaje para muchas personas, el cual es controlado por la mirada patriarcal y heteronormativa. Rebecca Solnit describe a la pornografía como un producto que es “more about the eroticization

of power than the power of eros. Much in it has a homoerotics of masculine triumph; it's like a sport in which the excitement is that women are endlessly defeated" (63). De esta manera, el deseo sexual masculino no puede separarse del deseo de poder. Pero los hombres no son los únicos que han apropiado estas ideas; las mujeres, desde su papel de sumisión, también ven el sexo como una herramienta para obtener poder. Se espera de ellas que no tengan deseos sexuales, por lo que al tenerlos es común que intenten reprimirlos; no obstante, para muchas mujeres el expresar esos deseos les da poder sobre su cuerpo y su identidad, así como —de la manera en que sucede en “Girls, At Play”— sobre otras personas.

Bibliografía

- Ahmed, Sara. "Shame Before Others". *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh UP, 2014, pp. 101–120.
- Ávila, Pamela. "Disruption for Change: An Interview with Celeste Ng". *Los Angeles Review of Books*, 21 abril 2018, blog.lareviewofbooks.org/interviews/disruption-change-interview-celeste-ng/.
- Brenner, Abigail. *Women's Rites of Passage: How to Embrace Change and Celebrate Life*. Jason Aronson Inc, 2007.
- Butler, Judith. *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Traducido por Alcira Bixio, Paidós, 2002.
- Closer*. Dirigida por Mike Nichols, Columbia Pictures, 2004.
- Douglas, Susan J. *Where the Girls Are: Growing Up Female with the Mass Media*. Three Rivers, 1994.
- Driscoll, Catherine. *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*. Columbia UP, 2002.
- Eugenides, Jeffrey. *The Virgin Suicides*. Bloomsbury, 2007.
- Fludernik, Monika. *An Introduction to Narratology*. Routledge, 2009.
- Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad: la voluntad de saber*. Traducido por Ulises Guinazú. Siglo XXI, 2009.
- Fowler, Alastair. *Literary Names*, Oxford UP, 2012.
- Gennep, Arnold van. *Los ritos de paso*. Traducido por Juan Aranzadi, Alianza, 2008.
- hooks, bell. *All about Love: New Visions*. William Morrow, 2018.

- Linn, Marcia C., y Anne C. Petersen. "Facts and Assumptions about the Nature of Sex Differences". *Handbook for Achieving Sex Equity Through Education*, Johns Hopkins UP, 1991, pp. 53–77.
- Kokkola, Lydia. "Adolescence, Innocence and Power: Sexuality as Power". *Fictions of Adolescence Carnality: Sexy Sinners and Delinquent Deviants*, Benjamins, 2013, pp. 21-50.
- Marber, Patrick. *Closer*. Bloomsbury Methuen Drama, 2015.
- Miner, Phebe. "'Memory at Its Core': An Interview with Celeste Ng." *Library of Congress*, 2018, www.loc.gov/poetry/interviews/celeste-ng.html.
- Mitchell, Claudia y Jacqueline Reid-Walsh. *Girl Culture: An Encyclopedia*. Greenwood, 2008.
- . *Seven Going on Seventeen: Tween Studies in the Culture of Girlhood*. Peter Lang, 2009.
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Visual and Other Pleasures*. Palgrave Macmillan, 2009, pp. 14–28.
- Nilsen, Alleen Pace y Don L. F. *Names and Naming in Young Adult Literature*. Scarecrow, 2007.
- Ng, Celeste. "Girls, At Play". *Bellevue Review*, vol. 10, no. 2, 2010, pp. 70-81.
- Noddings, Nel. *Starting at Home: Caring and Social Policy*. University of California Press, 2002.
- Ross, Ryan. "Lying Is The Most Fun A Girl Can Have Without Taking Her Clothes Off". *A Fever You Can't Sweat Out*. Fueled by Ramen, 2006.
- Schooler, Deborah, et al. "Cycles of Shame: Menstrual Shame, Body Shame, and Sexual Decision-Making". *The Journal of Sex Research*, vol. 42, no. 4, 2005, pp. 324–334. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/3813785.
- Solnit, Rebecca. "A Short Story of Silence". *The Mother of All Questions*. Haymarket Books, 2017, pp. 17-109.

Stefani, Gwen. "Just a Girl". *Tragic Kingdom*. Interscope Records, 1995.