

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

**Robótica e inteligencia artificial en el cine desde una
perspectiva de género**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Berta Molina García

Directoras

Isabel Tajahuerce Ángel
Yanna María Gutiérrez Franco

Madrid

© Berta Molina García, 2023

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

Robótica e inteligencia artificial en el cine desde una perspectiva de género

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Berta Molina García

DIRECTORAS

Isabel Tajahuerce Ángel

Yanna María Gutiérrez Franco

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

Robótica e inteligencia artificial en el cine desde una perspectiva de género

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Berta Molina García

DIRECTORAS

Isabel Tajahuerce Ángel

Yanna María Gutiérrez Franco

AGRADECIMIENTOS

Termino esta Tesis con unas palabras de agradecimiento hacia todas aquellas personas que me han acompañado durante estos años. El proceso de llegar hasta aquí ha sido largo, y no siempre ha sido fácil.

Me gustaría agradecer a mis directoras, Yanna G. Franco e Isabel Tajahuerce Ángel, que me hayan acompañado a lo largo de esta investigación y que me dirigiesen hacia un mundo que nunca me habría imaginado. Siempre me ha gustado mucho el cine. Sin embargo, he de reconocer que con el cine de ciencia ficción tenía un problema: los viajes en el tiempo. No sé en qué momento estaba ni hacia dónde iba. Después de este trabajo creo poder manejarme más o menos en la Galaxia.

Me gustaría agradecer a mi madre y a mi padre todo su apoyo y toda su ayuda, tan importantes cada día. Esto lo hago extensivo también a mi hermana, que siempre está a mi lado.

A mis amigas, por supuesto. A las que están más cerca y a las que están más lejos. Las circunstancias de la vida abren brechas en el camino pero todos confluyen en un mismo lugar, la amistad.

Me gustaría agradecer también la labor de la sanidad pública madrileña, tan denostada en muchas ocasiones pero imprescindible para mí. Al Hospital 12 de Octubre (Dr. Arribas y Dra. López Gil, gracias por vuestras claras explicaciones) y al Hospital Puerta de Hierro de Madrid. Y también al Dr. Rodrigo y a sus patatas fritas. Y, por qué no, a todas las personas que salvan vidas de forma anónima.

Por último, me gustaría también agradecer a la orquesta de la Universidad Carlos III de Madrid el que me permitiese hacer grandes amigos y amigas, así como conocer a mi pareja.

Simón, gracias por cuidarme y quererme tanto. Y, porque como dice la canción, veinte años no es nada.

ÍNDICE

RESUMEN	11
ABSTRACT	13
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN: PLANTEAMIENTO DEL TEMA, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	
1. TEMA DE INVESTIGACIÓN Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO	15
2. METODOLOGÍA.....	20
2.1 Planteamiento del problema	20
2.2 Formulación de los objetivos y objetos de estudio.....	20
2.2.1 Objetivos.....	20
2.2.2 Objetos de estudio	21
2.3 Hipótesis	21
2.4 Justificación	22
2.5 Materiales y métodos.....	23
2.6 Instrumentos	25
2.6.1 Diseños <i>ex post facto</i>	25
2.6.2 Visualización de películas y análisis de contenido.....	26
2.6.3 Análisis de personajes y estereotipos	27
2.7 Procedimientos	28
2.7.1 Diseños <i>ex post facto</i>	28
2.7.2 Visualización de películas y análisis de contenido.....	29
2.7.3 Análisis de personajes y de estereotipos.....	31
2.8 Caracterización de las muestras.....	34

CAPÍTULO II

APLICACIÓN DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO AL ANÁLISIS DEL RELATO CINEMATográfico DE CIENCIA FICCIÓN

1. EL RELATO DEL AVANCE TECNOLÓGICO EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN	36
1.1 Los orígenes de un género	37
1.2 Efectos especiales, invasiones y críticas al género	38
1.3 Universos distópicos, ciberpunk y realidades alternativas	40
2. LA TEORÍA DE LA MIRADA MASCULINA EN EL CINE	43
2.1 Identificación e imagen	44
2.2 Las mujeres representadas	45
2.3 La implicación del aparato cinematográfico en la mirada masculina	46
2.4 Organización de la estructura cinematográfica	48
2.5 El poder simbólico de la mirada	53

CAPÍTULO III

DE LO HUMANO A LO CÍBORG EN LA TEORÍA FÍLMICA FEMINISTA

1. INTRODUCCIÓN	55
2. CONSTRUCCIÓN POLÍTICA DEL SUJETO. IMAGEN Y NARRACIÓN	56
3. CONTEXTO Y “TECNOLOGÍAS SOCIALES”	60
4. CAMBIO DE PARADIGMAS. LO HUMANO Y LO CÍBORG	64

CAPÍTULO IV

PROPUESTAS CINEMATográfICAS DE CIENCIA FICCIÓN DESDE EL CORTOMETRAJE ALABORADO POR MUJERES. EL CASO DEL ROS FILM FESTIVAL

1. INTRODUCCIÓN	72
-----------------------	----

2. CONTEXTO: LA REVOLUCIÓN 4.0	73
2.1 Introducción.....	73
2.2 Orígenes e implantación	75
2.3 Brechas digitales como manifestaciones de desigualdad asociadas a la Revolución	
4.0. Brecha digital de género e interseccionalidad	78
3. TECNOLOGÍA Y GÉNERO. TEORÍAS FEMINISTAS DE LA TECNOLOGÍA ..	79
4. EL CORTOMETRAJE COMO FÓRMULA PRIMIGENIA DE	
EXPERIMENTACIÓN. EXHIBICIÓN EN FESTIVALES	82
4.1 Introducción.....	82
4.2 Metodología de análisis de las propuestas cinematográficas estudiadas.....	84
4. 3 Análisis y resultados.....	85
4.3.1 Mundos distópicos y crisis posmodernas: <i>AM/PM</i> (2019).....	85
4.3.2 Tecnofobia y <i>singularidad tecnológica: Dreck</i> (2020)	87
4.3.3 Soledad, individualismo e hiperconectividad. <i>Polvotrón 500</i> (2019)	89
4.3.4 Revolución sexual y virus informáticos: <i>Malware</i> (2020)	91
5. CONCLUSIONES.....	94

CAPÍTULO V

LAS MUJERES TRAS LAS CÁMARAS EN 275 PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN

1. INTRODUCCIÓN.....	98
1.1 Industria cinematográfica y liderazgo	99
1.2 La ausencia histórica de mujeres en la industria cinematográfica.....	102
2. METODOLOGÍA.....	105
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LA PRESENCIA	
FEMENINA EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA DE CIENCIA FICCIÓN	
(1911-2020)	106
4. CONCLUSIONES.....	113

CAPÍTULO VI

EL CUERPO REPRESENTADO. ROBOTS, CÍBORGS, GINOIDES Y OTRAS CREACIONES FEMENINAS EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

1. INTRODUCCIÓN.....	117
1.1 El interés humano en la creación de vida artificial históricamente	118
1.2 Robots, cíborgs, ginoides, clones e inteligencias artificiales. Un acercamiento a la definición y a su clasificación	122
1.2.1 Máquinas puras: autómatas y robots	123
1.2.2 Máquinas humanoides: cíborgs	124
1.2.3 Máquinas mestizas: ginoides y androides	125
1.2.4 Máquinas blandas: replicantes y clones	126
1.2.5 Supramáquinas: inteligencia artificial	127
1.3 Estereotipos y representación en el cine de ciencia ficción.....	128
1.4 Los personajes como unidades de estudio	131
2. METODOLOGÍA.....	132
2.1 Ficha técnica de la película.....	133
2.2 Ficha de análisis de personajes	133
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS	134
3.1 Mujeres tras las cámaras.....	135
3.2 Caracterización y estereotipos de los personajes.....	136
4. CONCLUSIONES.....	157

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES GENERALES	162
------------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	173
---------------------------	-----

WEBGRAFÍA	197
------------------------	-----

ANEXOS

Anexo I. Cortometrajes III edición del Ros Film Festival (2020).....	198
Anexo II. Mujeres detrás de las cámaras en 275 películas de ciencia ficción.....	201
Anexo III. Análisis de representación y estereotipos de género.....	223

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Características de las diferentes revoluciones industriales	75
Figura 2 Evolución de la representación de los robots en las películas	124
Figura 3 Test de Turing	127
Figura 4 Presencia de mujeres tras las cámaras: distribución por tarea profesional	135
Figura 5 Nombre.....	137
Figura 6 Edad	138
Figura 7 Tipo de creación.....	139
Figura 8 Raza.....	140
Figura 9 Vestimenta	141
Figura 10 Discapacidad	142
Figura 11 Apariencia física	143
Figura 12 Orientación sexual.....	144
Figura 13 Personalidad	145
Figura 14 Temperamento.....	146
Figura 15 Objetivo.....	146
Figura 16 Estado civil.....	147
Figura 17 Ámbito familiar (hijos/as).....	148
Figura 18 Profesión	149
Figura 19 Estudios	150
Figura 20 Rol	150
Figura 21 Clase social	151
Figura 22 Ámbito de actuación	152
Figura 23 Hipersexualidad.....	152
Figura 24 Estereotipos	153
Figura 25 Cuidado físico	154
Figura 26 Violencia	155

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ficha técnica de películas	29
Tabla 2 Ficha técnico-analítica de cortometrajes	31
Tabla 3 Ficha analítica de los personajes	32
Tabla 4 Dimensión física de los personajes.....	32
Tabla 5 Dimensión psicológica de los personajes	33
Tabla 6 Dimensión social de los personajes	33
Tabla 7 Ficha analítica de roles y estereotipos de género	34
Tabla 8 Presencia de mujeres en la dirección (1911- 2020).....	107
Tabla 9 Presencia de mujeres en el guion (1911- 2020).....	107
Tabla 10 Presencia de mujeres en la música (1911- 2020)	107
Tabla 11 Presencia de mujeres en la fotografía (1911- 2020).....	108
Tabla 12 Presencia de mujeres en la producción (1911- 2020).....	108
Tabla 13 Clasificación de seres artificiales	122
Tabla 14 Ejemplo de ficha técnica de la película	133
Tabla 15 Ejemplo de ficha de caracterización de personajes	134
Tabla 16 1911-1920.....	201
Tabla 17 1921-1930.....	203
Tabla 18 1931-1940.....	205
Tabla 19 1941-1950.....	207
Tabla 20 1951-1960.....	209
Tabla 21 1961-1970.....	211

RESUMEN

El género cinematográfico de ciencia ficción se presenta como el escenario idóneo para abordar diversas cuestiones fundamentales que nos afectan como sociedad, desde los desarrollos científico-tecnológicos hasta la representación de los cuerpos artificiales. Como generador de imaginarios colectivos. El cine es un medio de comunicación que ofrece continuos modelos de comportamiento, favorece identificaciones y lleva aparejada la creación de representaciones sociales, así como de referentes sobre lo masculino y lo femenino dentro de una sociedad.

El análisis efectuado a lo largo de esta investigación tiene como eje central la perspectiva de género. Trata de explorar en qué medida la construcción del futuro llevada a cabo en las películas de ciencia ficción reproduce o no los estereotipos de género presentes en la realidad actual, contribuyendo a alimentarlos y perpetuarlos o, por el contrario, a mitigarlos. La hipótesis central de este trabajo es que, a pesar de ese potencial, la representación que se hace de figuras artificiales femeninas sí responde a estereotipos sexistas como consecuencia de una creación fílmica desarrollada principalmente por hombres y para hombres.

Las contribuciones recogidas en esta tesis abarcan tres ámbitos de la desigualdad estructural de género: la rígida estructura vertical de las industrias culturales, que fomenta la conservación de estructuras de poder masculinas; la visión/producción masculina de la ciencia ligada a la marginalización de las mujeres en la producción tecnocientífica como consecuencia de barreras como la discriminación de género en el empleo, la socialización y la educación recibida; y la persistencia de estereotipos de género en la representación de figuras artificiales femeninas que aboca a la perpetuación de patrones y asignaciones sociales sexistas.

Para el desarrollo de este trabajo de investigación hemos apostado por la aplicación de una metodología cuantitativa y cualitativa y un análisis feminista. Los objetivos de este trabajo buscan identificar nuevas propuestas cinematográficas que aborden las implicaciones de los nuevos cambios sociales que se están produciendo como consecuencia de la Cuarta Revolución Industrial; cuantificar la presencia de

mujeres en la creación fílmica en un género cinematográfico con presencia mayoritariamente masculina; identificar los estereotipos y roles de género presentes en personajes artificiales femeninos del cine de ciencia ficción; y analizar de forma transversal la asignación de dichas características y funciones sociales a las figuras artificiales femeninas representadas para detectar en qué medida están presentes sesgos de género.

Los resultados de esta investigación dejan patente, en primer lugar, cómo los cortometrajes son una forma de narración donde tienen cabida nuevas propuestas cinematográficas alejadas, por tanto, de los estándares más tradicionales. Interpelan así directamente a espectadores y espectadoras haciéndoles partícipes de planteamientos e inquietudes consecuencia de la implantación de nuevas tecnologías, como son los efectos que estas tendrán sobre el medio ambiente o sus repercusiones sobre la salud mental de las personas.

En segundo lugar, confirman la existencia de un número mucho más elevado de hombres que de mujeres en cada una de las principales categorías de la cadena de toma de decisión dentro de la industria cinematográfica. En este estudio, las mujeres representan solo el 4,1 % de los cargos de responsabilidad fundamentales a la hora de llevar a cabo un producto cinematográfico.

Por último y en relación a la representación y al análisis de figuras artificiales femeninas, mantenemos que estas siguen siendo figuras imaginadas desde una perspectiva heteronormativa, lo que desemboca en una representación fruto de la imaginación de hombres caucásicos que reflejan tanto sus tendencias sexuales como sus fantasías. Por tanto, podemos determinar que estas creaciones no logran desprenderse de unos mandatos de género que se mantienen en el tiempo como consecuencia de la persistencia de una mirada masculina que impide romper con los parámetros de género socialmente establecidos.

Palabras clave: cine, ciencia ficción, perspectiva de género, robótica, inteligencia artificial, cibernético, ginoide, holograma, robot

ABSTRACT

The science fiction film genre presents itself as the ideal scenario to address various fundamental issues that affect us as society, from scientific and technological developments to the representation of artificial bodies. As a generator of collective imaginaries, it is a medium that offers continuous models of behavior, fostering identification and the creation of social representations of masculine and feminine references within a society.

The central axis of this research revolves around the gender perspective, as it seeks to explore to what extent the construction of the future in science fiction films reproduces or not the gender stereotypes present in current reality, contributing to their perpetuation or, on the contrary, mitigating them. The central hypothesis of this work is that, despite its potential, the representation of female artificial figures does respond to sexist stereotypes as the result of a film creation predominantly developed by and for men.

The contributions gathered in this thesis encompass three areas of structural gender inequality: the rigid vertical structure of cultural industries, which promotes the conservation of male power structures; the male vision/production of science linked to the marginalization of women in techno-scientific production as the result of barriers such as gender discrimination in employment, socialization, and education received; the persistence of gender stereotypes in the representation of female artificial figures, which leads to the perpetuation of sexist patterns and social assignments.

For the development of this research, we have relied on the application of a quantitative and qualitative methodology and a feminist analysis. The objectives of this work seek to identify new film proposals that address the implications of the new social changes that are occurring as a result of the Fourth Industrial Revolution; quantify the presence of women in film creation in a predominantly male-dominated genre such as science fiction; identify the stereotypes and gender roles present in female artificial characters in science fiction cinema; and analyze in a cross-manner the assignment of

such characteristics and social functions to the represented female artificial figures to detect the presence of gender biases.

The results of this research make it clear, first of all, how short films are a form of storytelling where new film proposals find a place, thus moving away from more traditional standards. They directly engage viewers, making them participants in the consequences and concerns resulting from the implementation of new technologies, such as their effects on the environment or their impact on mental health.

Secondly, they confirm the existence of a significantly higher number of men than women in each of the main decision-making categories within the film industry. In this study, women represent only 4.1% of the key positions in the production of a film.

Lastly, regarding the representation and analysis of female artificial figures, they continue to be imagined from a Caucasian heteronormative perspective, resulting in a representation stemming from the fantasies of Caucasian men that reflect both their sexual tendencies and their fantasies. Therefore, we can determine that these figures fail to detach themselves from gender mandates that persist over time as a result of the persistence of a male gaze that prevents breaking free from socially established gender parameters.

Key words: Cinema, science fiction, gender perspective, robotic, artificial intelligence, gynoid, hologram, robot

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN: PLANTEAMIENTO DEL TEMA, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1. TEMA DE INVESTIGACIÓN Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO

La robótica y la inteligencia artificial han adquirido una relevancia inusitada y creciente en prácticamente todos los ámbitos de la vida. Puntos de inflexión tecnológica han aparecido en todas las etapas de las revoluciones industriales. Sin embargo, la velocidad de esta Cuarta Revolución Industrial en la que nos vemos inmersas presupone cambios sociales, económicos e industriales inconcebibles hasta ahora. Su impacto social y económico es indudable y, por tanto, digno de ser tomado en cuenta en todos y cada uno de los escenarios en los que están presentes.

Tomando como base la creación fílmica, este trabajo nace de la pretensión de analizar cómo nos afecta la irrupción de estas tecnologías que, inevitablemente, hacen necesaria una profunda reflexión acerca de hacia dónde queremos ir para desarrollarnos como sociedad. El género cinematográfico de la ciencia ficción nos ha servido para abordar diversas cuestiones que van desde los desarrollos científico-tecnológicos hasta la representación de los cuerpos.

Partimos de la premisa de que el cine, además de ser un vehículo fundamental para la transmisión cultural, cuenta con una gran capacidad y poder de imitación. Cada imagen “es inmediatamente interpretable y significativa en y por sí misma, sin tener en cuenta el contexto o las circunstancias de su producción, circulación y recepción” (Lauretis, 1992: 66). En este sentido, es fundamental aprender a descubrir los mensajes que la pantalla es capaz de trasladar, y para ello es importante trabajar en la creación de una actitud crítica y reflexiva frente a la manipulación y transmisión de determinados estereotipos (Colaizzi, 2011; Ángel, Franco & Rodríguez, 2018; Carrera, Blanco-Ruiz & Andújar, 2020). Como generador de imaginarios colectivos, el cine es un medio que ofrece continuos modelos de comportamiento, lo que favorece identificaciones y lleva aparejada la creación de representaciones sociales de referentes de lo masculino y lo

femenino dentro de una sociedad (Bourdieu, 2000; Colaizzi, 2001; Castejón Leorza, 2004; D'Argemir, 2008; Bernárdez Rodal, 2015, 2018). Posee, por tanto, un papel muy relevante a la hora de recrear y reproducir los modelos y roles de género. Es fundamental, por tanto, analizar el papel que juegan estos canales a la hora de transmitir valores y modelos de conducta que son reproducidos por adolescentes de forma inconsciente (Gamson, Croteau, Hoynes & Sasson, 1992; García Reina, 2004; Loscertales & Núñez, 2009; Amurrio Vélez, Larrinaga Rentería, Usategui Basozobal & Del Valle Logroño, 2012).

A esto hay que añadir, además, que actualmente nos encontramos ante un nuevo escenario donde la tecnología de la difusión lleva implícita una nueva forma de consumo audiovisual: la multiplicidad de pantallas (Scolari, 2014). El poder que tiene esta tecnología es tal que los nuevos modelos de consumo de contenidos audiovisuales digitales a través de canales como el móvil, tabletas y ordenadores ha llevado a crear plataformas que generan sus propios contenidos, dejando fuera a la industria 'tradicional' (Cortés Quesada, Barceló Ugarte & Fuentes Cortina, 2022) y dando lugar al consumo a la carta (Capapé: 2020). Un cambio en el modelo de consumo acelerado, por otra parte, como consecuencia de la COVID-19 (PwC, 2022).

Como hemos señalado anteriormente, el cine de ciencia ficción constituye el género cinematográfico que específicamente imagina, recrea y muestra los avances tecnológicos y las concepciones sobre el futuro de la humanidad. Es este género cinematográfico el que se analiza en el presente trabajo, precisamente por esa característica de recreación de imaginarios sobre el futuro. El análisis efectuado a lo largo de esta investigación tiene como eje central la perspectiva de género, puesto que se trata de explorar en qué medida la construcción del futuro llevada a cabo en las películas de ciencia ficción reproduce o no los estereotipos de género presentes en la realidad actual, contribuyendo a alimentarlos y perpetuarlos o, por el contrario, a mitigarlos. Podría pensarse que la ciencia ficción, por lo que de ficcional conlleva, sacaría provecho de la histórica capacidad de cambio que posee este género, por ejemplo, a la hora de realizar dichas representaciones alejándose de los estereotipos tradicionalmente asignados a las mujeres "reales". Sin embargo, la hipótesis central de este trabajo es que, a pesar de ese potencial, la representación que se hace de figuras artificiales femeninas en el cine de ciencia ficción sí responde a estereotipos sexistas

como consecuencia de una creación fílmica desarrollada principalmente por hombres y para hombres.

En aras de dejar establecidas con claridad nuestras unidades de estudio, este trabajo está articulado de manera que cada capítulo posee una hipótesis independiente, cuenta con su propia metodología y con sus correspondientes conclusiones que se vinculan entre ellas en el marco del contexto general en el que se engloba este trabajo.

Nuestro marco teórico contempla, en primer lugar y con carácter general en el Capítulo II, la aplicación de la perspectiva de género al análisis del relato de ciencia ficción en el cine. Para ello, partimos de una breve aproximación a la historia del cine de ciencia ficción, donde los avances científicos y las implicaciones futuras de nuevas tecnologías marcan el recorrido temático de este género desde sus inicios a finales del siglo XIX. A continuación, señalamos la importancia que ha tenido la teoría de la mirada masculina en los análisis cinematográficos feministas. Nos remontamos a los orígenes de la misma, allá por los años 70, para observar y valorar los aspectos fundamentales que la conforman y el legado analítico posterior que ha producido su desarrollo. En el Capítulo III, nos centramos en la revisión de las principales corrientes de la teoría y crítica fílmica feminista desde los años sesenta hasta el siglo XXI. Plantea, por tanto, aspectos fundamentales como la representación de las mujeres en un medio de masas como es el cine, el lugar que estas ocupan en la narración y cómo la llegada de la tecnología ha sido un revulsivo para entender las nuevas propuestas lanzadas desde un feminismo que aboga por abrir nuevos caminos y propone nuevas realidades fuera del binarismo de lo masculino/femenino. Veremos, por tanto, cómo a lo largo del tiempo, el objeto de estudio de la crítica fílmica feminista ha ido variando. En conexión con lo anterior, seguidamente desarrollamos más extensamente uno de los aspectos esenciales dentro de la misma: la teoría de la mirada masculina (Mulvey, 1988; Khun, 1991; Cook & Johnston, 1990; Colaizzi, 1990; Bourdieu, 2000; Berger, 2002), fundamental para abordar un análisis feminista de productos audiovisuales en tanto en cuanto pone el foco en la necesidad de analizar y desentrañar los mecanismos que los conforman.

En el Capítulo IV abordamos cómo las narrativas de ciencia ficción son un territorio para la presentación y exploración de temáticas alejadas de los convencionalismos. Partimos de la hipótesis, por tanto, de que el cine de ciencia ficción funciona como escenario de apertura de nuevos horizontes donde los avances

tecnológicos ocupan un lugar primordial en las historias. Como telón de fondo de este análisis se encuentran las implicaciones asociadas a la implantación definitiva de la Cuarta Revolución Industrial. Hemos tomado en consideración la dimensión social que tienen las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y los preceptos de la crítica fílmica feminista para analizar cuatro cintas dirigidas y escritas por mujeres presentadas en la III edición del ROS Film Festival (2020), un certamen especializado en cortometrajes de ciencia ficción con robots: *AM/PM* (Thaís DeMelo, 2019), *Dreck* (Daniela Arias, 2020), *Polvostrón 500* (Silvia Conesa, 2019) y *Malware* (Cristina Beviá, 2020). Los resultados revelan cómo las distopías funcionan como herramientas de presentación de historias que plantean un futuro ciertamente desalentador para los seres humanos provocado por los efectos negativos que podrían llegar a tener las nuevas tecnologías tanto en los individuos como en la sociedad.

En el Capítulo V analizamos la presencia de mujeres detrás de las cámaras en 275 películas de cine de ciencia ficción entre los años 1911 y 2020. Partimos de la premisa de que el cine contribuye a la construcción de significados y, por ello, es importante conocer quién elabora y crea un contenido que se consume masivamente. Consideramos, además, que en este género la primacía masculina se hace especialmente notable en el ámbito de la creación artística. Por ello, con este estudio hemos querido cuantificar el número de mujeres que trabajan detrás de las cámaras en un género cinematográfico asociado tradicionalmente a lo masculino. Para ello, y siguiendo la literatura sobre la presencia de mujeres en el cine y en la industria audiovisual, hemos establecido cinco categorías profesionales de análisis: dirección, guion, música, fotografía y producción. Los resultados describen cómo la participación de mujeres en la creación cinematográfica en el género de la ciencia ficción se sitúa por debajo del 5% en el periodo comprendido entre 1911 y 2020.

En el Capítulo VI abordamos la representación, rol social y estereotipos de robots, cíborgs, ginoides, clones, hologramas e inteligencias artificiales femeninas. Nos remontamos al legado mitológico para comprobar cómo, desde los textos clásicos, la herencia del mito de la creación de vida artificial, en general, y la creación de la mujer perfecta, en particular, se ha ido perpetuando a lo largo del tiempo (Hernández de la Fuente, 2010; Escudero Pérez, 2010, 2014; Wosk, 2015; Bernárdez Rodal, 2018; Cuadrado Alvarado, 2003). Este, en definitiva, sigue influyendo hoy en día en la representación de los cuerpos, así como en la asignación social a la que se someten

nuevas creaciones artificiales femeninas. Como veremos, este mito constituye una de las influencias más extraordinarias y perdurables en el imaginario colectivo masculino y que se plasma hoy en día en las citadas figuras fílmicas analizadas para este estudio.

Esto desemboca en la necesidad de presentar diferentes prototipos de creaciones artificiales femeninas que, como se ha señalado anteriormente, conforman uno de los elementos esenciales del estudio de representación que desarrollamos. Por ello, hemos considerado necesario, además, exponer de forma pormenorizada los diferentes prototipos de seres artificiales en los que basaremos nuestro posterior análisis. De este modo, aportamos una descripción de las características y particularidades de cada una de las creaciones. Imágenes de seres artificiales que, por otra parte, y tal y como veremos más adelante, no son monolíticas, sino que han ido evolucionando a lo largo del tiempo como consecuencia de los avances tecnológicos insertos en las mismas.

Nuestra hipótesis de partida se basa en que los estereotipos sexistas, ampliamente estudiados en personajes cinematográficos femeninos, se perpetúan en las creaciones artificiales femeninas del cine de ciencia ficción, ya que ni robots ni inteligencias artificiales tendrían por qué representarse, por ejemplo, de forma antropomórfica. Cabe preguntarse, además, si robots e IA, ‘creaciones’ que dan mayor libertad a la imaginación a la hora de ser ideados, trasladan desde la gran pantalla los estereotipos de género hasta ahora establecidos.

Para llevar a cabo este análisis, nos han servido de referencia trabajos sobre estereotipos y representación tomando como unidades de estudio los propios personajes artificiales. Los resultados señalan cómo en la representación de estas criaturas imaginadas se perpetúan estereotipos sexistas y marcados roles patriarcales.

El trabajo finaliza con un séptimo y último capítulo en el que se presentan las conclusiones de una investigación que busca, en definitiva, hacer un análisis transversal desde una perspectiva de género orientado a explorar la presencia de mujeres en el cine de ciencia ficción, género tradicionalmente asociado a lo masculino, las implicaciones y consecuencias de las nuevas tecnológicas en diversos ámbitos sociales a través de la creación fílmica realizada por mujeres, así como la representación social y estereotipos de género presentes en figuras artificiales femeninas.

2. METODOLOGÍA

2.1 Planteamiento del problema

La robótica, la inteligencia artificial, la biotecnología o Internet son conceptos con los que convivimos a diario y que cada día adquieren una mayor relevancia en todos y cada uno de los ámbitos de la vida cotidiana. La llegada de la Cuarta Revolución Industrial, también conocida como Industria 4.0 o Revolución 4.0, hace necesaria una reflexión profunda para entender cómo la implantación de las tecnologías que esta lleva asociada está afectando a nuestra generación y cómo repercutirá en las venideras (Schwab, 2016, 2020; Castaño, 2016; Joyanes Aguilar, 2018; Rodríguez, 2017; Tajahuerce Ángel & Franco, 2019; Tajahuerce Ángel, 2021; Gallego-Trijueque & Oliva-Marañón, 2022). Su trascendencia hace necesaria, por tanto, una profunda reflexión sobre la forma en la que queremos llevar a cabo estos cambios así como hacia dónde queremos dirigirnos para desarrollarnos como sociedad.

2.2 Formulación de los objetivos y objetos de estudio

Con este trabajo tratamos de indagar cómo se lleva a cabo la representación de figuras artificiales femeninas en películas de ciencia ficción que cuentan con representación de seres creados, así como las implicaciones de los cambios tecnológicos y la manera en la que estos afectan a las personas de manera individual y a la sociedad como colectividad. Dicho estudio se realiza desde una perspectiva de género, fundamental para evaluar si la ficción cinematográfica contiene sesgos sexistas que puedan contribuir a la creación de una opinión pública proclive a la desigualdad de género: qué muestran, qué resaltan, quiénes realizan, dirigen y producen películas de ciencia ficción y si, como sucede en gran parte del cine comercial, las representaciones femeninas, en nuestro caso, de seres artificiales, son estereotípicas o si, por el contrario, rompen con los moldes establecidos y consiguen superarlos.

2.2.1 Objetivos

- a) Revisar la literatura científica sobre la llamada Cuarta Revolución Industrial incorporando la perspectiva de género y la crítica fílmica feminista.

- b) Identificar nuevas propuestas cinematográficas que abordan las implicaciones de los nuevos cambios sociales que se están produciendo como consecuencia de la Cuarta Revolución Industrial.
- c) Cuantificar la presencia de mujeres en la creación fílmica en un género cinematográfico con presencia mayoritariamente masculina como es la ciencia ficción.
- d) Identificar los estereotipos y roles de género presentes en personajes artificiales femeninos del cine de ciencia ficción.
- e) Analizar de forma transversal la asignación de dichas características y funciones sociales a las figuras artificiales femeninas representadas para detectar en qué medida están presentes sesgos de género.
- f) Contrastar sus efectos en términos de construcción de opinión pública a través del empleo de herramientas cualitativas y cuantitativas de análisis.

2.2.2 Objetos de estudio

- a) Cortometrajes de ciencia ficción dirigidos y producidos por mujeres dentro del certamen especializado en películas con temática robótica Ros Film Festival (III edición, 2020).
- b) Mujeres en puestos de responsabilidad y toma de decisiones en películas de ciencia ficción a lo largo de la historia (periodo comprendido entre 1911 y 2020).
- c) Personajes artificiales femeninos -robots, cíborgs, ginoídes, clones, hologramas e inteligencias artificiales- presentes en cintas del género de la ciencia ficción.

2.3 Hipótesis

Basándonos en los objetivos de esta investigación, como punto de partida asumimos que:

- a) El cine de ciencia ficción está mayoritariamente dirigido a un *target* infantil y masculino, representando realidades propias de aquello tradicionalmente asignado a este género, empleando lenguajes verbales y corporales masculinos y

proponiendo protagonistas y modelos eminentemente asociados a la masculinidad normativa.

- b) La visión de la ciencia y de los avances científicos y tecnológicos se produce desde un punto de vista masculino como consecuencia de una creación fílmica de ciencia ficción impulsada por hombres.
- c) Las principales categorías de la cadena de toma de decisión en la creación fílmica están copadas por hombres, lo que condiciona la forma en la que los mensajes visuales se trasladan a la sociedad.
- d) La representación de figuras artificiales femeninas reproduce estereotipos y roles de género asociados tradicionalmente a las mujeres en la vida real.

2.4 Justificación

La relevancia de la investigación propuesta radica en aportar conocimiento a un área en la que existe escasa literatura científica al incorporar a los análisis sobre la Cuarta Revolución Industrial una perspectiva de comunicación y género, y en el carácter transversal del análisis, que incluye el conocimiento de la realidad tecnológica, la igualdad de género y la construcción social y cultural de las nuevas realidades asociadas al cambio de paradigma que se prevé.

Las contribuciones recogidas en esta tesis abarcan tres ámbitos de la desigualdad estructural de género:

- a) La rígida estructura vertical de las industrias culturales, que fomenta la conservación de estructuras de poder masculinas mermando las oportunidades de las mujeres de desarrollarse como creadoras de contenidos culturales y, con ello, sesgando también los productos.
- b) La visión/producción masculina de la ciencia ligada a la marginalización de las mujeres en la producción tecnocientífica como consecuencia de barreras como la discriminación de género en el empleo, la socialización y la educación recibida.
- c) La persistencia de estereotipos de género en la representación de figuras artificiales femeninas que aboca a la perpetuación de patrones y asignaciones sociales sexistas y la consecuente exhibición estereotípica de los cuerpos femeninos representados.

2.5 Materiales y métodos

El procedimiento empleado para encarar este estudio se ha nutrido de técnicas de análisis cuantitativas y cualitativas en aras de llevar a cabo un abordaje integral del tema planteado, incorporando para ello un enfoque feminista. Se trata, por tanto, de presentar la dimensión de la cuestión a partir de datos cuantitativos y explicar los procesos asociados a dicho estudio a partir de técnicas cualitativas que incorporen en dicho análisis la perspectiva de género.

Tal y como hemos señalado, para el desarrollo de este trabajo de investigación hemos apostado por la aplicación de una metodología cuantitativa y cualitativa (mixta) y un análisis feminista, ligado este a las teorías de campo (Casetti, 1994; Zurián Hernández & Herrero Jiménez, 2014). Estos proponen llevar a cabo un análisis crítico y establecer preguntas fundamentales “sobre la visión, la representación, la construcción de la subjetividad y de la identidad, el placer, la epistemología moderna, la cultura contemporánea, las múltiples relaciones de poder que nos marcan en tanto sujetos históricos, y sobre nuestra percepción y definición de la realidad en tanto sujetos involucrados, necesariamente, en procesos de construcción y elaboración cultural” con el fin de recopilar los datos más relevantes relacionados con el tema de estudio (Colaizzi, 2014:13).

Un análisis feminista de las películas tiene como finalidad desentrañar el funcionamiento de una ideología patriarcal dominante. Para ello, debe deconstruir los textos, analizar los elementos que la conforman y examinar cómo funcionan en conjunto. Debe incluir, asimismo, las condiciones de producción y recepción de los textos, las condiciones sociales, históricas y culturales en que se realizan dichos filmes. De suma relevancia es también analizar las relaciones que se establecen entre película y público, los tipos de representaciones femeninas ofrecidas, los papeles asignados y las posiciones de las mujeres en la sociedad para poder realizar así una comparación entre las imágenes ofrecidas por la cinematografía y otras manifestaciones culturales afines en cuanto a términos de imagen (Cruzado Rodríguez, 2009).

La teoría feminista del cine, por tanto, “puede y debe” (Lesage, 1979) tener en cuenta perspectivas políticas, económicas e ideológicas. Es pertinente realizar, por tanto, una aproximación a los mecanismos que operan dentro de la película (forma, contenido, etc.) así como a los mecanismos que van más allá de la misma (como la

industria cinematográfica, la distribución, las expectativas de las audiencias, etc.). Estos análisis se abordan, por consiguiente, desde diferentes perspectivas. Los preceptos de la semiótica quedan patentes al considerar el cine como un lenguaje o una serie de signos que funcionan por oposición. La línea marxista, siguiendo los preceptos de Althusser (1970), considera el cine como medio ideológico de transmisión, mientras que la corriente psicoanalítica sitúa la mirada y el punto de vista como medios de identificación con el espectador (Mulvey, 1975). En el Capítulo III de la presente tesis se realiza una aproximación más extensa a la teoría feminista del cine, aplicándose sus principios posteriormente en los distintos análisis llevados a cabo para la elaboración de esta tesis.

Por su parte, la investigación cuantitativa hace alusión a que los datos para responder a las preguntas definen una cantidad y en ella se analiza el vínculo o asociación entre variables cuantificadas (Cárdenas, 2008; Fernández & Díaz, 2002). En nuestro caso, se ha aplicado para recopilar y analizar los datos extraídos de dos tipos de fuentes. En el Capítulo IV, este método se ha empleado para la selección de películas dirigidas y producidas por mujeres en el marco de la III edición del Ros Film Festival, dando como resultado una muestra de cuatro cintas (Anexo I). En el Capítulo V se ha utilizado para extraer datos sobre las categorías laborales ligadas a la creación fílmica con el objetivo de contabilizar el número de mujeres en la creación de películas de ciencia ficción. Se estudia, por tanto, la presencia de directoras, guionistas, compositoras, fotógrafas y productoras del citado género.

Por investigación cualitativa se entiende una “categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y vídeo cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos” (LeCompte, 1995). Estudia fundamentalmente contextos estructurales y situacionales, tratando así de identificar diferentes realidades, sistemas de relaciones y estructuras dinámicas (Fernández & Díaz, 2002). Siguiendo a Denzin, la investigación cualitativa se construye en torno a cuatro grandes paradigmas: positivista y pospositivista, constructivista interpretativo, crítico (marxistas, emancipatorio) y feminista posestructural. Los modelos procedentes de este último consideran que el mundo real “es lo que produce una diferencia material en términos de raza, clase y género”. De este modo, los criterios positivistas y pospositivistas se sustituyen por métodos de

apreciación de otros procedimientos basados en las experiencias de las personas oprimidas” (Denzin, 2012: 88).

En nuestro caso, este método se ha planteado en dos ocasiones. Así, en el Capítulo IV, se ha procedido a realizar un análisis de contenido de cuatro cortometrajes. En esta ocasión, la muestra empleada para nuestro estudio es el resultado de seleccionar sólo aquellas películas dirigidas y producidas por mujeres en el marco de la III edición del Ros Film Festival (2020). En él se analizan las temáticas que abordan estas creaciones artísticas desde el punto de vista de las implicaciones y consecuencias de los cambios producidos por la implantación en la sociedad de nuevos avances tecnológicos ligados a la Cuarta Revolución Industrial.

Por otra parte, en el capítulo VI se lleva a cabo un análisis de la representación de figuras artificiales en el cine de ciencia ficción. Se aborda cómo son las representaciones de estas figuras a través de diversas variables que sirven de baremo para un análisis cinematográfico desde una perspectiva feminista. En este apartado es igualmente importante la fase de extracción de datos obtenidos tras el visionado de la muestra y de la observación del desarrollo narrativo.

El empleo de varios enfoques metodológicos supone, por tanto, un mayor enriquecimiento del análisis de estudio al abordar aspectos de forma más compleja. Con ello se busca presentar de una forma óptima unos datos que apoyan la hipótesis central de este trabajo. Entendemos que los análisis llevados a cabo para ello no se pueden explicar por separado, sino que deben hacerse dentro de un contexto.

2.6 Instrumentos

Para la parte cuantitativa de esta investigación se ha recurrido a una investigación de carácter *ex post facto* al seleccionar la muestra según una determinada variable, en nuestro caso, el género femenino. Para los análisis de la parte cualitativa, se han tomado en cuenta como herramientas para dicho estudio la visualización de películas y el análisis de contenido, así como el de personajes y de estereotipos.

2.6.1 Diseños *ex post facto*

Para abordar el estudio que nos hemos propuesto llevar a cabo en esta tesis hemos empleado un análisis *ex post facto* de investigación. Este consiste en seleccionar el objeto de estudio después de que haya ocurrido la variable independiente. En este tipo

de análisis, la persona que investiga selecciona la muestra en función de que posean o no determinadas características, es decir, de unas variables “preexistentes” asociadas a las personas, como son el género, la edad, la clase social, etc. (Kerlinger, 2002: 43).

La elección de esta herramienta viene motivada por la necesidad de conocer de forma cuantitativa el número de mujeres que participan en la creación cinematográfica, por lo que hemos planteado este instrumento de análisis para abordar lo descrito a continuación:

- 1) Mujeres en cargos ligados a la creación artística (dirección y producción) en el marco del certamen de cortometrajes Ros Film Festival (III edición). Para ello se desestiman aquellas cintas en las que no concorra la variable “género femenino” en las citadas categorías profesionales.
- 2) Presencia de mujeres en puestos de responsabilidad en la creación fílmica de ciencia ficción. Se delimita el marco espacio temporal por décadas, desde 1911 hasta 2020. Posteriormente, se seleccionan las 25 películas por década que mayor recaudación han tenido en taquilla y se registra el número de mujeres en cinco categorías analíticas para su posterior análisis.

2.6.2 Visualización de películas y análisis de contenido

Teniendo en cuenta el objeto de estudio que nos ocupa, nos parecía fundamental emplear entre las herramientas metodológicas tanto la visualización como el análisis de contenido. En el primer caso, como método de investigación, Flick considera que “dado que las imágenes presentadas en la televisión y en las películas influyen cada vez más en las realidades cotidianas, la cuestión de lo que estas imágenes nos pueden decir sobre la construcción social de la realidad se ve como más y más significativa” (Flick, 2004: 169). Este sistema consiste en desgranar el mecanismo cinematográfico y analizar de manera pormenorizada la forma en la que un texto funciona “dentro de una ideología y se convierte en expresión de ella” (Aguilar Carrasco, 2018).

Llevar a cabo un análisis de contenido de un texto fílmico requiere de dos tareas: en primer lugar, descomponer el film en sus diferentes elementos (deconstruir = describir); y, en segundo lugar, establecer relaciones entre los diferentes elementos para construir “todo significativo” (reconstruir = interpretar) (Bordwell, 1995; Tarín & Felici, 2016).

Estas herramientas han sido fundamentales para el abordaje crítico de los textos audiovisuales por parte de la crítica fílmica feminista desde los años 70 (Rosen, 1973; Mellen, 1974; Haskell, 1974) al estudiar las estructuras de poder y los mecanismos psicosociales subyacentes a las sociedades patriarcales. Estas se pueden utilizar, además, “para diseccionar cualquier producto de la comunicación de masas, para conocerlo por dentro, para saber cómo está hecho, para inferir su funcionamiento y predecir su mecanismo de influencia” (Igartua & Humanes, 2004: 8).

Por tanto, nos ha parecido apropiado emplear este método, por una parte, para analizar cómo se reflejan e influyen en la sociedad los desarrollos tecnológicos ligados a la Cuarta Revolución Industrial (Capítulo IV) y, por otra, para completar la información sobre las variables de género establecidas para el análisis de personajes y estereotipos (Capítulo VI).

2.6.3 Análisis de personajes y estereotipos

Como hemos señalado en la Introducción, una de nuestras premisas es la relevancia que pueden tener las imágenes cinematográficas en la construcción de modelos de conducta y de transmisión de estereotipos sexistas. En este sentido, el estudio de los personajes cinematográficos permite extraer conclusiones relativas al discurso fílmico, los mensajes que traslada y los modos en los que estos han sido concebidos. Estos tipos de análisis son importantes en tanto en cuanto ponen de relieve/dejan entrever que las representaciones de las mujeres que aparecen en las películas son constructos sociales y que, por tanto, la creación fílmica podría dar cabida a la creación de realidades alternativas (Kuhn, 1991).

Este instrumento de análisis, por tanto, consiste en hacer un ejercicio de descomposición y recomposición de los personajes con el objetivo de identificarlos como “persona”, lo que conlleva el abordaje de aspectos ligados a la apariencia física, y como “rol”, relacionado este con la personalidad que conforman los sujetos analizados (Casetti; Di Chio, 1991). Así, Chatman aboga por considerar los personajes como seres autónomos y no “como simples funciones de la trama”. El personaje, afirma, es reconstruido por el público, y esa reconstrucción implica que sus personalidades son abiertas y están sujetas a especulaciones y continuas revisiones (2013:16). Con ello se puede contrastar, por ejemplo, el modo en el que son percibidos en función de su

género, etnia o procedencia (Pérez Rufí, 2016). A ello hay que añadir el análisis desde una perspectiva de género para abordar asuntos relacionados con la estereotipación de personajes a través de características y asignaciones sociales tradicionalmente asociadas a las mujeres (Bernárdez Rodal, 2015; Bernárdez Rodal & Padilla, 2018) que, en nuestro caso, se trasladan a creaciones artificiales femeninas (Escudero Pérez: 2010; 2013; Zumberge, 2013; Wosk, 2015; Kac-Vergne, 2016).

La elección de este instrumento de análisis, empleado en el Capítulo VI, viene determinada por el interés de llevar a cabo un estudio novedoso sobre la representación cinematográfica de personajes femeninos con una determinada característica: la de ser entes creados artificialmente.

2.7 Procedimientos

2.7.1 Diseños ex post facto

En nuestro enfoque cuantitativo, y debido a la ingente producción cinematográfica en el marco del género seleccionado –ciencia ficción–, se procedió en primer lugar a realizar una delimitación de los ítems a analizar.

A la hora de llevar a cabo el diseño de esta investigación, se han tomado en cuenta una serie de variables que, inspiradas en trabajos anteriores sobre la participación femenina en la industria cinematográfica (Smith, Pieper & Choueti 2014, 2015, 2020; Arranz, 2017; Lauzen, 2020, 2021), consideramos fundamentales para poder llevar a cabo el análisis propuesto sobre la presencia de mujeres en cargos de responsabilidad en la industria fílmica de ciencia ficción. Para ello, se han establecido cinco categorías profesionales: dirección, guion, música, fotografía y producción.

Una vez extraídos los datos según los criterios anteriormente indicados estos se incorporaron a un documento Excel para su clasificación y manipulación. Este diseño se ha aplicado en el Capítulo V, en el que se analiza la presencia de mujeres detrás de las cámaras.

Tabla 1 Ficha técnica de películas

Película
Dirección
Guion
Música
Fotografía
Producción

2.7.2 Visualización de películas y análisis de contenido

Una vez delimitados los materiales que constituyen los pilares básicos para poder llevar a cabo esta investigación se han elaborado una serie de tablas que contienen aspectos fundamentales para proceder al análisis de contenido.

Para el análisis de películas, Denzin propone cuatro pasos:

- a. Las películas se consideran como un todo, y se anotan las impresiones, preguntas y patrones de significado que son notorios.
- b. Se formulan las preguntas de investigación que hay que intentar responder en el material. Se toma nota de las escenas clave.
- c. Se realizan “microanálisis estructurados” de escenas y secuencias individuales, lo que debería llevar a descripciones detalladas y patrones en la exhibición (de conflictos, etc.) en estos extractos.
- d. Esta búsqueda de patrones se extiende a toda la película para responder a la pregunta de investigación. La lectura realista y subversiva de la película se contrasta y se escribe una interpretación final.

Por otra parte, el análisis de contenido es una de las orientaciones que Casetti y Di Chio proponen para analizar un producto audiovisual. Este centra su atención en lo que es transmitido -“temas, informaciones y valores presentados y difundidos”-, siendo su objetivo principal “recoger el mayor número posible de afirmaciones” (1999: 40). Asimismo, permite analizar científicamente tanto los significados (“análisis temático”) como los “significantes” (procedimientos, convenciones, rasgos formales) (Igartua & Humanes, 2004: 9).

En este sentido, Tarín & Felici (2016) desarrollan un modelo de análisis que “permite obtener resultados eficientes” siguiendo las orientaciones de Vanoye y Goliot-Lété en *Précis d'analyse filmique* (1992), que se reproduce a continuación de forma resumida:

- a) Fase previa:
 - i) Recopilación de información documental
 - ii) *Découpage*: plano a plano, bien mediante la descripción de cada uno de ellos, bien (o además) mediante la captura de fotogramas.
 - iii) Determinación de la existencia de principios ordenadores e inscripción o no en un modelo de representación determinado.
 - iv) Decisión sobre los objetivos concretos del análisis (gesto semántico)
- b) Fase descriptiva:
 - i) Generación de instrumentos de análisis
 - ii) Plasmación escrita del análisis
- c) Fase descriptivo-interpretativa:
 - i) Plasmación escrita del análisis
 - ii) Análisis de los recursos expresivos y narrativos
 - iii) Otros recursos expresivos y narrativos
- d) Fase interpretativa:
 - i) Parámetros contextuales
 - ii) Interpretación del analista
- e) Otras informaciones de interés (actores, técnicos, etc.)
- f) Anexos

Sánchez Noriega, por su parte, establece cuatro puntos sobre los cuales se centra el análisis en el que todas las partes o pasos se encuentran interrelacionados. Sugiere adaptar este modelo teórico a la película concreta. Es decir, habrá casos en los que prime un elemento por encima de otro:

- a) Recogida de datos: producción y ficha técnico-artística
- b) Reconstrucción del texto fílmico (sinopsis y segmentación)
- c) Análisis de los elementos formales del texto, del relato y de la temática
- d) Interpretación intersubjetiva (hermenéutica, crítica y recepción)

(Sánchez Noriega, 2020: 61)

Para nuestro análisis y tomando como referencia los parámetros citados anteriormente, se ha elaborado una ficha técnica de las películas (cortometrajes) que se ha adaptado a las necesidades de nuestro ámbito de estudio. Este sería un primer documento en el que se recoge información de carácter técnico y analítico que sirve de base para el posterior análisis de contenido. El resultado de dicha ficha se presenta a continuación:

Tabla 2 Ficha técnico-analítica de cortometrajes

Título
Año
Dirección
Producción
Guion
Fotografía
Música
Temática
Sinopsis

Fuente: elaboración propia

2.7.3 Análisis de personajes y de estereotipos

Una vez revisada la literatura relativa a procesos de análisis de personajes (Egri, 1947; Caseti y Dichio, 1991; Galán Fajardo, 2006; Guarínós, 2008; Sánchez-Escalonilla, 2011; Chatman, 2013; Pérez Rufí, 2016) y teniendo en cuenta aspectos fundamentales para el abordaje de un análisis desde una perspectiva de género que constituye, en definitiva, uno de los pilares básicos de nuestro estudio, hemos determinado los elementos que constituyen nuestra muestra. Para ello, se ha elaborado una ficha descriptiva que recopila datos sobre diversas variables de los personajes sobre los que se va a proceder a realizar el análisis sobre estereotipos de género.

Estas fichas contienen información relativa a la dimensión física, psicológica y social de los personajes, así como variables de género establecidas para el abordaje del estudio de los roles y estereotipos presentes en la muestra seleccionada. Abarcan, por tanto, datos fundamentales para un análisis con perspectiva de género como son el rol que desempeñan, la clase social a la que pertenecen o el tipo de violencia ejercida sobre ellas. Estos registros se han empleado para el estudio sobre personajes artificiales que se aborda en el Capítulo VI.

A continuación, se muestran las diferentes variables que conforman las fichas descriptivas de personajes sobre las que se ha trabajado para llevar a cabo este estudio.

Tabla 3 Ficha analítica de los personajes

Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión social
Nombre	Personalidad	Estado civil
Edad	Conducta	Ámbito familiar (hijos/as)
Sexo	Ambiciones	Estudios
Tipo de creación		Profesión
Raza		
Vestimenta/desnudez		
Discapacidad		
Aspecto/apariencia física		
Sexualidad		

Estas tablas, a su vez, se desglosan en subcategorías, cuyo detalle es el siguiente:

Tabla 4 Dimensión física de los personajes

Edad	Sexo	Tipo creación	Raza
Joven (15-24)	Mujer	Máquinas puras: robots, autómatas	Afroamericana
Joven-adulta (25-44)	Hombre	Máquinas humanoides: cíborgs	Asiática
Adulta	Otros	Máquinas mestizas: ginoides	Caucásica

(45-64)			
Mayor (+64)		Máquinas blandas: replicante, clon	Sin datos
Sin datos		Supramáquinas: inteligencia artificial	

Vestimenta/ desnudez	Discapacidad	Aspecto/ apariencia física	Sexualidad
Sí	Física o motora	Atractiva	Heterosexual
No	Sensorial	Poco atractiva	Lesbiana
Semidesnuda	Intelectual	Ambigua	Bisexual
	Psíquica	Sin apariencia	No descrita

Tabla 5 Dimensión psicológica de los personajes

Personalidad	Conducta	Objetivo/metás
Extrovertida	Individualista	Ascenso profesional
Introvertida	Intuitiva	Económico
	Reflexiva	Económico/Ascenso profesional
	Sensitiva	No descrito
		Otros

Tabla 6 Dimensión social de los personajes

Estado civil	Hijos/as	Estudios	Profesión
Casada	Sí	Primarios	Describir
Divorciada	No	Medios	
Soltera	Sin datos	Superiores	
Viuda		Sin estudios	
Sin datos			

Tabla 7 Ficha analítica de roles y estereotipos de género

Rol	Clase social	Ámbito actuación	Hipersexualidad
Activo	Alta	Público	Sí
Pasivo	Media	Privado	No
	Baja		
	No especificado		

Cuidado físico	Violencia	Estereotipos	
Maquillaje	Física	Chica buena	Madrastra
Pelo	Verbal	Ángel	Madre del monstruo
Maquillaje/pelo	Psicológica	Virgen	Madre sin hijos
	Otras	Beata/solterona	Cenicienta
		Chica mala	Objeto de deseo
		Guerrera	Reina negra/bruja/viuda negra
		Femme fatal o vamp	Villana
		Mater amabilis	Superheroína
		Madre castradora	Dominatrix

Fuente: elaboración propia

2.8 Caracterización de las muestras

En este apartado se realiza una explicación de cómo se ha llevado a cabo el proceso de delimitación de los datos contemplados para nuestro estudio. Su composición aparece detallada en los anexos I, II y III del presente trabajo.

- a) La selección de la muestra empleada en el Capítulo IV se realizó en base a los criterios “mujeres directoras y productoras” en los cortometrajes presentes en la III edición del Ros Film Festival (2020). Los datos recopilados se extrajeron de la página web del Festival ([www.http://rosfilmfestival.com/](http://rosfilmfestival.com/)). El resultado fueron cuatro cintas (Anexo I).

- b) Para llevar a cabo el estudio propuesto en el Capítulo V y debido a la ingente producción filmica en el género ciencia ficción, se seleccionaron las 25 películas con mayor recaudación por décadas, iniciando la búsqueda en 1911 y finalizando en 2020. Los datos se extrajeron de la base de datos IMDb, obteniendo una muestra de 275 películas de ciencia ficción que conforman así las 1.496 referencias de profesionales analizadas que, para llevar a cabo nuestro análisis, hemos clasificado en cinco categorías profesionales: dirección, guion, música, fotografía y producción (Anexo II).
- c) En cuanto al análisis del Capítulo VI, este se ha llevado a cabo con los datos obtenidos sobre una selección de películas con personajes artificiales femeninos. Para ello se ha realizado una búsqueda por palabra clave (*artificial females in movies and television*) en la citada base de datos. Una vez eliminados aquellos elementos que no contemplamos en nuestro análisis (series de televisión), la muestra la conforman 83 personajes de 62 películas con presencias artificiales femeninas. A continuación, se procedió a su visionado y clasificación según variables previamente establecidas que contemplan aspectos esenciales para un análisis con perspectiva de género (Anexo III).

CAPÍTULO II

APLICACIÓN DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO AL ANÁLISIS DEL RELATO CINEMATOGRAFICO DE CIENCIA FICCIÓN

El cine, como generador de imaginarios colectivos, es un medio que ofrece continuos modelos de comportamiento, lo que favorece identificaciones y lleva a la creación de representaciones sociales de lo que son los hombres y las mujeres dentro de la sociedad. Por eso, con carácter previo al análisis propuesto, planteamos en este Capítulo una primera aproximación teórica en la que abordamos, en primer lugar, un recorrido por el relato de los avances tecnológicos en el cine de ciencia ficción, desde sus orígenes en la segunda década del siglo XX hasta las propuestas más actuales. En segundo lugar, con el fin de incorporar al análisis una perspectiva feminista ya desde el inicio, se exponen los planteamientos de la teoría de la mirada masculina en el cine, desarrollada originalmente por Laura Mulvey en los años 70 del siglo pasado.

1. EL RELATO DEL AVANCE TECNOLÓGICO EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

A lo largo de la historia del cine, la ciencia ficción fílmica se ha convertido en territorio desde el que explorar nuevos preceptos que abarcan ámbitos filosóficos, sociales y científicos sobre la naturaleza de los seres humanos y la implicación de la tecnología en las sociedades. Como género, entraña la incursión “de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada” (Bassa y Freixas, 1993) empleando el mito como “algo manejable en dimensiones de lo cotidiano” (Sala, 2008). La creación de vida artificial, las modificaciones genéticas, las implicaciones sociales de la biomedicina o la posibilidad de vivir en mundos paralelos son algunos de los tropos más comunes de un género que bebe irremediabilmente de los avances tecnológicos como fuente de inspiración.

Para llevar a cabo una exposición clara dicha evolución, en primer lugar realizamos una aproximación al género destacando cómo este se conforma en un primer

momento gracias a los relatos literarios de Julio Verne, Edgar Allan Poe o Mary Shelly, los movimientos artísticos ligados a las vanguardias, así como las exposiciones universales de París y Nueva York. A continuación, y como consecuencia de su popularización en la década de los cincuenta, abordamos cómo llegan las primeras críticas hacia un género considerado “menor” por carecer de crítica social al asemejarse notablemente al cine de terror (Hodgens, 1959; Luckhust, 1994; Sontag, 2004). El desarrollo de los efectos especiales, su exhibición en pantallas de gran tamaño y la venta de productos asociados a las películas supusieron el empuje definitivo para la popularización de un género que en los años 80 vivió su época dorada. En años posteriores hemos asistido a su resurgimiento gracias a las sagas de unas franquicias que son las que mantienen actualmente a la industria del cine de ciencia ficción.

1.1 Los orígenes de un género

La conformación de este género cinematográfico está estrechamente ligada a la literatura de aquellas creaciones que compartían una ambientación fantástica. Así, las obras de H. G. Wells, Julio Verne o Edgar Allan Poe se adelantaron a la constitución como tal del género, cuyo término “ciencia ficción” fue empleado por primera vez por el editor Hugo Gernsback en 1926 en su revista *Amazing stories* y que popularizó John W. Campbell a través de la publicación *Astounding science fiction*.

Las primeras referencias cinematográficas a este género se constituyen gracias a cintas como *Viaje a la luna* (George Méliès, 1902) o *La charcuterie mécanique* (Louis Lumière, 1895). La primera se enmarca en el mundo de la ilusión visual, aunque el viaje a la Luna lo convierte, por temática, en un referente indiscutible del género. En cuanto a la obra de Lumière, considerada por Hardy (1984) como la primera película de ciencia ficción, nos traslada a una charcutería donde un contenedor convierte a un cerdo en salchichas y en diferentes tipos de cortes. Segundo de Chomón explora un campo similar al de Méliès en *Eclipse de sol* (1905) y *Viaje a Júpiter* (1909), mientras que en *El hotel eléctrico* (1908) explora de manera irónica los avances científicos en relación con la electricidad.

Durante esta época, por lo tanto, el cine traslada el nuevo contexto de descubrimientos científicos que tomarían como referentes las vanguardias, el expresionismo alemán y las exposiciones universales organizadas en París (1900) y

Nueva York (1939), conformando así el cine de las siguientes décadas (Sala, 2018). Estos primeros textos cinematográficos estuvieron muy influidos asimismo por la literatura, y la obra literaria de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1918) fue un claro ejemplo de ello. Esta novela inaugura la era tecnológica de la ficción al explorar los límites entre lo imaginario y los avances científicos. Inspirada en el mito clásico de Prometeo (a través del personaje de Víctor Frankenstein), este es “castigado” por su propia creación. Para Scholes y Rabkin (1982), al introducir un elemento sobre un futuro posible, Shelly “transformó para siempre las posibilidades de la literatura”. Suvin, por su parte, no incide tanto en considerarla como “originadora” de la ciencia ficción sino como un híbrido de terror y ciencia ficción filosófica que ha ejercido como un texto fundamental en el desarrollo posterior de la misma (Suvin, 1974: 262). Su adaptación al cine dio lugar a la película *Frankenstein*, cinta dirigida por James Whale en 1931 protagonizada por Boris Karloff. Años más tarde aparecería *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935) considerada por la crítica como una obra mucho más redonda que la primera “y una de las mejores películas de ciencia ficción” (Clute, Langford, Nicholls & Sleigh: 2022).

Sin embargo, antes de que se adaptara la historia de Mary Shelley, fue una mujer, Thea Von Harbor, quien firmó el guión de una cinta que inaugura una estirpe de películas donde el género utiliza la tecnología para tratar temas de marcado carácter social, *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). Esta cinta, junto con *La mujer en la luna* (Fritz Lang, 1929), se beneficia del movimiento futurista al resaltar lo artificial y lo mecánico. Por aquellos años, sin embargo, estas películas contaban con bajo presupuesto y la gran mayoría se basaban en adaptaciones de historietas como *Flash Gordon* (Frederick Stephani, 1936) o *Buck Rogers*. Este personaje, uno de los héroes del espacio más importantes, popularizó la ciencia ficción a través de sus apariciones en programas de radio y series de televisión (Haley, 2015: 68).

1.2 Efectos especiales, invasiones y críticas al género

Fue en el periodo comprendido entre los años 30 y 50 cuando se comienza a tener una percepción sobre qué implicaba la noción de ‘género cinematográfico’. Como apunta Pinel, esta “correspondía a una organización lógica de la producción que permitía la amortización de las intérpretes contratadas, de los decorados, del vestuario, así como de

la eficacia de las condiciones de producción, del lanzamiento comercial y de la difusión” (2009: 12).

Durante este periodo, la primera gran producción de este género, ya bajo los auspicios del cine sonoro, es la cinta *Just imagine* (David Butler, 1930). *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *Lost Horizon* (Frank Capra, 1937) son otros de los títulos más relevantes de una época que también vio nacer la primera película a color de ciencia ficción, *Dr. Cyclops* (Ernest B. Schoedsack, 1940).

Cinematográficamente, la década de los 50 supuso un punto álgido en la creación de películas de ciencia ficción como consecuencia de la confluencia de toda la tradición de lo *pulp* y los efectos de la Segunda Guerra Mundial, sobre todo en cuanto a temática: paranoia anticomunista, terror invocado por el armamento nuclear o avances tecnológicos como la conquista del espacio. Esto, junto con la influencia de la literatura y el reconocimiento del trabajo de los efectos especiales en estas cintas por parte de los premios Oscar supusieron el impulso definitivo a un género con características e identidades propias. Fue el caso de *Con destino a la luna*, de Irving Pichel (1950), *La guerra de los mundos* (Byron Haskin, 1953), *This Island Earth* de Joseph M. Newman (1955) o *El aterrador planeta rojo* de Ib Melchior (1959), que se inspiraron en viajes a otros planetas impulsados por esa idea de viajar al espacio. Y no sólo eso, sino que fantaseaban con que seres de otras galaxias viajasen a la tierra, como reflejó *El enigma de otro mundo* (Christian Nyby y Howard Hawks, 1951). Los años 50 también fueron la época de esplendor de los experimentos científicos, temática que se abordó en cintas como *El hombre menguante* (Jack Arnold, 1957) o *El experimento del Dr. Quatermass* (Val Guest, 1955).

Durante esta primera mitad del siglo, el cine de ciencia ficción no cuenta con el beneplácito de la crítica cinematográfica, para quien este tipo de cine estaba vacío de contenido. Hay que recordar que muchas de estas cintas entran en la concepción de lo que hoy consideraríamos película de serie B de bajo presupuesto. El cambio de paradigma se produce con la expansión de los estudios culturales, que invocan este tipo de cintas como algo más que un mero entretenimiento (Novell Monroy, 2008: 52).

Susan Sontag (2004) fue una de las voces más críticas con el género al considerar que estas cintas no contaban con crítica social alguna. La reflexión que realiza esta autora sobre estos textos es la de que no abordaban las condiciones sociales

que crean la impersonalidad y la deshumanización, pues la ciencia ficción las desplaza hacia la influencia de un “aquello” extraño. Estima que el interés de estas películas reside en la intersección entre la ingenuidad del producto comercial altamente degradado y los grandes miedos de la sociedad (Sontag, 2004: 46 - 47). Por su parte, Luckhurst apunta que las narrativas ligadas al pánico, las advertencias apocalípticas y las habituales llamadas a las armas “ocultan” su verdadero propósito: el de que la ciencia ficción quiere morir y que está extasiada con su propia muerte (Luckhurst, 1994). En este sentido, las películas de ciencia ficción asocian la ciencia, el futuro, lo diferente y lo desconocido con nada más que con un miedo irracional. Los peligros no son naturales, sino imposibles y monstruosos. Esto supuso que el público las identificara con las cintas de “horror” y que las distinguiera sólo por su falta de verosimilitud (Hodgens, 1959: 39).

Cabe hacer aquí un pequeño inciso para reseñar la importancia que tuvo la publicidad durante esta década, donde la ciencia ficción se incorporó a lo cotidiano como consecuencia del lanzamiento del Sputnik 1 en 1957 por parte de la URSS. Así es como tuvieron gran influencia las publicaciones relacionadas con la tecnología espacial y la creación de toda una serie de productos relacionados, como cohetes o satélites. El cine, de momento, se mantuvo dentro de los márgenes de la invasión alienígena, el fenómeno OVNI y las consecuencias de la radioactividad, tal y como se aprecia en cintas como *La tierra contra los platillos volantes* (Edward F. Sears, 1957) o *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956). Intrínsecamente a este género, aparece otro fenómeno social que le dota de una conceptualización propia, y es el de su consumo en autocines o programas dobles (Sala 2018: 20).

1.3 Universos distópicos, ciberpunk y realidades alternativas

La década de los sesenta fue muy prolífica en este tipo de producciones, aunque no destacaron por su gran calidad. Reconocidos nombres de la cinematografía se adentraron en un género que dio como resultado *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966). 1968 se señala como uno de los años más importantes en cuanto a producciones relevantes de cintas de este género. Se estrenaron *El planeta de los simios* (Franklin Schaffner, 1968) o *Barbarella* (Roger Vadim, 1968) cinta que, a pesar de estar considerada como una “parodia” de este tipo de películas, se la estima relevante por la influencia posterior que ha llegado a tener dentro del tejido cultural al introducir el erotismo en la ciencia ficción (Clute, Langford, Nicholls & Sleight: 2022). También

vieron la luz *La noche de los muertos vivientes* (George A. Romero, 1968) y *2001: Odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968).

Los años setenta estuvieron marcados por los universos distópicos y la monstruosidad. *THX 1138* (G. Lucas, 1970), *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) o *Rollerball* (Norman Jewison, 1975) marcaron la senda para una serie de cintas donde se reflejaba la creciente preocupación por el futuro de la humanidad. Para hacer frente al proceso de crisis en el que se veía inmersa la industria como consecuencia de factores sociales como la derrota en la guerra de Vietnam, la primera gran crisis petrolera en Oriente Medio o el escándalo del Watergate, la industria norteamericana quiso hacerles frente con espectaculares producciones que cargaban contra las perversidades de la naturaleza y glorificaban los avances tecnológicos. La aparición de nuevas imágenes electrónicas cercanas a la “alta definición” permitió asimismo su exhibición en salas de gran tamaño (Gubern, 2006: 453-455). La intervención sobre el medio ambiente y la genética son algunos de los temas que comenzaron a tomar relevancia en esa época (Novell Monroy, 2008: 60).

Sin embargo, es a finales de esta década cuando se produce el gran auge del cine de ciencia ficción. Esto coincide con la reducción de la edad de consumo cinematográfico, que descendió notablemente (en los años 80 se situaba entre los trece y los veinte años). Este público, ávido de contenidos sensacionalistas, explica el auge a partir de estos años de la ciencia ficción, siendo además el momento en el que más espectadores fueron al cine gracias al estreno de películas como *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977) y *Encuentros en la tercera fase* (Steven Spielberg, 1978) (Gubern, 2016: 455). La primera, además, revolucionó no sólo la técnica cinematográfica, sino también la forma en la que repercutirá sobre los mercados este tipo de cintas gracias a la comercialización de todo tipo de productos relacionados con ella. Sin duda, esto fue lo que hizo que la ciencia ficción se convirtiera rápidamente en un producto seguro a la hora de generar ingresos. A la popularización de este género también contribuyeron cintas como *Star Trek: La película* (Robert Wise, 1979) -siendo esta, además, la primera adaptación al cine de una serie de televisión- o *Alien* (Ridley Scott, 1979).

En este punto es necesario indicar que, junto a una ciencia ficción que magnificaba la espectacularidad de las imágenes, coexistió otra corriente dentro de la

ciencia ficción, especulativa y crítica, que tiene en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) su máxima representación. La transformación más radical se produjo en los años ochenta con la llegada del cyberpunk, reflejo de unas sociedades cada vez más tecnológicas que, a pesar de los avances técnicos, no lograron un mayor bienestar social. Todo lo contrario, el futuro que describen estas cintas sugieren entornos hiperconectados con escenarios de contaminación, desigualdad y exclusión como consecuencia de dicha tecnologización (Masís González, 2021). Por otra parte, esto es consecuencia lógica de la evolución de un género que ha ido cambiando y respondiendo a los nuevos acontecimientos surgidos a raíz de los cambios científicos, tecnológicos y sociales (Novell Monroy, 2008: 62). Reflejo de ello son la citada *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *E.T.: El extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982), *Aliens, el regreso* (James Cameron, 1986), *La cosa* (John Carpenter, 1982), *La invasión de los ultracuerpos* (Philip Kaufmann, 1978) o *La mosca* (David Cronenberg, 1986), mientras que en *Terminator* (James Cameron, 1984), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) o *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), crítica social y efectos especiales van de la mano, cuya espectacularidad tendrá su mayor expansión en la siguiente década.

En los años 90 los avances médicos y tecnológicos se vieron reflejados en cintas como *Matrix* (Lilly Wachowski y Lana Wachowski, 1999), película que abrió las puertas al cine del futuro e inauguró una nueva época en la ciencia ficción cinematográfica por el potencial de la imaginería creada por ordenador y la generación de realidades virtuales. En palabras de Telotte, crear un espacio simulado serviría como escenario desde el que experimentar situaciones “peligrosas, difíciles, costosas o, sencillamente, que estarían prohibidas en la realidad” (Telotte, 2002: 140). En estas narraciones, sin embargo, se percibe cómo el cine se enfrenta a la posibilidad de que se cumpla el vaticinio de Bazin de que este sea una reproducción perfecta de la realidad (Bazin, 2004: 37). Este paso narrativo justificaría la respuesta tecnofóbica tantas veces plasmada en las películas norteamericanas de este género (Telotte, 2002: 141).

Ya entrados los 2000, la posibilidad de que se traspasen los límites en las relaciones humanas con la tecnología es parte crucial en las historias. Así, aparecen títulos como *A.I. Inteligencia artificial* (Steven Spielberg, 2001) o *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), donde se abordaban las implicaciones de la inteligencia artificial. Algunos directores han intentado presentar una visión optimista de las interacciones humanos-máquina y, por extensión, hacia la tecnología, tratando de

evocar en el espectador la admiración y empatía por estas figuras a través de mujeres robot e inteligencias artificiales femeninas (Mavridou, 2016: 13), tal y como sucede en *Her* (Spike Jonze, 2013) o *Ex Machina* (Alex Garland, 2015).

Los últimos años, el cine de ciencia ficción ha dado un giro hacia la introspección. La heroicidad-espectacularidad-salvador del mundo es solo un pretexto para reflexionar sobre la soledad, la memoria o la superación de las debilidades de uno mismo. Sucede, por ejemplo, en *Origen* (Christopher Nolan, 2010), donde los avances tecnológicos no se emplean para invadir un planeta exterior, sino la mente de las personas. Sin embargo, lo que más ha marcado a este género en las últimas décadas ha sido la ingente producción de sagas, que más que alimentar un género con ideas originales y propias, parece haberse quedado estancado queriendo revivir aquellos años dorados del género en aras de la explotación de una taquilla que ha visto pasar por ella *reboot* de sagas como *Star Wars* (2015, 2017, 2019), *El planeta de los simios* (2011, 2014, 2017) o *Terminator* (2009, 2015, 2019).

En este sentido y tal y como hemos visto, en cada década el género de la ciencia ficción ha narrado la tensa relación de los seres humanos con la tecnología así como la incertidumbre producida ante lo desconocido. Como apunta Kuhn, las películas de ciencia ficción operan dentro de una red de significados que se extiende más allá de las propias películas: o bien tienen efectos en la sociedad o bien evocan determinadas respuestas conductuales o emocionales en quienes las ven (Kuhn, 1990: 7).

2. LA TEORÍA DE LA MIRADA MASCULINA EN EL CINE

El cine constituye un medio de representación que lleva asociado la construcción de una realidad “objetiva”. Aunque la forma tradicional en la que actualmente consumimos el cine está cambiando, el lenguaje cinematográfico sigue influyendo en la construcción de nuestro imaginario colectivo. No en vano, el consumo de cine en salas sigue siendo una de las actividades culturales más frecuentes. El 27,7% de la población acude cada año a las salas de cine, siendo las tasas de asistencia muy similares entre hombres (28,1%) y mujeres (27,4%). Sí se aprecia una gran diferencia entre edades. El 49,3% de los jóvenes de 20 a 24 años acude a las salas frente al 6% del registro de población de más edad¹, lo que supone un vehículo de transmisión cultural fundamental desde edades muy

¹ Estadística 21-22 sobre hábitos y prácticas culturales en España (Septiembre 2022).

tempranas. Por ello, el modo en el que se configura el propio lenguaje cinematográfico – imágenes, narración, tecnología- hacen del cine “un medio extremadamente eficaz de representación y de persuasión” (Colaizzi, 2001: 6).

2.1 Identificación e imagen

Tomando como base la fotografía, Barthes asegura que, desde el punto de vista de la mirada, “lo esencial de la imagen consiste en encontrarse todo fuera, sin intimidad, y, no obstante, más inaccesible y misteriosa que el pensamiento del fuero interno; sin significación, pero apelando a la profundidad de todo sentido posible; irreveada y, no obstante, manifiesta, teniendo esa presencia-ausencia que constituye el atractivo y la fascinación de las Sirenas” (Barthes, 1989: 161). La certeza de la imagen producida invoca al objeto representado, lo que convence de su existencia.

Representación y existencia son, por tanto, términos clave para entender la fuerza que tiene el cine en los procesos de identificación. Althusser fue quien denominó al cine -y a los medios de comunicación en general- “aparato ideológico del Estado” al considerar que estos tienen como objetivo perpetuar un sistema dominante (Althusser, 2003: 25). Este funciona con la ideología como constitución primaria pero se alimenta de una secundaria. Esta, sin embargo, no se percibe tan claramente, sino que es simbólica (Althusser, 2003: 27).

En el cine, el acto de mirar es fundamental, y esa mirada tiene su origen en el espectador (Khun, 1991: 71). Por este motivo, es esencial conocer cómo se construye. En imagen, esta funciona como indicador de la relación entre el objeto captado y el sujeto observador. Por lo tanto, si partimos de la base de que la mirada se construye y se deconstruye, la mirada ingenua no existe, ya que esta se codifica desde la subjetividad.

La crítica fílmica feminista se centró desde finales de los años setenta en analizar los procesos de identificación-identidad implícitos en la relación mirada/poder que creaba el cine en torno a las mujeres. Así, uno de los puntos de partida de la teoría fílmica feminista fue la de considerar que la representación de la mujer en el cine clásico se proyectaba como un espectáculo, como algo que debía de ser observado bajo

la proyección del deseo masculino. Las posibilidades de identificación de la mujer debido a la ausencia de una mirada femenina eran, por tanto, nulas.

2.2 Las mujeres representadas

La historia del arte está repleta de imágenes que confirman la tesis de John Berger de que el espectador ideal (de la imagen femenina) es un hombre. Tomando como ejemplo el punto de vista en la pintura, este sugiere que, en el arte, a la mujer le ha correspondido siempre el papel pasivo, el de ser modelo de un artista que ha sido el encargado de configurar las figuras femeninas. De este modo, los hombres son los que miran a las mujeres mientras que las mujeres se contemplan a sí mismas mientras son miradas. Esto las lleva a convertirse a sí mismas en un objeto, en este caso, objeto visual (Berger, 2002: 55). Al ser representadas, las mujeres aparecen de una forma totalmente distinta a la de los hombres. Se presupone que el espectador “ideal” es un varón, y la imagen representada es una mera adulación hacia él (Berger, 2002: 74). El hecho de que la presencia social de la mujer se haya desarrollado dentro de un espacio limitado en el que tiene que contemplarse continuamente obliga a que esta tenga que ir necesariamente acompañada de la imagen que tiene de sí misma. “La examinante y la examinada” que hay en ella son dos elementos constituyentes de su identidad como mujer. Al tratar de ser ella misma, la forma en la que aparece ante los demás (ante los hombres), sugiere un proceso de interiorización que es interpretado como un indicador de cómo le gustaría ser tratada (Berger, 2002: 54).

Sigmund Freud ya había afirmado en su obra *Instincts and Vicissitudes* que es diferente decir “miro” que “soy mirado” (Freud, 1915: 8). En este sentido, no es lo mismo ser sujeto observador que sujeto observado. En el cine esta disquisición toma especial relevancia, ya que se inscribe dentro del binomio activo/masculino, pasivo/femenino (Mulvey, 1988: 4).

Claire Johnston defendió en *Women's cinema as counter cinema* (1973) que el análisis filmico no debía de centrarse solo en la imagen, sino que este tenía que ir más allá y abordar aspectos como la narración y el lugar que ocupan las mujeres en la historia. Partiendo de una concepción semiótica de que el cine funciona como significante y la mujer como signo, considera que el cine convencional ha sido el responsable de la estereotipación de la mujer al constatar que el cine comercial es más

manipulativo para con las imágenes de las mujeres que el cine de arte de ensayo. “Podría argumentarse que precisamente debido a la iconografía de Hollywood, el sistema ofrece cierta resistencia al funcionamiento inconsciente del mito” (Johnston, 1999: 33). Al rechazar el análisis sociológico de la mujer en el cine, se elimina cualquier punto de vista en términos de realismo. Esto supondría una aceptación de la aparente denotación natural del signo (siempre producto), lo que implicaría la negación de la realidad del mito en funcionamiento. Así “dentro de una ideología sexista y un cine dominado por los hombres, la mujer se presenta como lo que representa para el hombre” (Johnston, 1999: 33).

Un año más tarde, Johnston publicó junto a Pam Cook *El lugar de la mujer en el cine de Raoul Walsh*, donde dejaron patente que la mujer como significante de la mujer bajo el patriarcado está totalmente ausente en la mayoría de los sistemas de producción de imágenes, particularmente en Hollywood, donde la creación de las mismas y la posición fetichista del espectador están muy desarrolladas (Cook, Johnston, 1990: 26). En este sentido, las mujeres son vistas desde los ojos de un hombre heterosexual y son representadas como objetos pasivos del deseo femenino. Tal y como señala Colaizzi, “una de las fuentes principales de opresión de las mujeres radica en el modo en que han sido sometidas a la visualidad” (Colaizzi, 1990: 72).

2.3 La implicación del aparato cinematográfico en la mirada masculina

Placer visual y cine narrativo de Laura Mulvey (1975), considerado como texto fundacional de la teoría fílmica feminista, fue donde apareció por primera vez el concepto de mirada masculina (*male gaze*) para referirse a la forma en la que las mujeres están representadas dentro del sistema patriarcal y cómo estas habían sido construidas en el cine como sujetos sexuales. Este artículo, junto con *Efectos ideológicos del aparato cinematográfico* (1975) de Jean-Louis Baudry y *El significante imaginario* (1975) de Christian Metz (aparecidos a mediados de los 70 sobre el aparato cinematográfico) son claves en la configuración de la teoría de la mirada masculina, planteamientos por otra parte difundidos principalmente a través de las revistas *Screen* y *Camera Obscura*.

El análisis psicoanalítico pretendía demostrar el poder del cine en la psique debido a su arrolladora “impresión de realidad” (Stam, 2016: 194), otorgando gran

importancia a la noción de identidad. Consideraban que había elementos persuasivos propios del aparato cinematográfico derivados de una serie de factores propios de las circunstancias en las que se concibe el acto de ver el cine (inmovilidad, oscuridad) así como de unos mecanismos que hacen creer al sujeto que se encuentran “dentro” del mismo (cámara, proyección, perspectiva). Baudry introduce el concepto “dispositivo cinematográfico” en su texto *Efectos ideológicos del aparato cinematográfico* para referirse al conjunto de elementos que conforman la obra cinematográfica y el espectador. Este dispositivo cinematográfico, por tanto, tendría la particularidad de generar la percepción de “una realidad” que se asimilaba a la de las representaciones que se dan como percepciones. Así, es la propia configuración del aparato cinematográfico lo que constituye un sistema propio de percepción que hace retrotraerse a un estado de ensoñación donde la capacidad de figuración, traducida en imagen, se realiza acorde con las representaciones (Baudry: 1975, 66).

Tomando como base a Baudry, Metz demuestra que los procesos del cine imitan al subconsciente. Compara los mecanismos que desentraña el sueño y el subconsciente propuesto por Freud con el mecanismo de una película: las narraciones cinematográficas simbolizaban lo reprimido. A través de la noción de identificación, concepto por otra parte de gran importancia para el psicoanálisis, señala dos tipos superpuestos. El primero se realizaría con la cámara o con el acto de mirar, y estaría vinculada con la fase del espejo de Lacan. El sujeto, aunque no participe de lo percibido, se convierte en “sujeto omnipercibiente”. Es decir, está ausente de la pantalla pero presente en la sala, percibiendo a través de la vista y los oídos, sin lo que lo percibido no tendría sentido, pues esto es la “instancia” constituyente del significante del cine. El segundo vendría determinado por la identificación con los personajes, resultado por el cual se produciría finalmente el acceso a “lo simbólico” del sujeto (espectador) (Metz, 2001: 60-63).

Mulvey toma las teorías psicoanalíticas de Freud y Lacan como punto de partida desde el que abordar el hecho de que el cine refleja la diferencia sexual que controla las imágenes, la forma de mirar y el espectáculo. Esto, junto con el valor sociológico de que el cine posee gran valor formativo, le llevan a señalar posteriormente que en ese artículo “había querido defender que el cine de Hollywood no era simplemente transparente y carente de cualquier autorreferencia a sí mismo como medio sino que esa especificidad [cinematográfica] podía encontrarse en la habilidad formal del cine para manipular y

estructurar los modos de mirar de los espectadores y los placeres involucrados en dichos modos” (Citado en Parrondo Coppel, E., & González-Hortigüela, 2016: 66).

2.4 Organización de la estructura cinematográfica

La teoría psicoanalítica se convierte, por tanto, en un arma política desde donde desgrana la manera en la que el inconsciente patriarcal ha organizado la estructura cinematográfica, para lo que toma como base dos premisas diferenciadas. La primera es que el sujeto individual es “al mismo tiempo y desde un principio” un sujeto social, dado que en él “aparece siempre integrado, efectivamente, ‘el otro’, como modelo, objeto, auxiliar o adversario”. La segunda es que el inconsciente, lejos de determinar y modelar a los sujetos, pone de manifiesto su “fallo” al poner de manifiesto el fracaso de la integración de los sujetos dentro del conjunto de normas y valores establecidos (Parrondo Coppel & González-Hortigüela, 2016: 66).

Mulvey aprecia dos aspectos contradictorios en estas dos estructuras placenteras de la mirada respecto al cine. Tomando como base *Tres ensayos sobre teoría sexual* de Freud, situó la escopofilia como base fundamental para el análisis, ya que esta considera a los demás objetos de estimulación sexual a través de la observación. Como ejemplo, se acogió a la mirada curiosa de los niños, voyeurista, y su deseo de saber más sobre lo privado. El cine dominante, afirmó, así como las convenciones sobre las que ha evolucionado inconscientemente, formulan un mundo cerrado que se aparece de forma mágica ante el espectador, jugando con su fantasía. Por tanto, funciona como factor fundamental que satisface el deseo primordial hacia un mirar placentero. Sin embargo, este va más allá al desarrollar la escopofilia en su aspecto narcisista (Mulvey, 1988: 3). Siguiendo las teorías de Lacan de la fase del espejo, el deseo de mirar se mezcla con la fascinación hacia el parecido y el reconocimiento (rostro, cuerpo, ambiente). De este modo, la imagen reflejada se concibe como el cuerpo reflejado del yo, pero esta, al estar mal concebida, proyecta el cuerpo fuera de sí como un ego ideal que da lugar a la identificación con otros. El cine, señaló, posee estructuras de fascinación suficientemente fuertes como para permitir que convivan a la vez el olvido del ego y su reforzamiento (Mulvey, 1988: 3). En él, por lo tanto, la mirada masculina proyecta sus fantasías sobre la figura femenina. De este modo, la mujer queda relegada al papel de objeto susceptible de ser mirado (*to be looked-at-ness*). Las mujeres son miradas y exhibidas para causar un mayor impacto visual, una exhibición que, por otra parte,

funciona en dos niveles: como objeto erótico para el personaje y como objeto erótico para el espectador (Mulvey, 1988: 5).

Siguiendo a Mulvey, todo se basa en tres tipos de mirada: la de la cámara, que recoge aquello que está aconteciendo; la del público, que mira el resultado final; y la de los personajes, que se miran entre sí (Mulvey, 1988: 9). El cine narrativo, al negar las dos primeras, subordina todo a la tercera de manera consciente para evitar un distanciamiento con el público. Sin embargo, Mulvey apuntó una contradicción: la imagen de la mujer como amenaza de la castración pone en peligro el desarrollo narrativo de los acontecimientos y surge como fetiche, dentro de un plano unidimensional. De este modo es como las dos primeras miradas quedan supeditadas a las necesidades del ego masculino. Así, la imagen erótica de la mujer aparece directamente ante el espectador.

En el plano narrativo, la división del trabajo heterosexual en activo/pasivo también ha determinado la estructura fílmica. El hombre, al no poder soportar la mirada exhibicionista de sus semejantes, se alza como soporte activo de la historia, “haciendo que las cosas sucedan” (Mulvey, 1988: 5). Es, además, poseedor de la mirada del espectador gracias a procesos que estructuran el film en torno a una figura principal a la que se le asigna tareas de control y con la que se identifica el espectador. Para romper con la corriente predominante que controla tanto la dimensión temporal (montaje, narración) como la dimensión espacial (distancia, montaje), Mulvey defendió que estos códigos cinematográficos deberían ser destruidos antes de que “el cine dominante y el placer que proporciona puedan ser puestos en discusión” (Mulvey, 1988: 9).

Tomando como ejemplo el cine clásico de Hollywood, plantea que este, formalmente, siempre ha venido determinado por el concepto de cine propio de la ideología dominante. Partiendo de la base de que, por sí mismo, el acto de mirar puede generar placer y basándose en la teoría sexual de Sigmund Freud, la escopofilia se convierte en un elemento fundamental para el análisis. Esta considera a los demás objetos de estimulación sexual a través de la observación. Siguiendo esta premisa, Mulvey defiende que, tanto las condiciones de la proyección cinematográfica como la narración hacen creer al espectador que está viendo algo privado (Mulvey, 1988: 1), lo que promueve la ilusión de la distancia voyeurista.

“En su tradicional papel exhibicionista las mujeres son a la vez miradas y exhibidas, con su apariencia fuertemente codificada para causar un fuerte impacto visual y erótico por lo que puede decirse que connotan una “ser-mirada-idad” (*to-be-looked-at-ness*). La mujer exhibida como objeto sexual es el *leit-motif* del espectáculo erótico: de las pin-ups al *strip-tease*, de Ziegfeld a Busby Berkeley, la mujer sostiene la mirada, representa y significa el deseo masculino” (Mulvey, 1988: 4).

Para romper con la corriente dominante que controla tanto la dimensión temporal (lo que entendemos por montaje y narratividad) como la dimensión espacial (determinada por los cambios de plano y montaje), defiende que primero habría que subvertir los códigos cinematográficos establecidos que hacen que se creen ilusiones a medida del deseo.

De este modo, a través de películas de Alfred Hitchcock y de Josef von Sternberg (donde es más palpable la escopofilia) explica que el espectador se ve obligado a identificarse con el héroe masculino porque este controla tanto la acción como la mirada. Esto conlleva, por otra parte, la identificación masculina con la primera, mientras que la mujer aparecería enmarcada en un papel pasivo.

En las películas de Hitchcock *Vértigo* (1958), *Marnie la Ladrona* (1964) o *La ventana indiscreta* (1954), la mirada es el punto central del argumento desde dos ángulos: el voyeurismo y el fetichismo. En la primera, todo gira en torno a lo que el protagonista ve o deja de ver. El espectador “es” la mirada del protagonista. El héroe está instalado en el orden simbólico, posee todos los atributos del superego patriarcal. En *Marnie, la ladrona*, la protagonista aparece como un ser construido “para ser mirado” (Mulvey, 1988: 7).

En las cintas de Sternberg, la mujer aparece como objeto perfecto. El espacio visual queda reducido, enmarcado en unos primeros planos fragmentados que funcionan como centro de atención. El punto culminante de estos dramas suele ser en el que aparece Marlene Dietrich, protagonista de muchas de estas cintas, sin presencia masculina alrededor (el héroe/protagonista objeto de deseo de la protagonista queda fuera de escena). *El ángel azul* (1930) o *Marruecos* (1930) muestran una masculinidad que prescinde de características sádicas. El personaje masculino presenta rasgos de “castración” que resuelve fetichizando el cuerpo femenino. En este caso, es incapaz de actuar, queda suspendido en el plano de la contemplación (Binimelis, 2015: 14). En la

búsqueda de identificación del espectador con el protagonista masculino y en la ilusión creada por el cine a través de las condiciones de su reproducción, el espectador tiene la idea/ilusión de que también controla la acción, al igual que el protagonista masculino y, por tanto, también la concepción de poseer a la mujer en tanto que objeto sexual.

Esta propuesta de Mulvey sirvió para establecer un marco analítico sobre el que autoras como Ann E. Kaplan basaron sus análisis. Esta planteó que las bases psicoanalíticas eran esenciales para un proyecto feminista a la hora de entender la socialización dentro del patriarcado y cómo, en el cine, los mitos patriarcales han colocado a la mujer en una posición silente y marginal. En definitiva, en el lugar del Otro. Sin embargo, defendió que, como las mujeres no habían sido sometidas como los niños a unos procesos de etapas psíquicas definidas, estas tienen la posibilidad de cambiarse a sí mismas (Kaplan, 1983: 72). A través del análisis del cine clásico de Hollywood, demuestra cómo la mirada masculina dominante ha relegado a las mujeres a la ausencia y a la marginalidad. Las cintas *Camille* (1936), *La Venus Rubia* (1932) o *Buscando al Sr. Goodbar* (1977) le sirven como ejemplo para afirmar que las producciones hollywoodienses niegan a las mujeres una voz propia y que su deseo queda sometido al deseo masculino (Kaplan, 1983: 26). La mujer, de este modo, no tiene más valor que el de ser un objeto de deseo para el espectador masculino. Los melodramas (familiares) son el género de mujeres donde se ejemplifican las restricciones, posiciones y limitaciones que la familia nuclear impone a las mujeres y cómo, a su vez, las sustentan y establecen como “naturales”, como algo que viene dado (Kaplan, 1983: 53). Nuestra cultura estaría comprometida con unos mitos con determinadas marcas sexuales que vendrían a ser “lo masculino” y “lo femenino” que se desarrollan en torno a dos premisas determinadas por un mecanismo de miradas y otro de dominación/sumisión (Kaplan, 1983: 61).

Desde ciertos sectores se criticó que estos principios habían sido elaborados por hombres y por cómo la teoría dominante había situado a la mujer en ellas. Julia Lesage advirtió que la utilización de la crítica lacaniana había sido destructiva al cosificar a las mujeres “en una posición infantil en la que ha querido verlas el patriarcado”, ya que el marco lacaniano establece “un discurso totalmente masculino” (Kaplan, 1983: 66); Ruby Rich se opuso a las teorías de la supuesta eliminación de las mujeres tanto en la pantalla como en el público mientras que Judith Mayne sugirió que el lugar de la crítica feminista debería de estar justo detrás, en el proyector. De este modo, interrumpiendo el

voyeurismo que genera el cine patriarcal, daría una “lectura alternativa” sobre la posición de las mujeres como espectadoras (Kaplan, 1983: 66-67). La mirada clásica, por tanto, obligaba a que la espectadora se sintiese identificada con los papeles de víctima, como mujer seductora o como objeto de deseo.

Siguiendo a Joan Rivière² y las premisas del psicoanálisis, Mary Ann Doane consideró que el cine de mujeres confirma la especularización de la mujer en manos de la mirada masculina, ya que esta aparece como un fetiche para el hombre. Mientras que la mirada del hombre aparece como erótica, la de la mujer se transforma en paranoica, y tras ello su deseo: “el deseo de mirar va a pasar al deseo de ser deseada (para no ser asesinada) (Parrondo Coppel & González-Hortigüela, 2016: 17). De este modo, afirmó que el objeto de la mirada masculina está permanentemente presente “para el espectador”.

“La representación fetichista del cuerpo femenino desnudo, a la vista, asegura una masculinización de la posición del espectador. La mirada femenina está literalmente fuera del triángulo que traza la complejidad entre hombre, desnudez y espectador. La presencia femenina en la fotografía, a pesar de un centrado diegético del sujeto femenino de la mirada, es asumida por la imagen como objeto” (Doane, 1982: 85).

Según las estructuras cinematográficas, las mujeres que se quieren identificar con los personajes femeninos deben adoptar, o bien una posición pasiva, o bien una posición masoquista, mientras que la identificación con el héroe pasa necesariamente por una aceptación de lo que Mulvey denominó “masculinización del espectador” (Mulvey, 1989).

Khun afirmó que, aunque la teoría psicoanalítica ofreciera un marco de referencia para llevar a cabo un análisis sobre el cine clásico, esta fracasa por tanto en cuanto tiende a poner entre paréntesis lo que ocurre en pantalla. Consideró que “el sujeto espectador que se sitúa en el centro del debate debe ser andrógino, o neutro, o masculino (...). Por ello, no se presta atención alguna a las cuestiones sobre cómo genera el cine significados sobre ‘la mujer’, de cómo se dirige el cine clásico a los espectadores en cuanto sujetos sexuados” (Khun, 1991: 73). Tras analizar las premisas de Mulvey sobre que cualquier alternativa al cine clásico sería un desafío a la mirada

² Esta autora introdujo por primera vez el término “mascarada” para referirse a que “las mujeres pueden adoptar la máscara de la femineidad para evitar la angustia y las represalias que temen de los hombres” (Rivière, 2007: 219).

característica establecida para esa forma cinematográfica, aseguró que sería factible un cine que evoca placeres de la mirada ajenos al voyeurismo masculino. De esta forma se podrían sentar las bases de una “aproximación femenina” a la cinematografía (Khun, 1991: 79).

2.5 El poder simbólico de la mirada

Siguiendo a Capra, la sociedad se ha venido organizando según las estructuras de una cultura occidental que ha primado sobre el resto del mundo. Tales paradigmas estarían asentados sobre la base de una serie de ideas y valores que lo que han hecho ha sido situar a la mujer en un segundo plano, supeditadas al hombre (Capra, 1996: 28).

En este sentido, Pierre Bourdieu plantea que el mundo social funciona como un mercado de bienes simbólicos dominado por una visión masculina donde la función de la mujer es mantener y perpetuar el capital simbólico que poseen los hombres (Bourdieu, 2000: 59). En este sentido, las mujeres aparecen como “seres percibidos” dentro de un sistema de dominación masculina que tiende a colocarlas en un estado permanente inseguridad corporal (o dependencia simbólica) al sentir “la necesidad de la mirada de los demás para construirse” (Bourdieu, 2000: 87).

La concepción del cuerpo-para-otro está determinada por la mirada y el discurso de los otros. La reacción que estos cuerpos generan en los demás vienen definidas acorde a unos esquemas anteriores: la reacción surgida a partir de las oposiciones grande/pequeño y masculino/femenino. Por lo tanto, “el cuerpo está doblemente determinado desde un punto de vista social” (Bourdieu, 2000: 84). Por un lado, es un producto social definido por diversas condiciones como el trabajo o los hábitos alimenticios; por otro, las propiedades son aprehendidas a través de esquemas de percepción determinados a su vez por el espacio que ocupan. Divididas en taxonomías ya existentes, jerarquizan propiedades que se dan entre dominados y dominadores (flaco/gordo, grande/pequeño, ligero/pesado) (Bourdieu, 2000: 84).

Por lo tanto, la imagen social del cuerpo es el resultado de la utilización de dicha categorización social que coincide con la de los cuerpos sobre los que se aplican. Así, la mirada “no es un mero poder universal y abstracto”, sino que es “un poder simbólico cuya eficacia depende de la posición relativa del que percibe y del que es percibido” (Bourdieu, 2000: 85).

Como consecuencia de ello, en la cultura patriarcal la mujer permanece como significante para el otro, “prisionera de un orden simbólico en el que el hombre puede vivir sus fantasías y obsesiones a través del mandato lingüístico imponiéndose sobre la imagen silenciosa de la mujer vinculada permanentemente a su lugar como portadora del sentido, no como constructora del mismo” (Mulvey, 1988: 1). Y es que, como afirma Beauvoir (2005), la sociedad le inculca a la mujer desde muy niña que debe ser objeto y siempre el otro, definida por contraposición a lo masculino y supeditada a lo masculino. Las mujeres aprendemos que, para ser aceptadas, de alguna manera tenemos que cosificarnos, convertirnos en objetos deseables, demandables. Se nos trata, por tanto, como a muñecas vivas, y no se nos da libertad porque cuanto más libertad tenemos, más podemos entender el mundo y menos queremos ser objetos.

Por todo ello, la teoría fílmica feminista sigue siendo hoy un día un instrumento fundamental para una abordaje crítico de cualquier producto audiovisual. Como hemos visto, el punto de inflexión de estos análisis se produjo a mediados de los años 70 con la publicación del texto de Laura Mulvey *Placer visual y cine narrativo*. Este ensayo supuso un revulsivo para la teoría fílmica feminista al abordar cómo el inconsciente patriarcal ha estructurado la forma fílmica (1998), donde el espectador “es” la mirada del protagonista y las mujeres aparecen como construcciones para ser miradas (1988: 7).

CAPÍTULO III

DE LO HUMANO A LO CÍBORG EN LA TEORÍA FÍLMICA FEMINISTA

1. INTRODUCCIÓN

Desde los años 60, la teoría feminista ha proporcionado las herramientas necesarias para un abordaje crítico del aparato cinematográfico, diferenciándose dos grandes corrientes dentro de la historia del feminismo. Este Capítulo hace un recorrido por la crítica fílmica feminista desde esa época hasta el siglo XXI.

Para entender cómo ha evolucionado la teoría y la crítica feminista de cine hay que remontarse a los años sesenta. Bajo los auspicios de la “segunda ola feminista”, el feminismo cinematográfico tomó como base textos “protofeministas” como *Una habitación propia* de Virginia Woolf y *El segundo sexo* de Simone de Beauvoir. El primero, por encuadrarse en un “panorama de ‘emancipación’ inserto en el humanismo burgués que proclama la igualdad de todos los ciudadanos frente a la ley”, más que un horizonte de ‘liberación’, es decir, de un proyecto general y radical de puesta en cuestión y subversión del orden establecido en los años setenta” (Colaizzi, 1993: 111). El segundo entendía que tanto las mujeres como los hombres negros estaban en un proceso emancipatorio de un paternalismo que les mantenía en su “lugar” (Stam, 2016: 203).

En este sentido, obras clásicas del feminismo de los 70 como *Amazon Odyssey* de Ti-Grace Atkinson (1974), *La dialéctica del sexo* de Shulamith Firestone (1970), *Política Sexual* de Kate Millet (1970), *La loca del desván* de Sandra Gilbert y Susan Gubar (1979), *Nacemos de mujer: la maternidad como experiencia e institución* (1976) de Adrienne Rich, *La risa de la medusa* (1975) de Hélène Cixous o *Espéculo de mujer* (1974) de Luce Irigaray están dedicadas al texto de Beauvoir.

Más tarde, autoras como Nancy Chodorow (1991) o Audre Lorde (1984) retomarían el texto de Beauvoir como fuente fundamental para asentar sus propias teorías (Stam, 2016: 204). Asimismo, la teoría fílmica feminista también bebió de

fuentes fundamentales para el feminismo como *Mística de la feminidad* de Betty Friedan (1963).

2. CONSTRUCCIÓN POLÍTICA DEL SUJETO. IMAGEN Y NARRACIÓN

Los años setenta supusieron una revolución para la teoría fílmica feminista. Bajo el paraguas de los cambios que se venían produciendo desde la década anterior, vincularon la constitución política del sujeto con las estructuras materialistas. Esta nueva concepción vino de la mano del incremento de estudios dedicados a las películas dirigidas por mujeres, consideradas, en un primer momento, como “contracine”. Este neologismo, empleado por primera vez por la citada Claire Johnston (1973) en *Women’s cinema as counter-cinema*, hace referencia al poder transformador del mismo ante el discurso cinematográfico dominante al abogar por la necesidad de eliminar el lenguaje realista de la cámara. Implicaría la aceptación de que dentro de una ideología y de un cine dominado por hombres, las mujeres se presentan como lo que representan para los hombres (Johnston, 1999: 33). Fue fundamental, asimismo, el nacimiento de iniciativas como el *London Women’s Film Group* (1972) dedicado a fomentar la producción de películas dirigidas por mujeres.

La aparición en Estados Unidos de las primeras revistas de cine feminista especializadas como *Women and film*, *The velvet light trap* (1971) o *Jump Cup* (1974) fue esencial para el desarrollo de una teoría feminista basada en el estudio de los personajes femeninos en las películas en función de papeles o estereotipos. Estas publicaciones, junto con la celebración de los dos primeros festivales de cine feminista, el New York International of Women’s Films Festival y el Women’s Event del Festival de cine de Edimburgo, ambos celebrados en 1972, supusieron el impulso definitivo para la visibilización de las mujeres creadoras en el mundo cinematográfico.

Durante esta década, la teoría feminista se acercó al cine como medio cultural y de transmisión de ideas. Estas autoras trataron de identificar qué tipo de representación y significados creaba el cine sobre las mujeres, para lo cual tomaron como base las películas de cine clásico de Hollywood. Buscaban identificar qué función cumplían dentro de la narración y cuáles no se representaban, argumentando que “los personajes femeninos ni contaban sus historias ni controlaban sus imágenes” (Parrondo Coppel, 1995: 10). Destacaron, además, que todo se reducía a dos estereotipos:

- La mujer “buena”, maternal, dedicada a su marido e hijos, y sin carga erótica ninguna. Pelo recogido, nulo maquillaje, vestimenta de colores poco llamativos...
- La mujer “mala” o mujer fatal cuyo objetivo final es convertirse en “buena” gracias al amor romántico. En el caso de no conseguirlo, sufría “castigos” como la ceguera o, incluso, la muerte.

Por otra parte, la teoría fílmica feminista llevó a cabo una labor de recuperación y búsqueda de trabajos realizados por mujeres no solo a nivel actoral, sino también en la dirección. Autoras como Sharon Smith abordaron la presencia de mujeres en la industria cinematográfica en los primeros años del cine estadounidense. “Hacer visible lo invisible”, lo llamaría después Annette Kuhn (Kuhn, 1991: 83). Con estos trabajos reivindicaban y daban a conocer a aquellas mujeres que habían contribuido a convertir a la industria cinematográfica en lo que es hoy. Estos análisis se abordaron desde dos aspectos: uno sociológico, fundamentalmente por parte de autoras estadounidenses, y otro más teórico basado en la semiótica, el psicoanálisis, el materialismo y el estructuralismo, líneas de investigación que tomaron como base autoras europeas.

A la parte sociológica corresponde, entre otros, *Women who make movies*, de Smith (1975), que destaca por su labor historiográfica de reivindicación de figuras como la de Alice Guy Blanchè, la primera mujer que desarrolló un cine narrativo y la primera en hacerlo de forma profesional. Coetánea de los hermanos Lumière, estos nunca pensaron que grabar imágenes implicaría la construcción de historias, justamente lo que hizo Blanchè. Fue precisamente ella quien reunió todas las características de lo que hoy consideramos “productora”. Además, fue vanguardista a la hora de crear efectos especiales y pionera al escribir en 1913 *Woman’s place in photoplay production*, donde denunciaba la exclusión de las mujeres en el mundo del cine. Lillian Gish y Mary Pickford, quien tenía su propia productora, fueron otras de las grandes actrices que dirigieron en el anonimato porque salir de él podía perjudicar sus carreras profesionales.

Otra de las autoras destacadas que tomaron como base la sociología fue la periodista Molly Haskell, quien en *From reverence to the rape: the treatment of women in the movies* (1974) aborda la participación de la mujer en el cine estadounidense desde los años veinte. Puso de manifiesto el hecho de que en la mayoría de estas cintas las mujeres aparecían representadas como diosas, madres, mojigatas, solteras... en

definitiva, estereotipadas. Este tipo de imagen de mujer, a su vez, confluye en la gran pantalla con la que desprendían actrices como Mae West, Greta Garbo, Katharine Hepburn o Joan Crawford, quienes representaban el poder y la excentricidad. Estas tuvieron la oportunidad de elegir sus propios proyectos y controlar su imagen, mientras que otras como Lillian Gish, Marlene Dietrich o Monica Vitti “fueron Galateas, modeladas y manipuladas por sus Pigmaliones” (Haskell, 2016: 9). Esta autora niega precisamente el progreso de las mujeres en la cinematografía al dejar patente una historia que parte del tono caballeresco del cine mudo a la ‘violación’ de los años setenta, cuyo punto álgido se produjo con la comedia *screwball* (o comedia alocada) de los años treinta (Stam, 2016: 203). Este tipo de cintas, impulsadas por la Gran Depresión, basaban su argumento en el enredo romántico. Sus personajes suelen ser miembros de la alta sociedad estadounidense, sobre todo mujeres, que no obtienen la felicidad con el dinero sino a través del amor. Son mujeres que luchan por encontrar un lugar fuera de los cánones impuestos para ellas. Ejemplo de este tipo de cintas son las comedias *Vivir para gozar* (George Cukor, 1938) o *La fiera de mi niña* (Howard Hawks, 1938).

Popcorn Venus: women, movies and the american dream (1973) de Marjorie Rosen y *Women and the sexuality in the new film* de Joan Mellen (1974) son otros de los trabajos de base sociológica y empirista que pusieron de manifiesto la limitación de la representación de la mujer, ya que esta se daba solo en un sentido que implicaba una “construcción ideológica y social de la mujer que reforzaba el patriarcado” (Binimelis, 2015: 11). A partir de ese momento, dicha representación comenzó a ser uno de los aspectos sobre los que se centró el debate.

Tanto la obra de Haskell como la de Rosen y la de Mellen coincidían en que el cine comercial representaba a las mujeres a través de estereotipos negativos que infantilizaban, demonizaban o convertían en objetos sexuales a las mujeres. Demostraron así, que:

“El prejuicio contra las mujeres no es menos pernicioso porque esté basado en una falacia (...) La industria cinematográfica refuerza esa idea. Hollywood promueve la fantasía de los roles del amor romántico y la euforia conyugal (...) La industria filmica maniobra para mantener a la mujer en su lugar; y todavía muchos mitos y su maquinaria capturan a la mujer en sus esferas de poder más allá de los sueños salvajes de muchas de su sexo” (Haskell, 2016: 3).

Mientras que la sociología fue la base sobre la que asentaron sus trabajos las autoras estadounidenses, el materialismo, el estructuralismo, la semiótica y el psicoanálisis lo fue para autoras europeas como Claire Johnston, Laura Mulvey o Lynda Myles. Estas criticaron la presuposición de una existencia de una identidad sexual diferenciada vinculada al sexo que defendían las americanas. Plantearon, por ejemplo, que no todas las mujeres cineastas, por el hecho de serlo, hacían cine feminista, idea que abordó tiempo después Annette Kuhn en *Cine de mujeres. Feminismo y cine* (Kuhn, 1991: 28).

El revulsivo más importante para la teoría fílmica feminista fue la publicación del citado texto de Laura Mulvey *Placer visual y cine narrativo*, un punto de inflexión al introducir por primera vez el psicoanálisis en el análisis cinematográfico feminista, como ya hemos indicado en el capítulo anterior. Distanciándose de la semiótica, aborda cómo el inconsciente de la sociedad patriarcal ha estructurado la forma fílmica (Mulvey, 1988: 1). Autoras como Gaylyn Studlar rebatieron a Mulvey al sugerir que, en la inmutable construcción de la polaridad de Mulvey, la mujer solo puede existir en relación a la castración; ella es la “portadora” del remordimiento o “el producto perfecto” (Studlar, 1984: 274). La propia Mulvey reelaboró sus teorías y, posteriormente, en *Afterthoughts on visual pleasure and narrative cinema* (1981) reconoce que había obviado dos aspectos fundamentales: “la mujer entre el público” y el melodrama.

Annette Kuhn, quien centra sus estudios en el cine clásico de los años 30 y 40, realiza un análisis de los textos basándose en dos premisas: la manipulación del orden temporal o utilización de flashback que producen las consiguientes rupturas narrativas, y el aislamiento de las “funciones” de la narración, que en el cine clásico se centra en la “mujer” como estructura en torno a la que se establece el argumento y la trama (Kuhn, 1991: 46).

También fue fundamental el trabajo de B. Ruby Rich, quien en los años 70 denuncia la crisis de nombrar de la teoría fílmica feminista. “Sin nombres nuevos”, dice, “corremos el riesgo de perder títulos de películas que tanto necesitamos”. Por ello, apuesta por iniciar una nueva etapa en la crítica fílmica feminista y propone una clasificación de categorías descriptivas:

- Validativa: películas que funcionan como validación y legitimación de la cultura y la vida individual de las mujeres. Sería el caso de cintas como *Union maids* (James Klein, Miles Mogulescu y Julia Reichert, 1976).
- Correspondencia: cintas que inscriben a su autora dentro del texto, como por ejemplo *Film about a woman who...* (Yvonne Rainer, 1974).
- Medusiana: películas que hacen “saltar la ley” gracias al humor y que se refleja en cintas como *La novia del pirata* (Nelly Kaplan, 1969).
- Proyectiles: cintas donde se proyectan las fantasías masculinas como *Una mujer descasada* (Paul Mazursky, 1978).

(Rich, 1978)

3. CONTEXTO Y “TECNOLOGÍAS SOCIALES”

En los años 80 se produjo un giro fundamental en la teoría fílmica feminista al considerar que el cine debía de estudiarse no solo atendiendo a los procesos históricos, sino abordando otros aspectos como la producción cinematográfica o la recepción de las imágenes. Además, había que tener en cuenta la heterogeneidad de las espectadoras y la relación de clase y poder que se establece entre las propias mujeres. Este cambio en el paradigma de los estudios de la teoría fílmica feminista estuvo alentado por el contexto histórico del momento. La descolonización territorial que tuvo lugar tras la Segunda Guerra Mundial llevó implícita la aparición de los estudios poscoloniales, poniendo en entredicho el modelo de hombre blanco europeo (y por extensión, de la mujer). Esto llevó a abordar el concepto de “persona” desde otra perspectiva y a poner en cuestión categorías como el género, raza y clase, situando el foco en la figura del espectador. Ejemplo de ello es el trabajo de Audre Lorde, una de las primeras mujeres en realizar análisis feministas desde la experiencia africano-americana. En *La hermana, la extranjera* (1984), afirma que:

“En el movimiento de mujeres actual, lo habitual es que las mujeres blancas se centren en su opresión en tanto que mujeres y pasen por alto las diferencias de raza, preferencias sexuales, clase y edad. La palabra *hermandad* lleva implícita una supuesta homogeneidad de experiencias que en realidad no existe” (Lorde, 1984: 124).

Es precisamente en la representación de la mujer como espectáculo/objeto para ser mirado donde la crítica feminista de esta época se valió de la semiótica como teoría en la que basarse para explicar cómo construía la imagen femenina los códigos de representación cinematográficos.

El papel del espectador, citado anteriormente, es fundamental en el trabajo de Teresa de Lauretis *La tecnología del género* (1989), para quien la identificación con una película o protagonista no viene determinada tanto por motivos psicológicos como por motivos socio-históricos; es decir, como sujetos socialmente contruidos. De Lauretis denomina a este proceso “identificación travesti” al considerar que la espectadora adopta un papel bisexual. Por ello, aboga por un cine que fuese más allá de la diferencia sexual para abordar las diferencias entre mujeres.

Al criticar la noción de género como diferencia sexual entiende que este impide concebir un sujeto social construido en el género. Esta autora lo explica a través de cuatro proposiciones:

- El género *es* una representación, aunque este tenga implicaciones reales sobre la vida material de los individuos.
- La representación del género *es* su construcción. Arte y cultura occidental son parte de esa construcción.
- La construcción del género continúa de forma constante. A través de medios de comunicación, escuela, familia... Es lo que Louis Althusser denominó “aparatos ideológicos del Estado”.
- Esta construcción también está influida por su propia deconstrucción.

(De Lauretis, 1989: 9)

Partiendo de estas premisas y siguiendo las teorías de Foucault sobre el poder, De Lauretis considera que el género es producto de varias “tecnologías” sociales entre las que se encuentra el cine. Estas son precisamente las que moldean al individuo, quienes asignan un papel y una función determinada dependiendo de si se es hombre o mujer. Esas mismas tecnologías son las que requieren cosas distintas de hombres y mujeres, de ahí que surja el conflicto en los discursos y en la práctica de la sexualidad. Considera que es posible “reescribir las narrativas culturales”, ya que “la mayoría de teorías disponibles de lectura, escritura, sexualidad, ideología o cualquier otra

producción cultural están construidas sobre narrativas masculinas de género” (De Lauretis, 1989: 33).

Posteriormente, Lauretis afirma en su obra *Alicia ya no* (1992) que solo el “cine de mujeres” permite “una cierta cantidad de identificación” con la protagonista (Lauretis, 1992: 143). De este modo es como las mujeres podrían acceder al placer narrativo del deseo. Las mujeres están implicadas en un doble proceso de identificación: la activa, masculina, que se da a través de la mirada (de la cámara y de los personajes masculinos) y la pasiva, femenina, que se da a través de la imagen (cuerpo y paisaje); y la segunda, que se desprende de la anterior, está implícita como efecto y especificación, producida por el mecanismo de la mirada (la condición por la que adquiere sentido lo mirado) (Lauretis, 1992: 228).

Mary Ann Doane, siguiendo las premisas del psicoanálisis, considera que la espectadora puede sentirse identificada con la mirada masculina de dos maneras: travestida (ella adquiere poder arrebatándosele a su propio género) o masoquista (identificándose con su propia estigmatización) (Doane, 2012: 80). En *The desire to desire. The woman's film of the 1940s* (1987) afirma que, aunque los personajes femeninos estén en un primer plano, al final limitan su deseo para terminar “desear desear” (Stam, 2016: 207), y propone la siguiente clasificación:

- Películas de discurso médico: películas en torno a un doctor que trata a una paciente enferma y que ejemplifica con cintas como *Amor que mata* (Curtis Bernhardt, 1947); *Recuerda* (Alfred Hitchcock, 1945) o *Amarga Victoria* (Edmund Goulding, 1939). El deseo femenino se establece en una relación médico-paciente.
- Películas de discurso maternal: en estas cintas la maternidad se equipara al masoquismo femenino y abordan la separación madre e hijo/a. Sería el caso de cintas como *Stella Dallas* (King Vidor, 1937), *Alma en suplicio* (Michael Curtiz, 1945) o *La gran mentira* (Edmund Goulding, 1941). La maternidad queda por encima de todo.
- Películas de historias de amor clásicas: escenifican el deseo femenino y sus represalias. Estas estarían representadas por cintas como *La heredera* (William Wyler, 1949), *Carta de una desconocida* (Max Ophüls, 1948) o *De amor*

también se muere (Jean Negulesco, 1946). El deseo se canaliza a través del narcisismo.

- Películas góticas: las protagonistas sufren trastornos paranoides ligados a la violencia masculina. Sería el caso de cintas como *Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1940), *Luz de gas* (George Cukor, 1944) o *Secreto tras la puerta* (Fritz Lang, 1947). En estas cintas el deseo femenino queda anulado por la ansiedad.

Doane considera el “cine de mujeres” un género propio dentro del cine de Hollywood. El hecho de que fuesen espectadoras las que acudiesen a ver estas cintas es una de sus características fundamentales en la medida en que convierte a este en el centro de estudio en cuanto a los modos de ver de las mujeres. Esta autora afirma que, al mirar la mujer, su mirada se transforma en paranoica (y no erótica, como la del hombre) y tras ello su deseo: “del deseo de mirar va a pasar al deseo de ser deseada (para no ser asesinada), con lo que al final se la devuelve a su posición pasiva” (Parrondo Coppel, 2016: 17).

Como parte del giro dado por parte de la teoría fílmica feminista anteriormente señalada, el debate espectadora/film en relación al cine en términos generales dio paso a un análisis centrado en cada género cinematográfico. Se considera, así, que cada uno de ellos ha desarrollado marcas textuales y estratégicas particulares dirigidas al espectador, lo que llevan a que este se involucre en la historia de diferentes maneras. Así, western y cine negro se catalogaron como géneros masculinos en los que la mujer queda en un segundo plano, mientras que el melodrama y los denominados “cine de mujeres” estarían dirigidos a espectadoras (Parrondo Coppel, 2016: 15).

El interés de la crítica feminista devino en el análisis de este tipo de películas, cuya narración era construida a partir del deseo de la protagonista y contadas desde su punto de vista. Mulvey, por ejemplo, afirmaba que estas cintas tienen una función ideológica al hacer aflorar las contradicciones y volver a presentarlas de una forma estética. Aunque una protagonista se resistiera a las presiones manifiestas de la sociedad, sus leyes inconscientes acaban por alcanzarla (Mulvey, 1989: 43).

Por su parte, Pam Cook considera que, si en el ‘cine de mujeres’ “domina el deseo femenino es porque de lo que se trata es de situar este deseo en el orden de lo imaginario (mundos utópicos, de ensueño) donde tradicionalmente ha estado relegado”. En este sentido y siguiendo la teoría de Cook, “si el deseo femenino está presente en el

“cine de mujeres”, lo está en forma de síntoma, en forma de enfermedad física o psíquica. Esto mismo conlleva que el cuerpo de la mujer, en este género, deje de ser un cuerpo erótico para convertirse en un cuerpo enigmático, en un misterio que tiene que ser investigado e interpretado a través de sus síntomas” (Parrondo Coppel, 2016: 16).

Otra autora de esta época, Janet Walker, centra sus estudios en cintas de los años cuarenta a sesenta. En *Couching resistance: women, film, and psychoanalytic psychiatry* (1993) deja patente cómo un gran número de las protagonistas de estas cintas sufrían una patología y cómo el tratamiento y la curación se relacionaba estrechamente con una historia de amor, habitualmente con el psiquiatra.

Kayak Silverman, por su parte, en *The acoustic mirror. The female voice in psychoanalysis and cinema* (1988), además de centrar su análisis en cuestiones subjetivas como el sonido y la voz en el cine, reflexiona sobre cuestiones de la diferencia sexual.

4. CAMBIO DE PARADIGMAS. LO HUMANO Y LO CÍBORG

La llegada de los 90 trajo consigo cambios sustanciales a la hora de abordar las identidades como discursos contruidos de diferenciación y exclusión, ya que, estos mismos, categorizan los cuerpos de acuerdo a una serie de estereotipos que son los que han generado la dominación. Durante esta década, la homosexualidad y la transexualidad comienzan a tenerse en cuenta como aspectos fundamentales a la hora de abordar los textos. La ruptura sexo-género hace que se replanteen cuestiones como las asignaciones sociales e ideológicas que se constituyen sobre la base de la diferencia sexual, abordándose ahora la cuestión de lo transgénero.

Así, la crítica feminista fue cuestionada por ser normativamente blanca y marginar a lesbianas y mujeres negras. La etnia no es ya una variable más junto con la de género. Ahora se trata de buscar su confluencia sin establecer jerarquías. Alice Walker fue quien acuñó el término ‘womanist’ en su cuento corto *Coming apart* (1979) para designar a la literatura realizada por mujeres negras al entender que el término feminismo no era atractivo para las personas negras.

En este punto, la crítica feminista comienza a poner en cuestión los planteamientos coloniales y heterosexuales del feminismo dominante, ya que estos no habían calado lo suficiente en periodos anteriores. Autoras postcoloniales denunciaron el proteccionismo de las feministas hacia las mujeres del tercer mundo y cómo este no reconocía otras desigualdades más allá del género, ignorando las particularidades y formas propias de los diversos contextos (Lorde, 1984; Spivak, 1998; Sandoval, 2004), Alexander y Mohanty, 2004; Anzaldúa, 2007). Su deriva llevó a la conceptualización de “interseccionalidad”, término introducido por Kimberlé Crenshaw (1989) que hacía referencia a las situaciones de violencia y discriminación a las que estaban expuestas las mujeres negras tanto por cuestión de raza como de género. Entendía, por tanto, que se enfrentaban a múltiples discriminaciones (Viveros Vigoya, 2009, 2016; Gelabert, 2017; Arochena, 2017). Para estas autoras, la raza, la clase y el género son inseparables empíricamente y se relacionan entre sí en la “producción” de los distintos actores sociales. El análisis de estas imbricaciones concretas y sus transformaciones históricas ha sido el objeto de estudio de trabajos posteriores como los de Hazel Carby (2004) o Angela Davis (2005) sobre la sociedad esclavista y postesclavista en Estados Unidos.

bell hooks, en *Black Looks. Race and representation* (1992) analiza y evidencia la relación directa que existe entre el mantenimiento del patriarcado supremacista blanco en la sociedad y la institucionalización a través de los medios de comunicación de masas de imágenes concretas. Representaciones de clase y raza (de la negritud) que apoyan y mantienen la opresión, la explotación y, en general, todo tipo de dominación sobre toda la gente negra. Denuncia la visión proteccionista de las mujeres del tercer mundo como mujeres oprimidas. Esto les lleva a no identificarse con el sujeto imaginario de las películas porque esa identificación era “poco convincente” (bell hooks, 2015: 100).

Por otra parte, Gwendolyn Audrey Foster aborda en *Women filmmakers of the Africana and Asian diaspora: decolonizing the gaze, locating subjectivity* (1997) la presencia de mujeres negras y asiáticas para “descolonizar” la mirada y poner en valor el trabajo realizado por seis mujeres directoras que desafiaron al cine dominante, predominantemente blanco, eurocéntrico y dominado por hombres. Mujeres que se resistieron y alteraron el racismo, el sexismo y la homofobia, conceptos altamente presentes en la mayoría de películas de todo el mundo. Cintas que, denuncia, reprimían

la identificación racial, representando y reflejando la eliminación de la feminidad negra que se produce en dichas películas.

Sin embargo, lo que marcó profundamente esta época fueron dos líneas de estudio que cambiarían el devenir de la crítica fílmica. La primera de ellas es la defendida por Judith Butler y Eve Kosofsky Sedgwick, que cuestionaron el concepto de “género” proponiendo su definición en términos de performatividad al afirmar que:

“La performatividad no es un acto único, sino una repetición y un ritual que consigue su efecto a través de su naturalización en el contexto de un cuerpo, entendiendo, hasta cierto punto, como una duración temporal sostenida en el tiempo” (Butler, 2018: 17).

De este modo, lo que se considera inherente al género, es en realidad una construcción generada por las intersecciones políticas y culturales en que este se construye. En el sistema binario predominante, el género se crea mediante una serie de actos a través de categorías como la de “hombre” y “mujer”. Este, por lo tanto, no es una verdad incuestionable. Género performativo implica que nadie tiene un género dado desde el principio, sino que se produce en la constante repetición de las normas sociales que dicen cómo ser o no ser hombres o cómo ser o no ser mujeres. La repetición de estos comportamientos hace que los actores asuman unos determinados roles, masculinos o femeninos en función de un orden social existente.

“El género resulta ser performativo, es decir, que conforma la identidad que se supone que es. En este sentido, el género siempre es un hacer, aunque no un hacer por parte de un sujeto que se pueda considerar preexistente a la acción” (Butler, 2018: 84).

En *Critically queer*, (1993) Butler alerta del peligro de identificación entre lo performativo y el *performance*. Hablar de performatividad de género implica que este es una actuación obligada según unas normas sociales establecidas y, por lo tanto, habría que diferenciarla del concepto de *performance*, pues esta reducción “sería un error” (Butler, 1993: 24).

Por su parte, Eve Kosofsky Sedgwick habla de un “molde homosocial” y afirma que “lo que hoy nos impide creer plenamente en las personas ‘homosexuales’ como categoría libremente diferenciada es la insistencia paranoica con que no homosexuales, y en especial los heterosexistas, han cargado en este siglo las fronteras que definen a la minoría ‘homosexual’ respecto a la mayoría ‘heterosexual’” (Stam, 2016: 303).

La segunda línea de investigación se centró en el análisis de los discursos que el poder construye sobre el género en relación con la producción (y normalización), reproducción del género, del sexo y la raza. La mayor exponente de este campo fue Donna Haraway, quien, en *Manifiesto para Cíborgs* (1985), se acoge al cíborg o ser artificial como ejemplo sobre el que explicar sus investigaciones sobre la identidad femenina en la postmodernidad. Considera que las mujeres se han ido transformando en “extraños seres tecno orgánicos híbridos humanoides”, apostillando que “la situación actual de las mujeres es su integración/explotación en un sistema mundial de producción/reproducción y de comunicación llamado informática de la dominación” (Haraway, 1995: 279). Bajo el amparo de esta denominación, alerta sobre la actual situación en la que viven las minorías sexuales, y aboga por cambios fundamentales en la naturaleza de clase, raza y género. Su teoría, enmarcada en la tradición del feminismo, el marxismo y la historia de la ciencia, busca romper con los dualismos con los que hasta el momento se habían explicado los cuerpos. “Significa al mismo tiempo construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio” (Haraway, 1995: 312).

Autoras como Sarah Kember o Sadie Plant también abordan la relación entre la tecnología y el género. Kember, en *Virtual anxiety: photography, new technologies and subjectivity* (1998) plantea que el reto del ciberfeminismo es reconocer la pluralidad de posiciones que simultáneamente socavan y fortalecen el feminismo. Por su parte, Plant, en *Ceros y unos, mujeres digitales y tecnocultura* (1998), rescata la historia de la matemática Ada Lovelace mientras que reescribe la relación de las mujeres con la ciencia y la tecnología desmintiendo la supuesta tecnofobia femenina. Denuncia, asimismo, que las diferencias a la hora de acceder a la información por parte de las mujeres pueden aumentar las desigualdades sociales.

Otra de las aportaciones más interesantes dentro del contexto cultural feminista fue la de Claudia Springer, quien analiza la relación entre tecnología y cuerpo en *Electronic Eros* (1996). En ella, a través de una serie de textos, aborda la tecnología y el deseo y el lugar que en él ocupa la mujer. Apunta que, si bien la tecnología no tiene sexo, sus representaciones sí (Springer, 2004: 68). Estas representaciones se volvieron más palpables en las películas contemporáneas como consecuencia de los cambios en la imagería tecnoerótica en los textos de cultura popular, sobre todo en lo que tiene que ver con la concepción femenina. Centrándose en la representación del cíborg en el cine,

a través de películas como *Terminator* (1984) o *Robocob* (1987) señala que la cultura popular “pone de manifiesto los conflictos culturales contemporáneos respecto a la sexualidad y el papel del género en su representación de lo cibernético”, ya que, afirma, “aún estamos muy apegados a nociones decimonónicas sobre la tecnología, las diferencias sexuales y el papel del género para resistir la transformación traída por el nuevo orden social posmoderno” (Telotte, 2002: 68).

De los planteamientos derivados de estas aportaciones surgieron nuevos trabajos que consideran que, desde los años 70, se viene dando un cambio importante en las representaciones de género y de identidad sexual en los medios de comunicación. Estas, como consecuencia, generan cambios en los mecanismos de identificación hasta entonces establecidos.

En este punto, hay que señalar los trabajos recopilados en *El pensamiento heterosexual y otros ensayos* (1992) de Monique Wittig, donde se pone en cuestión la heterosexualidad, no ya concebida como sexualidad, sino como régimen político y centro normativo que comporta, además, una determinada carga ideológica y política. Esta autora hace una crítica a las categorías establecidas hasta el momento por las corrientes psicoanalíticas. En definitiva, busca suprimir las categorías de género y sexo en que se basa la noción de universalidad.

“Los sexos (el género), la Diferencia entre los sexos, el hombre, la mujer, la raza, negro, blanco, naturaleza están en el núcleo del conjunto de parámetros (del pensamiento heterosexual). Y han formado nuestros conceptos, nuestras leyes, nuestras instituciones, nuestra historia, nuestras culturas” (Wittig, 2006: 84).

Por su parte, Carol J. Clover, Barbara Creed y Linda Williams plantean que, desde finales de los años 70, había producciones cinematográficas cuyos personajes llevaban a procesos de identificación fluidos entre sexos y géneros.

Clover estudia en *Men, women and chainsaws* (1992) lo que vino a denominar “final girl” en las películas de terror de los años 70 y 80: personajes femeninos en cuerpos andróginos desde los que se enfrentan a un personaje masculino feminizado. Como ejemplo, cita películas como *La matanza de Texas* (1974), *Pesadilla en Elm Street* (1984) o *Viernes 13* (1980). A pesar de la androginia del personaje, que podría facilitar su identificación por parte de la audiencia, se mantiene en ellas la necesidad de una mirada masculina tradicional. Los rasgos sádicos y la posición masoquista de la

víctima-mujer se siguen manteniendo. La protagonista se pasa la mayor parte de la película siendo perseguida, ocultándose, corriendo, cayéndose, sufriendo, huyendo una y otra vez y viendo cómo mutilan o asesinan a sus amigos. “Víctima-heroína” (o heroínas-víctimas), las denomina (Clover, 1993:10).

Barbara Creed, a través de las películas de ciencia ficción, hace una interpretación del género como un terreno muy revelador en cuanto a la representación (desfiguración) femenina. Considera que “una de las principales preocupaciones de las películas de ciencia ficción de miedo -(*Alien, el octavo pasajero* (1979), *El enigma de otro mundo* (1951), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956); *Un viaje alucinante al fondo de la mente* (1980)- es la puesta al día de la “escena primaria” con relación a sus imágenes recurrentes de la madre (Telotte, 2002: 67). En su estudio ‘*Alien*’ and the monstrous-feminine considera que en la película *Alien, el octavo pasajero* (1979) se aprecia la complejidad de la representación del monstruo-femenino según los estándares de la ideología patriarcal de lo que es la figura maternal. La imagen de la madre arcaica, amenazante, se construye en torno a dos imágenes de madre “monstruosa” pre-edípica: la madre fálica y la madre oral-sádica (Creed, 1990: 137).

Linda Williams se decanta por el análisis de las películas de terror llegando a la conclusión de que, en la mirada hacia el monstruo, las mujeres reconocen sus similitudes respecto a su posición en la estructura patriarcal (Williams, 2015: 19). Considera, además, que no hay mucha diferencia entre el objeto de deseo y el objeto de horror respecto a lo que la mirada masculina concierne (Williams, 2015: 22).

Para superar las limitaciones de los términos “cine femenino”, “cine feminista”, “cine por mujeres” o “cine de mujeres” y para responder a la crisis de nombrar en la crítica fílmica feminista que denunció B. Ruby Rich, Barbara Zecchi introdujo el concepto de “gynocine”. Así, afirma que este “no es necesariamente feminista, pero su interpretación sí lo es” (Zecchi, 2014). Para pertenecer al gynocine, una cinta no tiene por qué estar dirigida por una mujer, sino que también puede estar creada por un hombre si su alcance es ginocéntrico y feminista. Considera, además, que todas las películas dirigidas por mujeres pertenecen al gynocine, porque todas las mujeres, incluidas las que se distancian explícitamente del feminismo, “no pueden escaparse de un sistema de prácticas e instituciones que discrimina en términos de sexo-género” (Zecchi, 2014).

La introducción del concepto “postfeminismo” y las ideas derivadas de él llevaron a replantearse temas relativos al cuerpo, tanto desde el lugar/ espacio de dominio y control, como desde el punto a partir del cual se proyectan deseos y se afronta la diferencia. Se cuestionan así los límites del humanismo al entender que el antropocentrismo ha sido desplazado por lo híbrido entre humano y tecnología, lo que lleva a poner el foco de atención en las relaciones entre sujetos y objetos.

Lidia Merás estudia en *Replicantes o sumisas: el cyborg femenino desde Blade Runner* (2014) los principales arquetipos de mujeres-máquina en el cine de ciencia ficción que continúan funcionando hoy en día. Uno de ellos estaría enlazado con el mito de Pigmalión y la creación de una mujer “perfecta”; otro, el de que la mujer-máquina que cobra vida y entraña peligro (Merás, 2014:10).

Jimena Escudero Pérez, en *Tecnoheroínas: identidades femeninas en la ciencia ficción cinematográfica* (2010) analiza, por un lado, la construcción arquetípica de la identidad femenina y, por otro, los cánones de feminidad a través de cuatro películas de ciencia ficción popularmente reconocidas como *Metrópolis* (1927), *Ghost in the shell* (2017), *Blade Runner* (1982) y *Terminator* (1984). Llega a la conclusión de que los estereotipos de género hoy en día se mantienen “camuflados” en base a nuevos patrones de “supuesto empoderamiento” por parte de unos personajes femeninos que, si bien antes ni siquiera aparecían como protagonistas, hoy en día refuerzan la cosificación de la mujer al ejercer “como reclamo erótico para la taquilla” (Escudero Pérez, 2010: 193).

Por su parte, autoras como Sue Thornham, Rosalind Gill y Angela Mc Robbie centran sus estudios en la cultura popular y de consumo. Destacan la importancia que los medios de comunicación tienen, ya que estos ejercen de órgano capaz de generar necesidades, deseos y expectativas. Esta última, en su artículo *Post-feminismo y cultura popular: Bridget Jones y el nuevo régimen de género* (2017) afirma que “el post-feminismo recurre e invoca al feminismo como algo que ha de tenerse en cuenta, dado que se ha alcanzado la igualdad. A partir de ahí, se establece un repertorio de nuevos significados que enfatizan que el feminismo ya no es necesario ni influyente” (Mc Robbie, 2017: 324). Estudia, además, los cambios que se han producido tanto en el ámbito de los medios de comunicación como a nivel investigador en los últimos años para enarbolar una teoría en la que trata de explicar el rechazo que actualmente hay hacia el feminismo a pesar de sus logros, denunciando así “el desplazamiento del

feminismo como movimiento político” (Mc Robbie, 2017: 327). Se apoya en el análisis de películas como *Bridget Jones* (2001), donde “el post-feminismo reta amablemente al pasado feminista, al tiempo que también recupera y reintegra algunos elementos apetecibles para las mujeres como la libertad sexual, el derecho a beber, a fumar, a pasárselo bien en la ciudad y a ser independientes económicamente” (Mc Robbie, 2017: 324). Menciona también series como *Sexo en Nueva York* o *Ally McBeal* para ejemplificar las mujeres de la era post-feminista y las nuevas generaciones, mujeres que ahora declaran sus ansiedades ante un posible fracaso matrimonial, huyen de hombres agresivos y no tiene miedo al disfrute sexual. De este modo, afirma que “*El diario de Bridget Jones* es ejemplar como cine de género de mujeres, reinventado para retomar el “romance” en un contexto específicamente post-feminista. Ni Bridget, ni Ally McBeal, ni tampoco *Sexo en Nueva York* son panfletos anti-feministas virulentos, sino que han tenido en cuenta el feminismo e implícita y explícitamente preguntan: ¿y ahora qué?” (Mc Robbie, 2017: 332).

CAPÍTULO IV

PROPUESTAS CINEMATOGRAFICAS DE CIENCIA FICCIÓN DESDE EL CORTOMETRAJE ELABORADO POR MUJERES. EL CASO DEL ROS FILM FESTIVAL

1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo analizamos diferentes propuestas temáticas y argumentales desde la creación fílmica de ciencia ficción. Para ello, ahondamos en el análisis de cuatro cortometrajes dirigidos y escritos por mujeres que, tomando como base este género, elaboran diversos relatos en los que abordan los efectos en la sociedad de avances tecnológicos como la realidad virtual, la informática, la holografía o la robótica.

Acercarse al futuro tecnológico es fundamental para tratar de entender los cambios sociales y económicos que se están produciendo hoy en día al albur de la implantación de la Cuarta Revolución Industrial (4RI). La inteligencia artificial es hoy por hoy la cabeza visible de unas tecnologías fundamentales para entender los procesos de cambio que se están produciendo actualmente a nivel económico, laboral y social. Sin embargo, en esta 4RI hay implicadas otra serie de tecnologías fundamentales para su desarrollo: el llamado Internet de las Cosas, que hace posible la interconexión entre millones de dispositivos; los cobots, robots especialmente diseñados para realizar tareas colaborativas con los humanos; la realidad aumentada y la realidad virtual, que gracias a la informática permite vivir experiencias inmersivas; el big data, cuya capacidad de analizar datos será fundamental a la hora de establecer estrategias empresariales y de toma de decisiones; y la impresión 3D y 4D, que permiten el desarrollo de prototipos de forma rápida y económica y que facilitará el trabajo en áreas como la ingeniería o la arquitectura.

Para llevar a cabo este estudio, se han establecido tres niveles de análisis, que comprenden la contextualización del tema en el marco de la Cuarta Revolución Industrial, las aportaciones de las Teorías Feministas de la Tecnología, y el cortometraje y su exhibición en festivales como elemento de transmisión cultural. En este sentido, nuestra investigación se alinea con los indicadores de género para los medios de

comunicación de la UNESCO, cuyo objetivo es “contribuir a la igualdad de género y al empoderamiento de la mujer a través de los medios de comunicación en todas sus formas” (2014: 14).

La metodología empleada para llevar a cabo este estudio, detallada en el apartado 4.2 del presente Capítulo, combina un análisis *ex post facto* y uno de contenido. Tal y como hemos señalado en el Capítulo I, esta estrategia está considerada como una forma óptima de análisis cinematográfico por tanto en cuanto “puede utilizar para diseccionar cualquier producto de la comunicación de masas, para conocerlo por dentro, para saber cómo está hecho, para inferir su funcionamiento y predecir su mecanismo de influencia” (Igartua & Humanes, 2024).

Una vez realizada la delimitación de la muestra, que comprende cuatro cintas (*AM/PM* (Thaís DeMelo, 2019), *Dreck* (Daniela Arias, 2020), *Polvorón 500* (Silvia Conesa, 2019) y *Malware* (Cristina Beviá, 2020) se procede a realizar una visualización de los cortometrajes siguiendo los preceptos de los estudios que abogan por esta técnica como medio idóneo de análisis de un producto audiovisual (Caseti y DiChio, 1999; Denzin, 2004; Igartua & Humanes 2004). Para ello, se realiza una adaptación de la propuesta de Sánchez Noriega (2020) sobre los elementos fundamentales que tiene que contener dicho análisis y se elaboran las fichas técnicas-analíticas de los cortometrajes detallados en el Capítulo I. Las conclusiones de dicho análisis se presentan en el último apartado de este Capítulo.

2. CONTEXTO: LA REVOLUCIÓN 4.0

2.1 Introducción

Actualmente estamos inmersos en la llamada Cuarta Revolución Industrial (4RI), una revolución tecnológica que se prevé sea la más disruptiva de todos los tiempos. El alcance que se espera que suponga su implantación definitiva atañerá a todos los paradigmas establecidos al transformar la forma en la que vivimos, trabajamos y nos relacionamos (Schwab, 2016; Díaz, Francolí, & Martínez, 2017; Hernández & Roberts, 2018; Joyanes Aguilar, 2018; Vila de Prado, 2019; Barleta, Pérez & Sánchez, 2020; Tajahuerce Ángel y Franco, 2019; Tajahuerce Ángel, 2021; Trijueque & Marañón, 2020, 2022).

El contexto en el que se producen estos cambios se enmarca dentro de tres factores estructurales: el envejecimiento de la población en los países de la OCDE y de los emergentes, que provocará desequilibrios demográficos y fomentará la movilidad; el cambio en los procesos productivos, que afectará a la estructura ocupacional y al tipo de tareas que constituyen cada puesto de trabajo; y la revolución científico-tecnológica impulsada por la digitalización, el Big Data, la penetración de Internet, la inteligencia artificial, el Internet de las cosas y las plataformas colaborativas, entre otros (Scarpetta, 2016; NNUU, OCDE, CAF, 2020; 2023).

La velocidad con la que se están produciendo estas transformaciones es la clave diferenciadora respecto a las anteriores revoluciones industriales. Sin embargo, al igual que contemplamos grandes beneficios y retos, hay que tener en cuenta también la desigualdad que genera debido a la concentración de los beneficios y del valor en un porcentaje bajo de personas (Schwab, 2016; 2020).

Por lo tanto, comprender los pilares de la industria 4.0 y abordar el futuro tecnológico son dos elementos fundamentales para entender la trascendencia de una revolución tecnológica que no puede obviar las desigualdades que se pueden producir si, a la vez, estas no se tienen en cuenta al implantarse (NNUU CEPAL-OCDE-CAF-UE, 2023).

Precisamente el cine de ciencia ficción ha sido pionero en el abordaje de las consecuencias de dicho asentamiento a través de múltiples debates filosóficos, científicos y sociales. Diversos estudios han planteado cómo este género ha influido en el desarrollo de los avances tecno-científicos, que se centran fundamentalmente en tres aspectos: los planteamientos teóricos, la exploración de la interacción humanos-máquinas y las modificaciones corporales (De León, Monfort, Raspitina & Zoreda, 2021). No hay que olvidar que muchas de las invenciones actuales, como por ejemplo, los satélites de comunicaciones, proceden de los planteamientos del imaginario de la ciencia ficción, de ahí su relevancia como ámbito de estudio.

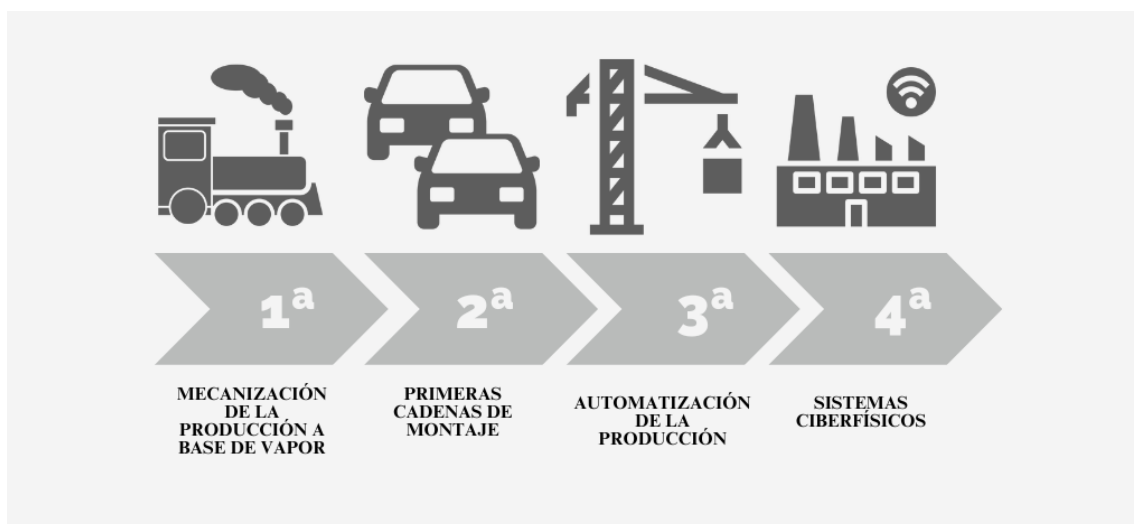
Este género se puede entender, por lo tanto, como elemento aglutinador y de fijación de expectativas sobre qué consecuencias sociales nos pueden acarrear los avances tecnológicos”.

2.2 Orígenes e implantación

Toda revolución industrial se sostiene sobre unos pilares tecnológicos que son los que facilitan el avance de su implicación. La Primera Revolución Industrial eliminó las barreras de la energía con el motor de vapor, cuyas principales tecnologías fueron el carbón y el vapor; la Segunda disparó la productividad gracias a las cadenas de producción en masa y a la introducción de la línea continua de montaje; la Tercera, vinculada con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), mejoró la sostenibilidad y la calidad. Esta Cuarta, también conocida como 4RI o Industria 4.0, se conforma a partir de una serie de cambios relacionados entre sí que, combinando la conectividad y los datos, van a permitir eliminar las barreras del conocimiento (Muñoz, 2017; Rodríguez, 2017).

Entre los pilares tecnológicos sobre los que se asienta esta 4RI podemos encontrar la nube (*cloud computing*), el big data y analítica, el Internet de las cosas, la robótica, la ciberseguridad, la impresión 3D (o fabricación aditiva), la simulación y realidad virtual, la integración y la realidad aumentada (Schwab, 2016; Rodríguez, 2017; Joyanes Aguilar, 2018; Díaz, Francolí & Martínez, 2017).

Figura 1 Características de las diferentes revoluciones industriales



Fuente: Elaboración propia

El término “Industria 4.0” fue acuñado inicialmente por el Gobierno alemán para describir aquellos cambios tecnológicos que se estaban produciendo en la fabricación a

raíz de la eclosión de las fábricas inteligentes -aquellas en las que los sistemas informáticos controlan los procesos físicos- y la gestión en línea de la producción. Trataban de establecer así una serie de prioridades con el objetivo de mantener la competitividad de la industria germana. Aprovechando su liderazgo mundial en fabricación, proponían llevar su producción hacia una total independencia de la mano de obra humana.

Así, las principales características que conforman la Industria 4.0 son:

- Interoperabilidad: hace referencia al aumento de la competitividad de una industria manufacturera a través de los sistemas ciberfísicos o *Cyber-Physical Systems* (CPS, en sus siglas en inglés) en las fases de fabricación.
- Virtualización: consiste en crear una copia virtual de la fábrica inteligente vinculando los datos de los sensores con modelos de plantas virtuales y modelos de simulación.
- Descentralización: es la capacidad de los sistemas ciberfísicos para tomar decisiones propias y de producir localmente gracias a tecnologías como la impresión 3D.
- Capacidad en tiempo real: implica recopilar, analizar datos y proporcionar las informaciones derivadas de la misma de forma inmediata.
- Orientación al servicio: pone el foco en las habilidades de escucha y presentación de las personas.
- Modularidad: adaptación flexible de las fábricas inteligentes a los requisitos cambiantes mediante sustitución o ampliación de módulos individuales.

(Smit, 2016)

En 2016, en el marco del Foro Económico Mundial, Klaus Schwab utilizó el término “Cuarta Revolución Industrial” para definir las características de la nueva revolución tecnológica. Una revolución, por otra parte, cuyo alcance lo explican tres causas: su velocidad, su alcance y su impacto (Schwab, 2016). Sus principios se plasmaron en el informe Industria 4.0 Working Group, documento del que resultó la posterior Estrategia de Alta Tecnología, hoja de ruta que preparaba al país germano para esta nueva Revolución Industrial. Una propuesta, por otra parte, que encontró el respaldo de otros muchos países. Estados Unidos, por ejemplo, constituyó un consorcio

industrial de Internet en 2014 liderado por grandes compañías de la industria como General Electric, AT&M, IBM o Intel. En Asia, Japón estableció el plan denominado “Sociedad 5.0” basado en los preceptos de la Industria 4.0 cuya estrategia se basa en tres pilares: ciencia, tecnología e innovación (CAO: 2022); China, por su parte, elaboró el plan estratégico “Made in China 2025” (MIC 2025), un proyecto que tiene como objetivo, entre otros, posicionar al país como la primera potencia mundial en inteligencia artificial de aquí a 2049, directrices que estableció en el Plan de Desarrollo de Inteligencia Artificial de Próxima Generación (Wübbecke, Meissner, Zenglein, Ives, J. & Conrad, 2016; Xinhua, 2023).

Mientras, en Europa el plan Industria 4.0 (2016) confirma el potencial de cambio y las repercusiones de esta transformación. Plantea la intervención pública y establece medidas que podrían adoptarse para aumentar los beneficios y limitar las amenazas de la Industria 4.0 (Smit, Kreutzer, Moeller & Carlberg (2016). Para ello, cuenta con una Comisión Especial sobre Inteligencia Artificial en la Era Digital y ha adoptado diversas resoluciones que buscan reforzar la política industrial de la Unión Europea (Parlamento Europeo, 2022). En América Latina, destacan el Plan Nacional de Internet de las Cosas de Brasil; el Centro para la Cuarta Revolución Industrial de Colombia, de cuyo funcionamiento se encarga Ruta N en Medellín; y el Laboratorio de Fabricación Digital de Uruguay, surgidos con el objetivo de impulsar la productividad gracias al desarrollo de tecnologías emergentes como la robótica avanzada o la inteligencia artificial (Rodríguez, 2017).

En España, y con el objetivo de establecer las líneas maestras del modelo industrial, el Ministerio de Industria lanzó “Industria Conectada 4.0”, una estrategia que busca incrementar el valor añadido industrial y el empleo cualificado en este sector, favorecer el modelo industrial de futuro con el fin de potenciar los sectores industriales y aumentar su potencial de crecimiento, así como desarrollar palancas competitivas diferenciales para favorecer la fabricación nacional e impulsar sus exportaciones (Mincotur, 2023).

2.3 Brechas digitales como manifestaciones de desigualdad asociadas a la Revolución 4.0. Brecha digital de género e interseccionalidad

Las consecuencias de la implantación definitiva de la 4RI ya están produciendo profundos cambios que afectarán directamente tanto a la organización como al diseño del trabajo, a la economía, a los negocios, a instituciones y organizaciones públicas, a las sociedades y a los individuos (Schwab, 2016; Rodríguez 2017; Martínez, 2018).

Si antes hacíamos referencias a los principales argumentos a favor de dichos cambios, no podemos obviar cómo estos mismos están acrecentando los problemas sociales y económicos que, lejos de reducirse, tienden a incrementarse (Martínez, 2018:52). Esto se percibe especialmente en un aumento cada vez mayor de la brecha digital (Zakaria, 2018; Harper, 2020), término que hace referencia a “la diferencia entre individuos, hogares, empresas y zonas geográficas de distintos niveles socioeconómicos en lo que respecta tanto a sus oportunidades de acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como a su uso de Internet para una amplia variedad de actividades” (OCDE, 2001). Los datos evidencian las diferencias que separan unas regiones de otras. En África, solo un 43% de la población se conecta a Internet frente al 89% de europeos y el 93% de norteamericanos (IWS: 2022).

La ONU contempla en sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 9) la reducción de dicha brecha digital que, especialmente tras la pandemia de la COVID-19, afecta a cerca de 3.600 millones de personas (Fernández y Fernández, 2022; ONU, 2023). Al carecer de conexión a Internet, para parte de la población mundial se hace imposible el acceso a la educación en línea, al empleo, así como a otras herramientas para el desarrollo. Reducir la brecha digital sería una de las formas de abordar los “riesgos” que lleva asociada esta 4RI (Hernández Fuentes, 2019, 2022; Naciones Unidas, 2020, 2021; Arellano, Cámara, Pérez & Tuesta, 2016; ITU, 2022). Su abordaje requiere, por tanto, de una fuerte inversión en tecnología y políticas que promuevan, entre otros, el fomento del software libre y la inclusión digital, la cooperación digital y la promoción de la soberanía tecnológica (Arellano, Cámara, Perez, Tuesta, 2016; Haché, 2017; Hernández Fuentes, 2019).

Esta brecha digital se manifiesta de forma más acuciante cuando se abordan los análisis desde una perspectiva de género (Ramiro, 2011; Castaño, 2016; Franco, 2018; Del Campo, Alonso & Taboada, 2020; Masanet, Pires & Gómez-Puertas, 2021;

Tajahuerce Ángel, 2021). El impacto de la tecnología, la inteligencia artificial o la robótica sobre el empleo se manifiesta de manera diferente entre mujeres y hombres como consecuencia de una distribución por sectores y ocupaciones no equitativa por sexos (segregación horizontal y ocupacional) (Castaño, 2016). Por otra parte, si bien la brecha de género se reduce en el uso de internet (excepto en actividades como banca *online* o administración electrónica), esta se mantiene en todos los indicadores que conforman las habilidades ligadas a internet, el empleo y como especialistas de algún sector tecnológico. Como hemos mencionado antes, la pandemia ha sido uno de los factores que demuestran la necesidad de contar con habilidades y recursos tecnológicos para participar tanto en el mercado laboral como en el educativo. De nuevo, se perciben diferencias entre hombres y mujeres en los trabajos ligados a la digitalización. Solo el 1,6% del empleo relacionado con las tecnologías digitales está ocupado por mujeres frente al 5,6% de participación masculina (ONTS, 2022). La brecha digital de género, enfocada desde un punto de vista feminista interseccional (Crenshaw 1989, 1991; Lousada, 2017; Herranz, Lorente & Sánchez, 2017; Medina & Zecchi, 2020) se combina y realimenta con el resto de capas de opresión que pueden converger en las personas, las que acabamos de mencionar y otras varias: clase social desfavorecida, edad avanzada, condición de migrante, raza/etnia no blanca, discapacidad, zona geográfica de origen y también residencia, provocando con ello una discriminación múltiple de contornos propios, distinta de la mera suma de discriminaciones.

3. TECNOLOGÍA Y GÉNERO. TEORÍAS FEMINISTAS DE LA TECNOLOGÍA

Las Teorías feministas de la Tecnología (TFT) se han construido a través de un entramado de movimientos sociales y políticos en torno a estudios y análisis de la tecnología en relación con el género. El denominador común es superar el sexismo y el androcentrismo persistente en la relación género-tecnología (Vergés Bosch, 2013: 1), cuya fuerte asociación cultural es lo que ha llevado a la concepción sexista de la “incompetencia técnica” de las mujeres (Grint & Gill, 1995: 3). Hay que tener en cuenta que, durante décadas, el pensamiento feminista fue “antitecnológico” debido a la tradicional asociación de la tecnología como “territorio de poder masculino” que la convertía en un instrumento sumamente eficaz de control, tanto del conocimiento como ideológico (Ruido, 2004: 104).

De este modo, lo que hicieron las TFT fue teorizar y analizar desde una perspectiva feminista aquellos ámbitos en los que la tecnología estaba presente, por lo que en cada una de las épocas el objeto de estudio ha ido cambiando: las tecnologías domésticas (Ravetz, 1965; Schwartz Cowan, 1976), la tecnología computacional (Light, 1999), las tecnologías textiles (Gamber, 1995), las ofimáticas (Webster, 1996), la biotecnología (Haraway, 1999), las reproductivas (Overal, 1985), la información y comunicación (Castaño, 2005, 2008; Zafra, 2005; Faulker & Lie, 2007; Vergés et al., 2009, 2011, 2012) o desarrollos específicos como la web 2.0 (Espinar, 2009). Según Vergés Bosch, “hay que entender las tecnologías como contingentes y abiertas por tanto que expresan las redes de relaciones sociales en las que están integradas” (2013: 2). Esto es importante porque, habitualmente, cuando pensamos en tecnología, pensamos directamente en ordenadores y máquinas. Esta fuerte asociación cultural es lo que ha llevado a la concepción sexista de la “incompetencia técnica” de las mujeres (Grint y Gill, 1995: 3).

Los años 70 marcan el inicio de las investigaciones sobre las TFT, cuando autoras como Firestone, Schwartz o Trescott empezaron a estudiar las relaciones mujeres-tecnología (Lerman, 1997; Wajcman, 2000). Este interés en el campo tecnológico hay que englobarlo en el contexto de la época: los cambios sociales sucedidos a raíz de los avances tecnológicos y el gran desarrollo de los movimientos feministas de los 60 y 70 que conformaron la Segunda Ola. En esos años, por ejemplo, se consideraba que la tecnología reproductiva era especialmente progresista en tanto en cuanto liberaba el vínculo sexualidad-reproducción, lo que, según Firestone, supondría “la liberación de las mujeres de la tiranía de su biología reproductiva por todos los medios disponibles” (Firestone, 1976: 258).

Si bien el interés por las TFT nace en Estados Unidos, rápidamente se expande al resto de países anglosajones (Lohan, 2000; Faulkner, 2000) así como a Europa, (Sorensen y Berg, 1987; Lie, 2003), Oceanía (Wajcman, 1991), Asia (Gajjala, 1999; Loh-Ludher, 2007), América Latina (Bonder, 2002) y África (Nompumelelo, 2009). De este modo, y a pesar del marcado dominio anglosajón, encontramos diversidad de análisis desde diferentes perspectivas (Vergés Bosch, 2013: 3) cuya tendencia actual es abordar las interrelaciones entre género, tecnología y cultura, superando así las realidades locales.

En este punto cabría hacer referencia a la importancia del citado *Manifiesto para Ciborgs* de Donna Haraway (1983), como texto esencial para comprender y abordar la relación entre tecnología y género, al considerar esta autora que las mujeres se habrían transformado en “extraños seres tecno orgánicos híbrido humanoides” (1995: 45).

La trascendencia de este escrito influye en el pensamiento de autoras como Fox Keller (2001), quien aboga por una ciencia sin género basada en la transformación de las categorías masculino y femenino y, correlativamente, en las de mente y naturaleza. Considera que es fundamental conocer las consecuencias de lo que denomina el “sistema género-ciencias” en las distribuciones sociales. Además, destaca el androcentrismo en el pensamiento y en el lenguaje científico (2001: 150-153).

Por su parte, Sherry Turkle estima que existe una dicotomía en el ser humano que le hace sentirse diferente a la máquina por tanto en cuanto tenemos emociones (y por lo tanto, cuerpo e intelecto no se pueden atrapar dentro de unas reglas), pero, por otro lado, interactuamos con programas informáticos pensando en ellos como si estuvieran prácticamente “vivos”. Haciendo énfasis en la publicidad como ejemplo de cómo nos podemos “conectar” a ciertos aparatos (cascos, gafas, auriculares), el ser humano sería una prolongación de estos dispositivos como acoplamiento cibernético (1997: 229), lo que llevaría a una concepción de nosotros mismos como “tecnocuerpos conectados” (1997: 225-226). Para esta autora, las identidades de las que se hablaba en el pasado como algo forjado, ahora se perciben como una serie de roles que se pueden cambiar. Internet se ha convertido en un “laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del yo que caracterizan la vida posmoderna” (1997: 228).

A raíz de las propuestas anteriormente citadas, en los años 90 surgen los ciberfeminismos, corriente representada por Sadie Plant (1991) y por el colectivo australiano de artistas VNSMatrix. La primera plantea que las estructuras de poder deben hacerse igualitarias mediante la valoración de elementos femeninos que no se han tenido en cuenta debido a que estas han favorecido discriminatoriamente a los hombres. Reescribe así la relación de las mujeres con la ciencia y la tecnología para denunciar que las dificultades a la hora de acceder a la información por parte de las mujeres las sitúan en una posición de inferioridad que puede hacer que aumenten las desigualdades sociales. Fueron Josephine Stars, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia

Barratt, componentes VNSMatrix, quienes publicaron el primer *Manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI*, un texto inspirado precisamente en el pensamiento de Haraway y Plant. En él aparece por primera vez el término “ciberfeminismo” y es donde, a su vez, se proclaman como “el virus del nuevo desorden mundial” como modo de ruptura con lo simbólico desde el mundo cibernético (1991).

En esta línea, autoras como Susan Hawthorne y Renata Klein (1992) definen el ciberfeminismo como una filosofía que reconoce, en primer lugar, que existen diferencias de poder entre mujeres y hombres específicamente en el discurso y, en segundo lugar, que las ciberfeministas quieren cambiar esta situación (1999: 2).

El reto de esta corriente es, por tanto, el de reconocer la pluralidad de posiciones que socavan y fortalecen el feminismo, además de situarse en una posición única desde donde contribuir a la construcción del desarrollo del posthumanismo (Kember, 2003: 8). Un posthumanismo, por otra parte, que vendría determinado por una superación del humanismo y la exploración de nuevas alternativas dentro de “sociedades globalmente conectadas y tecnológicamente mediadas” (Braidotti, 2015: 13) aunque, según Braidotti “el presunto triunfo de la alta tecnología no se ve correspondido con un salto de la imaginación humana encaminado a crear nuevas imágenes y representaciones. Más bien al contrario, lo que veo es la repetición de temas y clichés muy antiguos disfrazados de nuevos avances tecnológicos” (2002: 17).

4. EL CORTOMETRAJE COMO FÓRMULA PRIMIGENIA DE EXPERIMENTACIÓN. EXHIBICIÓN EN FESTIVALES

4.1 Introducción

Como hemos señalado anteriormente, el cine constituye un medio esencial a la hora de construir y reflejar nuevos imaginarios. En este sentido, el cortometraje se constituye como “la primera forma cinematográfica que articuló y desarrolló un relato audiovisual” (Lasierra Pinto & Bonaut Iriarte, 2016). Se consolida como formato propio gracias a la publicidad, la animación o el arte, y en ocasiones ha quedado relegado a la esfera especializada de los estudios fílmicos. Investigaciones sobre su configuración defienden que este ha logrado desvincularse del largometraje, lo que permite hablar de temáticas, géneros, técnicas y herramientas propias para llevarlo a cabo (Jurado Martín & Martínez

Cano, 2016: 355). Su condición de obra “no comercial” es la que hace que los cortos sean un producto característico de los festivales de cine. Su buena acogida en estos certámenes los convierte en una excelente carta de presentación de nuevas realizaciones “ante una industria sedienta de relevo generacional” (Zubiaur, Lazcano & De Arroyabe, 2011: 4).

Por otra parte, hay que reseñar la importante labor social y cultural que los festivales llevan a cabo en tanto en cuanto son generadores de “importantes cometidos audiovisuales de naturaleza educativa, instructiva y pedagógica” (Arteseros Valenzuela & Arbiol Carmen, 2016: 433). Tal es así, que desde los años 70 se han convertido en un medio tremendamente útil a la hora de visibilizar el trabajo de nuevas creadoras (Bernárdez Rodal, 2015: 195).

Sin embargo, la brecha de género se hace patente dependiendo del contenido que se va a llevar a cabo. La concepción de la función de la dirección en términos masculinos hace que el sesgo de los contenidos esté presente en mayor medida. Como ratifican diversos estudios, la presencia de mujeres en este tipo de certámenes sigue siendo inferior a la de sus homólogos masculinos debido las barreras que se encuentran a la hora de llevar a cabo estos trabajos, entre las que destacan: el equilibrio trabajo-familia, la financiación, el reparto o el equipo de las películas, así como la falta de apoyo a las mujeres cineastas (Smith, Pieper, Choueiti & Case, 2015; Stone & Flores, 2019). Este análisis coincide con los datos del informe *Gender Representation in the Short Film Industry* (Langouche, 2021) que, tras analizar 50 festivales de cortometrajes de todo el mundo, desvela que la participación de directores asciende a más del 60% de las exhibiciones. Respecto a la composición de los jurados, la presencia suele ser paritaria, aunque esta se descompensa en los certámenes juveniles, donde la presencia femenina es mayor.

Los datos de inscripción de los Premios Fugaz al Cortometraje Español arrojan cifras similares. De los 612 cortometrajes que participaron en 2020, 426 los dirigieron hombres (69,6%), 167 mujeres (27,3%) y 19 en codirección (3,1%). Por temáticas, las mujeres abordan asuntos relacionados con el medio ambiente, la infancia, el arte o la adolescencia, mientras que los hombres se decantan por la ciencia ficción y las tramas bélicas.

A lo largo de la última década ha habido propuestas con calidad suficiente para ser reconocidas internacionalmente, pero sin embargo estas han sido escasas y no ha sido hasta tiempos recientes cuando el cortometraje de cariz feminista se ha impuesto en el circuito internacional. A este incremento han ayudado las políticas públicas encaminadas a fomentar la presencia de mujeres en la industria cinematográfica así como las reivindicaciones sociales feministas que reclaman espacios de poder tradicionalmente vedados (Aparicio, Ruiz & Yáñez, 2021).

4.2 Metodología de análisis de las propuestas cinematográficas estudiadas

Como hemos señalado, este Capítulo desarrolla un análisis de contenido con perspectiva de género de las cuatro propuestas cinematográficas dirigidas y escritas por mujeres que participaron en la Sección Oficial de la III edición del ROS Film Festival (2020), certamen especializado en cortometrajes de ciencia ficción con robots: *AM/PM* (Thaís DeMelo, 2019), *Polvotrón 500* (Silvia Conesa, 2019), *Malware* (Cristina Beviá, 2020) y *Dreck* (Daniela Arias, 2020).

Para ello, hemos empleado un análisis *ex post facto* de investigación (Kerlinger, Cárdenas, 2008; Fernández & Díaz, 2002) y un análisis de contenido (Flick, 2004; Denzin, 2012; Aguilar Carrasco, 2018) con la finalidad de identificar aquellos aspectos más relevantes para nuestra investigación, tal y como se ha señalado en el Capítulo I.

Los datos obtenidos se han recopilado en cuatro tablas que se pueden consultar en el Anexo I. Nuestro objetivo es reivindicar el papel de la creación fílmica realizada por mujeres en un género como la ciencia ficción, copado fundamentalmente por hombres y analizar cómo este ayuda a plantear cuestiones acerca de las implicaciones que tienen en la sociedad nuevos avances tecnológicos ligados la Cuarta Revolución Industrial como son, en este caso, la robótica, la inteligencia artificial o la realidad virtual. Todas estas son películas de cine independiente que han contado con pocos recursos financieros, pero el mensaje que transmiten es igual de válido que aquellas cintas que cuentan con grandes presupuestos. Como señala Aladro-Vico, “no es necesario crear el medio más rico en recursos para comunicar mejor” (2016: 237).

4.3 Análisis y resultados

En este apartado presentamos, de forma integrada, los análisis y resultados llevados a cabo una vez realizado el pertinente análisis de contenido de los cortometrajes anteriormente mencionados.

4.3.1 Mundos distópicos y crisis posmodernas: *AM/PM* (2019)

AM/PM (2019) es un corto escrito y dirigido por Thaís DeMelo que se enmarca dentro del cine experimental. Se sitúa dentro de la rama de la ciencia ficción que utiliza la realidad virtual como fórmula de evasión y de búsqueda de nuevas experiencias. Presenta un mundo distópico en el que no existe Internet y donde solo unas pocas personas saben cómo revivir esa experiencia. Para ello tienen que conectarse a una realidad virtual a través de unas gafas conectadas a una televisión antigua.

La acción se desarrolla en una estancia en la que dos jóvenes, Sharon y Thom, aparecen sentados en el suelo bebiendo y fumando mientras tratan de encender una televisión analógica. DeMelo presenta este dispositivo como “una droga” a través de la cual los personajes se introducen en un viaje hacia un mundo lisérgico, para lo cual emplea dos elementos: una iluminación tenue, en tonos rosas y azules, y una música de sintetizador.

En la primera secuencia, la cámara recoge un primer plano de los ojos de Sharon, que nos trasladan la fascinación que siente por las imágenes que transmite la pantalla. A continuación, dejamos de ver lo que sucede en la habitación para observar aquello que se está proyectado en la televisión. DeMelo interpela así al espectador desde dos planos diferenciados. El primero de ellos situaría la acción en lo que “está pasando”, en aquello que sucede en la habitación, mientras que el segundo, presentado de forma secundaria, vendría determinado por los mensajes que transmite el receptor, ante los que los protagonistas reaccionan de forma diferente.

En el caso de Sharon, percibimos cómo disfruta con las imágenes que está viendo y que estas, a su vez, le provocan una reacción. Esta percepción de disfrute, presumiblemente de los recuerdos de niñez, se entronca directamente con aquello a lo que hace referencia Bruner cuando señala que el proceso de construcción de la realidad que opera en cada mente se forma a partir de las percepciones del mundo real. “Construimos muchas realidades (...) a partir de la experiencia profundamente

codificada en símbolos que adquirimos al interactuar con nuestro mundo social” (2004: 159). Vemos cómo la protagonista se desplaza por toda la habitación bailando, tratando de imitar los movimientos de la bailarina que aparece en la pantalla. A pesar de que la estancia es amplia, ella es la única que utiliza todo el espacio físico de manera libre, expansiva, mientras que Thom permanece todo el tiempo sentado, observando sus movimientos.

Mientras que con Sharon percibimos imágenes agradables, ciertamente tranquilizadoras de un ballet antiguo y escuchamos música clásica, cuando es Thom el que está frente a la televisión los mensajes son completamente opuestos. DeMelo utiliza la sucesión de rótulos de forma rápida como fórmula clara de denuncia social. Así es como percibimos notoriamente una crítica hacia el actual modelo de excesivo dispendio, hacia los sistemas autoritarios, las consecuencias del cambio climático o los desastres provocados por el armamento nuclear. Las adversidades naturales, el capitalismo y el consumismo parecen haber dirigido a la humanidad hacia ese “fin de la Historia” que anunció Fukuyama (1992). De este modo, esta distopía funciona como herramienta de denuncia de un discurso que quiere implementar “un nuevo orden mundial” (Vargas Oliva, 2015: 114).

Una de las condiciones del sujeto conectado es que “las circunstancias de acceso no son neutrales respecto a la posible respuesta identitaria. La intimidad nos devuelve a nosotros mismos, nos enfrenta con el deseo de *ser* y con los fracasos de no haber sido, de no estar siendo” (Zafra: 2008). Ese “no estar siendo” se plasma en la capacidad de percepción o de diversión de los protagonistas que, como hemos señalado, difiere entre ambos. La cinta deja entrever que ella, Sharon, ha “accedido” fácilmente a la simulación. Sin embargo, el protagonista encuentra problemas para poder “entrar”. “Concéntrate”, repite la protagonista en un intento de ayudarlo. En este momento entendemos que no solo es necesario un dispositivo físico para acceder a las simulaciones, sino que tiene que haber una intención, debe de existir un pensamiento de deseo que desemboque finalmente en el disfrute de aquello que se está percibiendo.

Es interesante señalar la frontera que DeMelo establece entre mundo virtual y mundo real. Al imaginar el primero, retoma códigos estéticos, sonoros y visuales propios del movimiento punk en la vestimenta (cadenas, pinchos, cuero), el marcado maquillaje y los peinados (coloreado en el caso de él). Por tanto, la directora enmarca el

desarrollo de la acción en un marco temporal caracterizado por la independencia y la contracultura, así como en el uso de las drogas y el alcohol como respuesta a la crisis de la sociedad posmoderna (Moore, 2004; Masís González, 2021).

Una vez que se introducen en la dicha realidad virtual, los personajes permanecen ajenos a lo que sucede en el mundo real. En este sentido, son capaces de experimentar ansiedades, frustraciones y celos, tal y como se refleja en un momento determinado de la cinta “¡Estás celoso!”, le dice Sharon a Thom. DeMelo aborda así uno de los factores fundamentales de las creaciones de ciencia ficción: cómo las personas se relacionan con la tecnología y, a su vez, cómo esta les “afecta”. La posibilidad de vivir en realidades paralelas supone nuevas experiencias, quizá más atractivas a la de una realidad presente. Percibimos así la influencia de creaciones como la extinta *Second Life* (2003), de cintas que exploran las relaciones entre lo real y virtual como *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) o los videojuegos *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo) o *Fortnite* (Epic Games). Entornos que, sin embargo, tal y como apunta Wajcman, no son ambientes culturales necesariamente cómodos para que los habiten mujeres (2008: 54) pero que, sin embargo, comienzan a introducirse en nuestra sociedad y pueden llegar a determinar cambios de comportamiento y consumo a través de la creación de un *metaverso*³ o *metauniverso* que podría convertirse, incluso, en un mundo virtual en el que se podría llegar a vivir. Un planteamiento nada desdeñable si tenemos en cuenta las ingentes cantidades de dinero que empresas tecnológicas como Apple, Facebook, Sony, Alibaba, Tencent o Nvidia están invirtiendo en esta tecnología⁴ (Vega, 2021).

4.3.2 Tecnofobia y singularidad tecnológica: Dreck (2020)

Dreck (2020) es un corto de animación dirigido y escrito por Daniela Arias que nos traslada a un mundo deteriorado dominado por robots donde las personas tratan de sobrevivir. Para ello, buscan evadirse de la realidad a través del consumo de sustancias ilegales. A la hora imaginarse el futuro, la directora establece un paralelismo con aquellas visualizaciones distópicas en las que se anticipa el fin de la civilización a causa

³ Este término apareció por primera vez en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992).

⁴ En España, el reflejo de la importancia de este concepto se puede apreciar actualmente en documentos oficiales como la Estrategia Nacional España 2050, donde resaltan el crecimiento del metaverso y de la realidad virtual como nuevas herramientas tecnológicas generadoras de empleos (2021: 302).

de diversos fenómenos naturales, como pueden ser el cambio climático y el agotamiento de recursos o la superpoblación.

Desde el inicio se percibe cómo Arias lleva a cabo una crítica hacia un sistema que ha permitido un deterioro medioambiental del que ha resultado un mundo inhóspito para la humanidad. Esto, trasladado a la imagen, se refleja en la suciedad que percibimos en las calles, para lo cual Arias utiliza tonos apagados dentro de la gama de grises y marrones que acentúan esa percepción de lugar oscuro y, en cierto modo, triste. El color se convierte así en un elemento narrativo más que utiliza para marcar dicha decadencia. Edificios altos de hormigón, contenedores y papeleras sin recoger o cristales sucios presentan la ciudad como un lugar desahucado para las personas.

Esa desolación del ambiente se refleja también en el personaje de Pia, una mujer joven cuyos ojos dejan entrever una situación de fatiga crónica y cuyo aspecto, en definitiva, no difiere del entorno. Es interesante señalar el peso de tristeza y soledad que transmite. Presumiblemente, afrontando una adolescencia en un entorno como el que le ha tocado vivir, esta sensación se acentúa. En este sentido, la directora refleja en imágenes uno de los factores de mayor vulnerabilidad en la juventud. Esa sensación de soledad, que comentábamos antes, se traslada a sentimientos negativos de melancolía y desesperanza, entendidos como una sensación de “no futuro” o de pesimismo.

Precisamente con intención de encontrar experiencias que le alejen de la realidad, Pia se dirige hacia un local en el que, para acceder, primero tiene que transitar por un túnel. A través de esta entrada, Arias nos introduce en ese mundo alucinógeno de la protagonista a través de dibujos de diversas formas geométricas con colores saturados en tonos verdes, azules y amarillos. Este recorrido desemboca en una sala de fiestas donde se sitúa a la izquierda un bar, en el centro de la estancia una barra de baile y, a la derecha, una ruleta rusa. La suciedad predomina en el ambiente y el aspecto de la sala y de las personas es igualmente decadente. Para evadirse de la realidad, Pia opta por consumir diversas drogas. Es precisamente esa incapacidad de adaptación a los cambios psicosociales y del entorno lo que explica el aumento de comportamientos ligados al consumo de estupefacientes en adolescentes (Carvajal-Carrascal y Caro-Castillo, 2009). Los mundos psicotrópicos se convierten, por tanto, en un “refugio” de una realidad que se quiere evitar a toda costa. De ello resulta, en cierto modo, una especie de

“autoengaño” (Demos, 1960: 588) que funciona, en cierto modo, como elemento esencial a la hora de mantener el equilibrio físico y emocional de las personas.

Por otra parte, la cinta nos acerca a uno de los miedos más presentes en la actualidad, el de que las máquinas superarán a los seres humanos. Esta preocupación, influenciada por un miedo a aquello que no entendemos, ha alimentado una tecnofobia (Vargas Ramírez, 2018: 126) que Hollywood ha alentado con películas como *Blade Runner* (1982), *Terminator* (1994), *Matrix* (1999) o *Yo, Robot* (2004), entre otras (Telotte, 2002). La premisa es simple: las máquinas inteligentes se rebelarán contra la Humanidad. Uno de los “miedos” que, como hemos visto en el Capítulo II, forman parte de la esencia del género de ciencia ficción. Adelantándose a las implicaciones que el nuevo desarrollo tecnológico traería, Samuel Butler publicó *Darwin among the machines* (1863) en un claro ejercicio de asimilación de la teoría de la evolución de las especies al desarrollo tecnológico. En el artículo preconiza que habrá un momento en el que las máquinas serán la especie dominante. Esta premisa tendría hoy su equivalencia en la teoría de la *singularidad tecnológica*, según la cual, con el tiempo, la convergencia de diversas ramas como la ingeniería genética, la inteligencia artificial, los interfaces cerebro-computadora y la nanotecnología darán como resultado una *superinteligencia* (Escudero Pérez, 2013: 66).

4.3.3 Soledad, individualismo e hiperconectividad. *Polvotrón 500* (2019)

Silvia Conesa ubica la historia de *Polvotrón 500* (2019) en 2065. En un mundo desalentador para los seres humanos, grandes construcciones metálicas invaden un espacio físico que refleja la deshumanización a la que ha llevado el actual sistema de consumo. Un futuro en degeneración y sucio en el que todo tiene un precio y donde el constante bombardeo de publicidad solo lleva a un consumo exagerado y a una concepción suprema de la individualidad. Esto, unido al papel protagonista que la tecnología ha adquirido en todos y cada uno de los aspectos de la vida, ha abocado a las personas hacia una soledad irrevocable.

Siguiendo los pasos del personaje de Charly, protagonista de la historia, Conesa nos dirige hacia un local con un rótulo de neón rosa con la imagen de una mujer desnuda con botas de tacón sobre la que aparece el cartel “Polvotrón”. Al mostrarnos la sala, percibimos un sofá marrón, paredes repletas de grafitis y suciedad por todas partes.

El protagonista, con claros signos de cansancio y hastío, intenta fumar, pero rápidamente una voz le alerta de que solo puede hacerlo si consume el tabaco que se vende ahí dentro. Al tratar de hacerse con un paquete de cigarrillos, activa por error una holograma, Niki. Al presentarse, descubrimos que no es una simple holograma, sino, como ella se define, “una con inteligencia cuántica mejorada”. Esto supone que tenga la capacidad de sentir, oler, responder, ironizar... Sin embargo, no tiene corporeidad. No se puede tocar, tan solo está hecha para ser vista.

Al entablar conversación, Charly deja patente la situación de decadencia del exterior. Nadie se preocupa por nadie, a nadie le importa lo que les suceda a otras personas (“¿No te echan de menos?”, le pregunta Niki a Charly). El planteamiento que hace Conesa sobre la soledad en un mundo hiperconectado se enraíza con los estudios que sostienen que ese sentimiento tiene consecuencias sobre la salud física y psíquica de las personas (Anderson, 2010; Medina, 2018) y cómo esta se ha convertido en “la nueva epidemia de la sociedad occidental” (Killeen, 2002).

Partimos de la base, por tanto, de que la tecnología está presente en cada uno de los aspectos de la vida diaria, pero que, sin embargo, cada vez la sensación de soledad es mayor. Una idea que viene a refutar por otra parte las tesis que sostienen que la dependencia tecnológica aumenta el individualismo y hace que florezcan nuevas ansiedades y que se alteren nuestras relaciones sociales (Turkle, 2017; Espinar, 2009). Charly le dice a Niki que “no se pierde nada”, a lo que ella responde: “en realidad, me lo pierdo todo”. Frente a la tristeza con la que Niki habla de aquello que desconoce por ser un holograma se sitúa la percepción del mundo de Charly. Para él, ya no cuenta con ningún aliciente. El individualismo se ha adueñado y penetrado de tal forma en los seres humanos que lo único que le queda es tratar de evadirse y escapar del mismo. En un momento determinado, hace referencia a la necesidad de descanso de la permanente publicidad a la que se ve sometida la ciudadanía. Esta idea de estar invadidos constantemente por mensajes publicitarios no deja de ser consecuencia de las garras de la sociedad capitalista que denuncia Conesa.

Al plantearnos las relaciones interpersonales virtuales y la necesidad de un “cuerpo representado” (en el mundo virtual, podría ser el caso también de avatares), vemos cómo la imagen femenina tiende a trasladarse reflejando mitos y estereotipos sexuales (Zafra, 2010: 304). Niki es un holograma, sí, pero uno creado para complacer

los deseos masculinos. Son concebidas como mujeres y, por tanto, para ser miradas (Mulvey, 1988), llegando al punto de que la visualización de imágenes no solo funciona como la fase final de la cosificación de lo visual, sino también del triunfo de la visión frente a todos los demás sentidos (Braidotti, 2002).

La perpetuación de un sistema donde el sexo continúa siendo un bien de consumo no deja de ser una consecución del mantenimiento de un sistema patriarcal donde las robots sexuales (y, por extensión, cualquier representación artificial femenina) son la máxima expresión de la objetualización, cosificación y mercantilización de las mujeres (Delicado-Moratalla, 2021a: 38).

En la propuesta de Conesa, la protagonista parece ser consciente de su situación de sumisión al advertir su aversión al lugar y al trabajo que realiza: “necesito salir de aquí”. Debemos presuponer, por tanto, que “es consciente” de la posición en la que le han situado quienes la han programado. La ciencia ficción permite licencias científicas, y es ahí donde radica la posibilidad de “liberación” de Niki. En la presunción de su “ser consciente” (Dehaene, Lau, Kouider, 2017).

Es interesante resaltar el planteamiento que hace Conesa sobre las relaciones personales en el futuro y las posibilidades de que lleguen a establecerse relaciones sentimentales o sexuales con imágenes tridimensionales. Cinematográficamente ya lo hemos visto, por ejemplo, en *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), donde el protagonista tiene por novia un holograma, reflejo de las fantasías masculinas de dominación a través de un diseño que se puede configurar según los gustos del usuario y que puede encenderse y apagarse en cualquier momento.

4.3.4 Revolución sexual y virus informáticos: *Malware* (2020)

Malware (2020) es una cinta escrita y dirigida por Cristina Beviá en la que se explora el amor (y la fidelidad) de una pareja (Alejandro y Briana). El título de la cinta nos traslada directamente a un mundo donde la informática ocupa un lugar primordial en los usos y costumbres de hombres y mujeres.

La directora elabora una historia en la que Ina es una joven fuerte y atrevida que, personificada como un *malware*, trata de seducir a Alejandro, un hombre tranquilo y encantador que actualmente mantiene una relación con Briana. Este, sin embargo,

sucumbe a la tentación sexual, pero al mismo tiempo es incapaz de controlar sus deseos románticos por las dos mujeres. De este modo, Ina se apodera del mundo de fantasía de Briana con Alejandro y presiona a esta para que se dé cuenta de su lugar en la relación. Para narrar esta historia, Beviá hace suya así la función del *malware*, un programa informático diseñado para infiltrarse en un dispositivo electrónico sin el conocimiento del propietario cuyo objetivo sería el de ir en contra de los intereses de la persona atacada. Al darse cuenta de su potencial de ruptura, Briana debe decidir si sigue viviendo su fantasía inalcanzable o si se defiende.

El planteamiento de la cinta deja entrever la presencia que tiene la tecnología en la vida diaria de las personas. Las relaciones entre las mismas ya no se mantienen en un plano real sino que se trasladan a un mundo virtual (Blanco-Ruiz, 2022). Hay que tener en cuenta que el desarrollo tecnológico afecta cada vez a más parcelas de la vida social, y las relaciones personales son una de ellas. En este sentido, la directora aboga por la eliminación de un contacto físico sustituido por una conexión entre individuos a través de diversos dispositivos. Lo que parece pura ciencia ficción no deja de tener visos de realidad si nos atenemos a las predicciones que auguran que el *sextech*, la unión entre tecnología y sexo, supondrá una nueva revolución sexual (Matamoros, 2020).

En esta propuesta, presentada visualmente de forma muy neutra, también lo es en cuanto al sonido: el de las llamadas de teléfono, el del teclado del ordenador y la música funcionan como un elemento más del relato al aportar tensión a la historia. Hay que reseñar que lo aséptico de esta cinta también viene condicionado por la ausencia de diálogos. Los personajes no hablan, se comunican a través del ordenador, de la mirada y del contacto físico.

La primera escena que nos presenta Beviá es la de Briana y Alejandro conectados a un ordenador a través de unos dispositivos ubicados en la mano y en la nariz gracias a los cuales presuponemos que las personas transmiten las directrices de aquello que se lleva a cabo en el mundo virtual. La imagen que se nos muestra en la pantalla es la de ambos en situación amorosa. Mientras, Ina se acerca lentamente a ellos. La forma de entrada a dicha realidad se realiza a través de la programación informática y de un teléfono, donde las personas llamarían al “exterior” para conectarse e introducirse en otra realidad paralela. Una realidad que, sin embargo, no se aleja de

ideas preconcebidas, puesto que los pensamientos que conforman las identidades estereotipadas y simbólicas permanecen (Zafra, 2008).

Como si de un sistema de ordenador programado para hacer daño intencionadamente al usuario se tratase, Ina *suplanta* a Briana a través de la introducción de un código maligno en el ordenador. En un momento dado, Briana logra interponerse, de manera que las imágenes de las mujeres interfieran como si de una lucha entre ambas se tratara. Sin embargo, no hay vuelta atrás. El *malware* ya está insertado y no hay forma de eliminarlo. Ahora es Ina la que está “dentro” junto con Alejandro mientras que Briana que ha quedado “desconectada”.

Beviá marca la diferencia entre el mundo real y el virtual con la puesta en escena. Mientras que los protagonistas se mantienen en el plano de la realidad, la luz de la sala es tenue y predominan los tonos oscuros en el mobiliario. Al pasar al virtual, la marcada claridad contrasta con aquellos tonos oscuros que predominan en el mundo real. El blanco y el negro son los colores protagonistas en un juego de contrastes que se trasladan a la vestimenta de los personajes. La directora utiliza estos colores con una clara intención de marcar la dicotomía bueno/malo. Ina vestida de negro contrarresta con el blanco puro de Briana.

Este corto plantea cómo las personas pueden llegar a sentir emociones en el mundo virtual. En este caso, en forma de unos celos que llevan a enfrentar a las dos mujeres por el amor de un hombre, reproduciéndose así uno de los tópicos más manidos en el cine convirtiendo al personaje de Ina en una especie de *femme-fatale* que, con su sensualidad, llega a dominar al varón. Se elimina, por tanto, ese potencial deconstructivo de la red que defiende Zafra (2008).

En este sentido, esta cinta nos hace plantearnos que, por mucho que las tecnologías avancen, la capacidad de subversión y de superación de estereotipos pasa a un segundo plano ante la imposibilidad de superar el planteamiento de que los hombres continúan siendo sujetos de deseo y las mujeres objetos “a desconectar” (Wosk, 2015; Delicado-Moratalla, 2021b).

Sugiere, por tanto, que sería perfectamente factible que las nuevas tecnologías afectasen también a las relaciones de pareja. Se alinea así con las tesis que afirman que en un futuro las relaciones entre las personas serán virtuales y el contacto físico se

producirá en un universo virtual paralelo a la realidad. Para ello, será necesaria la conexión de la mente a través de dispositivos conectados a un ordenador, de modo que, a través de la programación informática, estas sucedan, tal y como sugiere el informe *Future of Sex*. La tecnología sería la encargada de localizar a la pareja sexual “ideal” ofreciendo garantía de relaciones íntimas de calidad. Llegan a hablar del *Sexnet of Things*, una especialización del Internet de las Cosas donde todo está conectado. Suponen que, al igual que cada vez hay más dispositivos conectados, también lo estarán nuestros cuerpos a través de chips y sensores implantados en nuestros cerebros (Owsianik, Dawson, Cole, 2020). Esta premisa podría facilitar, además, procesos socialmente incómodos como el de concluir una relación personal. “Desactivarlo” a través de un proceso de borrado o supresión —o, como sucede en la cinta, de ruptura de las conexiones de los cables con el ordenador— es más fácil que nunca: tan solo hay que pulsar una tecla. En cierto modo, se podría hablar de un *ciberdestierro* o un *ciberhomicidio* (Fraguas, 2014). En parte, Beviá hace así suya la premisa de Bauman de que “uno de los grandes interrogantes del futuro inmediato es cómo se articularán las relaciones personales cara a cara, cómo será nuestra convivencia física” (Fraguas, 2014).

5. CONCLUSIONES

La aproximación que hemos llevado a cabo a la creación cinematográfica desarrollada por mujeres en el género de la ciencia ficción nos ha permitido examinar con otra perspectiva y desde su punto de vista las implicaciones que, para ellas, tienen nuevas tecnologías como Internet, la robótica, la inteligencia artificial o la realidad virtual. Estas funcionan, por tanto, como elementos aglutinadores de unas historias que nos hacen reflexionar sobre las implicaciones de los cambios tecnológicos que se están produciendo en el marco de la Cuarta Revolución Industrial y la manera en la que estos afectan no solo a las personas de manera individual, sino a la sociedad como colectividad. Estos trabajos analizados, como hemos indicado, se engloban en una forma artística específica: los cortometrajes.

El modo de expresión elegido por las directoras para llevar a cabo su incursión en la cinematografía no es casual. La brecha de género se hace palpable desde el momento en el que muchas mujeres optan por el cortometraje como primera opción a la

hora de presentar trabajos y participar en la industria audiovisual por una cuestión meramente económica. Las barreras financieras impuestas, la percepción por parte de la industria de que la inversión económica en productos elaborados por mujeres no va a producir el rédito económico esperado y las dificultades a la hora de conciliar la vida laboral y familiar son escollos a los que se enfrentan a la hora de producir contenidos audiovisuales. Obstáculos que se acrecientan cuando las directoras son mujeres racializadas (Stone y Flores, 2019; Langouche, 2021).

El cine dirigido por mujeres tiene la peculiaridad de aportar un enfoque diferente como consecuencia de una “mirada femenina”. Su reflejo se percibe en toda la cadena de la creación de un producto audiovisual: dirección de cámara, escritura de guion, caracterizaciones de los personajes, etc. Estas propuestas se convierten en cine-denuncia. Su trabajo, además, aborda aspectos que tradicionalmente pasan desapercibidos en un cine de ciencia ficción más preocupado por la especularidad de las imágenes que por planteamientos que puedan llevar a la reflexión sobre qué futuro queremos construir.

Cabe destacar que, en todas las cintas de nuestro análisis, además de contar con mujeres en la dirección y el guion, tienen por protagonistas a mujeres blancas jóvenes, incluso cuando la protagonista es un ser creado artificialmente. La primacía de la raza caucásica es un continuo que se da en las representaciones de las mujeres no solo en su forma humana sino también en su representación artificial, tal y como expondremos de forma detallada en el Capítulo VI de esta tesis. Lo mismo sucede cuando se abordan los análisis tomando en cuenta la edad de las protagonistas, donde es habitual que primen las mujeres jóvenes frente a otros colectivos, como sucede también en este caso. En este sentido, cabe señalar que desde la crítica fílmica feminista este aspecto comienza a tomar relevancia y a formar parte de un nuevo marco epistemológico, fundamental para abordar los análisis desde un punto de vista interseccional (Zurian, Menéndez & García-Ramos, 2019; Medina & Zecchi, 2020).

Sobre las protagonistas de estas cintas se deposita, además, el peso de que manifiesten y trasladen, a quienes consumen estas cintas, esas incertidumbres sobre el futuro tan habitualmente narradas en las cintas de ciencia ficción.

En este sentido, la cinta *AM/PM* se alinea con las propuestas más optimistas que ven en el desarrollo ligado a Internet una revolución tecnológica que, a su vez,

conllevaría cambios en las relaciones sociales, políticas y económicas que permitirían abrir nuevas posibilidades para el análisis y la acción feminista (Wajcman, 2006). Se entronca directamente con esa línea de creaciones que buscan abrir el debate no solo sobre lo que la realidad virtual puede hacer actualmente, sino en aquello que se podría llegar a hacer (Muñoz Corcuera, 2009: 21-2).

Progresos ligados al desarrollo informático como la holografía, manifiesta en la propuesta *Polvotrón 500*, presenta la posibilidad de que se lleguen a mantener relaciones sentimentales con hologramas y la presencia de hologramas sexuales, lo que nos lleva a plantearnos que, por muchos avances tecnológicos que se instauren, los estereotipos continuarán, tal y como señala Braidotti (2002). Esta propuesta aborda, además, cómo puede afectar la soledad no buscada. Es un hecho que tradicionalmente la comunicación se ha realizado cara a cara. Sin embargo, hoy en día, en las sociedades modernas, esta puede llevarse a cabo a través de diversos medios de comunicación. Esa falta de relación social puede llevar a un aislamiento que ya no depende tanto de que una persona viva sola, sino del acceso que tenga o no a estos canales sociales, lo que puede llevar a una falsa percepción de compañía. Y es que, la soledad no elegida, puede ser un factor de desestabilización de las sociedades al ser causa generadora de insatisfacción y una carga cuyo padecimiento no se puede soportar durante mucho tiempo (Anderson, 2010; Medina, 2018; Killeen, 2002).

Es interesante resaltar el contexto en el que se enmarca la historia, pues es fundamental leer esta cinta teniendo en cuenta el entorno en el que transcurre. En esta cinta observamos que existe una tendencia a asociar la presencia de robots con un mundo devastado, por lo que podría establecerse una relación directa entre presencia robótica y devastación del planeta. Como consecuencia de la *futurofobia* que presenta (y que también vemos patente en *Drek*), nos traslada a sociedades donde el consumismo, el individualismo y, precisamente la soledad, serán elementos inherentes a las sociedades futuras. Una soledad que, si en la propuesta de Conesa trata de solventar mediante el refugio en zonas aisladas, en la cinta de Arias se soluciona con el consumo de sustancias psicotrópicas donde, además, se ve reflejado uno de los “miedos” más recurrentes en nuestras sociedades: el de que, finalmente, los robots dominen a la Humanidad. Un escenario clásico de las cintas de ciencia ficción por tanto en cuanto supone un miedo irracional hacia lo desconocido.

Identificamos también diferentes formas de presentar las relaciones personales cuando la tecnología es el factor que las acompaña. Si en la propuesta de Conesa esta “sale” fuera de las pantallas en forma de holografía, en *Malware* la historia sucede dentro de ellas. En este título, Bebiá aborda las implicaciones sociales de estos avances alertándonos sobre los peligros de que estos se usen de forma pernicioso y que desemboquen en una dependencia tecnológica similar a la que hacer referencia Turkle (2017). La consecuencia última implica que las relaciones personales sean finalmente sustituidas por relaciones virtuales (Espinar, 2009: 103). Los “tecnocuerpos conectados” de los que habla Turkle (2017) darían lugar a una nueva construcción del ‘yo’ al convertirnos en una especie de cibernéticos posmodernos (Haraway, 1995).

Como hemos podido comprobar tras estos análisis, las historias sobre “futuros posibles” discurren en ese campo que es el del miedo colectivo hacia un porvenir incierto en el que los avances tecnológicos tienen un papel destacado por tanto en cuanto afectan a la Humanidad. La tecnofobia tantas veces representada en el cine sigue siendo un continuo en estas manifestaciones artísticas.

En este sentido, abogamos por la necesidad de seguir ahondando en el estudio de propuestas ligadas a la ciencia ficción como herramienta de análisis de nuevos planteamientos discursivos y por que los estudios feministas sobre la tecnología sean las herramientas que sienten las bases de un análisis feminista transversal. Esto permitiría poder abordar críticamente los futuros planteados en las historias que nos traslada la gran pantalla.

CAPÍTULO V

LAS MUJERES TRAS LAS CÁMARAS EN 275 PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Partimos de la base, ya apuntada con anterioridad en el Capítulo I del presente estudio, de que los medios de comunicación tienen una función de socialización fundamental que influye tanto en la construcción de la identidad de género como en el establecimiento de discursos e imaginarios que quedan enmarcados dentro de una estructura simbólica (Belmonte & Guillamón, 2008: 116). El cine, por tanto, al funcionar como elemento de construcción de realidades, lleva implícito la creación de significados (Khun, 1991: 73). Por este motivo, es importante conocer quién confecciona y crea un contenido que se consume masivamente. A la hora de elaborar estos productos, la toma de decisiones puede reforzar estereotipos de género y fomentar un enfoque androcéntrico de los mismos (Martínez-Collado Martínez & Navarrete Tudela, 2011: 11).

Hay que añadir, además, que una de las primeras causas de la exclusión de las mujeres en las creaciones artísticas es el dinero. En el caso del cine, para lograr realizar una película y contar con una gran distribución se necesitan grandes emolumentos (Bernárdez-Rodal, A. & Padilla-Castillo G., 2018: 1249).

El informe *Género y Creatividad: Progresos al borde del precipicio* la UNESCO alerta sobre la situación de desigualdad que se vive en las industrias culturales al afirmar que “la segregación vertical por género en profesiones creativas es la norma” (2021:17). Considera, además, que esto es sumamente preocupante porque supone “tanto una desigualdad estructural como una forma de discriminación culturalmente prescrita u ‘oculta’” y señala que hay mayor presencia de mujeres en profesiones definidas como “femeninas” como vestuario, maquillaje o peluquería, donde, por otra parte, la retribución económica suele ser menor (2021:17). Asimismo, se denuncia que la industria “sigue siendo muy misógina y coloca a las mujeres como

asistentes del sistema en lugar de colaboradoras o creadoras activas” (2021:47). En el caso de aparecer, estas lo hacen como objetos sexualizados. Esto lleva a denunciar que:

“Esta actitud degradante hacia la mujer tan predominante es la fuente del acoso y abuso y así seguirá siendo mientras los hombres sigan dominando las funciones de poder de la industria y perpetuando la heteronormatividad” (UNESCO: 2021:47).

En España, el Ministerio de Educación y Deporte creó en 2019 el Observatorio de Igualdad de Género en la Cultura. Con el objetivo de impulsar la presencia de mujeres y de la igualdad de oportunidades tanto en las diversas manifestaciones culturales como en puestos de responsabilidad. Su plan de trabajo para 2022/2023 se centra en la investigación y en la publicación de informes sobre la presencia de mujeres en diversos sectores culturales, incorporar la perspectiva de género tanto en las instituciones como en las políticas culturales, así como y promover y visibilizar la creación y producción artística e intelectual de las mujeres ⁵.

1.1 Industria cinematográfica y liderazgo

Tradicionalmente, los hombres han ocupado puestos de relevancia en todo el conjunto de áreas que comprende la creación fílmica: desde la dirección a la producción, pasando por la realización o la fotografía. El papel de las mujeres quedó relegado al desempeño de trabajos secundarios. En un principio, se afirmaba que no había mujeres porque estas carecían de cultura. Sin embargo, visto que eso no se ajustaba a la realidad, se incidió entonces en que el problema era que la cinematografía requería de gran pericia técnica, característica asociada a la masculinidad. De este modo, el androcentrismo que ha venido caracterizando las creaciones artísticas en la gran pantalla ha hecho que la interpretación cinematográfica se haya realizado desde un punto de vista masculino, dejando fuera el femenino.

Precisamente la presencia de mujeres en el cine y en la industria audiovisual es un tema que ha sido abordado por diversas investigadoras (Núñez-Domínguez, 2010; Núñez-Domínguez, 2012; Zecchi, 2013; Zecchi, 2014; Álvarez, González de Garay &

⁵ Plan de trabajo 2022/2023 del Observatorio de Igualdad de Género en el ámbito de la Cultura, Ministerio de Cultura y Deporte, 2023. Disponible en: <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/mc/espacio-de-igualdad/observatorio-igualdad-genero-cultura/plan-trabajo.html>

Frutos, 2015; Bernárdez-Rodal, 2015; Bernárdez-Rodal & Padilla-Castillo (2018). Lo cierto es que, hoy por hoy, las mujeres siguen estando excluidas de la producción de bienes culturales masivos, y el cine es una industria en la que la primacía masculina se hace especialmente notable.

Lo que comenzó siendo un negocio artesanal, donde decorados o vestuario recordaban al teatro, en los años 20 pasó a convertirse en una incipiente industria que posteriormente se convertiría en uno de los negocios más rentables en el mundo del entretenimiento. Las mujeres, que durante los primeros años de la industria cinematográfica desempeñaban las mismas funciones que habían realizado en sectores escénicos, dejaron de ocupar dichos puestos con la llegada de los grandes presupuestos. Así es como las apartaron de una industria que se constituyó gracias a sus aportaciones (Bernárdez Rodal, 2015; Stone & Flores, 2019).

Al relegarlas a trabajos considerados femeninos, como sucede en ámbitos como el vestuario o el maquillaje, dejaron de desempeñar otras funciones fundamentales. Sufrieron un retroceso profesional que permitió ganar prestigio a los hombres. Todo esto se unía, a su vez, a un aspecto social fundamental que el patriarcado continuó transmitiendo: la dedicación exclusiva de la mujer al cuidado de la familia como obligación (Rodríguez Fernández, 2006: 12).

Como hemos señalado, uno de los factores que limita la presencia de mujeres en la industria es el presupuesto. Esto ha hecho que haya géneros cinematográficos donde la representación de mujeres sea mayor que en otros. Por ejemplo, en los documentales, donde de forma previsible se necesita menos dinero para su realización, la presencia de mujeres es abundante. En géneros cinematográficos como la ciencia ficción, donde presumiblemente se requiere mayor aportación financiera para su producción, veremos cómo estas prácticamente desaparecen.

Lo mismo sucede si se establece una comparativa entre el cine comercial y el cine independiente. Smith, Pieper, Choueti (2014) señalan que existen más mujeres en el cine independiente que en el comercial, por lo que sigue existiendo un problema a la hora de acceder a los puestos de dirección cuando se trata de llevar a cabo cintas que contemplen grandes presupuestos para su realización. El estudio que realizaron sobre la presencia de mujeres en puestos de responsabilidad en películas presentadas al Festival

de Sundance de 2013, esta ascendía a más del 40% frente al 24% de películas narrativas. Según estas investigadoras, existen cinco grandes obstáculos para el desarrollo profesional de las mujeres en la industria cinematográfica: las barreras financieras de género, una industria dominada por hombres, los estereotipos en los sets de rodaje, la conciliación laboral y las decisiones de contratación excluyentes (Smith, Pieper, Choueiti, 2014: 47).

El informe revela que, tras realizar entrevistas con líderes de la industria y creadores de contenidos, cuando piensan en directores, lo hacen pensando en hombres. Así, se estudió si los atributos asociados a los directores reflejan características estereotipadas de hombres y mujeres. El resultado que arrojó es que casi un tercio de los rasgos se codifican como masculinos y poco más del 19% como femeninos. Por géneros cinematográficos, el documental es el que presenta más equidad entre atributos masculinos (23,1%) y femeninos (20,5%). En las cintas narrativas, las características masculinas (por ejemplo, agresivo) superan en número a los rasgos femeninos (por ejemplo, colaborativo) en más de 2 a 1. Esta disparidad entre las narraciones documentales y narrativas refleja el desequilibrio de género entre los contenidos de ficción (Smith, Pieper, Choueiti, 2014: 11).

La falta de correspondencia entre las percepciones de las mujeres y las directoras narrativas revela normas culturales sesgadas sobre el liderazgo. Al concebir la función de la dirección en términos masculinos, esta puede limitar la medida en que se considera a mujeres para el puesto. Por lo tanto, se podría decir que la inclusión de mujeres está limitada por los estereotipos. En una encuesta, al preguntar sobre la contratación de directores para puestos comerciales, la mitad mencionó que las películas estereotípicamente masculinas (es decir, acción, terror) pueden no resultar atractivas como oportunidades laborales para las directoras. Estos hallazgos ilustran cómo la dependencia de los estereotipos crea sesgos en la toma de decisiones que debilitan las oportunidades de las mujeres (Smith, Pieper, Choueiti, 2014: 7).

Precisamente los estereotipos sobre la capacidad o no de liderazgo de las mujeres o su falta de ambición son otras de las barreras que han funcionado dentro de la industria. Estas hacen percibir un riesgo “subjetivo” a las personas que tienen la capacidad de financiación y, por tanto, la toma de decisión de si un producto se lleva a cabo o no (Núñez, 2010: 122).

Esto refuta los datos del informe *Inequality in 1300 popular films* (Smith, Choueiti, Pieper, 2020) que revelan que, tras analizar las 1.518 personas que trabajaron tras las cámaras en 2019, solo 12 mujeres ejercieron el cargo de directora (10,7%); 57 escribieron un guion (19,4%); 270 lo hicieron como productoras (24,3%) y seis como compositoras (5,2%). Estas alarmantes cifras sobre la escasa presencia de mujeres en puestos de responsabilidad en la industria cinematográfica vienen siendo denunciadas desde hace tiempo por diferentes organismos. Sobre todo porque, como señala el documento, hay áreas en las que no ha habido cambios desde hace 13 años (2020: 29).

En el caso de España, la presencia de hombres en la industria cinematográfica española es del 70% frente al 30% de mujeres, según el informe de CIMA sobre *La representatividad de las mujeres en el sector cinematográfico del largometraje español: 2019* (Cuenca, 2020). En cargos de responsabilidad como dirección, guion y producción, las mujeres representan el 26% frente al 74% de hombres. Esto revela que aún queda mucho camino por recorrer para que se establezca una situación de equidad, puesto que para que una muestra se considere equitativa la presencia de personas de cada sexo no debe superar el 60% ni ser menor del 40%. El informe señala, además, que sigue habiendo áreas sumamente feminizadas, como por ejemplo diseño de vestuario (83%) y maquillaje y peluquería (75%) frente a otras masculinizadas, como sonido (86%), composición musical (88%), dirección de fotografía (90%), montaje (70%) y efectos especiales (84%). Las autoras denuncian la diferencia de representación de mujeres según el presupuesto. Cuanta más alta es la partida económica, más baja es la presencia de mujeres directoras.

(Aguilar Carrasco, 2018: 11-13)

1.2 La ausencia histórica de mujeres en la industria cinematográfica

Como hemos señalado, la presencia de mujeres en el cine durante los primeros años de desarrollo de esta industria fue algo que se produjo de forma “natural”. Su contribución desde los orígenes del cine es una constante en la historia. Estas no aparecen solo como actrices, sino también como directoras, productoras o guionistas. Sin embargo, esto no se ha visto reflejado en los libros de Historia del Cine. En el caso de que estas aparezcan, lo hacen con pocos datos biográficos y normalmente “asociadas a maridos-colaboradores” (Martínez Tejedor, 2008: 316).

Hay que reseñar que el paso del cine mudo al sonoro y el consiguiente traslado de la industria cinematográfica de Europa a Estados Unidos conlleva la incorporación de la mujer a la industria de una forma determinada: como actrices. Además, para poder participar de la misma, debían de adaptar su físico a los estándares de belleza del cine americano, convirtiéndose y conformándose así el conocido *star system* americano (Bernárdez Rodal, 2015: 199; Gubern, 2016: 113).

La “desaparición” de las mujeres de la industria cinematográfica y su falta de representación tras las cámaras en cargos de responsabilidad es una cuestión que denunciaron las teóricas feministas ya en los años 70 (Rosen, 1973; Haskell, 1974; Mellen, 1974; Smith, 1975) y que se ha perpetuado a lo largo del tiempo (Khun, 1982; Colaizzi 1995; Martínez Tejedor, 2008; Zecchi, 2014, 2015).

Si bien es cierto que la llegada de las mujeres a la dirección de películas es un hecho bastante reciente, la historiografía ha constatado que dicha presencia se remonta a los mismísimos orígenes del cine, a finales del siglo XIX. Se llega así a la conclusión de que las directoras han existido a lo largo de toda la Historia del Cine, sobre todo en los países occidentales, donde “su acceso a los medios profesionales, aunque limitado, no ha estado vedado en ningún momento”. Sin embargo, lo que ha estado restringida es su presencia en la Historia (MartínezTejedor: 2008, 316). Para ejemplificar el hecho de que hay mujeres desde los inicios de la cinematografía en ámbitos fundamentales para la industria cinematográfica, Martínez Tejedor (2008: 323) señala la importancia de la labor de mujeres como Dorothy Arzner, primera mujer que dirigió una película de cine sonoro, *Manhattan Cocktail* (1928); Ruth Ann Baldwin, la primera mujer que rodó un western en el cine mudo; Maggie Greenwald, pionera en el cine de animación gracias a *The Ballad of Little Jo* o Lotte Reiniger, autora del primer largometraje de animación que se conserva, *Las aventuras del príncipe Ahmed*. Fueron pioneras también Mary Field, la primera mujer en dirigir una película infantil; Mary Lambert, la primera que hizo lo mismo en una cinta de terror (*El cementerio viviente, I y II*) junto con Rachel Talalay (*Pesadilla final: la muerte de Freddy*), quien a su vez fue precursora de la dirección de películas de ciencia ficción; en la comedia musical destacó Susan Seidelman y Amy Heckerling, y en el cine documental, Leni Riefenstahl o Esther Shub, quien llevó a cabo la primera cinta histórica de esta categoría a finales de los años 20, *La caída de la dinastía Romanov*.

Además de en la dirección, en el otro gran ámbito donde destacaron las mujeres fue en el guion. Este campo, fundamental en el desarrollo de la obra cinematográfica, cuenta con representación femenina en todos los países donde esta industria ha sido relevante. En Alemania, Thea von Harbou escribió para el director Fritz Lang más de cuatrocientos guiones de cintas fundamentales para la historia del cine como *Las tres luces* (1921), *El doctor Mabuse* (1922), *Metrópolis* (1927) o *M., el vampiro de Dusseldorf* (1931). En Estados Unidos, Ruth Gordon firmó junto con su marido, Garson Kanin, los guiones de las cintas que hicieron famosa a la pareja formada por Katharine Hepburn y Spencer Tracy *La costilla de Adán* (1949) o *La impetuosa* (1952). En Italia, Suso Cecchi D'Amico, considerada la guionista europea por excelencia, firmó los de *Ladrón de bicicletas* (Vittorio de Sica, 1948) y la mayoría de los de las películas de Luchino Visconti. En la Unión Soviética, Nina Agadjanova-Shutko escribió *El año 1905*, que posteriormente sirvió como base para la película *el Acorazado Potemkin* (1926). Reseñable también es la figura de Alma Reville, quien escribió quince de los dieciocho guiones que llevó a la gran pantalla su marido, Alfred Hitchcock.

Además de la labor de recuperación por parte de la citada Smith (1975), la teoría también rescató a mujeres como Lois Weber, la primera mujer en dirigir un cortometraje, *El mercader de Venecia* (1914), y que llegó a ser la directora más importante de la Universal. En sus cintas abordaba temas tan controvertidos para la época como el aborto, el control de la natalidad, el alcoholismo o las drogas. Además, en 1917 puso en marcha su propia productora: la Lois Weber Productions.

Otras figuras importantes que también salieron a la luz fueron Anita Loos, guionista y escritora de *Los caballeros las prefieren rubias* (1925); Aziza Amir, quien produjo, dirigió y protagonizó la considerada primera película narrativa del cine árabe, *Laila* (1927); Matilde Landeta, guionista, directora y pionera en el cine mexicano al producir ella misma sus largometrajes, entre los que se encuentra *Lola Casanova* (1948), *La negra Angustias* (1949) o *Trotacalles* (1951) (Stam, 2016: 204); Gilda de Abreu, pionera del cine brasileño que ejerció, además de como actriz, como guionista, productora y directora y que en 1951 fundó Pro Arte, compañía de producción y distribución cinematográfica; Cleo de Verberena, quien en 1931 dirigió la película *O misterio de dominó preto* y de la que nunca más se tuvo constancia; o Carmen Santos, quien, después de fundar su propia productora en 1933, Brasil Vita Films, también ejerció como directora de la cinta *Conspiración minera* (1948) (Torres San Martín:

1996, 157); o Elvira Notari en Italia, primera directora de cine italiana (*La figlia del Vesubio*, 1912) que creó el considerado primer género italiano, la epopeya histórica o ‘colosal’ y que fundó en 1909 junto con su marido la productora y distribuidora Film Dora.

En nuestro país, se recuperaron las figuras de Elena Jordi, primera mujer que rodó una película en España (*Thaïs*, 1918) o Helena Cortesina, directora del primer largometraje realizado en España que se exhibió en Iberoamérica (*Flor de España*, 1920). Esta labor de recuperación del trabajo de las mujeres en la industria cinematográfica la retomaron posteriormente autoras como la citada Annette Kuhn en *Cine de mujeres: feminismo y cine* (1982); Giulia Colaizzi en *Feminismo y teoría fílmica* (1995); María Concepción Martínez Tejedor en *Mujeres al otro lado de la cámara. ¿Dónde están las directoras de cine?* (2008); o Barbara Zecchi en *Desenfocadas* (2014) y *La pantalla sexuada* (2015).

2. METODOLOGÍA

Como hemos visto hasta ahora, la presencia de mujeres en cargos de responsabilidad en la creación fílmica viene determinada por dos factores: la financiación y el género fílmico. Con el objetivo de analizar de manera cuantitativa el porcentaje de mujeres que trabajan detrás de las cámaras en el cine de ciencia ficción, como herramienta de estudio nos hemos decantado por un análisis cuantitativo. Para ello, hemos tomado como referencia los estudios sobre la presencia de mujeres en la industria cinematográfica (Lauzen 2020, 2021; Smith, Pieper, Choueti, 2014, 2015, 2020; y Arranz, 2017) para elaborar nuestras tablas de análisis, presentadas en el Capítulo I y que se pueden consultar en el Anexo II.

La fuente principal para este análisis es la base de datos IMDb, portal *online* de información cinematográfica que recoge datos del sector y que cuenta con gran solvencia como recurso analítico para análisis cinematográficos (Simelio y Forga, 2014; Arranz, 2020). Para nuestro estudio hemos tomado como base las 25 películas de ciencia ficción de mayor recaudación por década, comenzando en 1911 y finalizando en 2020, por lo que la muestra comprende 275 largometrajes.

En los casos en los que los datos de recaudación no están recogidos (hacemos referencia al periodo comprendido entre 1911 y 1930), la selección de películas se ha realizado según el criterio de organización que establece el citado portal para su clasificación como “mejor valoradas”. En los casos en los que la información no se facilitaba, estos se han completado con información de páginas webs especializadas, bibliografía y visionado de películas. Las referencias extraídas se han recopilado en un documento Excel que nos ha servido posteriormente de herramienta para llevar a cabo el pertinente tratamiento de datos así como la elaboración de las fichas técnicas de las películas, tal y como hemos presentado en el Capítulo I y que pueden consultarse en el Anexo II de esta investigación.

Como hemos señalado, el análisis para este estudio se ha realizado sobre la obtención de datos de cinco categorías profesionales: dirección, guion, música, fotografía y producción. Hemos partido de los estudios de Arranz (2017), Lauzen (2020) y Smith, Pieper, Choueti (2020) para determinar las categorías anteriormente mencionadas con el objetivo de que se adaptase mejor a esta investigación. Consideramos que esta es una forma de clasificación que bien puede servir para extraer conclusiones válidas acerca de la presencia de mujeres detrás de las cámaras.

La muestra final la conforman 275 películas que han dado como resultado 1.496 entradas. De ellas, tan solo 61 pertenecen a mujeres. Eliminado el factor de repetición que se da en algunos años, el resultado final es de 44 mujeres únicas en la creación fílmica en el cine de ciencia ficción. En el análisis se han considerado sólo valores únicos dentro de cada década.

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LA PRESENCIA FEMENINA EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA DE CIENCIA FICCION (1911-2020)

A continuación, se muestran los resultados cuantitativos sobre la presencia femenina en la industria del cine de ciencia ficción en el periodo comprendido entre 1911 y 2020. Las tablas 1 a 5 desglosan, por décadas, las cifras y porcentajes de la presencia de mujeres directoras, guionistas, músicas, fotógrafas y productoras.

Tabla 8 Presencia de mujeres en la dirección (1911- 2020)

Década	10	20	30	40	50	60	70	80	90	00	10	Total
Nº	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	7
%	0	0	0	0	0	0	0	0	13	9,5	8,3	2,6
Total	26	30	26	21	24	25	24	18	23	21	24	262

Fuente: IMDB. Elaboración propia

Tabla 9 Presencia de mujeres en el guion (1911- 2020)

Década	10	20	30	40	50	60	70	80	90	00	10	Total
Nº	3	3	6	2	0	0	1	2	2	3	4	26
%	11,1	10	12	4	0	0	2,5	5	4,4	6,9	12,9	5,7
Total	27	40	50	49	44	48	39	40	45	43	31	456

Fuente: IMDB. Elaboración propia

Tabla 10 Presencia de mujeres en la música (1911- 2020)

Década	10	20	30	40	50	60	70	80	90	00	10	Total
Nº	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
%	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6,6	0,4
Total	11	20	25	25	25	24	20	13	22	16	15	216

Fuente: IMDB. Elaboración propia

Tabla 11 Presencia de mujeres en la fotografía (1911- 2020)

Década	10	20	30	40	50	60	70	80	90	00	10	Total
Nº	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
%	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5,2	0,4
Total	12	28	26	21	22	24	26	23	22	23	19	246

Fuente: IMDB. Elaboración propia

Tabla 12 Presencia de mujeres en la producción (1911- 2020)

Década	10	20	30	40	50	60	70	80	90	00	10	Total
Nº	0	0	0	0	0	0	1	4	5	6	10	26
%	0	0	0	0	0	0	3,2	12	10,6	16,2	32,2	8,2
Total	14	21	31	25	23	24	30	33	47	37	31	316

Fuente: IMDB. Elaboración propia

La presencia de mujeres entre 1911 y 1920 se limita al área de guion, donde tres mujeres llevan a cabo el desempeño de esta función: Clara Beranger (*Dr. Jekyll y Mr. Hyde*), Mary Murillo (*She*) y Marion Fairfax (*Go and Get It*). Hay que reseñar el hecho de que sean creadoras únicas, ya que, como veremos posteriormente, las mujeres aparecerán en esta área firmando guiones junto con hombres. El resto de categorías carece de representación femenina.

Al igual que en la década anterior, durante los años 20 la presencia de mujeres se acota a la escritura de guiones. Destacan Marion Fairfax (*El mundo perdido*), Mary O'Hara, que junto con Frank Lloyd escribió *Black Oxen*, y Thea von Harbou. Esta última firmó dos de ellos, uno en solitario, *Metrópolis*, y otro junto con Fritz Lang, *La mujer en la luna*. El resto de áreas carece de representación femenina.

De nuevo, la presencia de mujeres entre 1931 y 1940 se registra en guion. Este periodo es el que cuenta con mayor número de mujeres en una sola categoría, seis en total. A destacar que solo una de ellas, Ruth Rose, lo realizó en solitario (*She*). Esta autora llevó a cabo otro más junto con James Ashmore Creelman (*King Kong*); Ella O'Neill escribió junto con George H. Plympton, Basil Dickey y Frederick Stephani (*Flash Gordon*); Gertrude Purcell lo hizo junto con Robert Lees y Frederic I. Rinaldo (*La mujer invisible*); Irene Kuhn junto con John Willard y Edgar Alan Wolfe (*La máscara de Fu-Manchú*); Mildred Barish junto con Basil Dickey y George H. Plympton (*El acecho del fantasma*); y Lillie Hayward junto con Ewart Adamson, Joseph Fields y Peter Milne (*Los muertos andan*). El contexto sociopolítico es fundamental para entender por qué, a partir de esta década, la presencia de mujeres se reduce de forma drástica. Con la llegada de la Gran Depresión, muchas mujeres se vieron obligadas a abandonar sus trabajos. Si en décadas anteriores la participación de mujeres en áreas de creación se daba en solitario, a partir de estos años comienzan a firmar sus trabajos junto con hombres.

En la década de los 40 se registra la presencia de dos mujeres en total. Como hasta ahora, es en el área de guion donde se encuentran presentes. A diferencia de lo que ocurría en épocas anteriores, en este periodo ninguna firma en solitario. En este caso, Ruth Rose lo realizó junto con Merian C. Cooper (*El gran gorila*) y Brenda Weisberg junto con Paul Gangelin y Hans Kräly (*The Mad Ghoul*). El resto de áreas continúan sin contar con representación femenina.

Durante la década de los 50 y a pesar de que se han registrado un total de 138 personas trabajando en las diferentes áreas analizadas, la presencia de mujeres en las diferentes categorías analizadas es nula. Es importante reseñar que, tal y como hemos comentado con anterioridad, este periodo coincide con el punto álgido de la ciencia ficción. La desaparición de las mujeres durante este periodo se explicaría por varios motivos. Uno de ellos es el regreso de los hombres de la guerra y su incorporación de nuevo a la industria, por un contexto social de euforia generalizada consecuencia de los avances tecnológicos que refutaría, por una parte, las tesis de que a las mujeres no se les ha permitido ser parte de los avances tecnológicos, y por otra, que para poder llevar a cabo producciones que reflejen estos cambios son necesarias grandes desembolsos económicos. Esta, como hemos señalado con anterioridad, es una de las causas que

excluyen a las mujeres de la industria y que ratifican una vez más las teorías de que los presupuestos determinan la presencia de mujeres en la cinematografía.

Durante 1961 y 1970 y al igual que sucede con el periodo anterior, las mujeres siguen sin estar presentes en alguna de las categorías analizadas. Este periodo coincide con un cierto halo de intelectualidad dentro de la cinematografía de ciencia ficción, pues directores como Truffaut o Godard hacen su incursión en el género. En estas nuevas narraciones priman nuevas posibilidades visuales. Sin embargo, una vez más, se plasman desde una visión heterocentrista, excluyendo así las aportaciones y visiones de las mujeres en la creación cinematográfica.

En la década de los 70, la labor de las mujeres sigue concentrada en las áreas de guion y producción, aunque estas nunca llegan a ejercer estos cargos en solitario. En la primera, se recoge la presencia de Leslie Newman, que lleva a cabo el guion de dos películas, *Supermán* y *Supermán II*. La primera de ellas junto con Mario Puzo, David Newman, Robert Benton y Tom Mankiewicz; y la segunda junto con Mario Puzo, David Newman y Tom Mankiewicz. En la segunda, destaca Julia Phillips, que trabaja en la producción de *Encuentros en la Tercera Fase* junto con Michael Phillips. En esta época, con la irrupción definitiva de la televisión como forma de entretenimiento, cambió para siempre la percepción de la ciencia ficción audiovisual. A esta competencia en la industria cinematográfica se le añade la situación de crisis económica en Estados Unidos producida por el “choque petrolero” en Oriente Medio, el escándalo del Watergate y la prolongada guerra de Vietnam. La industria cinematográfica, generadora de contenidos de evasión, hizo frente al relanzamiento de superproducciones escapistas y espectaculares. Este colosalismo se tradujo en fastuosas películas de ciencia ficción espacial en las que se reflejaban las virtudes tecnocientíficas en un momento de mayor declive económico como consecuencia de la crisis financiera, energética y ecológica. Este impulso del género coincide con la nueva conformación del cine norteamericano. La edad media de consumo se redujo, conformándose así un público muy receptivo a géneros sensacionalistas, que convirtió a los efectos especiales y las nuevas tecnologías en elementos indispensables para creaciones posteriores.

El éxito en taquilla viene acompañado de una infantilización del género que derivará posteriormente en una “fase fan” hacia el mismo. Cada vez será más poderosa y pasará a ser parte de su seña de identidad con la aparición de secuelas y su apertura

hacia el mundo de los superhéroes, en una clara tendencia del mercado a dirigirse hacia públicos mayoritariamente masculinos.

La ausencia de mujeres detrás de las cámaras refuerza así el hecho de que los temas y enfoques estén imbuidos de estereotipos de género (Martínez-Collado & Navarrete, 2011). La intensa labor en esta década por fomentar la participación de las mujeres en certámenes cinematográficos propios busca romper con esa omnipresente “mirada masculina”, sobre todo en un género caracterizado por ser el terreno idóneo donde explorar las fantasías masculinas y dar la espalda a temas de interés para las mujeres.

Entre 1981 y 1990 guion y producción son las categorías donde nuevamente aparecen mujeres detrás de las cámaras. En la primera, Melissa Mathison firma en solitario el guion de *E.T. el extraterrestre* mientras que Leslie Newman repite junto con David Newman al escribir *Superman III*. En la segunda se contabilizan cuatro mujeres, y dos de ellas son productoras en solitario: Penney Finkelman Cox (*Cariño, he encogido a los niños*) y Gale Anne Hurd (*Aliens* y *Abyss*). Otras dos trabajan junto con hombres: Kathleen Kennedy con Steven Spielberg (*E.T. el extraterrestre*) y Lili Fini Zanuck con David Brown y Richard D. Zanuck (*Cocoon*). El resto de categorías sigue sin contar con representación femenina.

En la década de los 90 se contabilizan por primera vez la presencia de mujeres en áreas diferentes a guion y producción. En este caso, tres mujeres ejercen como directoras –Lana Wachowski, Lilly Wachowski (*Matrix*) y Mimi Leder (*Deep impact*)–; dos como guionistas –Lana Wachowski y Lilly Wachowski (*Matrix*) –; y cinco como productoras, aunque ninguna de ellas lo hace en solitario: Kathleen Kennedy comparte trabajo con Gerald R. Molen (*Parque Jurásico*); Laurie MacDonald con Walter F. Parkes (*Hombres de negro*); Gale Anne Hurd con Michael Bay y Jerry Bruckheimer (*Armageddon*); Lauren Shuler Donner con Ralph Winter (*X-Men*) y Barbara Boyle con Michael Taylor (*Phenomenon*).

Cabría suponer que, con la popularización del género y la consecuente asistencia masiva a las salas de cine para contemplar la espectacularidad de estas cintas, los equipos de trabajo se ampliaran. De ahí que tuviesen la necesidad de incorporar más personal a los mismos y que esto explique que a partir de este momento el área de producción cuente con mayor presencia femenina que en otras etapas analizadas. La

presencia de la primera mujer tras las cámaras se explicaría por esa necesidad de presentar nuevas propuestas y otros puntos de vista en la gran pantalla (Stone & Flores, 2019).

Entre 2001 y 2010 se registra la presencia de dos mujeres en la dirección: Lana Wachowski y Lilly Wachowski (*Matrix Reloaded*). En guion se recoge la presencia de tres mujeres, y dos de ellas ejercen en solitario, Lana Wachowski, Lilly Wachowski (*Matrix Reloaded*), mientras que Maya Forbes firma un guion junto con Wallace Wolodarsky, Rob Letterman, Jonathan Aibel, Glenn Berger (*Monstruos contra alienígenas*).

Hay que reseñar el aumento de mujeres en el área de producción respecto a otras décadas, donde se registran seis mujeres. Sin embargo, solo una de ellas ejerce en solitario, Lisa J. Freberg (*Monstruos contra alienígenas*). Las cinco restantes lo hace junto con hombres: Lauren Shuler Donner junto con Ralph Winter (*X-Men 2*); Laura Ziskin junto con Ian Bryce, Avi Arad y Grant Curtis (*Spiderman, Spiderman II y Spiderman III*); Emma Thomas junto con Christopher Nolan (*Origen*); Kathleen Kennedy junto con Colin Wilson y Larry Franco (*La guerra de los mundos y Parque Jurásico III*) y Laurie MacDonald junto con Walter F. Parkes (*Hombres de negro II*).

Por último, es entre 2011 y 2020 la que cuenta con mujeres en todas las categorías, aunque su presencia sigue siendo ínfima y en muchos casos siguen sin ejercer en solitario. Sí lo hacen en la dirección, donde destacan Anna Boden (*Capitana Marvel*) y Patty Jenkins (*Wonder Woman*).

En el caso de guion, donde se contabiliza la presencia de cuatro mujeres, todas firman junto con hombres. Es el caso de Amanda Silver, que escribe junto con Colin Trevorrow, Rick Jaffa y Derek Connolly *Jurassic World*; Anna Boden y Geneva Robertson-Dworet, que llevan a cabo su labor junto con Ryan Fleck (*Capitana Marvel*); y Suzanne Collins, que trabaja junto con Gary Ross y Billy Ray (*Los juegos del hambre*).

Por primera vez, se contabiliza la presencia de mujeres en categorías como música y fotografía. En la primera destaca Pinar Toprak (*Capitana Marvel*), mientras que en la segunda lo hace Rachel Morrison (*Pantera Negra*).

En el área de producción y a pesar de que la década que cuenta con mayor presencia de mujeres, ocho en total, ninguna lo hace en solitario. Kathleen Kennedy es productora de cuatro películas: *Star Wars: Episodio VII - El despertar de la fuerza* junto con J.J. Abrams y Bryan Burk; *Star Wars: Episodio VIII - Los últimos Jedi* junto con Ram Bergman y Leifur B. Dagfinnsson; *Rogue One: una historia de Star Wars* junto con Leifur B. Dagfinnsson, Simon Emanuel y Allison Shearmur, otra de las mujeres que producen en esta época; y *Star Wars: Episodio IX - El ascenso de Skywalker*, junto con J.J. Abrams y Michelle Rejwan.

Además, Nicole Paradis Grindle produce junto con John Walker *Los increíbles 2*; Nina Jacobson trabaja junto con Jon Kilik en *Los juegos del hambre*, *Los juegos del hambre: en llamas* y *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte I*; Belén Atienza lo hace junto con Patrick Crowley y Frank Marshal en *Jurassic World: el reino caído*; Deborah Snyder produce con Charles Roven, Zack Snyder y Richard Suckle *Wonder Woman*; Amy Pascal junto con Kevin Feige *Spiderman: lejos de casa*; y Janet Healy con Christopher Meledandri *Gru, mi villano favorito 2* y *Minions*.

En este punto sería interesante destacar que la presencia de mujeres en categorías como música y fotografía, en las que hasta el momento no estaban presentes, se realiza en el marco de dos producciones cinematográficas ligadas a grandes sagas comerciales, lo que a priori supondría un gran avance por tanto en cuanto sabemos del elevado presupuesto que estas producciones manejan y que, por tanto, su nula presencia hasta el momento habría que enmarcarla de nuevo en la existencia de un techo de cristal que las impide acceder a puestos de responsabilidad dentro de una industria cinematográfica que, precisamente y tal y como hemos venido defendiendo, busca rédito económico asegurado en sus apuestas cinematográficas.

4. CONCLUSIONES

A tenor de los datos presentados, los resultados muestran que las mujeres representan solo el 4,1% de las personas con cargos de responsabilidad en el cine de ciencia ficción en el periodo comprendido entre 1911 y 2020. El área de producción es donde se ha contabilizado mayor presencia de mujeres (8,2%). Le siguen las categorías de guion (5,7%), la dirección (2,7%), la fotografía (0,4%) y, por último, la música (0,5%).

En las once décadas analizadas para esta investigación, se ha registrado mayor representación femenina en el periodo comprendido entre los años 2011 y 2020. Durante estos años, las mujeres han estado presentes en todas las áreas, siendo sin embargo muy escasa en prácticamente en todos y cada uno de los ámbitos estudiados: producción (32,2%), guion (12,9%), dirección (8,3%), música (6,6%) y fotografía (5,2%).

De los 1.496 profesionales del sector recogidos en la muestra, 61 son mujeres. Una vez eliminado el factor repetición que se ha dado en varias décadas, la cifra final de se sitúa en 44. En términos porcentuales, solo un 4,1% de las personas que han ejercido algún cargo de responsabilidad en este género cinematográfico son mujeres.

Como hemos visto, los resultados expuestos no dejan dudas respecto al hecho de que la presencia de mujeres en el cine de ciencia ficción se invisibiliza cuando se relata y se estudia la Historia del Cine. Coincidimos con otros estudios nacionales e internacionales sobre presencia de mujeres en el cine de ciencia ficción que encontrar mujeres en cargos de responsabilidad en este género es difícil. Las escasas posibilidades de las directoras son el reflejo de una economía reacia al riesgo, tal y como hemos podido comprobar en este estudio, lo que genera, a su vez, una masculinización dentro del propio género cinematográfico.

En este sentido, teniendo en cuenta lo planteado hasta ahora y a tenor de los resultados obtenidos en este análisis, se puede concluir que la exclusión de las mujeres se ha debido en muchos casos a dos factores: la presión de la taquilla y al largo historial de directores masculino en el género. Por otra parte, la adhesión de los estudios al modelo de artistas masculinos monopolizando este género se ha debido a una cuestión económica. Los hombres pueden dirigir ciencia ficción que hace dinero y las mujeres no. Como tradicionalmente este trabajo se ha percibido como masculino, si los malos datos en taquilla corresponden a hombres, a estos se les permite continuar haciendo más películas, mientras que, si se diese el caso contrario, las mujeres no encontrarían trabajo de nuevo (Billson, 2018).

La presencia de un techo de cristal en la industria cinematográfica es indiscutible, y este se agrava notablemente cuando se lleva a cabo un análisis interseccional. Las mujeres, especialmente si son afroamericanas, todavía se enfrentan a una escasez de oportunidades en comparación con sus homólogos masculinos en

Hollywood. Consecuencia directa de ello es que la industria cinematográfica ha sido reacia a la hora de encargar trabajos a mujeres, especialmente cuando estas no son mujeres caucásicas, de nuevo porque se percibe como un riesgo económico difícil de asumir (Stone & Flores, 2019). Esto se percibe claramente en nuestro estudio. Todas las mujeres en el periodo analizado son de raza caucásica y, por el ámbito en el que nos movemos (cinematografía) previsiblemente con un poder adquisitivo alto, lo que la convierte en una actividad elitista (Bernárdez Rodal, 2015). No hay que obviar que los estudios de cine, por ser especializados, suelen acarrear un desembolso económico elevado, lo que refleja a su vez, un sesgo de estatus económico. Como hemos podido comprobar, el lugar de origen de estas cintas está muy concentrado en un área geográfica específica, Estados Unidos. Por ello, entendemos que se produce un claro colonialismo cultural en el marco de la producción cinematográfica de la ciencia ficción, con las implicaciones que ello acarrea a la hora de presentar visiones sobre los desarrollos tecnológicos o, como veremos en el próximo Capítulo, en la representación de figuras femeninas.

Los datos también reflejan cómo las mujeres fueron desapareciendo de la industria. En nuestro estudio hemos podido comprobar cómo en los años 30 del siglo pasado las guionistas de películas de ciencia ficción representaban el 12%, proporción que disminuyó drásticamente hasta desaparecer y que solo se ha recuperado a partir de la segunda década del siglo actual.

Como hemos venido defendiendo, el contexto sociopolítico y económico es fundamental a la hora de explicar la evolución del género de la ciencia ficción. Aunque todo hecho se explica por una combinación de factores, es lógico pensar que entre las causas de esa desaparición de las mujeres se encuentre la ausencia de referentes femeninos, precisamente porque a las que estaban no se las reconocía profesionalmente.

Los datos también avalan para el cine de ciencia ficción lo que diversos estudios han demostrado para el cine en general: cuanto más alto es el presupuesto de la película, menor es la presencia de mujeres en la creación cinematográfica. En este sentido, como señala Aguilar Carrasco (2018:11-13), identificamos cuatro aspectos conectados con la financiación que motivan la escasez de mujeres: la realización de películas conlleva grandes sumas de dinero que dependerá del género al que esté adscrita dicha creación; la mayor representación de hombres en jurados y comisiones que conceden ayudas, lo

mismo que en la producción; las grandes distribuidoras suelen estar en manos de hombres; y, por último, la realización de películas conlleva un gran esfuerzo y dedicación, lo que dificulta el acceso de las mujeres, en ausencia de conciliación y corresponsabilidad.

Por ello, creemos que serían necesarias medidas que se focalicen en establecer mecanismos de formación y visibilización de las mujeres creadoras y, sobre todo, fomentar el acceso a la financiación. Sobre todo, teniendo en cuenta que la brecha digital sigue siendo más acuciante entre las mujeres en sectores como el cinematográfico, tal y como hemos dejado patente con anterioridad, lo que les lleva a enfrentarse a mayores barreras a la hora de acceder a herramientas digitales para la creación y distribución artística. Y como no puede ser menos, el compromiso entre organismos públicos e industrias creativas para que esto sea posible. Igualmente importante sería destacar la necesidad de que lo que necesitan las mujeres en este género cinematográfico es la aceptación de que su visión de la ciencia ficción es válida, aunque sea diferente de lo que se ha hecho antes. El hecho de que las mujeres no estén presentes en la cadena de toma de decisión de las industrias culturales produce un efecto directo en el tratamiento de temas y enfoques sobre las mujeres que refuerzan los estereotipos de género.

CAPÍTULO VI

EL CUERPO REPRESENTADO. ROBOTS, CÍBORGS, GINOIDES Y OTRAS CREACIONES FEMENINAS EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La representación de las mujeres en el cine y el análisis de los estereotipos de género cuentan con una extensa literatura que permite llevar a cabo su extrapolación a nuevos campos de estudio. Por ello, este Capítulo tiene como finalidad analizar la representación, asignación social y estereotipos de robots, cíborgs, ginoides, clones, hologramas e inteligencias artificiales femeninas. Una de nuestras hipótesis principales es la de que los estereotipos sexistas ampliamente estudiados en personajes cinematográficos femeninos se perpetúan en las creaciones artificiales femeninas del cine de ciencia ficción como consecuencia de una creación artística copada fundamentalmente por hombres. La segregación vertical de género, la teoría de la mirada masculina, la construcción de personajes y el análisis de los estereotipos de género se convierten, por tanto, en herramientas de análisis desde los que abordar la representación de las citadas figuras femeninas en las películas de ciencia ficción. Para ello, se ha tomado una muestra de 83 personajes extraídos de la base de datos IMDb. Tras su clasificación, se procedió a realizar un análisis sobre representación, asignación social y estereotipos de los personajes, tal y como se ha planteado en el epígrafe metodológico del Capítulo I.

En este sentido, resulta innegable que los desarrollos tecnológicos trasladados a través de medios de comunicación de masas juegan un papel fundamental en la construcción del pensamiento de los individuos. La aparición de grandes plataformas no ha hecho más que magnificar el mensaje que medios como el cine trasladan a la sociedad. Por este motivo, es fundamental el estudio de la imagen y la representación de las mujeres en la gran pantalla. Como mecanismo de control social y cultural, ambas son transmisoras de patrones de conducta y roles que las personas interiorizamos y

asumimos (Castejón Leorza, 2004; Tajahuerce Ángel, Franco & Rodríguez (2018); Aguilar Carrasco, 2008; Bernárdez Rodal & Padilla Castillo, 2018).

1.1 El interés humano en la creación de vida artificial históricamente

La creación de vida artificial ha sido una constante en el imaginario colectivo a lo largo de la historia. Robots, autómatas y demás seres artificiales encuentran sus antecedentes en la mitología y la literatura. Sus raíces clásicas se asientan en los textos griegos, que narran cómo los primeros hombres, creados en la edad de Crono, padre de Zeus, fueron concebidos de oro, sin vejez ni enfermedades. Luego vendría la de plata, raza que vivía llena de sufrimientos a causa de su ignorancia; y la de bronce, a la que “solo les interesaba los actos de soberbia”; Zeus todavía crearía una cuarta, la de los héroes, predecesora de la raza de los hombres (Hesíodo, 1997: 130-132).

Las narraciones sobre el origen de las mujeres presentan el acontecimiento como un “castigo” de Zeus a Prometeo. Según el mito que narra Platón en *Protágoras*, los dioses ordenaron a Prometeo y a su hermano Epitemo que repartiesen entre los seres de la creación cualidades y virtudes. Este pidió hacerlo él y se las entregó todas a los animales, otorgándoles a estos plumas, garras y poderes; sin embargo, se olvidó de los hombres, que se quedaron sin nada, desnudos, descalzos y sin coberturas ni armas, surgiendo de este modo el problema de la supervivencia de la raza humana (Platón; 1990a: 502- 589). Prometeo consiguió interceder por ella frente a Zeus, pero para ello tuvo que robar el fuego del progreso, lo que desató la ira de la divinidad:

“Te alegras de que me hayas robado el fuego y has conseguido engañar mi inteligencia, enorme desgracia para ti en particular y para los hombres futuros. Yo a cambio del fuego les daré un mal con el que todos se alegren de corazón acariciando con cariño su propia desgracia”

(Hesíodo, 1997: Trabajos y días, 55-58)

Así es como le ordenó a Hefesto que creara al ser más encantador de la creación, la mujer, Pandora. Cada dios del Olimpo puso un don en ella. Hefesto insufló vida a la arcilla, a Atenea le ordenó que le enseñase a tejer, a Afrodita le mandó “rodear su cabeza de gracia, irresistible sensualidad y halagos cautivadores” (Hesíodo, 1997: 125); Hermes le puso en el corazón la semilla de la perfidia; las Gracias y la Persuasión la

adornaron con joyas; las Horas la engalanaron los cabellos con flores; y Atenea la vistió y la llenó de ornamentos. Zeus la ofreció como regalo a los hombres y Epitemo la tomó como esposa. Pandora, llena de curiosidad, abrió la caja que contenía todos los males, las enfermedades, el trabajo y la muerte (Hesíodo, 1997: 127).

Otro mito habla de la creación de una raza de hombres a partir de las piedras. Zeus, enojado con los humanos, quiso exterminarlos y crear una nueva estirpe. Para ello inundó la tierra con lluvia y solo permitió que viviera en el monte Parnaso un hombre justo, Deucalión, y su mujer, Pirra. Cuando las aguas bajaron, el oráculo de Temis les indicó que debían repoblar el mundo. Para ello debían recoger piedras y arrojarlas tras ellos: de las que lanzaba Deucalión salieron hombres y de las lanzadas por Pirra, mujeres (Ovidio Nasón, 1992: 22-26).

Semónides de Amorgos también hace referencia a la creación de las mujeres en *Yambo de las mujeres*: la divinidad crea a las mujeres a partir de animales, tomando los caracteres según cada uno de ellos, todas resultando un mal para el hombre: perra, burra, comadreja.... La única aconsejable es la abeja: “esta sola no da lugar a murmuraciones, la hacienda florece y aumenta por su causa” (versos 83-85). Platón, por su parte, pone en boca de Menón cómo la virtud necesaria de las mujeres pasa por que estas “administren bien la casa, conservando lo que está en el interior y siendo obedientes al marido” (Platón b: 283-337).

En la mitología griega, además de la creación de las mujeres, también se narra la concepción de otros seres artificiales. La *Odisea* recoge la llegada de Ulises al palacio del rey Alcínoo, donde encontró perros autómatas, regalo del propio Hefesto, quien forjó veinte trípodes de oro en el monte Olimpo dotados de ruedas que se desplazaban por sí solos. Este también creó estatuas metálicas de animales y hombres que se movían gracias a sus artes divinas; a instancia de Zeus realizó un águila de bronce; para Apolo elaboró unas estatuas doradas, las cantarinas de oro; mientras que para él creó unas doncellas de oro para que se ocuparan de su morada. Gracias a Hefesto nacieron también Talos, un autómata de bronce y guardián de Creta, y Atenea, modelo de virgen laboriosa, que llegó al mundo a raíz de un terrible dolor de cabeza que tenía Zeus. Hefesto le dio un hachazo en la frente y de ahí salió una diosa virgen y armada con lanza, casco, escudo y armadura.

Otro fabricante de autómatas fue Dédalo, quien creó una vaca artificial para ayudar a la reina de Creta, quien, por castigo divino, estaba enamorada de un toro. Platón cuenta que este “hacía móviles sus propias obras” pero, sin embargo, no consiguió hacer que estas hablaran. Esto solo lo consiguió Pigmalión, uno de los mitos literarios griegos que más han influido en nuestra tradición cultural a través de dos canales diferentes. En el primero, se hace referencia a un Pigmalión rey de Tiro hermano de Dido, la reina de Cartago que se suicidó por el desamor de Eneas. En el segundo, las leyendas cuentan que Pigmalión, rey de Chipre, se enamoró de una estatua de marfil que representaba a Afrodita, diosa del amor y patrona de Chipre, a la que se unió amorosamente.

Posteriormente, Ovidio elaboró una historia en base a esta leyenda y en sus *Metamorfosis* pone en boca de Orfeo una canción que hace referencia a esta leyenda. En ella, Pigmalión había tomado la decisión de no contraer matrimonio, pero habiendo esculpido a una mujer hermosísima, comenzó a enamorarse de ella.

“Pasaba largas horas contemplándola... ¡Aquel rostro dulce!... ¡Aquellas maneras delicadísimas!... ¡Aquel cuerpo casto y sugestivo al mismo tiempo!... Y es que no le faltaba sino el calor sutil de la vida... ¡Violento amor el de Pigmalión! Acabó por no persuadirse de que fuera una estatua y se pasaba el tiempo besándola, abrazado a ella. Decíala requiebros. Adornábala con flores y joyas. Vestíala y desnudábala con encendido instinto”

(Ovidio, 1992: 187)

Autómatas y robots aparecen en toda la mitología griega, donde abundan los seres híbridos (por ejemplo Penélope, que tiene un hombro de marfil) que se podría categorizar como cibernéticos.

En *Historias verídicas*, Luciano de Samóstrata, además de relatar el primer viaje a la luna, describe a los selenitas con un aspecto muy similar al de los robots. En primer lugar, no nacen de mujeres, sino de hombres: se casan con hombres y ni siquiera conocen la palabra «mujer». Hasta los veinticinco años actúan como esposas y, a partir de esa edad, como maridos. Y no quedan embarazados en el vientre, sino en la pantorrilla. A partir de la concepción, comienza a engordar la pierna; transcurrido un tiempo, le dan un corte y extraen de ella un feto muerto que exponen al viento con la boca abierta para hacerle vivir (1996: 176-228). Otros hombres lunares nacen de árboles

y tienen órganos sexuales de madera o marfil; su vestimenta es de vidrio y sus ojos de quita y pon. Además, no mueren: se disuelven en humo cuando llega el momento.

La ciencia de los griegos recoge algunos antecedentes de robots, si bien nunca superaría a su imaginación. Homero hace referencia a los autómatas, Píndaro relata que en la isla de Rodas existían ingenios mecánicos y Arquitas de Tarento inventó una paloma mecánica capaz de volar gracias al vapor de aire en propulsión. Ya en la Alejandría helenística, se crearon autómatas y robots de los que actualmente tenemos constancia, concebidos fundamentalmente como base para el entretenimiento.

La idea de la mujer artificial vuelve a aparecer con el historiador Polibio de Megalópolis. En una historia de las guerras de la República romana cuenta que existió un autómata con figura de mujer a la que Nabis, tirano de Esparta, usaba para torturar a quienes se negaban a entregar el dinero de los impuestos.

“Ya que yo no valgo para persuadiros, pienso que os persuadirá Apega” (su mujer)
(Megalópolis, 2000: 333)

La mujer autómata no es solo parte del mito, sino que aparece en la historia griega. Los robots y autómatas, o son femeninos o asexuados. La idea de crear a la mujer ideal perdurará en el tiempo sobre todo a través de las figuras de Pandora y Galatea. Mientras que la primera representa el tópico de la mujer creada como mal primigenio, Galatea simboliza el tópico de la mujer ideal, cuyo mito erótico se convirtió con la reelaboración de Ovidio en una alegoría sobre el arte y el amor, y a la vez, la aspiración del hombre de construir una mujer perfecta. Esta interpretación del mito es la que llega a la literatura y a la música. Voltaire y Rousseau escriben dos obras *Pygmalion* en 1719 y 1771, respectivamente; y Jean-Philippe Rameau compone una ópera en 1748 que lleva su nombre y que Donizetti volverá a musicar en 1816. Posteriormente, George Bernard Shaw retoma esta historia y escribe *Pygmalion* en 1916, obra en la que un profesor trata de convertir a una chica de clase baja en una gran dama. La versión cinematográfica de 1938 (George Cukor) y el musical *My fair lady* son la culminación del asentamiento de una historia de amor ciertamente paradójica de gran repercusión en el imaginario colectivo occidental. La leyenda del artífice desengañado que crea a la mujer perfecta y se enamora de su obra es parte de una herencia cultural europea que se ha visto reflejado en el cine, la literatura y, de manera extensible, en la cultura popular (Hernández de la Fuente, 2010: 33).

1.2 Robots, cíborgs, ginoides, clones e inteligencias artificiales. Un acercamiento a la definición y a su clasificación

Como hemos visto, la creación de vida artificial es una constante que se da a lo largo del tiempo. Con motivo de esclarecer la terminología empleada para denominar a los diferentes seres artificiales presentes en este estudio, hay que tener en cuenta las diferentes conceptualizaciones de estos seres, que varían según su aspecto y el grado de desarrollo tecnológico que lleven asociado. Cada uno, por tanto, posee ciertas características diferenciadoras respecto a los demás. Moriente (2006) realiza una propuesta basada en su complejidad tecnológica que se reproduce a continuación.

Tabla 13 Clasificación de seres artificiales

Tipo	Clasificación	Iconografía	Ejemplo
Máquinas puras	Robots, autómatas	Aspecto metálico, rigidez	<i>Planeta prohibido</i>
Máquinas humanoides	Cíborgs	Mezcla de elementos orgánicos con otros mecánicos o electrónicos	<i>Terminator, Robocop</i>
Máquinas mestizas	Androide, ginoide	Ambigüedad en seres masculinos. Hiperfeminización en femeninos	<i>Metrópolis, Star Wars</i>
Máquinas blandas	Replicante, clon	Indistinguible del ser humano. Solo a través de “marcas” de fabricación	<i>Blade Runner, The Matrix Reloaded, El sexto día, Star wars: Clon wars</i>
Supramáquinas	Inteligencia artificial	Invisibles e incorpóreas. Se materializan en otros cuerpos	<i>The Matrix Reloaded, Odisea del espacio Alphaville</i>

Fuente: Moriente (2016). Elaboración propia

1.2.1 Máquinas puras: autómatas y robots

Las máquinas puras comprenden autómatas y robots, y se caracterizan porque ambos tienen capacidades limitadas tanto de decisión como de interacción social.

Los autómatas serían la creación primigenia de estos seres artificiales. Aparecen en algunos cortos de cine mudo de finales del XIX y principios del XX ligados a papeles estereotipados como el de chófer, bailarina o autómata que pierde el control: *Coppelia: la poupée animée* (Georges Méliès, 1900); *El hombre mecánico* (André Deed, 1910); *Cuentos de Hoffmann* (Richard Oswald, 1916). A pesar de ello, manifiestan uno de “miedos” más comunes para los seres humanos, el de qué pueden llegar a hacer estos seres creados (Ojeda, 2019:20).

Por su parte, el término ‘robot’ apareció por primera vez en la obra teatral *RUR* (Rossum’s Universal Robots) que Karel Capek escribió junto a su hermano Josef en 1920. El término, que proviene del vocablo checo *robota*, hace referencia al trabajo forzado, esclavo. Este término vendría a sustituir al término “automat” que Josef empleó en 1917 en el relato corto *Opilec*. En el caso de *RUR*, sirve para identificar a las máquinas o dispositivos mecánicos serviles que desempeñan una tarea bajo la supervisión humana.

Aunque en el libro a estos hombres artificiales se les llama robots, tienen más que ver con el concepto moderno de androide o clon. Se trata de criaturas que pueden hacerse pasar por humanos y que tienen la capacidad de pensar. Pese a ser creadas para ayudar a la humanidad, más adelante estas máquinas entrarán en confrontación con la sociedad, iniciando una revolución que acabará destruyendo la humanidad. Su popularización llegó de la mano de Isaac Asimov quien, en su obra *Runaround* (1942), estableció las famosas leyes de la robótica, según las cuales:

- 1 un robot no puede hacer daño a un ser humano ni, por medio de la inacción, permitir que un ser humano sea lesionado.
- 2 un robot debe obedecer las órdenes recibidas por los seres humanos excepto si estas entrasen en conflicto con la Primera Ley.
- 3 un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no sea incompatible con la Primera o la Segunda Ley.

(Asimov, 2008: 192)

Por regla general, estos seres están más asociados a la mecánica que a la electrónica, por lo que iconográficamente es la representación que más se asemeja a una máquina. Un ejemplo cinematográfico sería el personaje de Robby de *Planeta prohibido* o R2-D2 de la saga *Star Wars*. En la Imagen 1 se pueden apreciar estos rasgos de representación de los robots y su evolución en el tiempo.

Figura 2 Evolución de la representación de los robots en las películas



Fuente: www.webhostingbuzz.co.uk

Con el paso del tiempo, la figura del robot ha servido como espacio de reflexión de la humanidad acerca de los cambios tecnológicos así como del estudio de los cuerpos, cuestión que lleva implícitas las diferencias de género, el ideal de belleza, la monstruosidad o el doble (Córdoba, 2007).

1.2.2 Máquinas humanoides: cíborgs

Si bien el principio antropoide es la característica común de las máquinas humanoides pura, mestiza y blanda, todas ellas cuentan con características propias. En la primera categoría podemos encontrar la figura del “cyborg” (cíborg), término resultante de la

contracción “cybernetic organism” que hace referencia a la hibridación de un sistema “humano-máquina”. Los científicos Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline acuñaron este vocablo en 1960 para definir a un ser humano “que incorpora deliberadamente componentes exógenos que amplían la función de control autorregulador del organismo para adaptarlo a nuevos entornos” (1960: 27). Plantearon estas modificaciones a raíz de la exploración del espacio. Consideraron que sería más lógico alterar las funciones corporales del hombre para adaptarlas a entornos extraterrestres que adaptar el espacio a un entorno terrenal.

Los seres resultantes, por tanto, serían una mezcla de elementos biológicos y artificiales. Los avances tecnológicos y la evolución de sistemas prostéticos han hecho que se plantee la posibilidad de lograr unos “órganos de recambio” que alarguen la vida humana. El paradigma cinematográfico de estas creaciones es el modelo T-800 de *The Terminator* (James Cameron, 1984). La imagen de hombre hipermusculado e impertérrito será la figura prototípica de estas creaciones, logrando así una *sobremasculinización* cinematográfica de esta figura.

1.2.3 Máquinas mestizas: ginoideas y androideas

En la segunda categoría nos encontramos a las ginoideas (androideas en su versión masculina), robots que imitan el aspecto y comportamiento de los seres humanos y que a simple vista no se pueden diferenciar por la piel que recubre su estructura. El término fue acuñado por primera vez por la escritora de ciencia ficción Gwyneth Jones al introducirlo en su novela *Divine endurance* (1984).

Cinematográficamente, la ginoidea más conocida es María de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). Su máxima evolución se produce con la aparición de TX o Terminatrix (*Terminator 3: la rebelión de las máquinas*, Jonathan Mostow, 2003), una versión mejorada del tradicional cibernético T-1000 y T-800 al que hacíamos referencia anteriormente. Está compuesta en su exterior por una capa polialeación mimética de metal líquido y, en su interior, posee un armazón metálico. El imaginario cinematográfico cuenta hoy en día con unas referentes altamente reconocibles en las figuras de las *fembots*, creaciones surgidas a raíz de la saga *Austin Powers* (Jay Roach, 1997, 1999, 2002).

1.2.4 Máquinas blandas: replicantes y clones

La tercera categoría estaría formada por clones y replicantes. Estos últimos son modelos sintéticos prácticamente iguales a los humanos tanto física como emocionalmente. “Más humanos que los humanos” es como ha llegado hasta nuestros días la conceptualización de estos organismos. Los clones, por su parte, son individuos genéticamente iguales. Aunque ambos conceptos puedan parecerse, la diferencia entre ambos radica en que el clon es la copia exacta de otro sujeto, mientras que el replicante es una individualidad con una identidad ficticia.

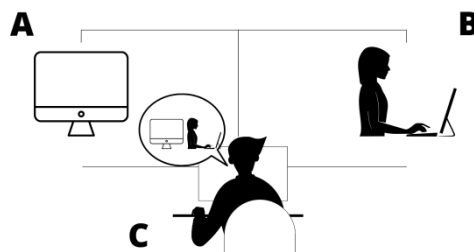
Los replicantes, a pesar de estar muy próximos al ser humano, no tienen una consideración como tal, sino que sirven a estos, al igual que sucede con los entes metálicos. Además, se caracterizan por que físicamente sólo se pueden distinguir de los humanos por una serie de “marcas”, tales como códigos en la piel u órganos de otro color. Ejemplos cinematográficos de clones aparecen en las *homeoputas* de la película *El Incal* (Alejandro Jodorowsky y Moebius, 1981) o en *El ataque de los clones* (George Lucas, 2002), mientras que replicantes podemos encontrarlos en las películas *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982; Denis Villeneuve, 2017), término solo utilizado para esta saga. Estas réplicas humanas alteradas genéticamente tienen su origen en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick. El término, sin embargo, no se empleó en la novela, donde se usaba la palabra “androide”, sino que fue en la versión cinematográfica donde se introdujo esta variante.

La clonación es otra de las manifestaciones por la que se “producen” copias idénticas genéticamente de cualquier organismo biológico, creando así nuevos seres que podríamos identificar como “artificiales”. A pesar de que hoy en día la clonación de seres vivos es una práctica real (no la humana), también es una de las más controvertidas por las implicaciones bioéticas que esta conlleva, sobre todo en ciertos sectores sociales. Sin embargo, es un tema recurrente en el cine, presente en cintas como *Los niños de Brasil* (Franklin J. Schaffner, 1978). La clonación cinematográfica más popular se produce con la llegada de los dinosaurios de *Parque Jurásico* (Steven Spielberg, 1993). La producción de estas cintas se incrementa con un acontecimiento crucial para el desarrollo científico: el nacimiento de la oveja Dolly en 1996, cuya influencia se percibe en películas como *Mis dobles, mi mujer y yo* (Harold Ramis, 1996) o *Los sustitutos* (Jonathan Mostow, 2009).

1.2.5 Supramáquinas: inteligencia artificial

En la tipificación de las supramáquinas, la inteligencia artificial aparece como la culminación del desarrollo de la robótica. El término, acuñado por el científico John McCarthy en la Conferencia de Dartmouth de 1956, hace referencia a la capacidad de utilizar máquinas para reproducir procesos ligados a la inteligencia humana. Define así una nueva área de conocimiento multidisciplinar que abarcaba áreas como la informática, la lógica o la filosofía. Sin embargo, en 1950, Alan M. Turing ya había publicado *Computing machinery and intelligence*, un texto en el que establecía lo que luego se conocería como el Test de Turing, una prueba que permite determinar si un ordenador posee o no una inteligencia similar a la humana. El test original requería de tres terminales: uno operado por un ordenador y dos operados por humanos. Durante la misma, uno de los humanos realiza una serie de preguntas que el otro humano y la máquina deben responder. El humano que hace las preguntas deberá decidir quién es el ser humano y cuál es el ordenador. Si el interrogador se equivoca más de la mitad de las veces en decidir quién es la máquina, se considera que el ordenador tiene inteligencia artificial.

Figura 3 Test de Turing



Fuente: elaboración propia

En el imaginario colectivo se representa como una entidad omnipotente e incorpórea que se puede manifestar de diferentes formas. Iconográficamente, el “ojo” rojo Hall de *2001: una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968) es quizá su representación más reconocible. Otra forma en la que se presentan es a través de otros cuerpos (de su “posesión”). Esto sucede, por ejemplo, con la inteligencia artificial V’ger, que se materializa a través del personaje de Ilia en *Star Trek: The motion Picture* (Robert

Wise, 1979). Los sistemas de inteligencia artificial incorporados a cuerpos artificiales han producido quizá el mayor desarrollo imaginado: seres que prácticamente no se diferencian de los humanos capaces de convivir con ellos, tal y como refleja la película *Ex Machina* (Alex Garland, 2014).

1. 3 Estereotipos y representación en el cine de ciencia ficción

Partimos de la concepción de que los estereotipos son modelos y fórmulas que juegan un papel fundamental en la reconstrucción de los mundos mentales (Lipmann, 1922). Estos comportan la asignación de ciertos rasgos comunes a una serie de individuos para facilitar su adaptación social (Tajfel, 1984). Según Martínez i Surinyac (1998), los estereotipos son bastante usuales y prácticos en los medios audiovisuales, ya que actúan simplificando los atributos psicológicos de los personajes sin llegar a definir rasgos complejos pero destacando sus características más relevantes. Según Galán Fajardo (2006), constituyen una forma de categorización de suma importancia, ya que el público debe poder identificarse con ellos y con las historias que cuentan las narraciones audiovisuales.

En el cine patriarcal, las mujeres no son solo personajes, sino que están presentes como objetos. Aunque estas tengan un nombre, su configuración se acerca más a algo propio del entorno que a la de sujeto (Guarinos, 2008). De acuerdo con Iadevito, cinematográficamente se construyen constantemente a través de la memoria, la fantasía, la narrativa o los mitos (2014: 218). En este sentido y a pesar de que sean protagonistas de las historias o, al menos, tengan relevancia en las mismas, en su caracterización se emplean habitualmente una serie de estereotipos que las obligan insistentemente a construirse socialmente (Quin & McMahon, 1997).

En la forma en la que se exhiben es donde se mantienen una serie de constantes que las anulan como sujetos simbólicos. Al no tener criterios ideológicos ni políticos, se muestran marginales respecto al relato, se presentan como personajes caprichosos, incongruentes, absurdos, torpes e inútiles, poseen una sexualidad amputada (Aguilar Carrasco, 2008) o altamente estereotipada donde la heterosexualidad es la norma general (Bernárdez Rodal & Padilla Castillo, 2018).

En este aspecto, es habitual que en el cine comercial los estereotipos en los que se ven imbuidas las mujeres se organicen en torno a un modelo binario de buenas-malas que tiende a reforzar la idea de inferioridad (Bernárdez Rodal, 2015). De estos patrones emanarían los siguientes estereotipos: buena, ángel, virgen, solterona, mala, guerrera, *femme fatale*, *mater amabilis*, madre dolorosa, madre castradora, madrastra, madre del monstruo, madre sin hijos, cenicienta, turrís ebúrnea, reina negra/bruja/viuda negra, villana, superheroína y dominatrix (Guarinos, 2008). A esta enumeración se añadirían también los estereotipos de damisela en apuros y *token*, esa mujer “simbólica” que se le considera secundaria en el relato (Vainikka, 2018: 12). Bou, al abordar los arquetipos de mujer en el cine clásico, concluye que los personajes femeninos se engloban en dos grandes grupos inspirados en la tradición mitológica griega: las hijas de Pandora y Atenea (belicosas y fuertemente proparticarcas) y las descendientes de los espíritus silenciosos de Démeter y Perséfone (de carácter reservado y con resquicios de la tradición ginococrática) (Bou: 2006).

Poniendo el foco en el cine de ciencia ficción, desde finales de los años 70 se ha denunciado el tratamiento dado a los personajes femeninos en estas cintas como estereotípico (Telotte, 2002; Kac-Vergne, 2016; Lech, 2010; Stone & Flores, 2019; Zafra, 2010). Uno de los motivos por los que se produce esta perpetuación de estereotipos negativos respecto a las mujeres deriva de la autoría prácticamente en su totalidad de dichas creaciones a través de personajes antagónicos que se engloban en dos grandes grupos: personajes activos hipersexualizados y pasivos asexuados (Clute, Langford, Nicholls & Sleight: 2022).

Si bien la feminización de los robots y sistema de inteligencia artificial reales ha sido fuente de inspiración para la creación fílmica (Mavridou, 2016), estudios que abordan las representaciones de figuras femeninas artificiales en el cine (Dos, 2010; Pedraza, 2000; Pedraza, 2001; Lech, 2010; Huyssen, 1981; Wosk, 2015; Novell, 2005; Merás, 2014; Escudero Pérez, 2010; Escudero Pérez, 2013; Abad Vila, 2016; Zumberge, 2018) denuncian que los estereotipos que se aprecian en las “mujeres artificiales” no difiere en gran manera respecto a las que no lo son. Como objeto de discurso, son una de las creaciones más deseadas. Al ser depositarias de fantasías, sus cuerpos se cosifican, sus voces se silencian y sus conductas están bajo control (Escudero Pérez, 2010). No importa el tipo de sentimiento que desprenden las máquinas (amor, tolerancia, odio). Sus imágenes perpetúan un ideal femenino que se mantiene en

la cultura occidental desde el Romanticismo (Pedraza, 2001). Esto constata el hecho de que el creador se mantenga dentro de unos modelos culturales “propios del machismo y ocultando su deseo de concebir el ser perfecto, eficaz y dominante, hasta el punto de hacerlo sexualmente deseable” (Sala, 1997: 57). La cosificación de estas figuras no deja de ser una consecuencia de la sociedad que las crea. Por este motivo, cuando se conciben como femeninas, es habitual “la intención sexual” (Escudero Pérez, 2010; DiMinico, 2017; Delicado, 2021a; Delicado, 2021b). La feminización de estas figuras trae a colación el viejo estereotipo de la mujer-máquina cuyo creador humano es un hombre blanco, heterosexual, de clase media o alta que busca a toda costa mantener bajo control y manipular las máquinas sintientes en aras del interés personal (Mavridou: 2016: 14).

En esa evolución lógica de la representación robótica y maquinil de las primeras creaciones hacia nuevas imágenes, aparece el cibernético (Moriente, 2016). Esta figura, que sirve a las teóricas feministas para abordar la forma en la que la tecnología desafía las nociones existentes de subjetividad en el mundo moderno (Haraway, 1995; Phelan, 1993; Ruido, 2004; Parker-Starbuck & Mock, 201; Braidotti, 2013; Grosz, 2020) se traslada al cine en forma de unas representaciones que no se han mantenido siempre monolíticas, si bien en muchos casos responden a su equiparación con sus homólogos masculinos (Merás, 2014: 10). En este sentido, da igual que el robot/cibernético se conciba como masculino o femenino. La única diferencia por la que se constituyen como tal es para mantener los clichés machistas. Como máquinas destructoras, la única diferencia se establece en que tienen mayor nivel de maldad, son más morbosas y son más sexis - véase la versión femenina de Terminator, Therminatix- (Zumberge, 2018; García Adánez, 2010: 221).

Estas mismas narrativas deshumanizan sistemáticamente a los cibernéticos encasillándolos en la categoría de “robot”. De este modo, los hombres son capaces de justificar el asesinato de cibernéticos femeninos y sentirse moralmente liberados. Entretanto, el público es capaz de empatizar con el personaje humano porque no ven a las mujeres robot como seres humanos a los que se mata, sino como una “cosa” que hay que desconectar. En este sentido, al destruir al cibernético femenino, la figura amenazante y transgresora deja de ser una amenaza para el orden social (Seaman-Gran, 2017: 30). Por otra parte, en muchas de estas cintas la violencia sexual cometida por hombres sobre los cibernéticos se utiliza para mostrar la vulnerabilidad de las mismas. La agresión sexual se

emplea o bien para castigar a las cibernets “malas” o bien para demostrar que son controlables y así provocar la simpatía del espectador hacia las cibernets “buenas” (Seaman-Gran, 2017: 73). En su forma más etérea, como pueden ser las representaciones holográficas o inteligencias artificiales incorpóreas, es fundamental el control masculino que se tiene sobre ellas. Mientras en algunos casos se “introducen” en otros cuerpos para hacerse visibles y que los hombres tengan “acceso” a ellos, en otros se aprecia una clara preferencia sobre estas creaciones frente a las mujeres reales porque no solo las pueden programar y controlar, sino también apagar (Fraguas, 2014; Wosk, 2015; Seaman-Grant, 2017).

1. 4 Los personajes como unidades de estudio

En este punto, creemos necesario enmarcar el concepto de personaje dentro del relato cinematográfico. Partimos de la base de la consideración de “personaje” como ser autónomo conformado por una serie de rasgos que le hacen ser único (Chatman, 2013).

Sánchez-Escalonilla (2001) aborda su construcción desde la psicología de la personalidad. Relaciona la Teoría Hipocrática de los temperamentos -sanguíneo, flemático, colérico, melancólico- con las dos tendencias naturales del comportamiento humano, la extraversión y la introversión. Asimismo, a través de las cuatro tendencias de comportamiento de Jung (2008) -inteligencia, sensibilidad, percepción e intuición- establece ocho arquetipos psicológicos habituales en los personajes -reflexivo extravertido, reflexivo introvertido, sensible extravertido, sensible introvertido, perceptivo extravertido, perceptivo introvertido, intuitivo extravertido, intuitivo introvertido-. La combinación de arquetipos y temperamentos conforman el perfil psicológico completo del personaje.

Egri (1947: 71-76) plantea la construcción de los personajes desde tres dimensiones: física-fisiológica (sexo, edad, altura, peso, color del cabello y ojos, piel, postura, aspecto, salud, marcas de nacimiento, defectos y herencia), sociológica (clase, ocupación, educación, vida de hogar, religión, lugar que ocupa en la colectividad, filiación política, pasatiempos, lecturas) y psicológica (vida sexual, moral, ambiciones, contratiempos, temperamentos, actitud, complejos, supersticiones). Mientras, Pérez Rufí (2016), tomando como base el texto de Galán Fajardo (2006), formula una metodología de análisis centrada en el estudio de los personajes como categorías narrativas que, a su

vez, son el resultado de una suma de rasgos (características físicas, psicológicas, morales o sociológicas). Grossocordón Cortecero (2019), por su parte, presenta un modelo cualitativo basado en características, comportamientos y particularidades de las figuras de ficción.

2. METODOLOGÍA

El objetivo de esta investigación es analizar la representación, asignación social y estereotipos presentes en diversas creaciones artificiales femeninas en el cine de ciencia ficción. Partimos de la hipótesis de que los estereotipos sexistas ampliamente estudiados en personajes cinematográficos femeninos se perpetúan en las creaciones artificiales. Como hipótesis secundaria, se ha contemplado que el cine de ciencia ficción es un género muy masculinizado donde la presencia de mujeres en la creación fílmica es muy escasa, lo que favorece una representación de las figuras artificiales femeninas sustentada en preceptos estereotípicos.

Para llevar a cabo este análisis, se ha procedido a la elaboración de una base de datos con películas con presencia de seres artificiales femeninos. La selección de la muestra se ha llevado a cabo con referencias extraídas de la base de datos IMDb a partir de la búsqueda de las palabras clave *artificial females in movies and television*. La elección de esta herramienta se ha hecho en base a la alta credibilidad de la misma en el campo de los estudios audiovisuales (Simelio y Forga, 2014; Arranz, 2020), tal y como hemos señalado en el Capítulo I. La muestra contiene películas y programas de televisión con máquinas antropomórficas, vida artificial o creaciones por ordenador con aspecto femenino: robots femeninos humanoides (*fembots*); cíborgs femeninos humanoides; androides femeninos humanoides; mujeres humanoides simuladas por ordenador que alcanzan una forma física; clones femeninos humanoides; hologramas; estatuas femeninas humanoides, maniqués o muñecas mecánicas que se han vuelto sensibles. Una vez eliminadas las series de televisión, y aquellas películas con estas tres últimas formas de representación -pues no son objeto de nuestro estudio-, la muestra arroja un resultado de 62 películas y 83 personajes (Anexo III). En el caso de que la película contase con más de una representación, se ha añadido al análisis, tal y como se refleja en el citado apéndice.

Una vez obtenidos estos datos, se ha procedido a la elaboración de dos fichas analíticas que se han completado tras la visualización de las películas. La primera contiene los datos técnicos de las películas y la segunda las características de los personajes. Posteriormente, se ha procedido a realizar un análisis cuantitativo y cualitativo cuyos resultados presentamos en el apartado 3 de este Capítulo.

2.1 Ficha técnica de la película

Los datos técnicos de las cintas sirven para identificar el número de mujeres presentes en las mismas y determinar a posteriori su implicación en la creación cinematográfica. Para su elaboración, nos hemos basado en los estudios de Lauzen (2020), Smith, Pieper, Choueiti (2014) y Arranz (2017), dando como resultado las tablas analíticas que presentamos en el Capítulo I de este estudio. A continuación, se muestra el resultado de una ficha técnica empleada para realizar el posterior análisis:

Tabla 14 Ejemplo de ficha técnica de la película

TÍTULO	Zona 414
Año	2021
Dirección	Andrew Baird
Producción	Andrew Baird
Guion	Bryan Edward Hill
Fotografía	James Mather
Música	Raffertie

Fuente: elaboración propia

2.2 Ficha de análisis de personajes

La segunda ficha se ha elaborado siguiendo la literatura sobre procesos de caracterización de personajes citada en el apartado 1.4 y se ha adaptado conforme a las necesidades del estudio. Se incorpora un apartado específico sobre tipos de seres artificiales siguiendo la propuesta de Moriente (2016); una categoría para analizar la presencia de personajes con discapacidad siguiendo los parámetros establecidos por la OMS (2011) y otra sobre violencia sobre la mujer siguiendo la clasificación establecida por la ONU. Para el análisis de los estereotipos hemos tomado como base la propuesta

de Guarinos (2008). De todo ello resultan las tablas de clasificaciones que hemos presentando en el Capítulo I.

A continuación, se muestra un caso de análisis realizado sobre uno de los personajes seleccionados, Jane (*Zona 414*, Andrew Baird, 2021).

Tabla 15 Ejemplo de ficha de caracterización de personajes

Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión social	Estereotipos
Nombre: Jane	Personalidad: extrovertida	Estado civil: soltera	Rol: activo
Edad: joven (15-24)	Temperamento: sensitivo	Ámbito familiar (hijos/as): no	Clase social: media
Género: mujer	Objetivo: complacer cliente/ localizar a una joven desaparecida	Estudios: sin datos	Ámbito de actuación: pública
Tipo de creación: ginoide		Profesión: sin datos	Hipersexualidad: sí
Raza: caucásica		Tópico: chica buena, cenicienta	
Vestimenta: semivestida		Cuidado físico: maquillaje/pelo	
Discapacidad: no		Violencia: física	
Apariencia física: atractiva			
Orientación sexual: heterosexual			

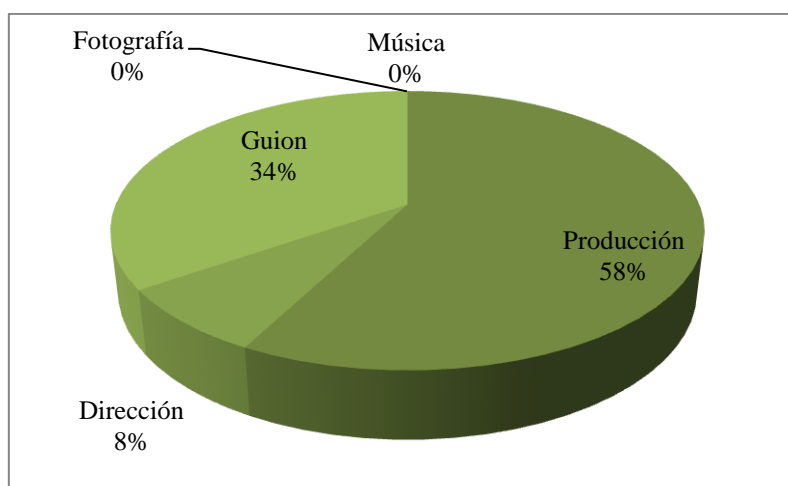
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

En este apartado se procede a desglosar el análisis de los resultados en dos fases. En primer lugar, se lleva a cabo la contabilización del número de mujeres detrás de las

cámaras en las cintas seleccionadas; en segundo lugar, se llevan a cabo los análisis de los personajes analizados según las variables anteriormente mencionadas.

3.1 Mujeres tras las cámaras

Figura 4 Presencia de mujeres tras las cámaras: distribución por tarea profesional



Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos tras llevar a cabo un análisis cuantitativo sobre la presencia de mujeres detrás de las cámaras en la muestra seleccionada son de 25 mujeres únicas (ninguna comparte puesto) en los cargos analizados, que se distribuyen de la siguiente manera: la producción es el área en la que se contabiliza la presencia de un mayor número de mujeres (58%), seguida del guion (34%) y la dirección (8%). Cabe destacar la nula presencia de mujeres de nuestra muestra en áreas como la fotografía o la música.

En guion, identificamos que sólo una mujer trabaja en solitario (Thea von Harbou). El resto de mujeres aparecen en equipos (Liz Charles-Williams, Edith Rey, Valerie Curtin, Marianne Wibberley, Lilly Wachowski, Lana Wachowski, Nicole Perlman, Laeta Kalogridis). En la dirección, sólo dos mujeres ejercen este cargo: Lilly y Lana Wachowski, mientras que en la producción tres mujeres ejercen en solitario (Betty E. Box, Marilyn Jacobs Tenser, Mary Ann Fisher). El resto lo hace junto con hombres (Demi Moore, Jennifer Tood, Suzanne Tood, Kathleen Kennedy, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Megan Ellison, Natalie Farrey, Sandra Hermida, Kelly Wagner,

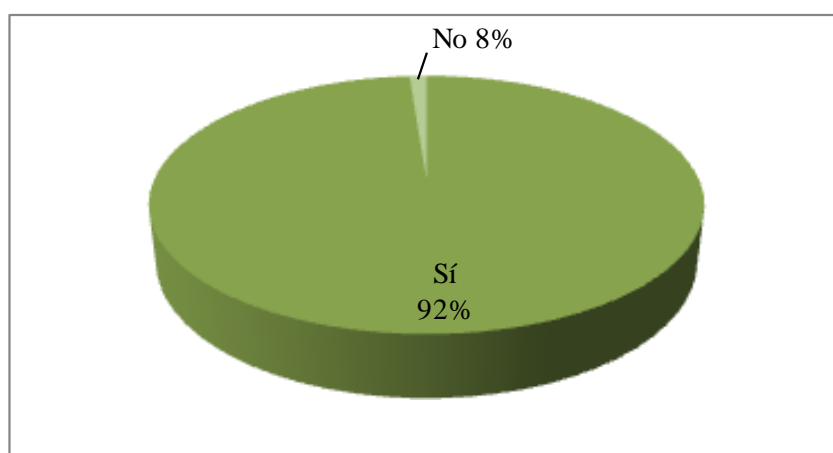
Cynthia Sikes, Cora Palfrey). Es importante reseñar que dos mujeres (Lilly y Lana Wachowski) ejercen tres cargos cada una de ellas (dirección, guion y producción).

Estos resultados ratifican la hipótesis de que, en este género cinematográfico, por las características inherentes a este género, la creación fílmica se mantiene en manos de los hombres. La necesidad de contar con grandes presupuestos para llevar a cabo este tipo de películas deja patente que las barreras financieras de género son motivo de exclusión de las mujeres en la industria cinematográfica. Esto, unido a los estereotipos sobre capacidad de liderazgo de las mujeres y su desplazamiento histórico hacia profesiones consideradas femeninas (vestuario, maquillaje), tal y como hemos comentado en el anterior Capítulo, lo convierten en un terreno prácticamente vedado para las mujeres. En el cómputo global de nuestra muestra, su presencia supone un escaso 7%. Cabría reseñar que en nuestra muestra se percibe, además, cómo esta creación fílmica se mantiene en manos de mujeres de ascendencia norteamericana e inglesa, al igual que sucedía en el estudio que hemos llevado a cabo en el Capítulo IV. Identificamos en este caso a una mujer de raza afroamericana, Mary Ann Fischer, productora de la película *Androide* (1982). Previsiblemente, la capacidad económica para abordar como productora esta cinta se deba al hecho de que profesionalmente, además, era cantante de éxito. Posteriormente llegaría a dirigir en solitario la película *Los señores del abismo* (1989).

3.2 Caracterización y estereotipos de los personajes

A continuación, presentamos los resultados extraídos tras el análisis de representación y estereotipos de género llevado a cabo según las variables de estudio citadas en el Capítulo I de este trabajo. Al ser el sujeto de nuestro análisis, todos los personajes son mujeres. Cabría reseñar, sin embargo, cómo esta característica afecta a nivel de representación e identificación pues, tal y como apunta Telotte (2002), el género en estas figuras femeninas de ficción se utiliza para poner a prueba las ideas preconcebidas sobre identidad, función y género. La tendencia a representarlas como objetos sexuales y cosificados (Sala, 1997; Escudero Pérez, 2010; Merás, 2014) condiciona toda la narrativa posterior y la identificación con un tipo concreto de espectador: hombres jóvenes caucásicos, que son a quienes apelan estas representaciones.

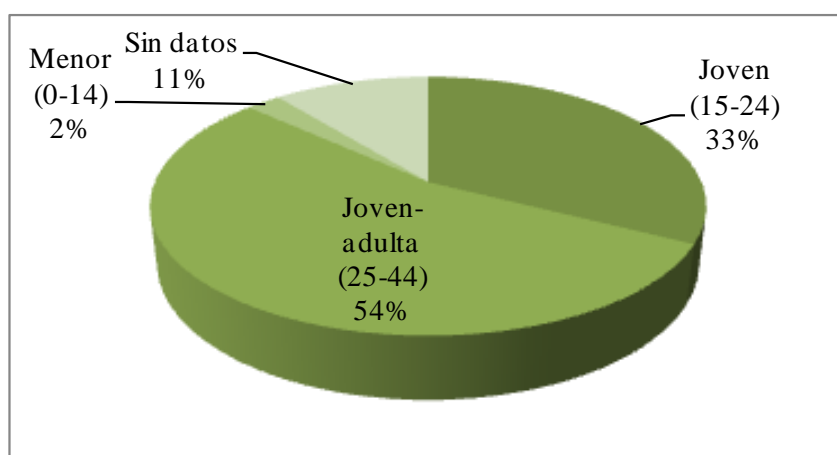
Figura 5 Nombre



Fuente: elaboración propia

Los resultados indican que el 92% de las creaciones tienen nombre, si bien cabe reseñar que en varias cintas se dirigen a ellas mediante la utilización de acrónimos (VIKI, Virtual Interactive Kinetic Intelligence; EVE, en su original en inglés, Extraterrestrial Vegetation Evaluator), números de serie (Diana, N°11, Kay-Em 14, Sonmi-451, Nimani 1345, Julie/ J2) o según el tipo de creación (Tx/Terminatrix, Alienator). Las referencias judeo-cristianas se aprecian en los nombres de María, Rachel, Sarah, Salomé o Eve. Cabe destacar la referencia explícita a la actriz Brigitte Bardot (y sus connotaciones de *sex symbol* en el personaje de su mismo nombre de la cinta *Hot Bot*). Las nominaciones de Reina Borg, Reina Roja, novia virtual, Máquina o de creaciones sin nombre, como sucede con la inteligencia artificial de *A. I. Rising* y en dos personajes de *Zona Cibernética*, trasladan la idea de “no humanidad” que tiene en las *fembots* sus más destacadas representantes.

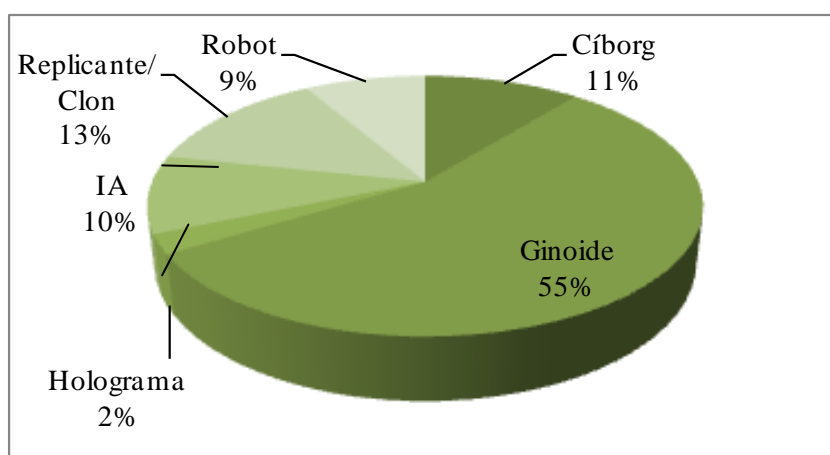
Figura 6 Edad



Fuente: elaboración propia

Más de la mitad de las creaciones se inscriben dentro de la categoría joven-adulta (54%), seguida de joven (33%). Señalar que, en la mayoría de personajes, no hay una referencia explícita a la edad. Tan solo se manifiesta en los casos de Casella Reese (22 años), todas las creaciones de *Blade Runner* (cuatro años), Alita (300 años) y Morgan (cinco años). La contabilización de “sin datos” es el reflejo de personajes incorpóreos (VIKI, EVE, Samantha y el personaje de la inteligencia artificial de *I.A. Rising*). Cabe reseñar la invisibilización de las categorías “Adulta” o “Mayor” en aras de una “dictadura de la juventud” (Gordillo: 2010: 98) que excluye a la vejez como valor “positivo” (Zurian, Menéndez & García-Ramos, 2019; Medina & Zecchi (2020). Este es especialmente grave en el caso de las mujeres porque, para el patriarcado, convertirse en mujer mayor es transfigurarse en una “no-entidad” (Bolen, 2003: 7).

Figura 7 Tipo de creación

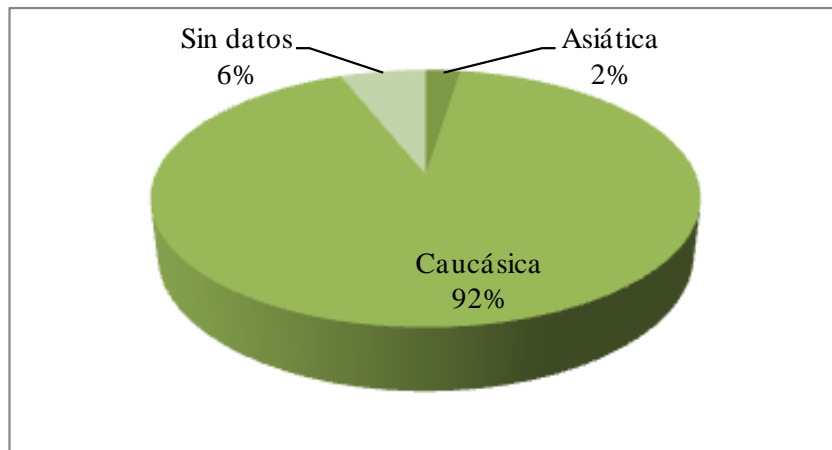


Fuente: elaboración propia

Las ginoideas son las creaciones más habituales entre los personajes analizados (55%). En este sentido, no hay que obviar las innegables connotaciones sexuales asociadas a este tipo de creaciones. El mayor número de figuras de este tipo, por lo tanto, no es inocente o ingenua, sino que responde a un imaginario mayoritariamente de hombres heterosexuales, que tal y como hemos apuntado en el apartado 3 de este capítulo, son los que mayoritariamente crean este tipo de cintas.

A gran distancia se encuentran las segundas representadas, las replicantes/clones (13%), seguidas de las cíborg (11%). Por su parte, las inteligencias artificiales representan el 10% de la muestra, porcentaje muy similar al de las robots (9%), mientras que las figuras con menos presencia son los hologramas (2%). Hay que reseñar que, a pesar de los datos extraídos para esta muestra, observamos que, en el transcurso de las películas, en muchos casos se dirigen a estas creaciones con la nominación genérica de “robot”, reduciéndolas así a sujetos meramente mecánicos (Seaman-Grant, 2017).

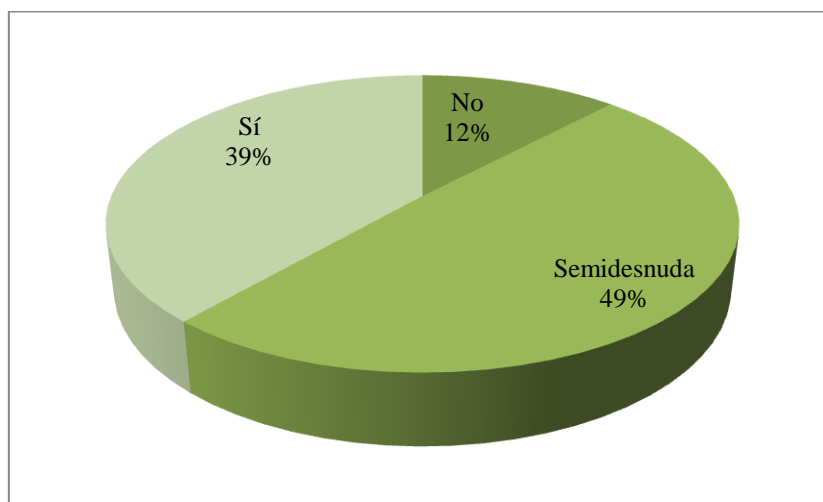
Figura 8 Raza



Fuente: elaboración propia

Exceptuando dos personajes asiáticos (Sonmi-451 y Kyoko), la totalidad de las creaciones con presencia física y holográfica son caucásicas (92%). Esto vendría a corroborar los datos de varios estudios sobre representación que denuncian el “borrado” de razas como la afroamericana (Smith, Choueiti, Pieper, 2020) y la primacía de la caucásica frente al resto (Lauzen, 2020). Las cinco creaciones contabilizadas en la categoría “sin datos” corresponden a personajes sin apariencia antropomórfica. Es reseñable cómo, además, a estos personajes se les reduce a meros objetos sexuales, como veremos más adelante, asignándoles profesiones ligadas a la prostitución, recalcando así la asignación raza-profesión dentro de un imaginario erótico de hombres caucásicos.

Figura 9 Vestimenta



Fuente: elaboración propia

Los resultados reflejan una predisposición a la aparición de personajes semivestidos (49%), generalmente en ropa interior o en bikini. En segundo lugar, aparecen los personajes con vestimenta (39%) y, por último, aquellos que aparecen sin ella (12%).

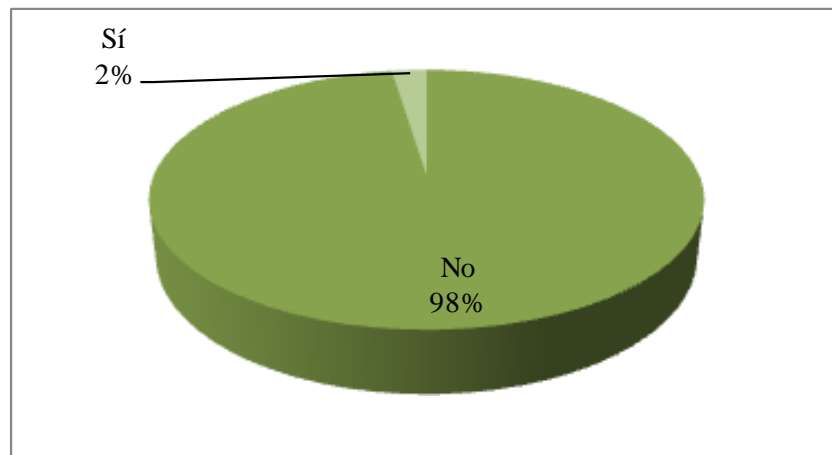
Este último dato engloba las creaciones incorpóreas (VIKI, EVE, Samantha, la inteligencia artificial de *A. I: Rising*) y aquellas con recubrimiento metálico (María, Galatea, Máquina, Cleo y Julie/J2). En una ocasión se percibe la desnudez de uno de los personajes cuando esta es humana, no así en su transformación a ser artificial (Tina).

Reseñar que, tal y como apunta Dos (2010), en la forma de vestir se aprecia el influjo del contexto social en el que se desarrollan las cintas. Así, desde mediados de los años 60, estas creaciones no son ajenas a la influencia de la cultura pop, la revolución sexual o la moda, que se aprecia en la inspiración de la vestimenta de las protagonistas. Esto se percibe en el uso de prendas tan icónicas como las minifaldas o los bikinis en cintas como *Dr. G y su máquina de bikinis*, *Más peligrosas todavía* o *Austin Powers*.

Destacar las vestimentas de cuero, influencia del ciberpunk, y la estética militar, acorde con el desempeño del personaje, así como el cambio que se produce cuando las humanas pasan a ser máquinas. En este caso, de vestimentas consideradas más tradicionales en tonos neutros (Eve, Bobbie, Carol, Charmain, Sarah, Maggie), pasan a incorporar elementos como minifaldas, chaquetas de cuero, tacones o botas altas en

tonos llamativos que acentúan la sexualización de los personajes, primando el aspecto físico frente al intelecto (Gaily, Kelly).

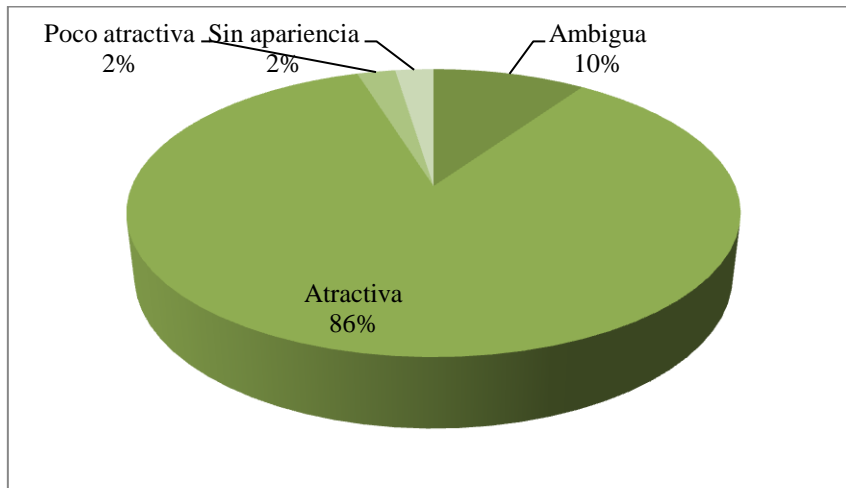
Figura 10 Discapacidad



Fuente: elaboración propia

Esta variable aparece infrarrepresentada entre los personajes analizados de esta muestra (2%) y explícitamente solo se hace referencia a esta condición es un caso, la cinta *Comando Kill*. El personaje de la teniente Mills tiene una discapacidad física que se “solventa” con una intervención quirúrgica en el cerebro para implantarle un chip. La discapacidad, por lo tanto, no se presenta como una opción de representación en estas figuras. Cabría señalar, sin embargo, la utilización que hace este género cinematográfico del empleo de implantes y diversos dispositivos, habituales entre el colectivo de personas con discapacidad, como recurso para “revivir” a personas muertas, generalmente con fines bélicos.

Figura 11 Apariencia física

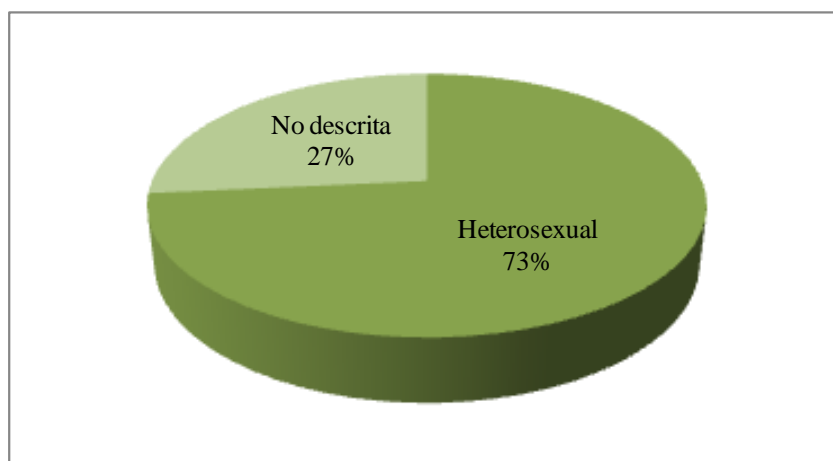


Fuente: elaboración propia

Ateniéndonos a la percepción que se tiene sobre estos personajes y al interés que despierta su físico en el desarrollo de la historia, la mayoría de las creaciones tienen una apariencia física atractiva (86%). Se recogen también dos casos en los que esta no se ha podido determinar debido a la carencia de representación en dos personajes (Samantha y de la inteligencia artificial de *A.I. Rising*).

Debemos destacar el modelo asumido a partir de los años 60 de una estética de la delgadez que se difundió a través de los medios de comunicación a raíz del “fenómeno Twiggy” y su ascensión como patrón estético principal en las sociedades norteamericanas y europeas (Plaza, 2010: 33) y que se aprecia notablemente en gran número de personajes de estas cintas. Tenemos que reseñar, asimismo, la apariencia tipo muñeca e infantilizada (a través de la vestimenta, fundamentalmente) que se percibe en los personajes de Alsacia y Leonore, en una clara intención de identificación mujer-muñeca y, por tanto, juguete para los hombres.

Figura 12 Orientación sexual



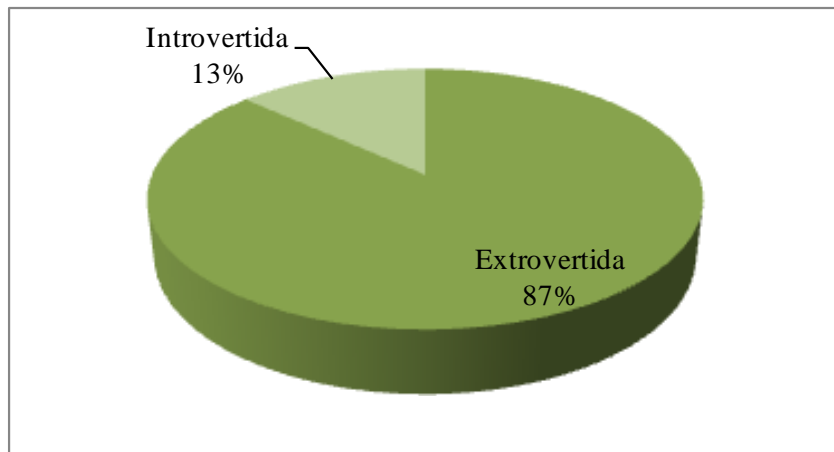
Fuente: elaboración propia

La heterosexualidad es la orientación sexual asignada a la mayoría de personajes (73%). Debemos señalar, sin embargo, que Stacy (2003) estima que los personajes de Ripley y Call entablan un tipo de relación que esta autora considera lésbica.

La elección de esta tendencia sexual para estas creaciones no deja de ser resultado, nuevamente, de una creación fílmica llevada a cabo por hombres heterosexuales que no contemplan la existencia de otras sexualidades fuera de la normativa.

En la categoría “no descrita” aparecen cuantificadas aquellas creaciones cuya interrelación con otros personajes no permite deducir o determinar su orientación sexual.

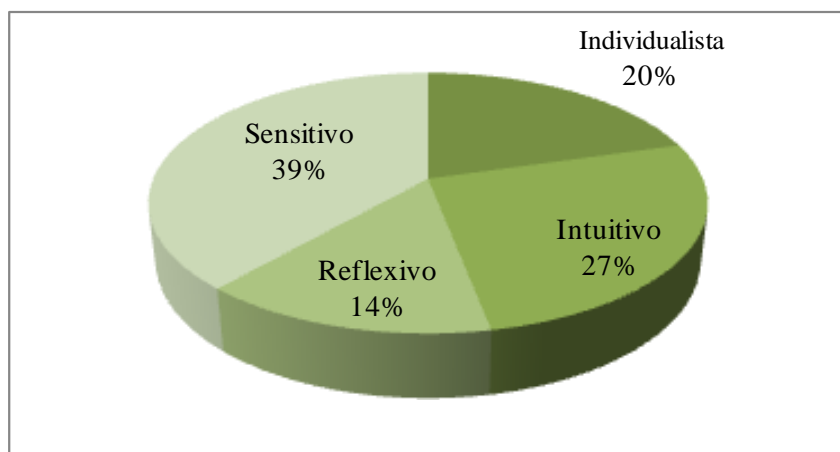
Figura 13 Personalidad



Fuente: elaboración propia

Existe una tendencia mayoritaria a presentar personajes dotados de una personalidad extrovertida (87%), presentando rasgos de socialización con el entorno y comunicación fluida con otras personas. En las creaciones en las que se ha observado un comportamiento introvertido (13%), este aparece ligado al tipo de relación que desempeñan con sus creadores, el ambiente de actuación en el que se desenvuelven y el papel que desempeñan en la trama. Se ha observado una transformación de personalidades introvertidas a extrovertidas y personalidades extrovertidas que devienen en introvertidas en personajes que transmutan de seres reales a artificiales. Cabe reseñar que esta transformación está ligada también al cambio físico de los mismos. Esto se percibe en los casos de Eve, Gaily, Kelly, Joanna, Bobby, Carol, Ilia Ava, Maggie, la agente Peters y Galatea.

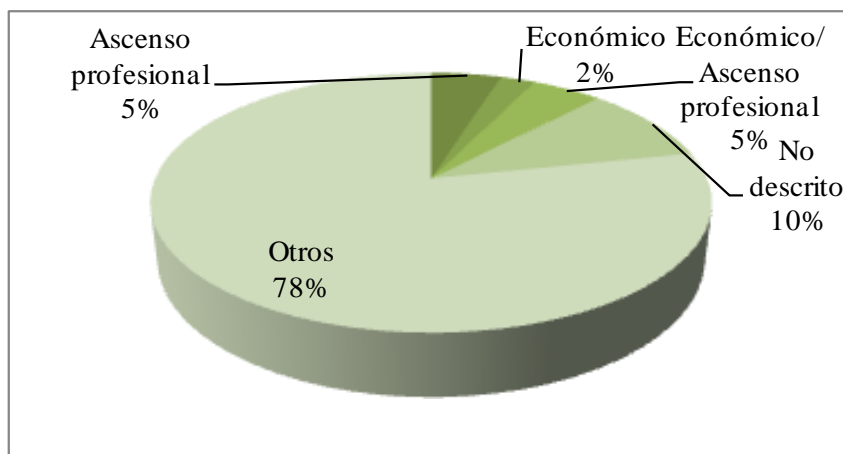
Figura 14 Temperamento



Fuente: elaboración propia

Siguiendo los preceptos de Jung (2008) empleados para este análisis, los resultados indican una prevalencia de temperamentos sensitivos (39%). Estas características están ligadas a la capacidad de sentir empatía y hacer distinción entre lo bueno y lo malo. Se sitúan así por delante de los intuitivos (27%), no basados en concepciones ni reacciones sentimentales; individualistas (20%), con características ligadas a la autonomía y la independencia del personaje; y reflexivas (14%), caracterizadas por la racionalidad en la toma de decisiones.

Figura 15 Objetivo

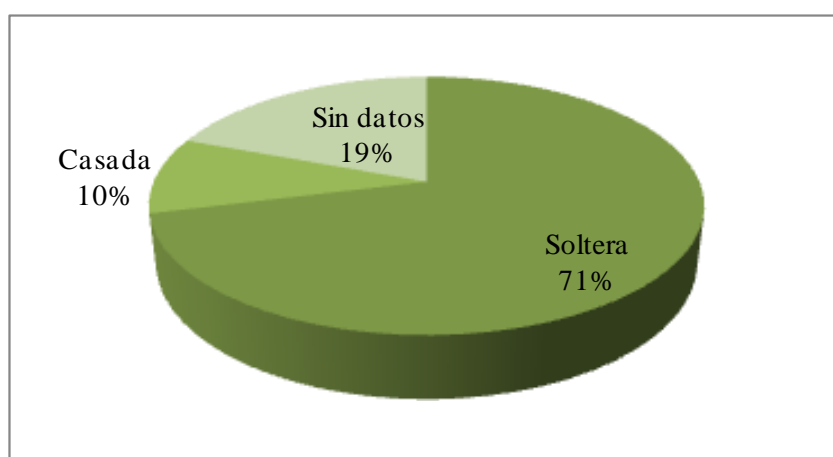


Fuente: elaboración propia

Los resultados muestran cómo la variable “otros” prevalece sobre el resto (78%), reflejo de la variedad de objetivos que se les asignan. En este sentido, los más comunes detectados presentan un claro predominio de todo aquello relacionado con la destrucción y el asesinato. Destacarían: asesinato, venganza, complacencia/servidumbre (en varios casos de tipo sexual), transmisión de mensajes, salvación del mundo, búsqueda de la propia identidad/unión con semejantes, huida de la autodestrucción, investigación, mantenimiento del orden en nave, sustitución de mujer muerta o sujetos de investigación. “No descrito” contempla aquellas creaciones en las que no se aprecia un propósito determinado dentro de la trama.

En cuanto al resto de categorías, cabría señalar que “ascenso profesional” (4%) se percibe en las dos versiones de *Las mujeres perfectas* en las mujeres reales. Al trasladar estas figuras a creaciones artificiales, estas no se advierten, hecho que podríamos identificar como el resultado de tratar a estas creaciones como meros objetos, sin que ellas tengan el menor interés por preocupaciones más allá de las que les han asignado.

Figura 16 Estado civil



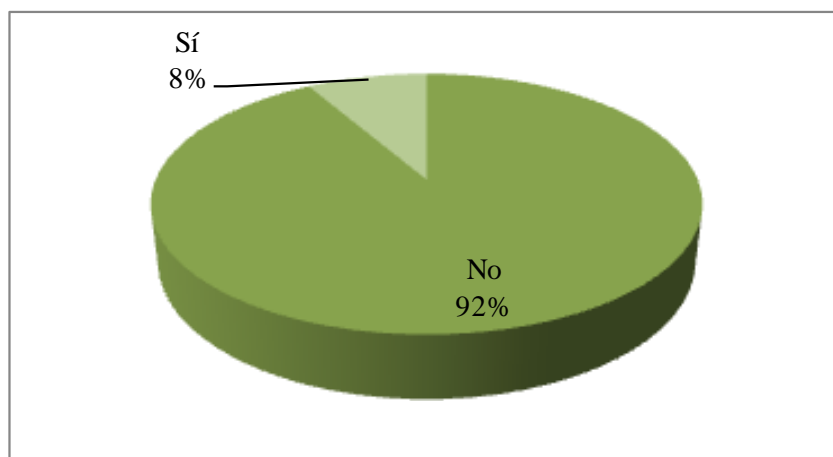
Fuente: elaboración propia

La situación más común en la que se encuentran los personajes analizados es el de soltería (71%). El desconocimiento del estado civil o la no manifestación del mismo se

refleja en el resultado de la categoría “sin datos” (19%). Cabe indicar que, de las ocho mujeres casadas, seis pertenecen a las mismas cintas: Joanna, Bobbie, Carol y Charmain (*The Stepford wives*), Sarah y Bobbie (*Las mujeres perfectas*). Los otros dos personajes reflejados en este estado civil son Maggie (*Los sustitutos*) y Leonore (*Serenity*).

Hay que destacar la nula representación de mujeres viudas o divorciadas, certificando así la soltería como estado idóneo para las mujeres representadas, lectura que se puede hacer como una preferencia masculina sobre un tipo de mujeres frente a otras. La idea de la soltería, que en muchos casos va ligada a ideas preconcebidas de juventud, implica que los hombres responsables de las creaciones de estas criaturas trasladan a las representaciones femeninas su ideal erótico de mujer en el que no tienen cabidas referentes no normativas.

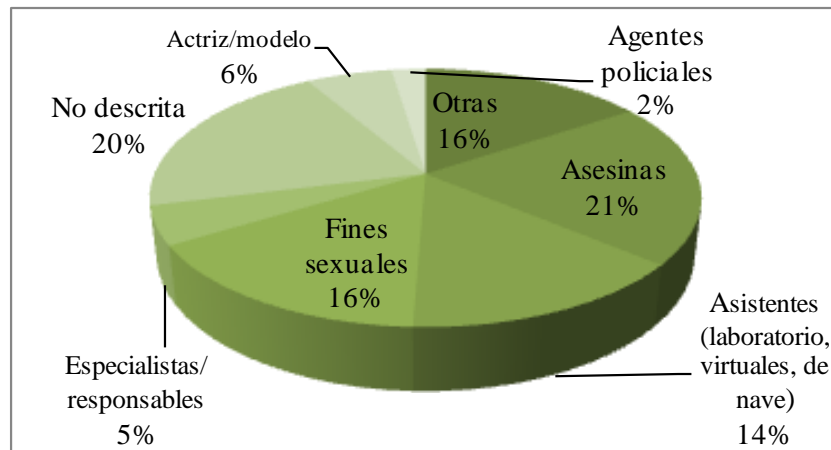
Figura 17 Ámbito familiar (hijos/as)



Fuente: elaboración propia

La maternidad no es un estado que se contemple para estas creaciones. La cifra del 8% que resulta del análisis hace referencia a aquellos hijos/as que se tuvieron en la forma humana (en los personajes de *The Stepford wives* y *Las mujeres perfectas* y a dos casos de personajes artificiales (Simone y Rachel). Por tanto, el imaginario mujer-maternidad queda desligado en la representación de estas figuras.

Figura 18 Profesión

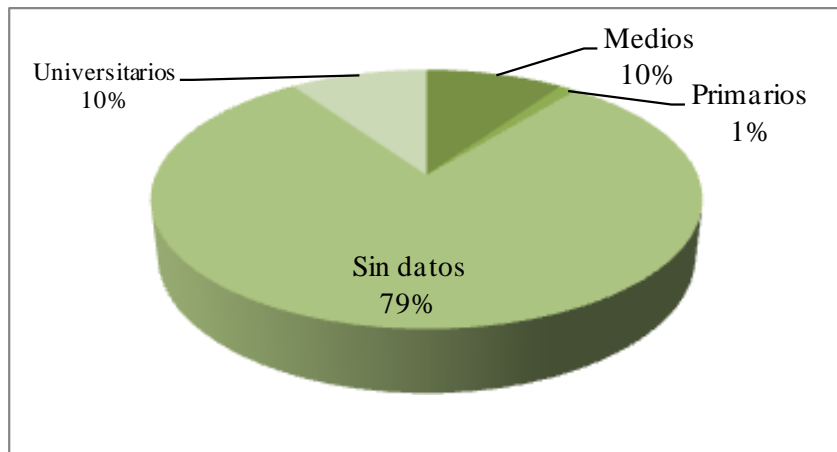


Fuente: elaboración propia

Los resultados indican una predominancia de personajes con profesiones frente a los casos en los que no desempeñan alguna. Si esto se produce, es el resultado de que su existencia está ligada a la figura del creador que busca rédito profesional a través de su creación. Es común que las profesiones que ejercen estén ligadas al asesinato en una clara asimilación máquina sexual - máquina de matar o a la prostitución, mientras que las figuras de asistentes/sirvientas generalmente van ligadas a complacer las directrices de sus creadores. Así, la idea robot-esclavo está tan profundamente anclada en nuestra consciencia colectiva que lo asumimos con tanta naturalidad que prácticamente no se percibe como algo reprobable (Córdoba, 2007).

Otras profesiones manifestadas son camarera, cazadora-guerrera, científica-espía, escritora, fotógrafa, guardiana de complejo, peluquera o reclutadora.

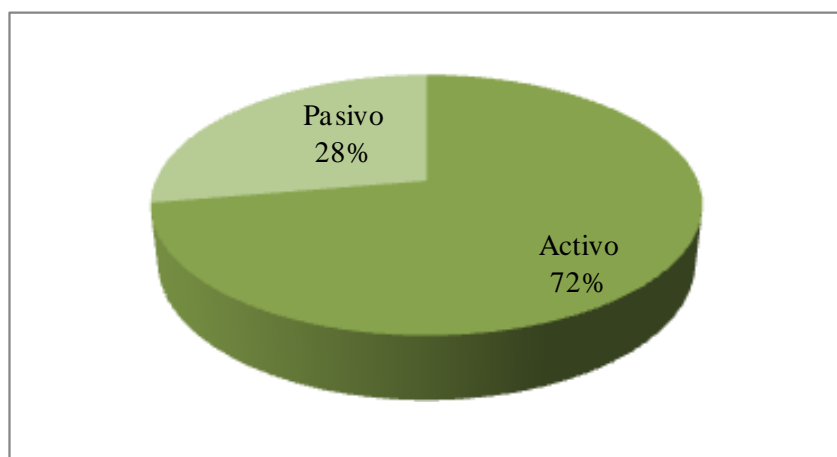
Figura 19 Estudios



Fuente: elaboración propia

Tal y como indican los resultados, esta variable arroja datos significativos respecto al valor de la educación en estas creaciones, ya que en el 79% de los casos no se ha podido determinar el grado de estudio de las mismas. En los casos contabilizados, se aprecia equidad entre los estudios universitarios y medios (10%), mientras que los primarios aparecen infrarrepresentados (1%). De ello podemos deducir que el nivel de estudios no es una condición importante para la creación de estas figuras. Su condición de seres “programados” las obliga a mantenerse dentro de ella.

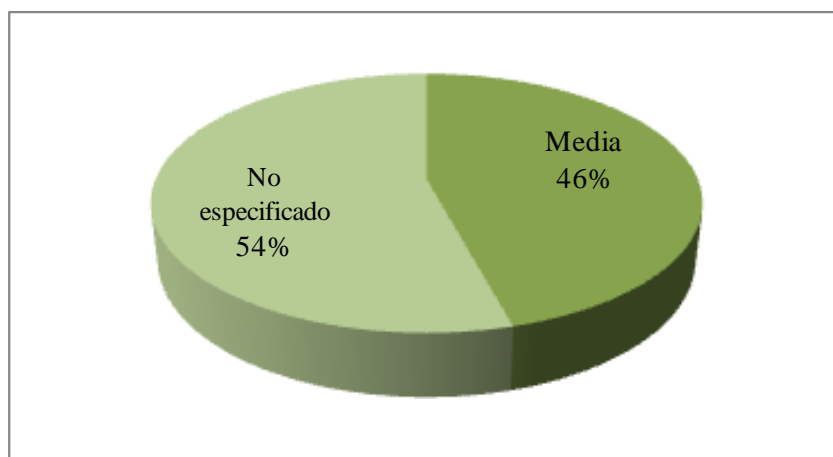
Figura 20 Rol



Fuente: elaboración propia

En esta muestra, la mayoría de estos personajes desempeñan un rol activo dentro de las narraciones (72%). Esto viene motivado por su participación en la acción o por ser fundamentales para el argumento. En los casos en lo que esto no sucede, sino que se caracterizan por ejercer papeles pasivos (28%), se debe a que su implicación en la trama es limitada y su evolución como personaje se ve coartada. Esto se produce como consecuencia de la interrelación con otras variables, como es el ámbito de actuación.

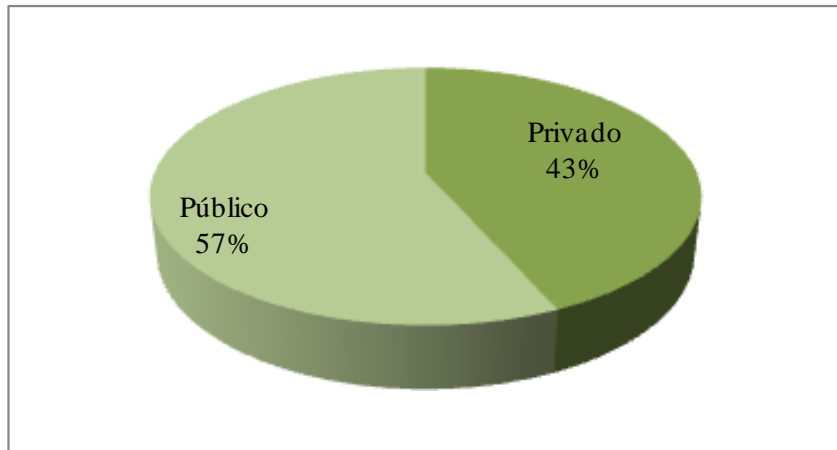
Figura 21 Clase social



Fuente: elaboración propia

La clase social no es una característica que se manifieste explícitamente, sino que se deduce del contexto en el que se desenvuelven estas creaciones. Al llevar a cabo este análisis, se ha considerado que ciertos personajes no contaban con las descripciones suficientes para englobarlas en otra categoría que no fuese “no especificado”, que suponen el 54% de la muestra. Según los resultados obtenidos, podemos determinar que la clase media es la estratificación en la que se enmarcan todos los personajes.

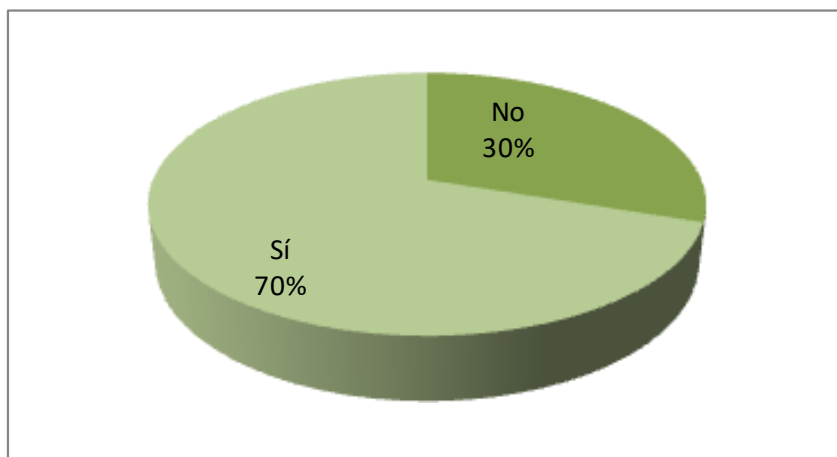
Figura 22 **Ámbito de actuación**



Fuente: elaboración propia

Los resultados arrojan una ligera ventaja del ámbito de actuación público (57%) frente al privado (43%), que se mantiene en interiores de estancias, casas familiares o naves. Estas últimas suelen conllevar acciones que, por otra parte, aparecen ligadas al ejercicio de labores de servidumbre hacia los humanos, en una clara identificación del robot como un ser esclavo al servicio de los hombres.

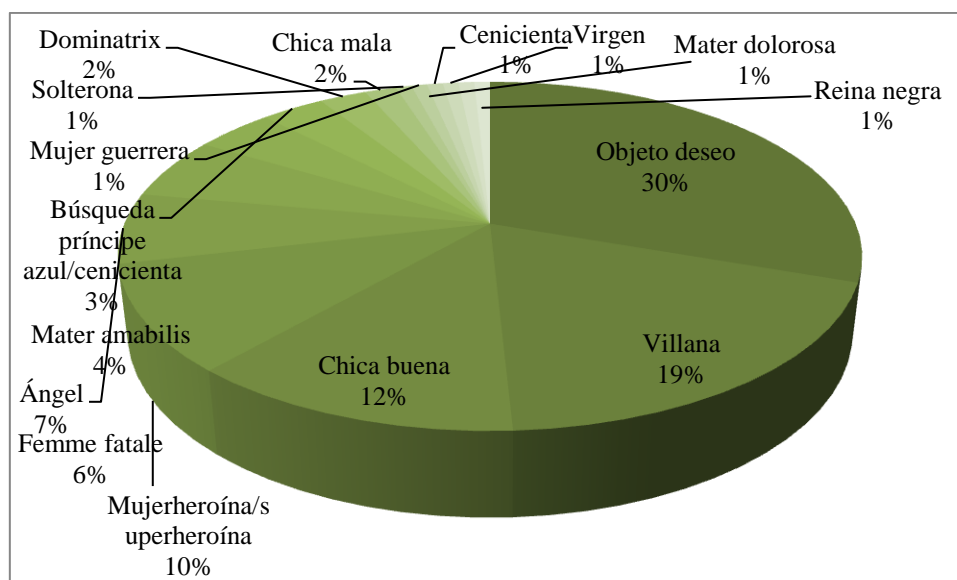
Figura 23 **Hipersexualidad**



Fuente: elaboración propia

Como se puede apreciar, este es un rasgo mayoritario a la hora de conformar estas creaciones (70%). Para ello se valen de medios como el uso de ropa ajustada, imágenes de cuerpos fragmentados (generalmente piernas) así como la presentación de primeros planos de rasgos que acentúan la sexualización de los personajes, como son labios, uñas (habitualmente rojas), piernas y escotes. Cabría señalar la utilización del recurso de la fragmentación de imágenes, que, en términos de representación, conlleva implícita una persuasión hacia el espectador trasladando el mensaje de que las mujeres no son seres plenos, sino “partes” de un cuerpo (Arranz, 2020: 87; Bernárdez Rodal, 2018; Aguiar Carrasco, 2018). Destacar la erotización de varios personajes en contraste su forma “humana”, que deja patente uno de los asuntos aspectos fundamentales que se repiten a lo largo del tiempo en esta temática: el robot tiene capacidad de seducir, engañar y convencer (Escudero Pérez: 2016: 78). Como sucede en otros casos, este campo está altamente ligado a otras variables como la vestimenta o el cuidado físico.

Figura 24 Estereotipos



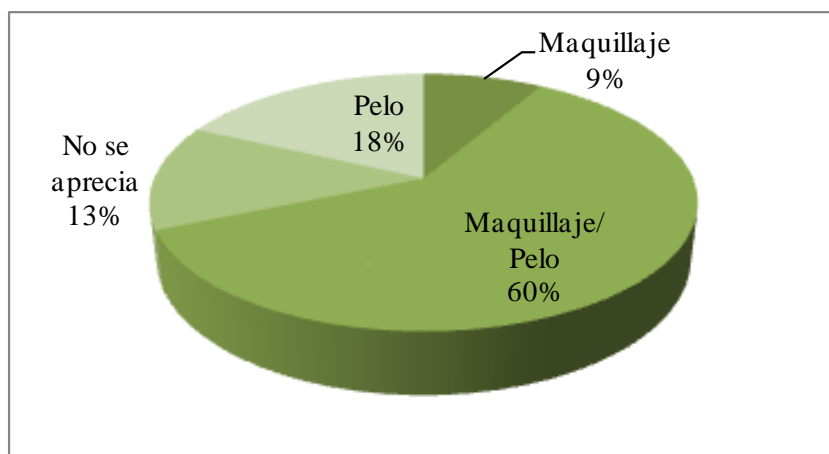
Fuente: elaboración propia

Los tópicos reflejados en estos personajes no difieren de los asociados tradicionalmente a las mujeres reales. En este sentido, predominan los tópicos de “objeto de deseo” (30%) o “villana” (19%). Este último, como señala Huyssen (1981), consolida la asociación de la mujer con la máquina facilitando la concepción de estas criaturas

(ciborg) como entes mecánicos distinguidos por un grado de perversidad específicamente femenino (García-Adán, 2020; Zumberge, 2018). El tópico de la mujer perfecta sigue vigente y se percibe en varios casos, si bien en las últimas décadas este no está tan presente. Es habitual apreciar más de un estereotipo en el mismo personaje, incidiendo así en la multiplicidad de conductas y atributos que pueden asignarse a las creaciones artificiales.

Por otra parte, hay que señalar que algunos de ellos no se reflejan como consecuencia de otras variables asociadas a los personajes, como es la edad. En este sentido, la propuesta de Guarinos (2008) contempla cinco estereotipos que sólo podrían estar representados por personajes de más de 50 años. En nuestra muestra no hay ninguna, lo que alerta sobre esa tendencia cinematográfica a olvidar a gran parte de las mujeres, tal y como hemos comentado al analizar la categoría “Edad”. La presencia de tópicos ligados a la maternidad hace referencia a la forma humana de las mujeres representadas y a dos casos de mujeres artificiales (S1m0ne y Maggie).

Figura 25 Cuidado físico

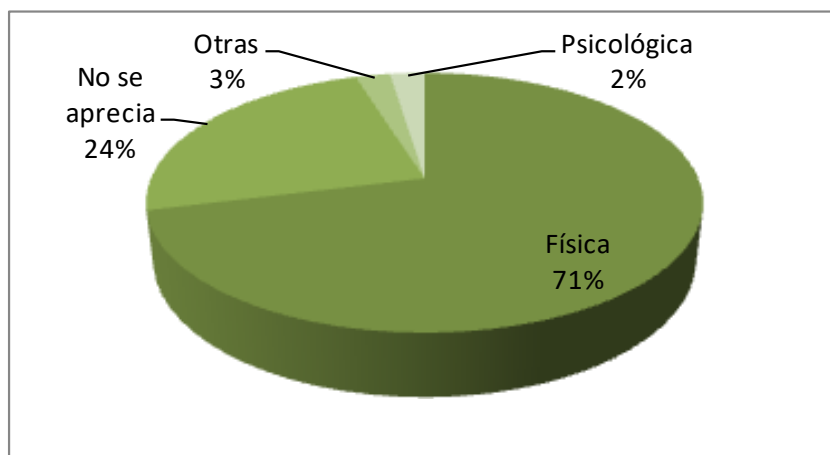


Fuente: elaboración propia

El cuidado físico centrado en el maquillaje y el pelo se contempla en más de la mitad de los personajes analizados (60%). Los casos “no se aprecia” vienen determinados por la ausencia de corporeidad de las representaciones (Samantha, VIKI o la IA de A.I.

Rising), por el aspecto robótico de dichas creaciones (María, Dot Matrix, EVE) o por la no percepción clara de esta variable (Niya, Alienator, Morgan, Julie/ J2).

Figura 26 Violencia



Fuente: elaboración propia

En el 71% de los casos se aprecia el ejercicio de violencia física sobre estas representaciones. Suele presentarse de forma extrema y es habitual que conlleve la “muerte” definitiva. Conviene subrayar que en muchos casos viene acompañada de violencia verbal en forma de insulto o menosprecio hacia las mismas. El carácter ultraviolento de estas acciones no viene más que a confirmar la necesidad de los creadores de interpelar a un espectador masculino ávido de violencia (Dos, 2010; Zumberge, 2018). En este sentido, las diferentes formas en las que las matan se produce con una violencia extrema: asesinato, disparo, ahogamiento, quemada, golpe en lucha, dislocamiento de cuello, desconexión o fallo del sistema (cortocircuito), ahorcamiento o introducción de células nucleares en su cuerpo.

Hay que reseñar que el ejercicio de acciones violentas por parte de estas creaciones se desencadena cuando estas padecen episodios de violencia extrema (abusos sexuales por parte de hombres), tal y como sucede con Eve, Jessica o Casandra. En este sentido, encontramos un contraste en la reacción de las máquinas feminizadas que aparecen en estas películas y la reacción característica de las mujeres reales, que habitualmente no se resisten como consecuencia de la asimetría de poder, a la socialización diferenciada por géneros y al terror paralizante.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo se propuso analizar la representación, asignación social y estereotipos de creaciones artificiales femeninas presentes en el cine de ciencia ficción.

En primer lugar y continuando nuestro interés en conocer quiénes son las personas que se encuentran detrás de la creación de estas representaciones, llevamos a cabo un análisis de presencia femenina tras las cámaras siguiendo los parámetros del análisis propuesto en el Capítulo IV del presente estudio.

Cabe reseñar la masculinización de un género en el que la segregación ocupacional vertical es la nota dominante y la presencia de mujeres es muy reducida (7% en nuestra muestra). En este sentido, los datos obtenidos refutan la hipótesis de que el cine de ciencia ficción es un género muy masculinizado. La presencia de las mujeres se ha visto restringida como consecuencia de unas tradiciones y normas sociales que las han obligado a ser “otros útiles” dentro de las historias (Conrad, 2011), no como generadoras de contenidos.

En segundo lugar, hemos llevado a cabo un análisis sobre la representación de 83 figuras artificiales femeninas. Tras observar los datos resultantes, podemos concluir que dichas creaciones reproducen estereotipos y roles sexistas que perpetúan la imagen de las mujeres como sujetos hipersexualizados, lo que contribuye al mantenimiento de la desigualdad entre mujeres y hombres. La búsqueda de esa imagen de mujer perfecta a la que hacíamos referencia al inicio del Capítulo queda patente en la construcción de estas creaciones artificiales en el modo en que estas han sido imaginadas.

En este sentido, hemos visto cómo, en su dimensión física, prácticamente todas las representaciones tienen un nombre. Dotarlas de una identidad propia las acerca de esta manera a las humanas. Tienden a representarse como jóvenes-adultas de raza caucásica, heterosexuales, atractivas y sin discapacidad. El ideal de mujer joven atractiva, tan presente en la cinematografía, solo deja patente una clara tendencia al edadismo en la representación fílmica, una forma de violencia que, sumada a otras discriminaciones (sexismo, racismo, xenofobia), amplifica el grado de segregación de determinados colectivos (Zurian, Menéndez & García-Ramos, 2019; Medina & Zecchi, 2020).

El hecho de que todas las creaciones sean de raza caucásica deja entrever quiénes son las personas que “crean” estas criaturas. Como se ha venido sosteniendo a lo largo de esta tesis y como hemos dejado patente en el Capítulo V, esta queda en manos de hombres (caucásicos) heterosexuales, que tiende a reproducir en las representaciones artificiales sus orientaciones sexuales.

Apreciamos, además, una propensión a que estas aparezcan semidesnudas. En cuanto al tipo de creación, no es casual que la mayoría esté presente en forma de ginoide, pues las connotaciones de tipo sexual y condición de objetos sexuales son inherentes a este tipo de figuras, al igual que sucede con las cibernéticas (Merás, 2014). Algo similar ocurre con los personajes virtuales. A pesar de la libertad de creación que esta práctica debería conllevar, el contexto no favorece una reimaginación de las figuras, sino que tiende a reproducir modelos y mitos de cada cultura y a idealizar estereotipos sexuales (Zafra, 2010).

En su dimensión psicológica, hay una predisposición a mostrar personajes extrovertidos, capaces de establecer relaciones con las personas que les rodean adaptando su carácter a la realidad exterior. Se observan también temperamentos mayoritariamente sensitivos, consecuencia generalmente de las carencias emocionales de los personajes y de su necesidad de ser queridas, tal y como manifiestan expresamente. Por último, advertimos una clara tendencia a la presentación de dos vertientes de objetivos: los ligados a cometer asesinatos y los relacionados con la servidumbre.

En su dimensión social, identificamos una propensión a representar personajes solteros y sin descendencia. Ello, a pesar de que la ciencia ficción es un género tendente a explorar procesos de procreación a través de la ingeniería genética (Telotte, 2002). Se aparta a las mujeres, por tanto, de dicha función. En relación a la formación, hay que reseñar que los estudios medios y universitarios se representan en cifras idénticas. Hay que tener en cuenta asimismo que en un altísimo porcentaje esta variable no aparece reflejada. En cuanto a las profesiones asignadas, apreciamos cómo predominan aquellas ligadas a la violencia extrema o a las de carácter sexual.

En relación al análisis de los estereotipos, más de la mitad de personajes desempeñan un rol activo dentro de las historias. La clase social no es una variable que se manifieste de forma explícita en este tipo de creaciones, por lo que entendemos que,

a nivel de representación, esta característica no es reseñable a la hora de caracterizar a los personajes. Lo que sí advertimos es una ligera tendencia a presentar estas creaciones en ámbitos públicos de la acción frente a los privados, generalmente en interiores de estancias, naves o casas familiares. Esta característica, la de aparecer en espacios públicos, está altamente ligada a la variable “objetivos”, como hemos podido comprobar en nuestro análisis.

En cuanto a la hipersexualización, podemos afirmar que esta es la tendencia predominante a la hora de presentar a estas criaturas. También es reseñable cómo esta variable está ligada a la apariencia física (anteriormente mencionada) y al cuidado físico, centrado este mayoritariamente en el cabello y el maquillaje, elementos que utilizan para acrecentar visualmente el grado de hipersexualización.

Como resultado de todo ello, surgen los tópicos objeto de deseo, cerciorándose así la tendencia habitual en las creaciones cinematográficas de mostrar y exhibir a las mujeres para provocar un fuerte impacto visual y erótico (Mulvey, 1988). Estas son vistas y representadas desde los ojos de un hombre heterosexual y son creadas como objetos pasivos del deseo femenino (Colaizzi: 1990: 72). En este sentido, la representación de estas figuras es la máxima expresión de la objetualización de las mujeres. Acaban por ser esclavas sexuales para quienes las violencias quedan amparadas por ser artefactos no humanos (Córdoba, 2007; Delicado-Moratalla, 2021b), de ahí el elevado grado de violencia física que refleja el análisis.

Uno de los factores que influyen en la creación sexista de estas corporeidades es consecuencia de que la creación fílmica de este género continúa en manos masculinas. Los discursos generados a partir de estas representaciones no sólo reflejan las fantasías de sus propios creadores, sino que no logran desprenderse de los estereotipos de género y utilizan la figura de la mujer-máquina (en todas sus representaciones) como reclamo erótico del público masculino.

Por todo ello, podemos señalar que, si bien la figura del cibernético como paradigma de ser híbrido humano-máquina constituye el máximo exponente de la performatividad de los cuerpos, tanto la figura del cibernético emancipadora de Haraway como del sujeto nómada de Braidotti y la capacidad de transgresión de esta figura planteada por autoras posthumanistas (Angela Carter, Theresa M. Senft) queda diluida en aras de una perpetuación de los arraigados roles patriarcales en las sociedades modernas en las que

no tienen cabida los preceptos rupturistas que en su día plantearon diversas voces feministas.

La vinculación mujer-robot y a la proliferación de propuestas visuales basadas en el fetichismo y la pornografía han “normalizado” la agamatofilia (o pigmalionismo) y se ha pasado de la cosificación de la mujer a “la feminización de la cosa”: las fantasías de una amante carente de control, pasiva y obediente se vinculan de este modo con el robot. Así es como se llega a una subordinación de una mujer-robot asociada con la subordinación doméstico-sexual (Escudero Pérez, 2016; Delicado Moratalla, 2021b). En estas cintas se llega a utilizar la violencia sexual como elemento argumental para hacer vulnerable a un personaje femenino y generar la simpatía del espectador (Zumberge, 2018). El matar a una criatura artificial y no humana sirve de coartada perfecta para eludir las implicaciones sobre violencia de género (Seaman-Grant, 2017). De este modo, podemos afirmar que los discursos generados por muchas de estas creaciones son el resultado de las fantasías y los miedos de una sociedad patriarcal a la que todavía le cuesta desvincularse de los estereotipos de género.

A tenor del estudio llevado a cabo, hemos identificado varios elementos argumentales que podrían considerarse específicos de este género cinematográfico y que, por su interés, señalamos a continuación.

- Se dan varios casos de muertes en personajes. Cuando esta no es definitiva, estas creaciones “reviven” gracias a la tecnología a través de transferencia de los datos o de nuevos implantes tecnológicos. En el caso de que las maten, como hemos señalado, su muerte se produce a consecuencia de una violencia extrema hacia las mismas.
- Es habitual el cambio físico de las mujeres reales a las mujeres artificiales, como hemos indicado en nuestro análisis. La indumentaria, el pelo y la actitud de estos personajes tienden hacia una extroversión y una sexualización que queda en segundo plano cuando son las mujeres reales pero que se acentúa en su versión artificial.
- Se aprecia también la creación de seres artificiales femeninos a imagen y semejanza de mujeres reales. En esta muestra, por ejemplo, aparecen personajes creados a imagen y semejanza de esposas muertas, caras que recuerdan a otras mujeres, hijas que son idénticas a otras fallecidas, mujeres creadas según los

gustos pornográficos del personaje masculino, a imagen y semejanza de sus creadoras o con los recuerdos implantados de algún familiar (femenino).

Hay que tener en cuenta que el valor simbólico atribuido a estos cuerpos en los relatos audiovisuales es susceptible de cambio. Sin embargo, para cambiar el modo en que se imagina el futuro, es necesario cuestionar el modo en que se piensan los diferentes tipos de cuerpos, deseos y nociones de normatividad, de forma que estos puedan ayudar a reflexionar sobre unos preceptos que se dan por sentados (Wälivaara, 2018).

Debemos ser conscientes, por tanto, de que el cine –junto con otros medios de comunicación de masas–, sienta las bases del pensamiento de la sociedad en su conjunto y recrea un mundo simbólico a través del cual se generan los significados desde los que pensamos y sentimos. En este sentido, la importancia de su estudio radica en la posibilidad de la construcción de representaciones acorde con paradigmas alejados de las concepciones normativas. Sobre todo, teniendo en cuenta que crecemos y nos formamos a través de unos contenidos audiovisuales cuyos valores asumimos desde edades muy tempranas. Los personajes de series de televisión y de películas que idolatramos desde edades muy tempranas se asimilan y se convierten en referentes visuales (Gómez González, 2019: 4). Con ello, el cine en general y la ciencia ficción cinematográfica, en tanto género altamente popularizado, contribuyen en gran medida al proceso de socialización: cómo son y qué hacen –o qué pueden hacer– las mujeres, cómo son y qué hacen los hombres. En estas formas de expresión es donde se visibilizan identidades, conflictos y disputas de poder y, por tanto, es desde donde pueden comenzar a esculpirse las transformaciones (Adams, 2012; Müller, 2021). Aunque aún queda pendiente mucha labor de concienciación para cambiar la forma en la que las mujeres son representadas en los medios de comunicación de masas, la cultura popular es la manifestación idónea desde la que luchar por una representación exenta de estereotipos sexistas, un lugar desde el cual poder explorar nuevas ideas y desafiar, de este modo, las representaciones.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES GENERALES

Esta tesis doctoral ha tratado de acercarse a la realidad de los nuevos paradigmas sociales producidos por los cambios tecnológicos en los que actualmente estamos inmersos, así como en aquellos que se prevé nos afecten en el futuro, y lo ha hecho a través de diferentes planteamientos.

El cine, al igual que otros medios de comunicación de masas, es un vehículo cuyos mensajes penetran en quienes los consumen desde edades muy tempranas. Las imágenes, actitudes y comportamientos que se reproducen en ellas influyen en las personas, y estos mensajes se reproducen sin que exista una reflexión crítica hacia los mismos. Es, por tanto, un instrumento fundamental que funciona como herramienta de transmisión de una ideología patriarcal dominante.

La ciencia ficción cinematográfica ha sido el hilo conductor de este estudio. Este género ha funcionado, y sigue haciéndolo, como el escenario idóneo donde establecer debates filosóficos, sociales, científicos sobre las implicaciones y consecuencias de los avances tecnológicos que se producen en la sociedad. Ha planteado diferentes escenarios que han conformado un imaginario cultural propio entorno a las expectativas hacia el futuro cuyo reflejo se aprecia en la asunción de un miedo colectivo hacia unos cambios producidos por las nuevas tecnologías que, en lugar de como grandes avances para la sociedad, el relato cinematográfico los presenta como apocalípticos.

Como hemos dejado patente en nuestra introducción, este estudio aborda las implicaciones de la irrupción de las nuevas tecnologías ligadas a la 4RI desde una perspectiva de comunicación y de género.

1. Por ello, hemos considerado relevante, en primer lugar, exponer una contextualización de la visión que ha tenido el cine de ciencia ficción sobre los avances tecnocientíficos. Podríamos decir que cada época cuenta con sus propios “miedos” consecuencia de la implantación de los mismos. Descubrimientos como la electricidad,

la radioactividad, los experimentos científicos, los viajes espaciales o la manipulación genética ocupan un lugar fundamental en el relato. Las primeras adaptaciones de historietas fantásticas desembocan en narraciones que utilizan la tecnología como excusa para abordar temas de marcado carácter social que, con el paso del tiempo, derivan hacia la espectacularidad de unos efectos especiales que primará por encima de otras características.

A continuación, abordamos preceptos de la teoría de la mirada masculina, fundamental para abordar los análisis que hemos llevado a cabo en este trabajo. La trascendencia de la obra de Laura Mulvey, origen de la misma, radica en la actualidad de unos planteamientos que han visto cómo hoy en día sigue siendo necesaria para abordar los análisis cinematográficos desde sus principios, según los cuáles la forma fílmica viene determinada por unos preceptos insertos dentro de una ideología patriarcal dominante. En este sentido, narratividad y espacio son dos conceptos fundamentales para entender el modo en el que aparecen representadas las mujeres. El voyeurismo y el fetichismo resultante de ello dan lugar a la aparición de una representación de las mujeres como objetos perfectos, creados para ser mirados por un espectador masculino, dejando así fuera la posibilidad de que las mujeres se sientan representadas por lo que ven en la pantalla. Sus principios siguen siendo hoy en día fundamentales para el abordaje crítico de los textos fílmicos al haber sentado las bases de unos análisis desde una perspectiva de comunicación y de género. Esta ha ayudado definitivamente a identificar los temas de género en medios de comunicación como el cine y la televisión y, aunque las cosas están cambiando lentamente, comprobamos cómo seguimos afrontando estos mismos problemas casi 50 décadas después.

2. Otro objetivo de nuestra investigación consistió en identificar las diferentes etapas por las que ha transcurrido la crítica fílmica feminista desde sus comienzos, en la década de los sesenta, cuando esta se acercó al cine como medio de transmisión de cultura y de ideas, lo que le llevó a visibilizar las reivindicaciones culturales frente al poder patriarcal, denunciando así el “paternalismo” implícito en ello. Una crítica, por otra parte, que ha evidenciado a lo largo del tiempo cómo el cine, instrumento fundamental de transmisión cultural, se sostiene y mantiene sobre la transmisión de mensajes y valores propios de las sociedades patriarcales. Así, los primeros análisis sobre el cine clásico dieron paso a unos análisis basados en la semiótica, el psicoanálisis y el materialismo. La labor de recuperación, revisión y

visibilización de las mujeres del mundo cinematográfico fue fundamental para poner en valor cómo su trabajo se había silenciado en pos de una industria en manos masculinas. Denunciaron cómo la representación de las mujeres venía determinada por estereotipos negativos de infantilización que las convertían en objetos sexuales en la mirada masculina. Hemos visto cómo, si en los años 60 clase e ideología dominaban el análisis de los textos fílmicos, en los setenta y ochenta esta evolucionó a favor de la raza y género abordando temas fundamentales para la mujer como las violaciones, el abuso marital, la atención en la infancia o el derecho al aborto.

La construcción de las identidades, la categoría “mujer” o la ruptura de la concepción sexo-género fueron otras de las líneas de estudio desde las que abordar el texto fílmico. El abanico se amplía al hacer partícipe e incorporar propuestas como los estudios de la negritud, las teorías *queer* o la tecnología. Ya en los años 90, la relación entre tecnología y género sirvió para abordar temas fundamentales para el feminismo como la maternidad, la reproducción o la representación. La concepción de la heterosexualidad como régimen político y centro normativo se pone en cuestión, tal y como hizo Foucault años antes, dando lugar a nuevas concepciones que rompen la estructura sexo-género. La crítica fílmica derivó hacia un replanteamiento de su propia concepción al ser cuestionada por ser “normativamente blanca”.

Por lo tanto, analizar y estudiar cómo las mujeres han sido y siguen siendo representadas en un medio de masas como es el cine es fundamental para hacer un análisis crítico. Sobre todo, por la influencia en las conductas y representaciones que vemos en las pantallas sobre cuestiones fundamentales como la orientación sexual o la identidad de género. Puesto que hoy en día vivimos inmiscuidos en una cultura fundamentalmente visual, es primordial aprender a leer las imágenes que los medios de comunicación de masas nos ofrecen. Estos, convertidos en instrumentos clave de formación y de asimilación de comportamientos y actitudes que generan imitación, ofrecen un gran abanico de posibilidades para un abordaje crítico de los contenidos, indispensable dada la potencialidad del cine como medio para generar discursos.

Las denuncias de la falta de presencia de mujeres en la industria del cine, así como la infrarrepresentación de las mismas y su subordinación respecto a los hombres siguen siendo un pilar fundamental en los análisis críticos feministas. Un campo, por

otra parte, en el que todavía queda mucho por explorar debido a la amplitud y diversidad de las diferentes propuestas audiovisuales existentes hoy en día.

La evolución y ampliación, por otra parte lógica, del foco analítico por parte de la crítica fílmica feminista –fundamentalmente llevada a cabo en el mundo anglosajón, con las críticas que esto ha acarreado con el paso del tiempo– ha supuesto cierto aperturismo en los paradigmas de análisis. Los trabajos llevados a cabo desde el ámbito de los estudios poscoloniales sacaron a la luz la necesidad de abordar los textos fílmicos de forma que estos análisis tuviesen en cuenta diferentes ángulos, realidades y perspectivas incidiendo en la importancia de poner en cuestión conceptos como el género, la raza o la clase.

Al poner el foco no tanto en la representación sino en el papel de las espectadoras, la labor que estas ejercen a la hora de enfrentarse a una creación fílmica es fundamental. La denuncia de De Lauretis sobre que “la mayoría de teorías disponibles de lectura, escritura, sexualidad, ideología o cualquier otra producción cultural, están construidas sobre narrativas masculinas de género” (1989: 33) es fundamental para entender los análisis de base psicoanalítica llevados a cabo por autoras como Mary Ann Doane en *Film and the masquerade: Theorising the female spectator* (1982). La propia evolución de los estudios sobre la identidad femenina llega a su punto álgido con la publicación en 1983 de *Manifiesto para Cíborgs* (Donna Haraway), asunto que abordamos en el Capítulo II. Se busca romper con los dualismos con los que hasta el momento se habían explicado los cuerpos incidiendo en la “transformación” de las mujeres en “extraños seres tecno orgánicos híbridos humanoides”. Estos preceptos precedieron a la evolución del análisis teórico sobre la relación tecnología y género, ejemplificado en las aportaciones de autoras como Plant (1991) o Kember (2003).

Las derivadas teóricas hacia planteamientos enmarcados dentro del ciberfeminismo (Hawthorne y Klein, 1991) evolucionan hacia la búsqueda de una construcción de los sujetos bajo el paraguas del desarrollo posthumanista (Kember, 2003), una corriente que viene determinada por una superación del humanismo que “no implica de verdad el fin de la humanidad sino el fin de una cierta concepción de lo humano” (Hayles, 1999). Se presenta, por tanto, como “un nuevo recurso para considerar la relación entre humanos y máquinas inteligentes” capaz de reconsiderar de manera “crítica y creativa en qué nos estamos convirtiendo” (Braidotti, 2015: 23),

planteamiento que sirve, por tanto, para abordar y analizar las interacciones con otros agentes “humanos y no humanos” (Braidotti, 2015: 16).

3. Como hemos ido apuntando a lo largo de este trabajo, nos ha resultado de suma importancia conocer las implicaciones y consecuencias de la implantación de la Cuarta Revolución Industrial, asunto que hemos abordado en el Capítulo IV. Para ello, hemos identificado nuevas propuestas cinematográficas que abordasen las implicaciones de los nuevos cambios sociales que se están produciendo como consecuencia de su establecimiento.

Entender el contexto en el que se producen estos cambios, hacer una aproximación a los pilares tecnológicos sobre los que se sostiene y conocer las tecnologías facilitadoras de la misma nos ha permitido abordar con mayor precisión los análisis propuestos. La forma cinematográfica, en este caso, se convierte en el medio desde el que denunciar y hacer patentes cuestiones fundamentales para la construcción de sociedades justas e igualitarias tras la aceptación de los cambios que ya se están produciendo en nuestra sociedad a raíz de la implantación de las tecnologías ligadas a la 4RI.

A lo largo de este Capítulo hemos realizado un recorrido por los estudios de las Teorías Feministas de la Tecnología en tanto en cuanto representan una aportación fundamental de la teoría feminista a diferentes ámbitos de la ciencia. De este modo, destacamos el papel fundamental que han tenido a la hora de visibilizar el trabajo de mujeres ligadas al ámbito científico-tecnológico, tratando de erradicar el pensamiento asumido por parte de la sociedad de que las mujeres son incompetentes tecnológicamente (Grint y Gill, 1995) y cómo actualmente estas abordan dicha relación desde una perspectiva global. Estas nos sirven, junto con la teoría fílmica feminista, como herramienta para el posterior abordaje crítico de las cintas estudiadas. Hemos querido destacar la importancia del cortometraje como fórmula de narración de nuevas propuestas cinematográficas, ya que permiten mayor libertad a la hora de llevar a cabo creaciones alejadas de los estándares más tradicionales. Los festivales de cine se han convertido, por tanto, en un medio esencial para la presentación de trabajos de nuevas realizadoras.

Con ello hemos querido destacar una creación fílmica elaborada por mujeres en un campo como la ciencia ficción, ligado tradicionalmente a lo masculino. No es baladí, sin embargo, que las mujeres opten por este formato como primera opción a la hora de llevar a cabo su incursión en la industria cinematográfica. Como venimos sosteniendo a lo largo de este trabajo, la cuestión económica aparece implícita a la hora de llevar a cabo un producto audiovisual.

Hemos podido comprobar, sin embargo, que estos se alejan de las tradicionales propuestas de otros productos de ciencia ficción. Interpelan a espectadores y espectadoras haciéndoles partícipes de propuestas que se circunscriben a ámbitos específicos de las preocupaciones e inquietudes consecuencia de la implantación de nuevas tecnologías desde planteamientos alejados de la espectacularidad. Los efectos que las mismas tendrán sobre el medio ambiente o sus repercusiones sobre la salud mental son aspectos que hemos identificado dentro de estas narraciones. Estas se convierten, por tanto, en asuntos que nos llevan a reflexionar sobre las consecuencias que pueden llegar a tener sobre las sociedades esta última revolución tecnológica en la que nos vemos inmersas.

En el Capítulo V buscábamos cuantificar la presencia de mujeres detrás de las cámaras en el cine de ciencia ficción con el objetivo de contrastar empíricamente nuestra tercera hipótesis de trabajo. Como resultado, se valida la teoría de que las principales categorías de la cadena de toma de decisión en la creación fílmica están copadas por hombres. Como consecuencia, esto condiciona la forma en la que los mensajes visuales se trasladan a los espectadores, reforzando estereotipos de género y fomentando así el enfoque androcéntrico de los mismos (Martínez-Collado Martínez & Navarrete Tudela, 2011). La exclusión de las mujeres creadoras como consecuencia de una menor inversión económica en sus trabajos se traduce directamente en una menor presencia de las mismas en una industria en la que la segregación vertical por género es la norma (UNESCO, 2021). En nuestro caso, hemos contrastado que existe una desproporción muy elevada de mujeres respecto a hombres. En este estudio, las mujeres representan solo el 4,1% de los cargos de responsabilidad fundamentales a la hora de llevar a cabo un producto cinematográfico. Por ello, sería fundamental establecer mecanismos de acceso a la financiación para que se reduzca la brecha digital de género, esa desigualdad que existe entre las personas en relación al acceso a las Tecnologías de

la Información y la Comunicación (TIC) que se pone de manifiesto en mayor medida cuando los análisis incorporan la perspectiva de género.

Entendemos que para reducir dicha brecha en el ámbito específico al que referimos nuestro estudio, las medidas de actuación deberían implantarse, sin embargo, con carácter general, actuando sobre la raíz del problema, que está en la brecha digital de género. Sería necesario establecer mecanismos de acción para la eliminación de los roles de género promoviendo el acceso a las TIC de todas las personas, potenciando la alfabetización digital de las mujeres y fomentando la visibilización de las mismas en el ámbito tecnológico.

El resultado de este estudio, como hemos comentado, ha arrojado unos desalentadores datos respecto a la presencia de mujeres en la industria cinematográfica. No solo eso, sino que, en el periodo analizado, hemos visto cómo estas fueron “desapareciendo” conforme la industria aeroespacial y militar estadounidense, en este caso, comenzó a ser parte estratégica de las políticas industriales, económicas y políticas de ese país. Cabe destacar, sin embargo, cómo a partir de los años 80 se aprecia un ligero aumento de la presencia de mujeres. Sin embargo, en ningún caso se alcanza la paridad en la industria, pues el nivel máximo de presencia de mujeres se sitúa en el 32,2% en la categoría de Producción en la última década. Cifras que distan mucho, como hemos señalado, de convertir a este género cinematográfico en un potencial escenario para la creación cinematográfica por parte de las mujeres. En este punto, hay que reconocer el intenso trabajo de los movimientos feministas y de la crítica feminista de sacar a la luz y poner en valor el trabajo de mujeres cineastas “olvidadas” por la Historia del Cine (Khun, 1982; Colaizzi 1995; Martínez Tejedor, 2008; Zecchi, 2014, 2015) así como el trabajo de organismos a favor de la igualdad en la industria han hecho que, cada vez, la industria cinematográfica sea un terreno menos vedado para las mujeres creadoras.

4. Otro de los objetivos planteados en nuestra investigación consistió en analizar la representación de figuras artificiales femeninas para contrastar en qué medida dicha representación es estereotipada y reproduce los roles típicos que la sociedad asigna a las mujeres por el hecho de serlo, es decir, otra vía de contraste de nuestra cuarta hipótesis. Para ello, hemos considerado necesario remontarnos a los orígenes mitológicos de la creación de vida artificial como fuente de la que han bebido

posteriormente diferentes creadores. Un continuo que se da a lo largo del tiempo y que, como no podría ser de otra manera, el cine ha heredado a través de un imaginario propio enmarcado dentro de un género específico, el de la ciencia ficción. Este ha sido otro de los puntos temáticos fundamentales a la hora de elaborar este trabajo. Como hemos visto y señalaremos a continuación, a lo largo del tiempo este ha desarrollado y construido unos pilares temáticos específicos donde los avances tecnológicos y sus aplicaciones e implicaciones quedan patentes en forma de tropos y características particulares que solo se aprecian en este género cinematográfico: viajes espaciales, modificaciones genéticas, viajes al futuro y al pasado, invasiones extraterrestres, mundos alternativos...

Precisamente, uno de esos tropos son las historias que tienen en su haber como protagonistas creaciones artificiales femeninas. En nuestro caso, el Capítulo VI tenía como finalidad analizar la representación, asignación social y estereotipos de robots, cíborgs, ginoides, clones, hologramas e inteligencias artificiales femeninas. Nuestra hipótesis de partida era la de que los estereotipos sexistas ampliamente estudiados en personajes cinematográficos femeninos se perpetúan en las creaciones artificiales del cine de ciencia ficción como consecuencia de un imaginario y una creación artística en manos masculinas. Hemos podido comprobar, una vez más, que la presencia de mujeres en la industria cinematográfica es muy escasa y que en esta muestra hay dos categorías en las que ni siquiera están presentes: fotografía y música. Esto ratifica lo que otros estudios ya han determinado y que nosotras hemos podido corroborar en capítulos anteriores, el de que hay áreas vedadas para las mujeres porque se consideran “territorio masculino”. Y no solo eso, sino que precisamente la fotografía es una de las áreas donde la mirada tiene más importancia. Cómo y qué muestran las imágenes o desde qué perspectiva se presentan son elementos fundamentales a la hora de configurar un imaginario hacia aquello que resulta de la pantalla. La nula presencia de mujeres en música es consecuencia de una concepción de dicha actividad como territorio masculino. Esto, unido a la falta de medidas que permitan compatibilizar la vida profesional con la personal hace que las mujeres se vean expulsadas del sistema.

Conviene destacar que, en la dirección, solo dos mujeres ocupan este cargo, Lana y Lilly Wachowski. Cabría preguntarse, al igual que lo hacen otros estudios internacionales, (Stone & Flores, 2019) qué hubiese sucedido si, a la hora de buscar financiación para la película, hubiesen sido leídas en aquel momento como mujeres en

vez de como hombres. Como hemos ido comprobando a lo largo de este estudio, este es uno de los escollos más importantes a los que se enfrentan las mujeres a la hora de llevar a cabo un producto audiovisual. No hay que olvidar que esta cinta marcó un antes y un después en la creación fílmica de ciencia ficción. Una sola de las escenas del filme sigue siendo hoy en día una de las más caras de la historia del cine, y solo esta acaparó la mayor parte del presupuesto. Es más, para esta película se creó específicamente un nuevo efecto especial, el conocido como ‘bullet time’. Sin duda, es pertinente plantearse: ¿Se hubiesen llevado a cabo estas cintas, unas de las más caras producidas hasta ese momento, si las hermanas Wachowski se hubiesen presentado como mujeres al solicitar financiación? Aunque evidentemente no podemos reescribir el pasado, creemos que sí es posible responder que no, a tenor de los argumentos ya expuestos: barreras financieras de género, una industria dominada por hombres, los estereotipos en los sets de rodaje, la conciliación laboral y las decisiones de contratación excluyentes (Núñez, 2010; Smith, Pieper, Choueiti, 2014; Aguilar Carrasco, 2018).

En relación a los análisis de estereotipos, a estos personajes se les dota de identidad al nombrarlos pero, en su representación, siguen siendo figuras imaginadas desde una perspectiva caucásica heteronormativa que desemboca en una representación de figuras fruto de las fantasías de hombres caucásicos que reflejan tanto sus tendencias sexuales como sus fantasías. Las figuras de las cibernéticas aparecen con claros signos de connotaciones sexuales. En definitiva, son productos creados para espectadores masculinos, con lo que las mujeres solo pueden identificarse con ellos a través del travestismo. Estas cintas no se crean para que las mujeres se sientan identificadas con los personajes. Es más, las espectadoras se ven obligadas a ver en la pantalla cómo dichas representaciones femeninas son utilizadas y maltratadas con un fin, que suele ser la búsqueda de solución a un problema planteado por hombres.

Hemos podido comprobar, por tanto, cómo estas figuras no logran desprenderse de unos mandatos de género que se mantienen en el tiempo como consecuencia de la persistencia de una mirada masculina que impide romper con los parámetros de género socialmente establecidos (Mulvey, 1975). En este sentido, este estudio confirma el deber de establecer herramientas que permitan a las mujeres acceder a una industria cultural altamente masculinizada, así como la necesidad de llevar a cabo una representación de las figuras femeninas de ficción alejada de los estereotipos de género tradicionalmente asociados a las mujeres.

Plantearse la representación de los cuerpos implica desgranar la forma en la que narrativamente están descritos. Muchas de estas narrativas presentan las dinámicas de género según los parámetros de un creador masculino que trata a la máquina femenina como su posesión. La feminización de estas figuras sigue siendo un medio empleado con el cuál estos tratan de mantener la idea patriarcal de la sumisión de las mujeres ante una autoridad masculina.

El trasfondo feminista de estas narrativas cinematográficas se hace patente en dos extremos: por un lado, cuando estas creaciones triunfan sobre sus opresores masculinos y, por otro, cuando estas criaturas evolucionan desde una ignorancia infantil a la adquisición del conocimiento de su cuerpo tecnológico.

Estas narrativas vendrían a corroborar los preceptos feministas que consideran que el cuerpo humano y sus atributos físicos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la conciencia, en este caso, en una similar a la humana (Mavridou, 2016). El triunfo sobre los opresores masculinos y su evolución de entidades infantilizadas a seres complejos, conocedores del entorno y de sus características, permiten la liberación de las mismas de sus opresores, dejando patente la esperanza de su emancipación de seres infantiles a mujeres liberadas de las opresiones patriarcales, desafiando así la autoridad masculina. Los cuerpos, por tanto, no son meras carcasas, sino el lugar desde el que desarrollar la plena conciencia y la autonomía personal (Hayles, 1999).

BIBLIOGRAFÍA

Abad Vila, M. (2016): “Amores mecánicos, coitos digitales y emociones de poliuretano. El cine, ¿augur evolutivo de la sexualidad humana durante el siglo XXI?”, *Rev Med Cine*, 12(4), pp. 217-235.

Adams, P. (2012): *Women in Science Fiction: Opportunities and Constraints of Representations*, *Postfeminist Worlds*.

Aladro Vico, E. (2016): “Comunicación como traducción”, *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 21, pp. 233-241. DOI: <https://doi.org/h34m>.

Alexander, M. J., & Mohanty, C. T. (2004): Genealogías, legados, movimientos, en *Otras inapropiables: feminismo desde las fronteras* (pp. 137-184), Madrid, Traficantes de sueños.

Álvarez-Hernández, C., González de Garay-Domínguez, B. y Frutos-Esteban, F.J. (2015): “Representación de género. Las películas españolas contemporáneas de adolescentes (2009-2014)”, *Revista Latina de Comunicación Social*, nº 70, pp. 934 a 960. Disponible en <http://www.revistalatinacs.org/070/paper/1079/49es.html>. DOI: 10.4185/RLCS-2015-1079

Anzaldúa, G. (2007): “Movimientos de rebeldía y las culturas que traicionan”, *Multitudes*, 29 (2), 051-060.

Aguilar Carrasco, P. (2018): *El papel de las mujeres en el cine*, Madrid, Santillana Educación.

Aguilar Carrasco, P. (2008): *¿Somos las mujeres de cine? Prácticas de análisis fílmico*, Oviedo, Instituto Asturiano de la Mujer.

Althusser, L. (2003): *Ideología y aparatos ideológicos del Estado. Freud y Lacan*, Buenos Aires, Nueva Visión.

Álvarez-Hernández, C.; González de Garay-Domínguez, B. & Frutos-Esteban, F.J. (2015): “Representación de género. Las películas españolas contemporáneas de

adolescentes (2009-2014)”, *Revista Latina de Comunicación Social*, 70, pp. 934-960.
DOI: 10.4185/RLCS-2015-1079.

Amurrio Vélez, M., Larrinaga Rentería, A., Usategui Basozobal, E., & Del Valle Logroño, A. I. (2012): “Los estereotipos de género en los/las jóvenes y adolescentes”, Donostia: Eusko Ikaskuntza.

Aparicio, C; Ruiz, J. & Yáñez, J. (2021): *Cartografías. Mapas del cortometraje español (2010-2019)*, Festival de Cine de Alcalá de Henares/ Comunidad de Madrid: Madrid.

Arochena, F. L. (2017): “Discriminación múltiple: El estado de la cuestión y algunas reflexiones”, *Aequalitas: Revista jurídica de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres*, (41), 29-40.

Arranz, F. (2017): *Mujeres y hombres en el cine español. Una investigación empírica*, UCM:, Madrid. Disponible en <https://cimamujerescineastas.es/wp-content/uploads/2020/05/informe-fatima-arranz-2007.pdf>

Arranz, F. (2020): *Estereotipos, roles y relaciones de género en series de televisión de producción nacional: un análisis sociológico*, Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades, Madrid, Ministerio de Igualdad.

Arteseros Valenzuela, J., Arbiol Carmen, J. (2016): “La aportación cultural de los festivales de cine: Mostra Internacional de Cinema Educatiu (MICE) como caso de estudio”, *Miguel Hernández Communication Journal*, nº7, pp. 443-462, UMH.

Asimov, I. (2008): *El robot completo*, Madrid, Alamut.

Anderson, G. O. (2010): *Loneliness Among Older Adults: A National Survey of Adults 45+*, Washington, DC, AARP Research.

Barleta, E., Pérez, G., & Sánchez, R. (2020): “La revolución industrial 4.0 y el advenimiento de una logística 4.0”, CEPAL.

Barthes, R. (1989): *La cámara lúcida. Notas sobre fotografía*, Barcelona, Ediciones Paydós Ibérica.

- Baudry J.L. (1975): “Le dispositif”, *Communications*, 23, pp. 56-72. DOI: <https://doi.org/10.3406/comm.1975.1348>
- Beauvoir, S. (2015): *El segundo sexo*, Madrid, Cátedra.
- Belmonte, J. y Guillamón, S. (2008): “Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV”, *Comunicar*, nº 31, v. XVI. DOI: 10.3916/c31-2008-01-014
- Berger, J. (2002): *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Bernárdez Rodal, A. (2015): *Mujeres en medio (s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género*, Madrid, Editorial Fundamentos.
- Bernárdez Rodal, A. (2019): *Soft power: heroínas y muñecas en la cultura mediática*, Madrid, Editorial Fundamentos.
- Bernárdez Rodal, B; Padilla-Castillo, G. (2018): “Mujeres cineastas y mujeres representadas en el cine comercial español (2001-2016)”, *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 1247-1266. DOI: 10.4185/RLCS-2018-1305
- Billson, A. (2018): “The final frontier: how female directors broke into sci-fi”, *The Guardian*. Disponible en: <https://www.theguardian.com/film/2018/mar/16/female-directors-science-fiction-sci-fi-patty-jenkins-ava-duvernay>
- Binimelis, M. (2015): “Perspectivas teóricas en torno a la representación de las mujeres en el cine: una breve aproximación histórica”, *Secuencias: revista de historia del cine*, nº 42, pp. 8-34. DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/secuencias2016.42.001>
- Blanco-Ruiz, M. (2022): “Relaciones amorosas mediadas por los algoritmos. El uso de las redes sociales y dating apps entre adolescentes”, *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 7(1), 12-30.
- Braidotti, R. (2015): *Lo posthumano*, Barcelona, Editorial Gedisa.
- Braidotti, R. (2002): “Un ciberfeminismo diferente”, www.e-mujeres.net. Disponible en: <https://bit.ly/3bHr85n>
- Braidotti, R. (2013): *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming*, Cambridge, John Wiley & Sons.

- Bolen, J. S. (2003): *Las diosas de la mujer madura: Arquetipos femeninos a partir de los cincuenta*, Barcelona, Kairós.
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*, Barcelona, Paidós.
- Bou, N. (2006): *Diosas y tumbas: Mitos femeninos en el cine de Hollywood*, Barcelona: Icaria.
- Bourdieu, P. (2000): *La dominación masculina*, Barcelona, Anagrama.
- Butler, J. (1993): *Critically Queer*, GLQ, vol. 1, pp. 17-32. DOI: <https://doi.org/10.1215/10642684-1-1->
- Butler, J. (2018): *El género en disputa*, Barcelona, Espasa Libros.
- Bruner, J. (2004): *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*, Barcelona, Gedisa.
- Capapé, E. (2020): Nuevas formas de consumo de los contenidos televisivos en España: una revisión histórica (2006-2019).
- Capra, F. (1996): *La trama de la vida*. Barcelona, Anagrama.
- Cárdenas, J. (2008): *Investigación cuantitativa* (vol. 8), Berlín, trAndeS.
- Carby, H. V. (2004): White woman listen! Black feminism and the boundaries of sisterhood, en *Empire strikes back* (pp. 211-234), Routledge.
- Carrera, P., Blanco-Ruiz, M., Andújar, C. S. D. B. (2020): Consumo mediático entre adolescentes. Nuevos medios y viejos relatos en el entorno transmedia, *Historia y comunicación social*, 25(2), 563.
- Carvajal-Carrascal, G., & Caro-Castillo, C.V. (2009): “Soledad en la adolescencia: análisis del concepto”, *Aquichan*, 9(3), pp. 281-296. Disponible en: <https://bit.ly/3R8O4ut>
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991): *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós.

- Casetti, F., & Di Chio, F. (1999): *Análisis de la televisión: instrumentos, métodos y prácticas de investigación*, Barcelona, Paidós.
- Casetti, F. (2004): *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra.
- Castaño, C. (2005): *Las mujeres y las tecnologías de la información. Internet y la trama de nuestra vida*, Madrid, Alianza Editorial.
- Castaño, C. (Dir.) (2008): *La segunda brecha digital*, Madrid: Cátedra.
- Castejón Leorza, M. (2004): “Mujeres y cine: Las fuentes cinematográficas para el avance de la historia de las mujeres”, *Berceo*, 147, pp. 303-327.
- Chatman, S. (2013): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*, Barcelona, RBA.
- Crenshaw, K. (1989): “Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics”, *University of Chicago Legal Forum*: Vol. 1989, 8. Disponible en: <https://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8>
- Crenshaw, K. (1991): “Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color”, *Stanford Law Review*, Vol. 43, No. 6 (Jul., 1991), pp. 1241-1299. DOI: <https://doi.org/10.2307/1229039>
- Clute, J., Langford, D., Nicholls, P., Sleight, G., (2022): www.sf-encyclopedia.com.
- Clover, C. J. (1993): *Men, woman and chainssaws: gender in the modern horror film*, Nueva Jersey, Princeton University Press.
- Colaizzi, G. (1990): *Feminismo y teoría del discurso*, Madrid, Cátedra.
- Colaizzi, G. (1993): “Mujeres y escritura, ¿una habitación propia? Notas sobre una paradoja”, *Mujeres y literatura*, coord. Angels Carabí, Marta Segarra, Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Colaizzi G. (1995): *Feminismo y teoría fílmica*, Valencia, Episteme.

Colaizzi, G. (2001): “El acto cinematográfico: género y texto filmico”, *Lectora: revista de dones i textualitat*, nº 7, pp. 5-13.

Colaizzi, G. (2014): *La pasión del significante*, Madrid, Biblioteca Nueva.

Conor, B. (2021): *Género & creatividad: Progresos al borde del precipicio, edición especial*, UNESCO.

Conrad, D. (2011): “Femmes Futures: one hundred years of female representation in sf cinema”, *Science Fiction Film and Television*, 4(1), pp. 79-99. DOI: 10.3828/sfftv.2011.5

Cook, P. (1983): “Melodrama and the Women’s Picture”, en Sue Aspinall y Robert Murphy (eds.), *BFI Dossier 18: Gainsborough Melodrama*, Londres, British Film Institute.

Cook, P. & Johnston, C. (1990): “The place of woman in the cinema of Raoul Walsh”, en Patricia Arens *Issues in Feminist Film Criticism*, Bloomington: Indiana University Press, pp. 19-27.

Córdoba Guardado, S. (2007): *La representación del cuerpo futuro*, tesis doctoral.

Cortés Quesada, J. A., Barceló Ugarte, T., & Fuentes Cortina, G. (2022): Estudio sobre el consumo audiovisual de la Generación Z en España, *Fonseca, Journal of Communication*, 24, 2022, pp. 19-32. DOI: <https://doi.org/10.14201/fjc.28216>

Creed, B. (1990): “Alien and the monstrous-feminine”, en Annette Khun eds., *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema*, Nueva York: Verso.

Cruzado Rodríguez, Á. (2005): “Elvira Notari. Unos ojos napolitanos detrás de la cámara”, *Revista Internacional de Culturas y Literaturas*, nº 1, 34-42, pp. 19-23.

Cruzado Rodríguez, M. D. L. A. (2009): *Mujeres y cine. Discurso patriarcal y discurso feminista, de los textos a las pantallas*, Tesis doctoral.

Cuadrado Alvarado, A. (2003): “El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales”, *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (1), pp. 13-27.

- Cuenca Suárez, S., (2019): *La representatividad de las mujeres en el sector cinematográfico del largo español*, Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales CIMA. Disponible en https://cimamujerescineastas.es/wp-content/uploads/2021/03/informe-cima-2019.pdf_pf0000375713
- D'Argemir, D. C. (2008): “Construyendo imaginarios, identidades, comunidades: el papel de los medios de comunicación”, *Retos teóricos y nuevas prácticas*, Ankulegi Antropologia Elkartea, pp. 179-208.
- Davis, A. Y. (2005): *Mujeres, raza y clase*, (Vol. 30), Madrid, Ediciones Akal.
- Dehaene, L., Hakwan, K. (2017): “What is consciousness, and could machines have it?”, en *Science* 358(6362), pp. 486-492. DOI: <https://doi.org/gckcpn>
- De Lauretis, T. (1992): *Alicia ya no. Feminismo, semiótica, cine*, Madrid, Cátedra.
- De Lauretis, T. (1989): *La tecnología del género*, pp. 1-30. Traducción de Ana María Bach y Margarita Roulet, Londres, McMillan Press.
- De León, D. C., Monfort, S. R., Raspitina, A., & Zoreda, A. J. (2021): La influencia de la ciencia ficción en la tecnología y la robótica, *CIC: Cuadernos de información y comunicación*, (26), 161-173.
- Delicado-Moratalla, L. (2021a): “Tecnología e inteligencia artificial como nuevo paradigma de la prostitución y la pornografía”, *Libre pensamiento*, nº 105, pp. 35-42.
- Delicado-Moratalla, L. (2021b): “La robot sexual y la pornografía: la ilusión del poder masculino y la fantasía de cosificar a las mujeres”, *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 6(1), 219-246.
- De Samóstrata, L. (1996): “Relatos Verídicos”, en *Obras*, 13-14, Madrid, Biblioteca Clásica Gredos.
- Demos, R. (1960): “Lying to Oneself”, *The Journal of Philosophy*, vol. 57, nº 18, pp. 588-595. DOI: <https://doi.org/10.2307/2023611>
- Denzin, N. K. Lincoln Y.S. Coord. (2012): *El campo de la investigación cualitativa* (vol. 1), Barcelona, Gedisa.

Díaz, R. B., Francolí, J. F., & Martínez, C. P. (2017): “La industria 4.0: El estado de la cuestión”, *Economía industrial*, (406), 151-164.

Di Minico, E. (2017): “Ex-Machina and the Feminine Body through Human and Posthuman Dystopia”, *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 17 (1), 67-84.

Doane, M. A. (2012): “Film and the masquerade: Theorising the female spectator”, *Screen*, 23 (3-4), 74-88. DOI: <https://doi.org/10.1093/screen/23.3-4.74>

Dos, M. (2010): “Almas de metal: La mujer como creación científica en el cine”, *Dossiers feministes*, 14, pp. 20-33.

Egri, L. (1947): *Cómo escribir un drama*, Buenos Aires, Bell.

Escudero Pérez, J. (2010): *Tecnoheroínas: identidades femeninas en la ciencia ficción cinematográfica*, Oviedo, KRK Ediciones.

Escudero Pérez, J. (2013): “«More human than human»: Instrumentalización y sublevación de los sujetos artificiales”, *Secuencias*, 38, pp. 65-89.

Espinar, E. (Coord.) (2009): “Género y nuevas tecnologías de la información y comunicación”, *Revista Feminismo/s*, nº 14, Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante, Alicante.

Firestone, S. (1976): *La dialéctica del sexo. La defensa de la revolución feminista*, Barcelona, Kaidós.

Flick, U. (2007): *Introducción a la investigación cualitativa*, Madrid, Morata.

Franco, Y. G. (2018): La brecha salarial: una forma de violencia de género estructural e invisible, *Dykinson*, pp. 155-172.

Foster, G.A. (1997): *Women filmmakers of the Africana and Asian diaspora: Decolonizing the gaze, locating subjectivity*, Southern Illinois University Press.

Fernández, P., y Díaz, P. (2002): *Investigación cuantitativa y cualitativa*, vol. 4, A Coruña, Cad aten. Primaria.

- Fox Keller, E. (2001): “Reflexiones sobre género y ciencia”, *Asparkía. Investigación feminista*, pp. 149-153.
- Freud, S. (1915): *Instincts-and-their-Vicissitudes*. Disponible en <http://dravni.co.il/wp-content/uploads/2014/05/Freud-S.-1915.-Instincts-and-their-Vicissitudes.pdf>
- Fraguas, T. (2014): “El futuro del calor humano”, *La Marea*, 11-02-2014. Disponible en: <https://bit.ly/3R5PuWJ>
- Galán Fajardo, E. (2006): “Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva”, *ECO-PÓS*, 9 (1), pp. 58-81, Madrid: UC3M.
- Gamber, W. (1995): “‘Reduced to Science’: Gender, Technology, and Power in the American Dressmaking Trade, 1860-1910”, *Technology and Culture*, 36 (3), pp. 455-482.
- Gamson, W. A., Croteau, D., Hoynes, W., & Sasson, T. (1992): Media images and the social construction of reality. *Annual review of sociology*, 18 (1), 373-393.
- García-Adánez, I. (2010): *Autómata centroeuropea busca... Nuevas figuras femeninas ante la emancipación de la mujer en De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina* (Fernando Broncano y David H. de la Fuente, pp. 197-230), Madrid, Lengua de trapo.
- García Reina, L. (2004). Juventud y medios de comunicación. La televisión y los jóvenes: Aproximación estructural a la programación y los mensajes. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 11 y 12, 115-129.
- Gelabert, T. S. (2017): Repensando la interseccionalidad desde la teoría feminista, *Agora. Papeles de Filosofía*, 36(2).
- Gill, R. (2007): “Postfeminist media culture: elements of a sensibility”, *European Journal of cultural studies*, 10, nº 2, pp.147-166.
- Gill, R. (2007): *Gender and the Media*, Cambridge, Polity.

- Grint, K y Gill, R (1995): *The gender-technology relation: contemporary theory and research*, Londres, Taylor Francis.
- Gómez González, S. (2019): De Ellen Ripley a Capitana Marvel: Análisis del papel de la mujer en el cine de ciencia ficción, Universidad de Sevilla: Sevilla.
- Grossocordón Cortecero, C. (2019): “Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico”, *Comunicación y Métodos*, 1 (1), pp. 9-28.
DOI: <https://doi.org/10.35951/v1i1.18>.
- Grosz, E. (2020): *Volatile bodies: Toward a corporeal feminism*, Londres, Routledge.
- Guarinos, V. (2008): “Mujer y cine”, en T. Núñez Domínguez, F. Loscertales Abril (Eds.), *Los medios de comunicación con mirada de género*, Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer, pp. 103-120.
- Gubern, R. (2016): *Historia del cine*, Barcelona, Lumen.
- Haley, G. (2015): *Ciencia ficción. Crónica visual del género más apasionante de la galaxia*, Barcelona, Lunweg.
- Haraway, D. J. (1995): “Manifiesto para cíborgs”, en *Ciencia, cíborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid.
- Hardy, P. (1984): “Science Fiction”, *The Aurum film Encyclopedia*, Aurum Press.
- Harper, N. (2020): *Digital Future Society. Towards gender equality in digital welfare*, Barcelona.
- Haskell, M. (2016): *From reverance to rape: the treatment of women in the movies*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Hawthorne, S., & Klein, R. (Eds.). (1999): *Cyberfeminism: Connectivity, critique and creativity*, Spinifex Press.
- Hayles, K. (1999): “How We Became Posthuman: Virtual Bodies”, *Cybernetics, Literature and Informatics*, The University of Chicago Press: Chicago.

Hernández de la Fuente, D. H. (2010): *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*, Ed. Fernando Broncano y David H. de la Fuentes, Madrid, Lengua de trapo.

Herranz, C., Lorente, J., & Sánchez, I. (2017): “Una mirada desde la interseccionalidad a la brecha digital”, Conferencia. XIII Congreso de AECPA. Disponible en: <https://aecpa.es/files/view/pdf/congress-papers/13-0/1889/>

Hesíodo, (1997): “Trabajos y días”, en *Obras y fragmentos*, Biblioteca clásica Gredos, Madrid.

Hodgens, R. (1959). “A Brief, Tragical History of the Science Fiction Film”, *Film Quarterly*, 13(2), 30-39. DOI: <https://doi.org/10.2307/1210020>.

Hooks, b. (2015): *Black looks. Race and representation*, Nueva York, Routledge.

Huyssen, A. (1981): “The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang’s Metropolis”, *New German Critique, Special Double Issue on New German Cinema*, 24/25, pp. 21-237. DOI: <https://doi.org/10.2307/488052>.

Iadevito, P. (2014): “Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación”, *Universitas humanística*, (78), pp. 211-237.

Igartua, J. J., & Humanes, M. L. (2004): El método científico aplicado a la investigación en comunicación social, *Journal of health communication*, 8 (6), 513-528.

Johnston, C. (1999): “Women 's cinema as counter cinema”, en *Feminist Film Theory. A Reader*, Sue Thornham eds: New York University Press.

Joyanes Aguilar, L. (2018): *Industria 4-0: la cuarta revolución industrial*, Marcombo: Barcelona.

Jurado Martín, M. y Julián Martínez Cano, F. (2016): “Estrategias innovadoras en la difusión del cortometraje: Qué la fuerza te acompañe”, *Miguel Hernández Communication Journal*, nº7, UMH, pp. 353- 359.

Jung, C. (2008): *Tipos psicológicos*, Barcelona, Edhasa.

- Kac-Vergne, M. (2016): “Sideline Women in Contemporary Science-Fiction Film”, *Miranda. Revue pluridisciplinaire du monde anglophone/Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world*, 12.
<https://doi.org/10.4000/miranda.8642>.
- Kaplan, A. (1983): *Las mujeres y el cine: a ambos lados de la cámara*, Madrid, Cátedra.
- Kember, S. (1998): *Virtual anxiety: photography, new technologies, and subjectivity*, Manchester, Manchester University Press.
- Kember, S. (2003): *Cyberfeminism and Artificial Life*, Londres, Routledge.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002): *Investigación del comportamiento*, México D.F., McGraw Hill.
- Killeen, C. (2002): “Loneliness: an epidemic in modern society”, *Journal of advanced nursing*, vol. 28, nº 4, pp. 762-770. DOI: <https://doi.org/cprmj6>
- Kuhn, A. (1991): *Cine de mujeres. Feminismo y cine*, Madrid, Cátedra.
- Laguarda, P. (2006): “Cine y estudio de género: imagen, representación e ideología. Notas para un abordaje crítico”, *La Aljaba*, vol. X.
- Langouche, V. (2021): *Gender Representation in the Short Film Industry*.
- Lasierra Pinto, I., y Bonaut Iriarte, J. (2016): “Estrategias narrativas y estéticas en el paso del cortometraje al largometraje: análisis del caso de Paula Ortiz”, *Miguel Hernández Communication Journal*, nº7, UMH, pp. 419 - 441.
- Lauzen, M. M. (2020): *It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2019*. Disponible en https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2020/01/2019_Its_a_Mans_Celluloid_World_Report_REV.pdf
- Lauzen, M. M. (2021): *The Celluloid Ceiling: Behind-the-Scenes Employment of Women on the Top U.S. Films of 2020*. Disponible en https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2021/01/2020_Celluloid_Ceiling_Report.pdf

- Lech, I. (2010): “Imágenes del autómatas femenino”, en *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina* (Fernando Broncano y David H. de la Fuente, pp. 368-389), Madrid, Lengua de trapo.
- LeCompte, M.D. (1995): “Un matrimonio conveniente: diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas”, *Relieve*, vol. 1, nº. 1.
- Lerman, N. E., Mohun, A. P., & Oldenziel, R. (1997): “The Shoulders We Stand on and the View from Here: Historiography and Directions for Research”, *Technology and Culture*, 38(1), pp. 9-30.
- Lesage, J. & Eerens, P. (1979): “Feminist Film Criticism”, *Theory and Practice in Sexual Stratagems*, New York.
- Light, J. S. (1999): “When computers were women”, *Technology and Culture*, 40 (3), pp. 455-483.
- Lorde, A. (1984): *La hermana, la extranjera. Artículos y conferencias*, Madrid. Disponible en: www.unapalabraotra.org
- Loscertales, F., & Núñez, T. (2009). “La imagen de las mujeres en la era de la comunicación”, *Ic revista científica de información y comunicación*, (6).
- Lousada Arochena, F. (2017): “Discriminación múltiple: El estado de la cuestión y algunas reflexiones”, *Aequalitas: Revista jurídica de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres*, nº 41, 2017, pp. 29-40.
- Luckhurst, R.(1994): “The many deaths of science fiction: a polemic”, *Science fiction studies*, vol. 2. Diponible en <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/62/luckhurst62art.htm>
- Martínez-Collado Martínez, A. y Navarrete Tudela, A. (2011): “Mujeres e (industria) audiovisual hoy: involución, experimentación y nuevos modelos narrativos”, en Barrios Vicente, I. M. (Coord.) *Mujeres y la sociedad de la Información, Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 12, nº 2. Universidad de Salamanca, pp. 8-23. DOI: <https://doi.org/10.14201/eks.8271>

- Martínez Tejedor, M. C. (2008): “Mujeres al otro lado de la cámara: ¿dónde están las directoras de cine?”, *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, (20-21). DOI: <https://doi.org/h34n>
- Martínez i Surinyac, G. (1998): *El guión del guionista: El desarrollo del guión desde la idea al guión literario*, Barcelona, CIMS.
- Matamoros, I. (2020): “¿En qué consiste el ‘sextech’ (el sexo que practicaremos en el futuro)?”, *El País*, 19-12-2020. Disponible en: <https://bit.ly/3yhQvIN>
- Mavridou, I. (2016): *Gender, (Dis) Embodiment, and the Image of AI and Robot in Spike Jonze 's Her and Alex Garland' s Ex Machina*, Aristotle University of Thessaloniki: Tesalónica.
- Mayne, J. (1993): *Cinema and Spectatorship*, Londres, Routledge.
- McMahan, A. (2014): *Guy Blaché: Lost Visionary of the Cinema Bloomsbury*, Nueva York.
- McRobbie, A. (2009): *The aftermath of feminism: Gender, culture and social change*, Londres, Sage.
- Mc Robbie, A. (2017): “Post-feminismo y cultura popular: Bridget Jones y el nuevo régimen de género”, *Investigaciones feministas*, vol. 8, nº. 2, pp. 323-335. DOI: <https://doi.org/h34p>
- Medina, J. I. G. V. (2018): “Una nueva epidemia asola la sociedad occidental: la soledad”, *Razón y fe*, 277(1431), 51-62.
- Medina, R., & Zecchi, B. (2020): Technologies of age: the intersection of feminist film theory and aging studies, *Investigaciones Feministas*, 11(2), 251-262.
- Megalópolis, P. (2000): *Historia Universal bajo la República Romana*, Madrid, Gredos.
- Mellen, J. (1974): *Women and their sexuality in the new film*, Nueva York, Horizon Press.
- Metz, C. (2001): *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Paidós.

- Merás, L. (2014): “Replicantes o sumisas: El cyborg femenino desde Blade Runner”, *Sesión no numerada: revista de letras y ficción audiovisual*, (4), pp. 7-33.
- Moore, R. (2014): “Postmodernism and Punk Subculture: Cultures of Authenticity and Deconstruction”, *The Communication Review*, 7:3, 305-327. DOI: <https://doi.org/dxcg5g>
- Moriente, D. (2016): “Sujetos sintéticos. Notas sobre la imagen del ser artificial”, *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, (UAM) XVIII*, pp. 149-166.
- Mulvey, L. (1988): “Placer visual y cine narrativo”, *Eutopías*, Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo. Documentos de Trabajo 2ª época. Versión castellana de Santos Zunzunegui.
- Mulvey, L. (1989): Afterthoughts on ‘Visual pleasure and narrative cinema’ inspired by King Vidor’s *Duel in the Sun* (1946), *Visual and other pleasures* (pp. 29-38), Londres, Palgrave Macmillan UK.
- Müller, M. S. (2021): “El camino de las heroínas en tiempos de ciencia ficción”, *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (142). DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi142>.
- Muñoz Corcuera, A. (2009): “Realidad virtual y memorias posibles: apuntes sobre la presencia de mundos virtuales en el cine postmoderno de ciencia-ficción”, *Eikasía. Revista de Filosofía*, año IV, 24, extr. pp. 1-10.
- Novell, N. (2005): “De Terminator a Terminatrix: Representaciones y estereotipos de género”, *Lectora: revista de dones i textualitat*, 11, pp. 171-178.
- Núñez Domínguez, T. (2010): “Mujeres directoras de cine: un reto, una esperanza”, *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, nº 37 julio - diciembre, pp.121-133, Sevilla, Universidad de Sevilla.
- Núñez Domínguez, T., Silva Ortega, M., & Vera Balanza, T. (2012): *Directoras de cine español. Ayer, hoy y mañana, mostrando talentos*, Sevilla, Fundación Audiovisual de Andalucía y Universidad de Sevilla.
- Ojeda, J. (2019): *Robots de cine. De María a Alita*, Madrid, Diábolo Ediciones.

ONTS (2022): *Brecha digital de género*, Madrid, Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital.

Owsianik, J., Dawson R. & Cole, B. (2020): *Future of sex*. Disponible en: <https://bit.ly/3nDGE5a>

Ovidio Nasón, P. (1992): *Metamorfosis*, vol. I, pp. 22-26, Madrid, Biblioteca Clásica Gredos.

Parlamento Europeo (2022): Informe sobre la inteligencia artificial en la era digital (2020/2266(INI)). Comisión Especial sobre Inteligencia Artificial en la Era Digital. Disponible: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0088_ES.pdf

Parrondo Coppel, E., & González-Hortigüela, (2016): “Releyendo a Laura Mulvey 40 años después: Historiografía y feminismo”, *Secuencias: Revista de historia del cine*, DOI: <https://doi.org/10.15366/secuencias2016.42.003>

Parrondo Coppel, E. (1995): “Feminismo y cine: notas sobre treinta años de historia”, *Secuencias. Revista de historia del cine*, nº 3, pp. 9-20. DOI: <https://doi.org/10.15366/secuencias2016.42.003>

Parker-Starbuck, J., & Mock, R. (2011): “Researching the Body in/as Performance”, *Research methods in theater and performance*, pp. 210-235, Edinburg University Press.

Pedraza, P. (2000): *Fritz Lang. Metrópolis. Estudio crítico*, Barcelona, Paidós.

Pedraza, P. (2001): “La amante mecánica (Vanguardia y máquina)”, *Trama y fondo: revista de cultura*, 11(4).

Pérez Rufí, J.P. (2016): “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica”, *Razón y Palabra*, vol. 20(95), pp. 534-552.

Phelan, P. (1993): *Unmarked: The Politics of Performance*, Londres, Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203359433>.

Plant, S. (1998): *Ceros y unos, mujeres digitales y tecnocultura*, Barcelona, Destino.

Platón (1990a): “Protágoras”, *Diálogos*, vol. I, 11d, Madrid, Biblioteca Clásica Gredos.

Platón (1990b): “Menón”, *Diálogos*, vol. II, pp. 283 a la 337, Madrid, Biblioteca Clásica Gredos.

PwC (2022): *Informe Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026*. Disponible en: <https://www.pwc.es/es/entretenimiento-medios/assets/global-entertainment-media-outlook-2022-2026-spain.pdf>

Quin, R., & McMahon, B. (1997): *Historias y estereotipos*, Madrid, Ediciones de la Torre.

Ravetz, A. (1965): “Modern technology and an ancient occupation: housework in present-day society”, *T&C*, vol. 6, n° 2, pp. 256-260. DOI: <https://doi.org/drk737>

Rich, R. B. (1978, 2005): “The crisis of naming in feminist film criticism”, *Jump cut: a review of contemporary media*. Disponible en: <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC19folder/RichCrisisOfNaming.html>

Rivière, Joan. (2007): *La femineidad como máscara*. Traducción de Adriana Velásquez y María Ponce de León. *Athenea Digital*, 11, 219-226. Disponible en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/374/335>.

Rodríguez, J.M. (2017): Transformaciones tecnológicas, su impacto en el mercado de trabajo y retos para las políticas del mercado de trabajo, CEPAL.

Rodríguez Fernández, M., Coord. (2006): *Con ojos de mujer. Arquetipos de género clásicos y su evolución*, Instituto Asturiano de la Mujer, Publicaciones Ámbito.

Rosen, M. (1973): *Popcorn venus: women, movies and the american dream*, Nueva York, Coward, Mc Cann and Georghegan.

Ruido, M. (2004): “La fraternidad de los cuerpos posthumanos. La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional”, *Lectora: revista de dones i textualitat*, (10), pp. 103-113.

Sala, Á. (1997): “La máquina, eterno femenino”, *Nosferatu. Revista de cine*, 23, pp. 56-63.

- Sánchez-Escalonilla, A. (2001): *Estrategias de guion cinematográfico*, Barcelona, Ariel.
- Sánchez Noriega, J.L. (2020): *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial.
- Sandoval, C. (2004): Feminismo cyborg y metodología de los oprimidos. *Otras inapropiables: Feminismos desde las fronteras*. Madrid: Traficantes de Sonhos.
- Scholes, R. & Rabkin, E. S. (1982): *La ciencia ficción: historia, ciencia, perspectivas*, Barcelona, Taurus.
- Schwartz Cowan, R., (1976): “The “Industrial Revolution” in the Home: Household Technology and Social Change in the 20th Century”, *Technology and Culture*, 17(1), pp. 1-23.
- Scolari, C. (2014): “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital”, *Anuario AC/E de cultura digital*, 1, 71-81.
- Seaman-Grant, Z. (2017): *Constructing womanhood and the female cyborg: A feminist reading of Ex Machina and Westworld*, Honors Theses. 202, Lewiston.
- Silverman, K. (1988): *The acoustic mirror: The female voice in psychoanalysis and cinema*, Indiana University Press.
- Simelio Solà, N. y Forga Martel, M. (2014): Mujeres detrás de las cámaras en la industria española de televisión, *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, pp. 69-84.
- Smith, S. (1975): *Women who make movies*, Nueva York, Hopkinson and Blake.
- Smith, L. S., Pieper, K., & Choueiti, M. (2014): *Exploring the barriers and opportunities for independent women filmmakers: Phase I and II*, Sundance Institute and Women in Film Los Angeles Women Filmmakers Initiative.
- Smith, L. S., Pieper, K., & Choueiti, M. (2015): *Exploring the Careers of Female Directors: Phase III*, Sundance Institute and Women in Film Los Angeles Women Filmmakers Initiative.

- Smith, S. L.; Pieper, K.; Choueiti, M.; Case, A. (2015): *Gender & Short Films: Emerging Female Filmmakers and the Barriers Surrounding their Careers*, USC Annenberg School for communication and journalism.
- Smith L. S., Pieper, K., & Choueiti, M. (2020): *Inequality in 1,300 Popular Films: Examining Portrayals of Gender, Race/Ethnicity, LGBTQ & Disability from 2007 to 2019*, Annenberg Inclusion Initiative. Disponible en http://assets.uscannenberg.org/docs/aai-inequality_1300_popular_films_09-08-2020.pdf
- Stam, R. (2016): *Teorías del cine*, Madrid, Espasa Libros.
- Sobchack, V. (1990): “The virginity of astronauts”, en *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema*, Annette Kuhn Ed., Nueva York, Verso.
- Spivak, G. C. (1998): ¿Puede hablar el sujeto subalterno? *Orbis Tertius*, 3 (6), 175-235. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2732/pr.2732.pdf
- Springer, C. (1996): *Electronic Eros*, Austin, University of Texas Press.
- Stacey, J. (2003): “She is not herfesf: the deviant relations of *Alien Resurrection*”, *Screen*, vol. 44, nº 3, pp. 251-276. DOI: <https://doi.org/10.1093/screen/44.3.251>.
- Stam, R. (2016): *Teorías del cine. Una introducción*, Barcelona, Paidós.
- Stone, S. y Flores, M. (2019): *Superpowering women in science fiction and superhero film: A 10-year investigation*, Women’s media center.
- Studlar, G. (1984): “Masochism and the Perverse Pleasures of the Cinema”, *Quarterly Review of Film & Video*, 9(4), pp. 267-282. DOI: <https://doi.org/cm2xdq>
- Soto Arguedas, A. (2013): “La crítica fílmica feminista y el cine de mujeres”, *Revista Escena*, nº 36, pp. 55-64.
- Suvin, D. (1974). Radical Rhapsody and Romantic Recoil in the Age of Anticipation: A Chapter in the History of SF. *Science Fiction Studies*, 1(4), 255–269. <http://www.jstor.org/stable/4238880>

Tajahuerce A.I., Franco, Y. G., & Rodríguez, J. J. (2018). “Ciberbullying” y género: nuevos referentes en la ocupación de los espacios virtuales. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 24(2), 1845.

Tajahuerce A.I., & Franco, Y. G. (2019). Periódicos digitales españoles e información sobre robótica e inteligencia artificial: una aproximación a imaginarios y realidades desde una perspectiva de género. *Revista de la SEECI*, (48), 173-189.

Tajahuerce Ángel, I. (2021). Violencias múltiples contra las mujeres en la sociedad de la tecnología. *Violencias múltiples contra las mujeres en la sociedad de la tecnología*, 21-44.

Tarín, F. J. G., & Felici, J. M. (2006): “Una propuesta metodológica para el análisis del texto filmico”, *Actas del III Congreso de la Asociación Cultural Trama y Fondo*, Castellón, Trama y Fondo.

Telotte, J. P., (2002): *El cine de ciencia ficción*, Madrid, Cambridge University Press.

Thornham, S. (2007): *Women, feminism and media*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

Torres San Martín, P. (1996): “Cine latinoamericano de mujeres: memoria e identidad”, *Revista de estudios de género: La ventana*, nº 4, pp. 151-171.

Trijueque, S. G., & Marañón, C. O. (2022). La cuarta revolución industrial: Transformación digital como nuevo paradigma. *Signo y Pensamiento*, 41, 1-20.

Trijueque, S. G., & Marañón, C. O. (2020): Inteligencia artificial e industria 4.0: Un estudio de sus monografías a través del International Standard Book Number (ISBN) (2000-2020), en *Libro de Actas del X Congreso Universitario Internacional sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia:(CUICIID 2020)* (p. 1087). Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones Públicas (Fórum XXI).

Trijueque, S. G., & Marañón, C. O. (2022): “La cuarta revolución industrial: Transformación digital como nuevo paradigma”, *Signo y pensamiento*, 41(80), 2.

Turkle, S. (1997): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós Ibérica.

- Turkle, S. (2017): *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Nueva York, Basic Books.
- Tuttle, L. (1986): *Encyclopedia of feminism*, Harlow, Longman.
- UNESCO, (2014): *Plan de acción de la UNESCO para la prioridad Igualdad de género: 2014-2021*. Disponible en: <https://bit.ly/3adRdZm>
- Vainikka, V. (2018): *The Portrayal of Female Characters in the Star Wars Film Saga*, Tesis de Maestría, Universidad de Finlandia Oriental: Kuopio.
- Vargas Oliva, S. (2015): “El cine distópico como legitimación del orden vigente”, *Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología*, vol. 13, pp. 113-122.
- Vargas Ramírez, Y. (2018): “Miedos colectivos: la representación en tiempos de crisis”, *Intersecciones*, vol. 01, núm. 01, pp. 124-127.
- Vega, G.: “El metaverso, la ‘nueva’ frontera de las grandes tecnológicas”, *El País*, 29-07-2021. Disponible en: <https://bit.ly/3bGLfAB>
- Vergés Bosch, N., Cruells López, E., & Hache, A. (2009): “Retos y potencialidades para las mujeres en la participación del desarrollo de la sociedad de la información”, *Feminismo/s*, 14. DOI: <https://doi.org/h34r>
- Vergés Bosch, N., Cruells López, E., & Hache, A. (2011): “Indagando en la relevancia de Internet en el acceso, uso y deseos de las TIC por parte de las mujeres en las TIC”, *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12 (2), pp. 105-12.
- Vergés Bosch, N. (2012): “De la exclusión a la autoinclusión de las mujeres en las TIC. Motivaciones, posibilitadores y mecanismos de autoinclusión”, *Athenea Digital-Revista de pensamiento e investigación social*, 12(3).
- Vergés Bosch, N. (2013): “Teorías feministas de la tecnología: evolución y principales debates”, Grupo COPOLIS, Universitat de Barcelona.
- Vidal Egea, A. (2018): “Mi vida en pareja con un holograma”, *El País*, 8 de marzo de 2018. Disponible en: <https://bit.ly/3NGXOsY>

Vigoya, M. V. (2009): “La sexualización de la raza y la racialización de la sexualidad en el contexto latinoamericano actual”, *Revista latinoamericana de estudios de familia*, 1, 63-81.

Vigoya, M. V. (2016): “La interseccionalidad: una aproximación situada a la dominación”, *Debate feminista*, 52, 1-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.df.2016.09.005>

Vila de Prado, R. (2019): “Consecuencias económicas y sociales de la cuarta revolución industrial y estrategias pensadas para la adaptación de la actividad económica”, *Revista Aportes de la Comunicación y la Cultura*, (26), 89-108.

VNS Matrix (1991): *Manifiesto Ciberfeminista*. Disponible en: <https://vnsmatrix.net/essays/manifiesto>

Wajcman, J. (2000): “Reflections on Gender and Technology Studies: In What State is the Art?”, *Social Studies of Science*, 30(3), pp. 447–464.

Wajcman, J. (2006): *El tecnofeminismo*, Valencia, Universitat de València.

Wajcman, J. (2008): “Continuidad y cambio. Género y culturas de la tecnología en el trabajo”, *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 74, 48-55.

Walter, J. (1993): *Couching resistance: women, film, and psychoanalytic psychiatry*, University of Minnesota Press.

Wälivaara, J. (2018). Marginalized bodies of imagined futurescapes: Ableism and heteronormativity in science fiction. *Culture Unbound. Journal of Current Cultural Research*, 10(2), 226-245.

Webster, J. (1996): *Shaping Women's Work. Gender, Employment and Information Technology*, Londres, Routledge.

Williams, L. (1990): “Something else besides a mother: Stella Dallas and the maternal melodrama”, *Issues in feminist film criticism*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 137-162.

- Williams, L. (1995): “When the woman looks”, *The dread of difference. Gender and horror film*, Austin, University of Texas, pp. 17-36.
- Wittig, M. (2006): *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*, Madrid, Egales.
- Wosk, J. (2015): *My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*, Nueva Jersey, Rutgers University Press.
- Zafra, R. (2005): “Netianas. N(h)acer mujer en Internet”, Madrid, Lengua de Trapo.
- Zafra, R. (2008): “Conectar, Hacer, Deshacer (los Cuerpos)”, *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, 64, pp. 124-137.
- Zafra, R. (2010): “Entre Evas y ciborgs. Dialécticas feministas entre la “ficción mujer” y las mujeres en las ficciones”, en *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*, Madrid: Lengua de Trapo.
- Zecchi, B. (2013): “Dos pioneras entre el teatro y el cine: Elena Jordi y Helena Cortesina”, en *De los orígenes a la evolución tecnológica del siglo XXI*, Hergar Ediciones Antema, Salamanca, pp. 337-338.
- Zecchi, B. (2013): “Gynocine: Teoría de género, filmología y praxis cinematográfica”, *Gynocine*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 1-328.
- Zecchi, B. (2014): “Gynocineproject”, en <https://www.gynocine.com/home-esp>
- Zecchi, B. (2014): *Desenfocadas: Cineastas españolas y discursos de género*, Barcelona, Icaria.
- Zoë Seaman-Gran. (2017). *Constructing Womanhood and the FemaleCyborg: A Feminist Reading of Ex Machina andWestworld*.
- Zubiaur, N., Lazcano, I., & Fernández de Arroyabe, A. (2011): “El arte del cortometraje: 7:35 de la mañana, un esperpento musical”, *Área Abierta*, (29), 2. DOI: <https://doi.org/bc9vpn>
- Zurian, F. A., Menéndez, M. I. M., & García-Ramos, F. J. (Eds.). (2019): *Edad y violencia en el cine: diálogos entre estudios etarios, de género y fílmicos*, Edicions Universitat de les Illes Balears.

Zurián Hernández, F. & Herrero Jiménez, B. (2014): “Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en cultura audiovisual”, *Área abierta*, 14(3), 5-21.

DOI:http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2014.v14.n3.46357

Zumberge, M. (2018): *Fembots: Female Androids in Mainstream Cinema and Beyond*, Nashville, Vanderbilt University.

WEBGRAFÍA

<https://www.imdb.com/>

<https://www.filmaffinity.com/>

<https://www.sensacine.com>

<https://www.abandomoviez.net/>

<http://torontofilmsociety.com/>

<https://wfpp.columbia.edu/pioneers/>

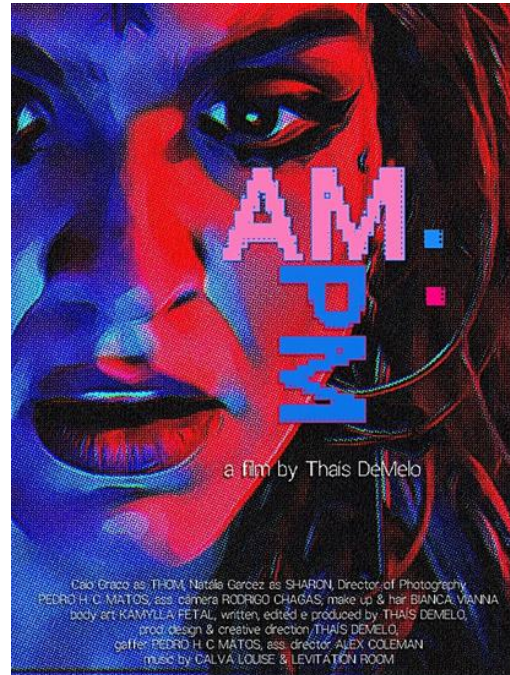
www.youtube.com

ANEXOS

Anexo I. Cortometrajes III edición del Ros Film Festival (2020)

Ficha técnica 1

Título	<i>AM/PM</i>
Año	2019
Dirección	Thais DeMelo
País	Brasil
Guion	Thais DeMelo
Intérpretes	Natalia Garcez, Caio Graco
Fotografía	Pedro H.C. Matos
Duración	5.30
Temática	CF/ Distopía, RV
Sinopsis	Una joven pareja revive experiencias a través de la conexión con televisores analógicos que tienen el poder de transferir al usuario a una realidad alternativa basada en su inconsciente.



Fuente: ROS Film Festival, IMDB. Elaboración propia.

Ficha técnica 2

Título	<i>Malware</i>	
Año	2020	
Dirección	Cristina Beviá	
País	EE. UU.	
Guion	Cristina Beviá	
Intérpretes	Alberto Gonzalez Tenzing Kalden Amanda Rosborg	
Fotografía	Martín Blanco	
Duración	6 min. 51 seg.	
Temática	CF/ mundos virtuales	
Producción	Laila Nuñez	
Sinopsis	Una mujer personificada en un virus informático trata de interponerse en la relación de una pareja.	

Fuente: ROS Film Festival, IMDB. Elaboración propia.

Ficha técnica 3

Título	<i>Polvotrón 500</i>	
Año	2019	
Dirección	Silvia Conesa	
País	España	
Guion	Silvia Conesa	
Intérpretes	Nuria Deulofeu y Gerard Matari	
Fotografía	Efrén del Rosal	
Duración	11:00	
Temática	CH/distopía. Humor negro	
Sinopsis	Ambientada en 2065, cuenta la historia de un hombre que entra en una vieja cabina holográfica y activa accidentalmente una holograma sexual.	

Fuente: ROS Film Festival, IMDB. Elaboración propia. <http://gerionfilms.com/polvotron-500>

Ficha técnica 4

Título	<i>Dreck</i>	
Año	2020	
Dirección	Daniela Arias	
País	Colombia	
Guion	Daniela Arias	
Intérpretes	Animación	
Fotografía	Julián Carreño	
Duración	3 min.	
Temática	CF/ distopía. Robots	
Producción	#18BOGOSHORTS	
Sinopsis	En un mundo deteriorado y dominado por robots, una joven intenta evadirse de la realidad a través de psicotrópicos.	

Fuente: ROS Film Festival; <https://filmfreeway.com>. Elaboración propia

Anexo II. Mujeres detrás de las cámaras en 275 películas de ciencia ficción

Tabla 16 1911-1920

Título	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
20,000 Leagues Under the Sea	Stuart Paton	Stuart Paton	Brian Benison, Maximilien Mathevon	Eugene Gaudio	Carl Laemmle, Stuart Paton
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	John S. Robertson	Clara Beranger	Rodney Sauer	Roy Overbaugh	Adolph Zukor
A Trip to Mars	Holger-Madsen	Sophus Michaëlis, Ole Olsen	Louis Larsen, Frederik Fuglsang	Frederik Fuglsang, Louis Larsen	Ole Olsen
Homunculus, 1. Teil	Otto Rippert	Robert Reinert	Siegbert Goldschmidt	Carl Hoffmann	Hanns Lippmann
The End of the World	August Blom	Otto Rung Otto Rung	Sin acreditar	Louis Larsen	Ole Olsen
Homunculus	Otto Rippert	Robert Reinert	Sin acreditar	Carl Hoffmann	Hanns Lippmann
A Message from Mars	Wallett Waller	Wallett Waller	Matthew Herbert	Sin acreditar	Wallett Waller, Nicholson Ormsby-Scott
Power	Hans Werckmeister	Hans Brennert, Friedel Köhne	Markus Aust, Rochus Aust	Axel Graatkjær, Hermann Kircheldorff	Erich Pommer
Alraune	Michael Curtis, Edmund Fritz	Richárd Falk	Sin acreditar	Sin acreditar	Sin acreditar
Life Without Soul	Joseph W. Smiley	Jesse J. Goldberg	Sin acreditar	Sin acreditar	John I. Dudley
She	William Barker, Horace Lisle Lucoque	Nellie E. Lucoque	Sin acreditar	Sin acreditar	William Barker
The Great Air Robbery	Jacques Jaccard	George Hively	Albert Glasser	Milton Moore	Sin acreditar
She	Kenean Buel	Mary Murillo	Sin acreditar	Frank Kugler	Sin acreditar
Homunculus. Teil - Das Ende des Homunculus	Otto Rippert	Robert Reinert	S. Goldschmidt, I. Poltschuk	Carl Hoffmann	Hanns Lippmann
Go and Get It	Marshall Neilan, Henry	Marion Fairfax	Sin acreditar	David Kesson	Marshall Neilan

	Roberts Symonds				
The Invisible Ray	Harry A. Pollard	Guy McConnell	Sin acreditar	Sin acreditar	Sin acreditar
The Strange Story of Sylvia Gray	Charles L. Gaskill	Charles L. Gaskill Writer	Sin acreditar	Sin acreditar	Charles L. Gaskill
Alraune und der Golem	Nils Olaf Chrisander	Richard Kühle	Sin acreditar	Guido Seeber	Sin acreditar
A léleklátó sugár	Alfréd Deésy	István Lázár	Sin acreditar	Sin acreditar	Sin acreditar
Die große Wette	Harry Piel	Harry Piel	Siegbert Goldschmidt	Sin acreditar	Isidor Fett, Karl Wiesel
Das andere Ich	Fritz Freisler	Ladislaus Tuszynski	Sin acreditar	Sin acreditar	Sin acreditar
L'uomo dall'orecchio mozzato	Ubaldo Maria Del Colle	Edmond About	Sin acreditar	Sin acreditar	Sin acreditar
Hans Kæreste	Hjalmar Davidsen	Vilhelm Hammer	Sin acreditar	Louis Larsen	Sin acreditar
Marriage a la Carte	James Young	Bertram Marburgh, James Young, Washington Pezet	Sin acreditar	Harry Leslie Keepers	Sin acreditar
L'électrocuté	Camille de Morlhon	Abel Gance	Sin acreditar	Sin acreditar	Sin acreditar

Tabla 17 1921-1930

Título	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
The Lost World	Stuart Paton	Marion Fairfax	Robert Israel, R.J. Miller, Cecil Copping	Arthur Edeson	Scott MacQueen, Earl Hudson, Jamie White
The Mysterious Island	John S. Robertson	Lucien Hubbard	Martin Broones, Arthur Lange	Percy Hilburn	J. Ernest Williamson
Metropolis	Holger-Madsen	Thea von Harbou	Bernd Schultheis, Gottfried Huppertz	Karl Freund, Günther Rittau	Erich Pommer
Woman in the Moon	Otto Rippert	Thea von Harbou, Fritz Lang	Jon Mirsalis, André Mauprey, Fritz Rotter	Curt Courant, Oskar Fischinger, Otto Kanturek	Fritz Lang
Just Imagine	August Blom	Buddy G. DeSylva, Lew Brown, Ray Henderson	Hugo Friedhofer	Ernest Palmer	Lew Brown, Buddy G. DeSylva, Ray Henderson
Aelita: Queen of Mars	Otto Rippert	Aleksei Fajko, Fyodor Otsep	Galeshka Moravioff	Emil Schünemann, Yuri Zhelyabuzhsky	Sin acreditar
The Hands of Orlac	Wallett Waller	Louis Nerz	Henning Lohner, Paul Mercer	Hans Androschin, Günther Krampf	Sin acreditar
The Last Man on Earth	Hans Werckmeister	Donald W. Lee, John D. Swain	Erno Rapee	Allen M. Davey	Sin acreditar
A Daughter of Destiny	Michael Curtiz , Edmund Fritz	Henrik Galeen	Willy Schmidt-Gentner	Franz Planer	Helmut Schreiber
She	Joseph W. Smiley	H. Rider Haggard, G.B. Samuelson, Walter Summers	Louis Levy	Sydney Blythe	G.B. Samuelson
The Monster	William Barker, Horace Lisle Lucoque	Roland West, Crane Wilbur	Sin acreditar	Hal Mohr	W.L. Heywood
A Blind Bargain	Jacques Jaccard	J.G. Hawks	J. Bercovitch	Norbert Brodine	Samuel Goldwyn
Alraune	Kenean Buel	Charlie Roellinghoff, Richard Weisbach	Bronislau Kaper	Günther Krampf	Richard Oswald, Erich Pommer
Black Oxen	Otto Rippert	Frank Lloyd, Mary O'Hara	Sin acreditar	Norbert Brodine	Frank Lloyd
High Treason	Marshall Neilan, Henry Roberts Symonds	L'Estrange Fawcett	Louis Levy, Quentin MacLean	Percy Strong	L'estrage Fawcett
The Adventures of the Three Reporters	Harry A. Pollard	Boris Barnet, Fyodor Otsep, Vasili Sakhnovsky	Robert Israel	I. Alekseiev	Sin acreditar
Luch smerti	Charles L. Gaskill	Vsevolod Pudovkin	Sin acreditar	Aleksandr Levitsky	Sin acreditar

The Mechanical Man	Nils Olaf Chrisander	André Deed	sin acreditar	Alberto Chentren	André Deed
The Island of the Lost	Alfréd Deésy	Hans Behrendt, Bobby E. Lüthge	sin acreditar	Willy Hameister	Hans Hofmann
Laughing at Danger	Harry Piel	Frank Howard Clark	sin acreditar	William Marshall	Erich von stroheim
Radio-Mania	Fritz Freisler	Lewis Allen Browne, Joseph Farnham	sin acreditar	George J. Folsey	sin acreditar
A Message from Mars	Ubaldo Maria Del Colle	Richard Ganthony, Arthur J. Zellner, Arthur Maude	sin acreditar	Arthur Martinelli	sin acreditar
The Young Diana	Hjalmar Davidsen	Luther Reed	sin acreditar	Harold Wenstrom	Robert G. Vignola
The City Struck by Lightning	James Young	Jean-Louis Bouquet	sin acreditar	Franck Daniau	Luitz-Morat
Otrávené svetlo	Camille de Morlhon	Jan S. Kolár, Karel Lamac	Sin acreditar	Otto Heller	Sin acreditar

Tabla 18 1931-1940

Título	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
The Wizard of Oz	Victor Fleming	Noël Langley, Florence Ryerson, Edgar Alan Wolfe	Harold Arlen	Harold Rosson	Mervyn LeRoy, Arthur Freed
Frankenstein	James Whale	Garrett Fort, Francis Edward Faragoh	David Broekman	Arthur Edeson	E.M. Asher, Carl Laemmle Jr.
King Kong	Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack	James Ashmore Creelman, Ruth Rose	Max Steiner	Eddie Linde, Vernon L. Walker, J.O. Taylor	David O. Selznick, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack
Bride of Frankenstein	James Whale	John L. Balderston, William Hurlbut	Franz Waxman	John J. Mescall	Carl Laemmle Jr.
The Invisible Man	James Whale	R.C. Sherriff, Philip Wyle	Heinz Roemheld	Arthur Edeson	Carl Laemmle Jr.
Flash Gordon	Frederick Stephani, Ray Taylor	Frederick Stephani, Ella O'Neill, George H. Plympton, Basil Dickey	Clifford Vaughan	Jerome Ash, Richard Fryer	Henry MacRae
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	Rouben Mamoulian	Samuel Hoffenstein, Percy Heath	Herman Hand, Rudolph G. Kopp, John Leipold, Ralph Rainger	Karl Struss	Rouben Mamoulian
Island of Lost Souls	Erle C. Kenton	Waldemar Young, Philip Wyle	Arthur Johnston, Sigmund Krungold	Karl Struss	Sin acreditar
Things to Come	William Cameron Menzies	H.G. Wells	Arthur Bliss	Georges Périnal	Alexander Korda
One Million B.C.	Hal Roach Jr., Hal Roach	Mickell Novack, George Baker, Joseph Frickert, Grover Jones	Werner R. Heymann	Norbert Brodine	D.W. Griffith, Hal Roach
Dr. Cyclops	Ernest B. Schoedsack	Tom Kilpatrick, Malcolm Stuart Boylan	Gerard Carbonara, Albert Hay Malotte, Ernst Toch	Henry Sharp	Dale Van Every, Merian C. Cooper, William LeBaron
The Invisible Woman	A. Edward Sutherland	Robert Lees, Frederic I. Rinaldo, Gertrude Purcell	Frank Skinner	Elwood Bredell	Burt Kelly
Son of Frankenstein	Rowland V. Lee	Wyllis Cooper	Frank Skinner	George Robinson	Rowland V. Lee
Buck Rogers	Ford Beebe, Saul A. Goodkind	Norman S. Hall, Ray Trampe	Charles Previn	Jerome Ash	Barney A. Sarecky
The Mask of	Charles Brabin,	John Willard, Edgar Alan Wolfe,	William Axt	Tony Gaudio	Hunt Stromberg

Fu Manchu	Charles Vidor	Irene Kuhn			
The Invisible Man Returns	Joe May	Curt Siodmak, Lester Cole	Frank Skinner, Hans J. Salter	Milton R. Krasner	Ken Goldsmith
Mad Love	Karl Freund	P.J. Wolfson, John L. Balderston, Guy Endore	Dimitri Tiomkin	Chester A. Lyons, Gregg Toland	John W. Considine Jr.
The Vampire Bat	Frank R. Strayer	Edward T. Lowe	Mischa Bakaleinikoff	Ira H. Morgan	Phil Goldstone, Larry Darmour
The Devil-Doll	Tod Browning	Garrett Fort, Guy Endore, Erich von Stroheim	Franz Waxman	Leonard Smith	Tod Browning, E.J. Mannix
She	Lansing C. Holden, Irving Pichel	Ruth Rose	Max Steiner	J. Roy Hunt	Merian C. Cooper
Doctor X	Michael Curtiz	Robert Tasker, Earl Baldwin	Bernhard Kaun	Ray Rennahan, Richard Towers	Hal B. Wallis, Darryl F. Zanuck
The Phantom Creeps	Ford Beebe, Saul A. Goodkind	Mildred Barish, Basil Dickey, George H. Plympton	Charles Previn	William A. Sickner, Jerome Ash	Henry MacRae
The Walking Dead	Michael Curtiz	Ewart Adamson, Joseph Fields, Lillie Hayward, Peter Milne	Bernhard Kaun	Hal Mohr	Louis F. Edelman
The Return of Doctor X	Vincent Sherman	Lee Katz	Bernhard Kaun	Sidney Hickox	Bryan Foy, Hal B. Wallis, Jack L. Warner
Deluge	Felix E. Feist	Warren Duff, John F. Goodrich	Val Burton	Norbert Brodine	Samuel Bischoff, Burt Kelly, William Saal

Tabla 19 1941-1950

Título	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
Destination Moon	Irving Pichel,	Alford Van Ronkel, Robert A. Heinlein, James O'Hanlon	Leith Stevens	Lionel Lindon	George Pal
Abbott and Costello Meet Frankenstein	Charles Barton	Robert Lees, Frederic I. Rinaldo, John Grant	Frank Skinner	Charles Van Enger	Robert Arthur
Mighty Joe Young	Ernest B. Schoedsack	Ruth Rose, Merian C. Cooper	Roy Webb	J. Roy Hunt	Merian C. Cooper, John Ford
House of Frankenstein	Erle C. Kenton	Edward T. Lowe Jr., Curt Siodmak	Hans J. Salte, Paul Dessau	George Robinson	Paul Malvern
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	Victor Fleming	John Lee Mahin, Percy Heath, Samuel Hoffenstein, Paul Osborn	Franz Waxman	Joseph Ruttenberg	Victor Fleming, Victor Saville
Frankenstein Meets the Wolf Man	Roy William Neill	Curt Siodmak	Hans J. Salter	George Robinson	George Waggner
The Ghost of Frankenstein	Erle C. Kenton	Scott Darling, Eric Taylor	Hans J. Salter	Elwood Bredell, Milton R. Krasner	George Waggner
House of Dracula	Erle C. Kenton	Dwight V. Babcock, George Bricker	William Lava	George Robinson	Joseph Gershenson, Paul Malvern
The Crimson Ghost	Fred C. Brannon, William Witney	Albert DeMond, Basil Dickey, Jesse Duffy, Sol Shor	Mort Glickman	Bud Thackery	Ronald Davidson
Rocketship X-M	Kurt Neumann	Orville H. Hampton, Kurt Neumann, Dalton Trumbo	Ferde Grofé Sr.	Karl Struss	Murray Lerner, Kurt Neumann
Atom Man vs. Superman	Spencer Gordon Bennet	George H. Plympton, Joseph F. Poland, David Mathews	Mischa Bakaleinikoff, David Raksin, Miklós Rózsa, Marlin Skiles	Ira H. Morgan	Sam Katzman
The Corpse Vanishes	Wallace Fox	Harvey Gates	Johnny Lange, Lew Porter, Charles Dunworth	Arthur Reed	Jack Dietz, Sam Katzman, Barney A. Sarecky
Invisible Agent	Edwin L. Marin	Curt Siodmak	Hans J. Salter	Lester White	Frank Lloyd, George Waggner
It Happens Every Spring	Lloyd Bacon	Valentine Davies	Leigh Harline	Joseph MacDonald	William Perlberg, Darryl F. Zanuck
The Invisible Man's Revenge	Ford Beebe	Bertram Millhauser	Hans J. Salter, William Lava, Eric Zeisl	Milton R. Krasner	Ford Beebe

Captive Wild Woman	Edward Dmytryk	Griffin Jay, Henry Sucher	Hans J. Salter	George Robinson	Ben Pivar
The Lady and the Monster	George Sherman	Dane Lussier, Frederick Kohner	Walter Scharf, Marlin Skiles	John Alton	George Sherman
Voodoo Man	William Beaudine	Robert Charles	Edward J. Kay	Marcel Le Picard	Jack Dietz, Sam Katzman
The Mad Ghoul	James P. Hogan	Brenda Weisberg, Paul Gangelin	Hans J. Salter	Milton R. Krasner	Ben Pivar
The Ape Man	William Beaudine	Barney A. Sarecky	Edward J. Kay	Mack Stengler	Jack Dietz, Sam Katzman
Jungle Woman	Reginald Le Borg	Bernard Schubert, Henry Sucher, Edward Dein	Paul Sawtell	Jack MacKenzie	Will Cowan
The Mad Monster	Sam Newfield	Fred Myton	David Chudnow	Jack Greenhalgh	Sigmund Neufeld
Unknown Island	Jack Bernhard	Robert T. Shannon, Jack Harvey	Raoul Kraushaar	Fred Jackman Jr.	Albert J. Cohen
The Devil Commands	Edward Dmytryk	Robert Hardy Andrews, Milton Gunzburg	Morris Stoloff	Allen G. Siegler	Wallace MacDonald
The Monster Maker	Sam Newfield	Pierre Gendron, Martin Mooney, Larry Williams	Albert Glasser	Robert E. Cline	Sigmund Neufeld

Tabla 20 1951-1960

Título	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
20,000 Leagues Under the Sea	Richard Fleischer	Earl Felton	Paul J. Smith	Franz Planer	Sin acreditar
On the Beach	Stanley Kramer	John Paxton, Nevil Shute	Ernest Gold	Giuseppe Rotunno	Stanley Kramer
Journey to the Center of the Earth	Henry Levin	Walter Reisch, Charles Brackett	Bernard Herrmann	Leo Tover	Charles Brackett
The Curse of Frankenstein	Terence Fisher	Jimmy Sangster	James Bernard	Jack Asher	Anthony Hinds, Max Rosenberg
The Beast from 20,000 Fathoms	Eugène Lourié	Lou Morheim, Fred Freiberger, Daniel James, Eugène Lourié, Robert Smith	David Buttolph	John L. Russell	Jack Dietz
The War of the Worlds	Byron Haskin	Barré Lyndon	Leith Stevens	George Barnes	George Pal
Forbidden Planet	Fred M. Wilcox	Cyril Hume, Irving Block, Allen Adler	Wesley C. Miller	George J. Folsey	Nicholas Nayfack
The Fly	Kurt Neumann	James Clavell, George Langelaan	Paul Sawtell	Karl Struss	Kurt Neumann
Godzilla	Ishirô Honda	Takeo Murata, Ishirô Honda	Akira Ifukube	Masao Tamai	Tomoyuki Tanaka
I Was a Teenage Werewolf	Gene Fowler Jr.	Herman Cohen, Aben Kandel	Paul Dunlap	Joseph LaShelle	Herman Cohen
Invasion, U.S.A.	Alfred E. Green	Robert Smith, Franz Schulz	Albert Glasser	John L. Russell	Robert Smith, Albert Zugsmith
Tarantula	Jack Arnold	Robert M. Fresco, Martin Berkeley, Jack Arnold	Henry Mancini, Herman Stein	George Robinson	William Alland
The Killer Shrews	Ray Kellogg	Jay Simms	Harry Bluestone, Emil Cadkin	Wilfrid M. Cline	Ken Curtis
Robot Monster	Phil Tucker	Wyott Ordnung	Elmer Bernstein	Jack Greenhalgh	Jack Greenhalgh
The Mysterians	Ishirô Honda	Takeshi Kimura, Jôjirô Okami, Shigeru Kayama	Akira Ifukube	Hajime Koizumi	Tomoyuki Tanaka
Rodan	Ishirô Honda	David Duncan, Takeshi Kimura, Ken Kuronuma, Takeo Murata	Akira Ifukube	Isamu Ashida	Tomoyuki Tanaka
Attack of the 50 Foot Woman	Nathan Juran	Mark Hanna	Ronald Stein	Jacques R. Marquette	Bernard Woolner

Monster from the Ocean Floor	Wyott Ordnung	Bill Danch	André Brummer	Floyd Crosby	Roger Corman
The Man in the White Suit	Alexander Mackendrick	Roger MacDougall, John Dighton, Alexander Mackendrick	Benjamin Frankel	Douglas Slocombe	Michael Balcon
The Time Machine	George Pal	David Duncan	Russell Garcia	Paul Vogel	George Pal
The Thing from Another World	Christian Nyby, Howard Hawks	Charles Lederer, Howard Hawks, Ben Hecht	Dimitri Tiomkin	Russell Harlan	Howard Hawks
The Day the Earth Stood Still	Robert Wise	Edmund H. North, Harry Bates	Bernard Herrmann	Leo Tover	Julian Blaustein
Godzilla, King of the Monsters!	Ishirô Honda, Terry O. Morse,	Takeo Murata, Ishirô Honda	Akira Ifukube	Masao Tamai	Satoru Chûko
Them!	Gordon Douglas	Ted Sherdeman	Bronislau Kaper	Sidney Hickox	David Weisbart
Plan 9 from Outer Space	Edward D. Wood Jr.	Edward D. Wood Jr.	Tom Kemp, Tony Portoghese, Harry Reif	William C. Thompson	Edward D. Wood Jr.

Tabla 21 1961-1970

Título	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
2001: A Space Odyssey	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick , Arthur C. Clarke	Richard Strauss, Aram Jachaturián, György Ligeti, Johann Strauss	Geoffrey Unsworth	Stanley Kubrick
Planet of the Apes	Franklin J. Schaffner	Michael Wilson , Rod Serling	Jerry Goldsmith	Leon Shamroy	William Eckhardt
The Absent Minded Professor	Robert Stevenson	Bill Walsh	George Bruns	Edward Colman	Bill Walsh
Son of Flubber	Robert Stevenson	Bill Walsh, Don DaGradi	George Bruns	Edward Colman	Walt Disney
Beneath the Planet of the Apes	Ted Post	Paul Dehn	Leonard Rosenman	Milton R. Krasner	Joseph C. Behm
Our Man Flint	Daniel Mann	Hal Fimberg, Ben Starr	Jerry Goldsmith	Daniel L. Fapp	Saul Wurtzel
In Like Flint	Gordon Douglas	Hal Fimberg	Jerry Goldsmith	William H. Daniels	Saul David
The Nutty Professor	Jerry Lewis	Jerry Lewis, Bill Richmond	Walter Scharf	W. Wallace Kelley	Ernest D. Glucksman
Marooned	John Sturges	Mayo Simon, Martin Caidin	Les Fresholtz, Arthur Piantadosi	Daniel L. Fapp	M.J. Frankovich
King Kong vs. Godzilla	Ishirô Honda	Shin'ichi Sekizawa	Akira Ifukube	Hajime Koizumi	John Beck, Tomoyuki Tanaka
Je t'aime, je t'aime	Alain Resnais	Jacques Sternberg, Alain Resnais	Krzysztof Penderecki	Jean Boffety	Mag Bodard
Alphaville	J.L. Godard	Jean-Luc Godard	Paul Misraki	Raoul Coutard	André Michelin
Barbarella	Roger Vadim	Terry Southern, Roger Vadim	Bob Crewe, Charles Fox	Claude Renoir	Dino De Laurentiis
Fahrenheit 451	François Truffaut	François Truffaut, Jean-Louis Richard	Bernard Herrmann	Nicolas Roeg	Lewis M. Allen
Trog	F. Francis	Aben Kandel,	John Scott	Desmond Dickinson	Herman Cohen
Robinson	Byron	Ib Melchior, John C. Higgins	Van Cleave	Winton C. Hoch	Aubrey

Crusoe on Mars	Haskin				Schenck
Fantastic Voyage	Richard Fleischer	Harry Kleiner, David Duncan	Leonard Rosenman	Ernest Laszlo	Saul David
Master of the World	William Witney	Richard Matheson	Les Baxter	Gilbert Warrenton	James H. Nicholson
Dr. Goldfoot and the Bikini Machine	Norman Taurog	Elwood Ullman, Robert Kaufman	Les Baxter	Sam Leavitt	Samuel Z. Arkoff, James H. Nicholson
Mysterious Island	Cy Endfield	John Prebble, Daniel B. Ullman , Crane Wilbur	Bernard Herrmann	Wilkie Cooper	Charles H. Schneer
The Last Man on Earth	Ubaldo Ragona, Sidney Salkow	Richard Matheson, William F. Leicester, Furio M. Monetti, Ubaldo Ragona	Paul Sawtell, Bert Shefter	Franco Delli Colli	Robert L. Lippert
Planet of the Vampires	Mario Bava	Renato Pestriniero, Ib Melchior, Alberto Bevilacqua, Callisto Cosulich, Mario Bava, Antonio Román, Rafael J. Salvia, Louis M. Heyward	Gino Marinuzzi Jr.	Antonio Rinaldi , Mario Bava , Antonio Pérez Olea	Fulvio Lucisano
Charly	Ralph Nelson	Daniel Keyes, Stirling Silliphant	Ravi Shankar	Arthur J. Ornitz	Ralph Nelson
Seconds	John Frankenheimer	Lewis John Carlino, David Ely	Jerry Goldsmith	James Wong Howe	Edward Lewis
Dr. Goldfoot and the Girl Bombs	Mario Bava	Franco Castellano, Giuseppe Moccia, Louis M. Heyward , Robert Kaufman	Les Baxter, Coriolano Gori	Antonio Rinaldi, Mario Bava	Louis M. Heyward, Fulvio Lucisano

Tabla 7 1971-1980

Película	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
Star Wars: Episode IV - A New Hope	George Lucas (I),	George Lucas	John Williams	Gilbert Taylor	Gary Kurtz, Rick McCullum
Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back	Irvin Kershner,	Leigh Brackett, Lawrence Kasdan	John Williams	Peter Suschitzky	Gary Kurtz, Howard G. Kazanjian
Superman	Richard Donner,	Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman, Tom Mankiewicz, Robert Benton	John Williams	Geoffrey Unsworth	Pierre Spengler, Richard Lester
Close Encounters of the Third Kind	Steven Spielberg,	Steven Spielberg, Jerry Belson	John Williams	Vilmos Zsigmond	Julia Phillips, Michael Phillips
Superman II	Richard Lester (I) Richard Donner,	Mario Puzo, David Newman, Tom Mankiewicz, Leslie Newman	Ken Thorne	Robert Paynter, Geoffrey Unsworth	Pierre Spengler
Star Trek: The Motion Picture	Robert Wise (I),	Harold Livingston	Jerry Goldsmith	Richard H. Kline	Gene Roddenberry
Alien	Ridley Scott,	Dan O'Bannon	Jerry Goldsmith	Derek Vanlint	Gordon Carroll, Davidl Giles, Walter Hill
Moonraker	Lewis Gilbert (II),	Christopher Wood, Gerry Anderson	John Barry	Jean Tournier	Albert R. Broccoli, Gerry Anderson
Cheech and Chong's Next Movie	Tommy Chong (I),	Tommy Chong, Cheech Marin	Mark Davis	King Baggot, Nick McLean	Gerry Anderson
Rollerball	Norman Jewison,	William Harrison	Andre Previn	Douglas Slocombe	Norman Jewison
Logan's Run	Michael Anderson	David Zelag Goodman	Jerry Goldsmith	Ernest Laszlo	Saul David
Invasion of the Body Snatchers	Philip Kaufman (I)	W.D. Richter	Denny Zeitlin	Denny Zeitlin	Robert H. Solo
The Bermuda Triangle	Richard Friedenberg,	Stephen Lord	John Cameron	Henning Schellerup	James L. Conway, Charles E. Sellier Jr.
Altered States	Ken Russell (I),	Paddy Chayefsky	John Corigliano	Jordan Cronenweth	Howard Gottfried
Escape to Witch Mountain	John Hough (I),	Robert Malcolm Young	Johnny Mandel	Frank V. Phillips	Jerome Courtland
Willard	Daniel Mann (I),	Gilbert Ralston	Alex North	Robert B. Hauser	Mort Briskin
Prophecy	John Frankenheimer,	David Seltzer	Leonard Rosenman	Harry Stradling Jr.	Robert L. Rosen
The Final Countdown	Don Taylor (I),	David Ambrose, Gerry Davis, Thomas	John Scott	Victor J. Kemper	Peter Douglas,

		Hunter, Peter Powell			
Kingdom of the Spiders	John 'Bud' Cardos,	Richard Robinson, Alan Caillou	James Dehr	John Arthur Morrill	Igo Kantor, Jeffrey M. Sneller
The Nude Bomb	Clive Donner,	Arne Sultan, Bill Dana, Leonard Stern	Lalo Schifrin	Harry L. Wolf	Jennings Lang
Phantasm	Don Coscarelli,	Don Coscarelli	Fred Myrow, Malcolm Seagrave	Don Coscarelli	Dac Coscarelli
Escape from the Planet of the Apes	Don Taylor (I),	Paul Dehn	Jerry Goldsmith	Jerry Goldsmith	Arthur P. Jacobs
Wizards	Ralph Bakshi,	Ralph Bakshi	Andrew Belling	Michael G. Ploog (animación)	Ralph Bakshi
Conquest of the Planet of the Apes	J. Lee Thompson,	Paul Dehn, Pierre Boule	Tom Scott	Bruce Surtees	Arthur P. Jacobs
Mad Max	George Miller (II),	James McCausland, Gerge Mille	Brian May	David Eggby	Byron Kennedy

Tabla 8 1981-1990

Película	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
E.T. the Extra-Terrestrial	Steven Spielberg	Melissa Mathison	John Williams	Allen Daviau	Kathleen Kennedy, Steven Spielberg
Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi	Richard Marquand	Lawrence Kasdan, George Lucas	John Williams	Alan Hume, Alec Mills	Howard Kazanjian, Rick McCallum
Back to the Future	Robert Zemeckis	Robert Zemeckis , Bob Gale	Alan Silvestri	Dean Cundey	Neil Canton, Bob Gale
Teenage Mutant Ninja Turtles	Steve Barron	David Chan, Kim Dawson, Simon Fields	John Du Prez	John Fenner	David Chan, Kim Dawson, Simon Fields
Honey, I Shrunk the Kids	Joe Johnston	Ed Naha, Tom Schulman	James Horner	Hiro Narita	Penney Finkelman Cox
Total Recall	Paul Verhoeven	Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman	Jerry Goldsmith	Jost Vacano	Buzz Feitshans, Ronald Shusett
Back to the Future Part II	Robert Zemeckis	Bob Gale	Alan Silvestri	Dean Cundey	Neil Canton, Bob Gale
Ghostbusters II	Ivan Reitman	Dan Aykroyd, Harold Ramis	Randy Edelman	Michael Chapman	Ivan Reitman
Star Trek IV: The Voyage Home	Leonard Nimoy	Harve Bennett, Steve Meerson, Peter Krikes, Nicholas Meyer	Leonard Rosenman	Donald Peterman	Harve Bennett
Back to the Future Part III	Robert Zemeckis	Bob Gale	Alan Silvestri	Dean Cundey	Neil Canton, Bob Gale
Aliens	James Cameron	James Cameron	James Horner	Adrian Biddle	Gale Anne Hurd
WarGames	John Badham	Lawrence Lasker , Walter F. Parkes, Walon Green	Arthur B. Rubinstein	William A. Fraker	Harold Schneider, Bruce McNall
Star Trek II: The Wrath of Khan	Nicholas Meyer	Jack B. Sowards, Nicholas Meyer	James Horner	Gayne Rescher	Robert Sallin
Cocoon	Ron Howard	Tom Benedek	James Horner	Donald Peterman	David Brown, Lili Fini Zanuck, Richard D. Zanuck
Star Trek III: The Search for Spock	Leonard Nimoy	Harve Bennett	James Horner	Charles Correll	Harve Bennett
Flatliners	Joel Schumacher	Ben Ripley	James Newton Howard	Jan de Bont	Rick Bieber, Michael Douglas Michael Douglas

Predator	John McTiernan	Jim Thomas , John Thomas	Alan Silvestri	Donald McAlpine	John Davis, Lawrence Gordon, Joel Silver
Superman III	Richard Lester	David Newman, Leslie Newman	Ken Thorne	Robert Paynter	Pierre Spengler
The Abyss	James Cameron	James Cameron	Alan Silvestri	Mikael Salomon	Gale Anne Hurd
RoboCop	Paul Verhoeven	Edward Neumeier , Michael Miner	Basil Poledouris	Jost Vacano, Sol Negrin	Arne Schmidt
Star Trek V: The Final Frontier	Gene Roddenberry	David Loughery	Jerry Goldsmith	Andrew Laszlo	Harve Bennett
RoboCop 2	Irvin Kershner	Frank Miller, Walon Green	Leonard Rosenman	Mark Irwin	Jon Davison
Time Bandits	Terry Gilliam	Michael Palin , Terry Gilliam	Mike Moran	Peter Biziou	Terry Gilliam
Blue Thunder	John Badham	Dan O'Bannon , Don Jakoby, Dean Riesner	Arthur B. Rubinstein	John A. Alonzo	Gordon Carroll
Short Circuit	John Badham	S.S. Wilson , Brent Maddock	David Shire	Nick McLean	David Foster, Lawrence Turman

Tabla 9 1991-2000

Película	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	George Lucas	George Lucas	John Williams	David Tattersall	Rick McCallum
Jurassic Park	Steven Spielberg	David Koepp, Michael Crichton	John Williams	Dean Cundey	Kathleen Kennedy, Gerald R. Molen
Independence Day	Roland Emmerich	Dean Devlin, Roland Emmerich	David Arnold	Karl Walter Lindenlaub	Dean Devlin
Men in Black	Barry Sonnenfeld	Ed Solomon	Danny Elfman	Donald Peterman	Laurie MacDonald, Walter F. Parkes
The Lost World: Jurassic Park	Steven Spielberg	David Koepp	John Williams	Janusz Kaminski	Gerald R. Molen, Colin Wilson
Terminator 2	James Cameron	James Cameron, William Wisher	Brad Fiedel	Adam Greenberg	James Cameron
Armageddon	Michael Bay	Jonathan Hensleigh, J.J. Abrams	Trevor Rabin	John Schwartzman	Michael Bay, Jerry Bruckheimer, Gale Anne Hurd
The Matrix	Lana Wachowski, Lilly Wachowski	Lilly Wachowski, Lana Wachowski	Don Davis	Bill Pope	Joel Silver
X-Men	Bryan Singer	David Hayter	Michael Kamen	Newton Thomas Sigel	Lauren Shuler Donner, Ralph Winter
Deep Impact	Mimi Leder	Michael Tolkin, Bruce Joel Rubin	James Horner	Dietrich Lohmann	David Brown, Richard D. Zanuck
Godzilla (I)	R. Emmerich	Dean Devlin, Roland Emmerich	David Arnold	Ueli Steiger	Dean Devlin
The Nutty Professor	Tom Shadyac	Steve Oedekerk, David Sheffield, Barry W. Blaustein, Tom Shadyac	David Newman	Julio Macat	Brian Grazer, Russel Simmons
The Truman Show	Peter Weir	Andrew Niccol	Burkhard von Dallwitz	Peter Biziou	Edward S. Feldman, Andrew Niccol, Scott Rudin, Adam Schoeder
Nutty Professor II: The Klumps	Peter Segal	Barry W. Blaustein, David Sheffield, Paul Weitz, Chris Weitz	David Newman	Dean Semler	Brian Grazer

Wild Wild West	Barry Sonnenfeld	Brent Maddock, S.S. Wilson, Jeffrey Price, Peter S. Seaman	Elmer Bernstein	Michael Ballhaus	Jon Peters, Barry Sonnenfeld
Face/Off	John Woo	Mike Werb, Michael Colleary	John Powell	Oliver Wood	Terence Chang, Christopher Godsick, Barrie M. Osborne, David Permut
Batman & Robin	Joel Schumacher	Akiva Goldsman	Elliot Goldenthal	Stephen Goldblatt	Peter Macgregor-Scott
Phenomenon	Jon Turteltaub	Gerald Di Pego	Thomas Newman	Phedon Papamichael	Barbara Boyle, Michael Taylor
Contact	Robert Zemeckis	James V. Hart, Michael Goldenberg	Alan Silvestri	Don Burgess	Steve Starkey, Robert Zemeckis
Inspector Gadget	David Kellogg	Kerry Ehrin, Zak Penn	John Debney	Adam Greenberg	Roger Birnbaum, Andy Heyward, Jordan Kerner
Flubber	Les Mayfield	John Hughes, Bill Walsh	Danny Elfman	Dean Cundey	John Hughes, Ricardo Mestres
Star Trek: First Contact	Jonathan Frakes	Brannon Braga, Ronald D. Moore	Jerry Goldsmith	Matthew F. Leonetti	Rick Berman
Space Jam	Joe Pytka	Leo Benvenuti, Steve Rudnick, Timothy Harris, Herschel Weingrod	James Newton Howard	Michael Chapman	James Newton Howard
Waterworld	Kevin Reynolds	Peter Rader, David Twohy	James Newton Howard	Dean Semler	Kevin Costner, John Davis, Charles Gordon, Lawrence Gordon
Pokémon: The First Movie - Mewtwo Strikes Back	Satoshi Tajiri	Hideki Sonoda, Takeshi Shudo	Shinji Miyazaki, Ralph Schuckett, Wayne Sharpe, Hirokazu Tanaka	Hisao Shirai	Tomoyuki Igarashi, Takemoto Mori, Choji Yoshikawa

Tabla 10-2001-2010

Película	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
Avatar	James Cameron	James Cameron	James Horner	Mauro Fiore	James Cameron, Jon Landau
Spider-Man	Sam Raimi	David Koepp	Danny Elfman	Don Burgess	Ian Bryce, Laura Ziskin
Transformers: Revenge of the Fallen	Michael Bay	Ehren Kruger, Roberto Orci, Alex Kurtzman	Steve Jablonsky	Ben Seresin	Ian Bryce, Tom DeSanto, Lorenzo di Bonaventura, Don Murphy
Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith	George Lucas	George Lucas	John Williams	David Tattersall	Rick McCallum
Spider-Man 2	Sam Raimi	Alvin Sargent	Danny Elfman	Bill Pope	Avi Arad, Laura Ziskin
Spider-Man 3	Sam Raimi	Sam Raimi, Ivan Raimi, Alvin Sargent	Christopher Young	Bill Pope	Avi Arad, Grant Curtis, Laura Ziskin
Transformers	Michael Bay	Roberto Orci, Alex Kurtzman	Steve Jablonsky	Mitchell Amundsen	Ian Bryce, Tom DeSanto, Lorenzo di Bonaventura, Don Murphy
Iron Man	Jon Favreau	Arthur Marcum, Matt Holloway, Mark Fergus, Hawk Ostby	Ramin Djawadi	Matthew Libatique	Ari Arad, Kevin Feige
Iron Man 2	Jon Favreau	Justin Theroux	John Debney	Matthew Libatique	Kevin Feige
Star Wars: Episode II - Attack of the Clones	George Lucas	George Lucas, Jonathan Hales	John Williams	David Tattersall	Rick McCallum
Inception	Christopher Nolan	Christopher Nolan	Hans Zimmer	Wally Pfister	Christopher Nolan, Emma Thomas
The Matrix Reloaded	Lana Wachowski, Lilly Wachowski	Lilly Wachowski, Lana Wachowski	Don Davis	Bill Pope	Joel Silver
Star Trek	J.J. Abrams	Roberto Orci, Alex Kurtzman	Michael Giacchino	Dan Mindel	J.J. Abrams, Damon Lindelof
I Am Legend	Francis Lawrence	Akiva Goldsman, Mark Protosevich	J. Newton Howard	Andrew Lesnie	Akiva Goldsman, David Heyman, James Lassiter

War of the Worlds	Steven Spielberg	Josh Friedman, David Koepp	John Williams	Janusz Kaminski	Kathleen Kennedy, Colin Wilson
X-Men: The Last Stand	Brett Ratner	Simon Kinberg, Zak Penn	John Powell	Dante Spinotti	Avi Arad, Lauren Shuler Donner, Ralph Winter
Hancock	Peter Berg	Vy Vincent Ngo, Vince Gilligan	John Powell	Tobias A. Schliessler	James Lassiter, Michael Mann, Will Smith
Signs	M. Night Shyamalan	M. Night Shyamalan	James Newton Howard	Tak Fujimoto	Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Sam Mercer, M. Night Shyamalan
WALL·E	Andrew Stanton	Andrew Stanton, Jim Reardon	Thomas Newman	Danielle Feinberg, Jeremy Lasky, Martin Rosenberg	Jim Morris
X-Men 2	Bryan Singer	David Hayter, Michael Dougherty, Dan Harris	John Ottman	Newton Thomas Sigel	Lauren Shuler Donner, Ralph Winter
Superman Returns	Bryan Singer	Michael Dougherty, Dan Harris	John Ottman	Newton Thomas Sigel	Gilbert Adler
Monsters vs. Aliens	Rob Letterman, Conrad Vernon	Maya Forbes, Wallace Wolodarsky, Rob Letterman, Jonathan Aibel, Glenn Berger	Henry Jackman	Henry Jackman	Lisa J. Freberg
Men in Black II	Barry Sonnenfeld	Robert Gordon, Barry Fanaro	Danny Elfman	Greg Gardiner	Laurie MacDonald, Walter F. Parkes
The Day After Tomorrow	Roland Emmerich	Roland Emmerich, Jeffrey Nachmanoff	Harald Kloser	Ueli Steiger	Roland Emmerich, Mark Gordon
Jurassic Park III	Joe Johnston	Peter Buchman, Alexander Payne, Jim Taylor	Don Davis	Shelly Johnson	Larry Franco, Kathleen Kennedy

Tabla 11-2011-2020

Película	Dirección	Guion	Música	Fotografía	Producción
Star Wars: Episode VII - The Force Awakens	J.J. Abrams	J.J. Abrams, Lawrence Kasdan, Michael Arndt	John Williams	Daniel Mindel	J.J. Abrams, Bryan Burk, Kathleen Kennedy
Avengers: Endgame	Anthony Russo (II) Joe Russo	Christopher Markus, Stephen McFeely	Alan Silvestri	Trent Opaloch	Kevin Feige
Black Panther	Ryan Coogler	Joe Robert Cole, Ryan Coogler	Ludwig Göransson	Rachel Morrison	Kevin Feige
Avengers: Infinity War	Anthony Russo (II) Joe Russo	Christopher Markus, Stephen McFeely	Alan Silvestri	Trent Opaloch	Kevin Feige
Jurassic World	Colin Trevorrow	Colin Trevorrow, Rick Jaffa, Amanda Silver, Derek Connolly	Michael Giacchino	John Schwartzman	Patrick Crowley, Frank Marshall
The Avengers	Joss Whedon	Joss Whedon	Alan Silvestri	Seamus McGarvey	Kevin Feige
Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi	Rian Johnson	Rian Johnson	John Williams	Steve Yedlin	Ram Bergman, Leifur B. Dagfinnsson, Kathleen Kennedy
Incredibles 2	Brad Bird	Brad Bird	Michael Giacchino	Animación	Nicole Paradis Grindle, John Walker
Rogue One: A Star Wars Story	Gareth Edwards	Chris Weitz, Tony Gilroy	Michael Giacchino	Greig Fraser	Leifur B. Dagfinnsson, Simon Emanuel, Kathleen Kennedy, Allison Shearmur
Star Wars: Episode IX - The Rise of Skywalker	J.J. Abrams	J.J. Abrams, Chris Terrio	John Williams	Daniel Mindel	J.J. Abrams, Kathleen Kennedy, Michelle Rejwan
Avengers: Age of Ultron	Joss Whedon,	Joss Whedon	Brian Tyler, Danny Elfman	Ben Davis	Kevin Feige
Captain Marvel	Anna Boden	Anna Boden, Ryan Fleck, Geneva Robertson-Dworet	Pinar Toprak	Ben Davis	Kevin Feige
The Hunger Games: Catching Fire	Francis Lawrence	Michael Arndt , Simon Beaufoy	James Newton Howard	Jo Willems	Nina Jacobson, Jon Kilik
Jurassic World: Fallen Kingdom	JJ Bayona	Colin Trevorrow, Derek Connolly	Michael Giacchino	Óscar Faura	Belén Atienza, Patrick Crowley, Frank Marshal
Wonder Woman	Patty Jenkins	Allan Heinberg	Rupert Gregson-Williams	Matthew Jensen	Charles Roven, Deborah Snyder, Zack Snyder, Richard Suckle
Iron Man 3	Shane Black	Shane Black, Drew Pearce	Brian Tyler	John Toll	Kevin Feige
Captain America: Civil	Anthony Russo	Christopher Markus, Stephen	Henry Jackman	Trent Opaloch	Kevin Feige, Júlio Uchoa

War	(II) Joe Russo (II)	McFeely			
The Hunger Games	Gary Ross	Gary Ross, Suzanne Collins, Billy Ray	James Newton Howard, T-Bone Burnett	Tom Stern	Nina Jacobson, Jon Kilik
Spider-Man: Far from Home	Jon Watts	Chris McKenna, Erik Sommers	Michael Giacchino	Matthew J. Lloyd	Kevin Feige, Amy Pascal
Guardians of the Galaxy Vol. 2	James Gunn	James Gunn	Tyler Bates	Henry Braham	Kevin Feige
Despicable Me 2	Pierre Coffin (I) Chris Renaud (I)	Ken Daurio, Cinco Paul	Heitor Pereira	Animación	Janet Healy, Christopher Meledandri
Deadpool	Tim Miller	Rhett Reese, Paul Wernick	Junkie XL	Ken Seng	Simon Kinberg, Ryan Reynolds, Lauren Shuler Donner
Transformers: Dark of the Moon	Michael Bay	Ehren Kruger	Steve Jablonsky	Amir M. Mokri	Ian Bryce, Tom DeSanto, Lorenzo di Bonaventura, Don Murphy
The Hunger Games: Mockingjay - Part 1	Francis Lawrence	Danny Strong, Peter Craig	James Newton Howard	Jo Willems	Nina Jacobson, Jon Kilik
Minions	Kyle Balda Pierre Coffin	Brian Lynch	Heitor Pereira	Animación	Janet Healy, Christopher Meledandri

Anexo III. Análisis de representación y estereotipos de género

ANÁLISIS	PELÍCULA	Metropolis	La mujer perfecta	Dr. G y su máquina de bikinis	Más peligrosas todavía	Más peligrosas todavía	Westworld
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	María	Olga	Diana, nº 11	Baronesa Helga Hagen	Pandora	Daphne
	Edad	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	No	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Ambigua	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
Sexualidad	No descrita	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	
DIM. PSICO	Personalidad	Introversa	Extroversa	Extroversa	Extroversa	Extroversa	Extroversa
	Temperamento	Individualista	Sensitiva	Intuitiva	Intuitiva	Intuitiva	Intuitiva
	Objetivo	Otros	Otros	Económico	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Medios	Sin datos	Sin datos	Sin datos
	Profesión	No descrita	No descrita	Ayudante (de laboratorio)	Asesina	Asesina	Sirvienta/ginoide sexual
ESTEREO TIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Pasivo	Activo	Activo	Activo	Pasivo
	Clase social	Media	Media	Media	No especificado	No especificado	No especificado
	Ámbito de actuación	Pública	Privada	Pública	Pública	Pública	Privada
	Hipersexualidad	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí

	Tópico	Femme fatale	Objeto deseo	Ángel, Objeto deseo	Villana, Femme fatale	Villana	Objeto deseo
	Cuidado físico	No se aprecia	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia	No se aprecia	No se aprecia

ANÁLISIS	PELÍCULA	Westworld	The Stepford wives	The Stepford wives	The Stepford wives	The Stepford wives	Star Trek: la película
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Arlette	Joanna	Bobbie	Carol	Charmain	Ilia
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Inteligencia artificial
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Semi-vestida	Semi-vestida	Sí	Sí	Sí	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Reflexiva	Reflexiva	Reflexiva	Reflexiva	Sensitiva
	Objetivo	Otros	Ascenso profesional	Otros	Otros	Ascenso profesional	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Casada	Casada	Casada	Casada	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No
	Estudios	Sin datos	Universitarios	Sin datos	Universitarios	Sin datos	Sin datos
	Profesión	Sirvienta/ginoide sexual	Fotógrafa	No descrita	No descrita	No descrita	Emisaria
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Pasivo	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
	Clase social	No especificado	Media	Media	Media	Media	No especificado
	Ámbito de actuación	Privada	Pública	Pública	Pública	Pública	Privada
	Hipersexualidad	Sí	Sí	No	No	No	Sí
	Tópico	Objeto deseo	Mater amabilis	Mater amabilis, Objeto deseo,	Mater amabilis, Objeto deseo	Mater amabilis, Objeto deseo,	Búsqueda príncipe azul/cenicienta, Mujerheroína/superheroína,
	Cuidado físico	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje
	Violencia	No se aprecia	Psicológica	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia

ANÁLISIS	PELÍCULA	Galaxina	La humanoid	Looker	Looker	Looker	Looker
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Galaxina	Niya	Tina	Linda	Susan	Cindy
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven (15-24)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Replicante/Clon	Replicante/Clon	Replicante/Clon	Replicante/Clon	Replicante/Clon
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Semi-vestida	Sí	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Ambigua	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Ambigua
Sexualidad	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Introversa	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Reflexiva	Intuitiva	Sensitiva	Sensitiva	Sensitiva
	Objetivo	Otros	Otros	Económico/Ascenso profesional	Económico/Ascenso profesional	Económico/Ascenso profesional	Económico/Ascenso profesional
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Medios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos
	Profesión	Varias. Comandante de la nave/policia espacial/sirvienta	No descrita	Modelo de publicidad	Modelo de publicidad	Modelo de publicidad	Modelo de publicidad
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Activo	Activo	Pasivo	Pasivo	Pasivo
	Clase social	Media	Media	Media	Media	Media	Media
	Ámbito de actuación	Privada	Pública	Pública	Pública	Pública	Pública
	Hipersexualidad	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
	Tópico	Objeto deseo, Búsqueda príncipe azul/cenicienta,	Chica buena, Mujerheroína/superheroína,	Ángel, Objeto deseo,	Objeto deseo	Objeto deseo	Objeto deseo
	Cuidado físico	Pelo	No se aprecia	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo
	Violencia	No se aprecia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)

ANÁLISIS	PELÍCULA	Blade Runner	Blade Runner	Blade Runner	Androide	Cazador del espacio. Aventuras en la zona prohibida	La mujer explosiva
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Rachel	Pris	Zhora/ Srta. Salomé	Cassandra One	Chalmers	Lisa
	Edad	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Replicante/Clon	Replicante/Clon	Replicante/Clon	Ginoide	Ginoide	Robot
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Sí	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	Heterosexual	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	No descrita	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Intuitiva	Intuitiva	Reflexiva	Intuitiva	Intuitiva
	Objetivo	No descrito	Otros	Otros	Otros	Económico	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Sin datos	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	Sí	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Universitarios	Sin datos
	Profesión	No descrita	Ginoide sexual	Asesina/ bailarina exótica	Sirvienta	Ingeniera jefe	No descrita
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
	Clase social	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado
	Ámbito de actuación	Privada	Pública	Pública	Privada	Privada	Pública
	Hipersexualidad	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
	Tópico	Femme fatale	Villana	Objeto deseo	Objeto deseo, Villana,	Ángel	Objeto deseo
	Cuidado físico	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia	Física (sobre ella)	No se aprecia

ANÁLISIS	PELÍCULA	Spaceball	Cherry 2000	Cyborg	Alienator	La cara oculta de la luna	Acero y seda
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Dot Matrix	Cherry	Pearl Prophet	la denominan directamente Alienator	Leslie	Gaily
	Edad	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Robot	Ginoide	Ciborg	Ginoide	Ginoide	Ciborg
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Sí	Sí	Sí	Semi-vestida	Sí	Sí
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Ambigua	Atractiva	Atractiva	Poco atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	No descrita	Heterosexual	Heterosexual	No descrita	No descrita	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Introvertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Sensitiva	Intuitiva	Individualista	Reflexiva	Sensitiva
	Objetivo	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Sin datos	Soltera	Soltera	Sin datos	Sin datos	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Universitarios	Sin datos	Sin datos	Universitarios
	Profesión	Sirvienta	Ginoide sexual	Científica/espía	Asesina	Asistente (de la nave)	Asesina (pianista)
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Pasivo	Pasivo	Activo	Activo	Activo	Activo
	Clase social	No especificado	No especificado	Media	No especificado	No especificado	Media
	Ámbito de actuación	Privada	Privada	Pública	Pública	Privada	Pública
	Hipersexualidad	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
	Tópico	Virgen, Solterona,	Chica buena	Mujerheroína/superheroína	Villana	Objeto deseo	Chica mala, Objeto deseo, Mujerheroína/superheroína
	Cuidado físico	No se aprecia	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	No se aprecia	Maquillaje	Maquillaje
	Violencia	No se aprecia	No se aprecia	No se aprecia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)

ANÁLISIS	PELÍCULA	Terminator woman	Toys	Cyborg 2: la sombra del cristal	Cyborg 2: la sombra del cristal	Asesinos cibernéticos	Virtuosity
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Eve	Alsacia	Casella Reese, Cash	Chen	Jessica	Sheila 3.2
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Ginoide	Ciborg	Ciborg	Ginoide	Ginoide
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Sí	Sí	Semi-vestida	Semi-vestida	Sí	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Individualista	Sensitiva	Intuitiva	Individualista	Intuitiva	Sensitiva
	Objetivo	No descrito	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Sin datos
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos
	Profesión	Asesina	Empleada	Asesina y espía	Asesina	Asesina	Prostituta
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Pasivo	Activo	Activo	Activo	Pasivo
	Clase social	Media	No especificado	Media	Media	No especificado	No especificado
	Ámbito de actuación	Pública	Privada	Pública	Privada	Pública	Privada
	Hipersexualidad	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
	Tópico	Chica mala	Chica buena	Mujerheroína/superheroína	Reina negra/viuda negra, Dominatrix,	Villana, Femme fatale, Ángel	Objeto deseo
	Cuidado físico	Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje	Maquillaje/Pelo
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)

ANÁLISIS	PELÍCULA	al Combat/ Asesinos vir	al Combat/ Asesinos vir	Zona cibernética	Zona cibernética	Zona cibernética	Star Trek: primer contacto
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Liana	Greta	Mariah			Reina Borg
	Edad	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Ginoide	Inteligencia artificial
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Semi-vestida	Sí
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Poco atractiva
Sexualidad	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Intuitiva	Sensitiva	Sensitiva	Sensitiva	Individualista
	Objetivo	No descrito	No descrito	Otros	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos
	Profesión	Clon sexual	Clon sexual	Ginoide sexual	Ginoide sexual	Ginoide sexual	No descrita
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Pasivo	Activo	Pasivo	Pasivo	Pasivo	Activo
	Clase social	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado
	Ámbito de actuación	Pública	Pública	Privada	Privada	Privada	Pública
	Hipersexualidad	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
	Tópico	Objeto deseo, Villana,	Objeto deseo, Dominatrix,	Objeto deseo, Chica buena,	Objeto deseo	Objeto deseo	Villana
	Cuidado físico	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)

ANÁLISIS	PELÍCULA	Alien: resurrection	Austin Powers: Misterioso agente internacional	Austin Powers: La espía que me achuchó	El hombre bicentenario	El sexto día	El sexto día
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Annalee Call	No	Vanessa	Galatea	Talia	novia virtual
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Fembot	Fembot	Robot	Replicante/Clon	Holograma
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Sí	Semi-vestida	Semi-vestida	No	Sí	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	No descrita	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	No descrita	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Individualista	Individualista	Individualista	Intuitiva	Sensitiva
	Objetivo	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos
	Profesión	Asesina	Asesina	Asesina	Asistente	Asesina	No descrita
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo	Pasivo
	Clase social	No especificado	No especificado	Media	Media	Media	No especificado
	Ámbito de actuación	Privada	Pública	Pública	Pública	Pública	Privada
	Hipersexualidad	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
	Tópico	Villana, Chica buena,	Villana, Objeto deseo,	Villana, Objeto deseo,	Objeto deseo	Villana, Femme fatale,	Chica buena, Objeto deseo,
	Cuidado físico	Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Pelo	Pelo	Pelo
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia	Física (sobre ella)	No se aprecia

ANÁLISIS	PELÍCULA	Jason X	A.I Inteligencia Artificial	Simone	Resident Evil	Terminator 3	Las mujeres perfectas
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Kay-Em14	Jane	Simone	Reina Roja	TX o Terminatrix	Sarah
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Ginoide	Holograma	Inteligencia artificial	Ciborg	Ginoide
	Raza	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	Semi-vestida	Sí	Sí	Sí	Sí	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
Sexualidad	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	No descrita	No descrita	Heterosexual	
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Introvertida
	Temperamento	Reflexiva	Individualista	Sensitiva	Individualista	Individualista	Sensitiva
	Objetivo	No descrito	Otros	No descrito	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Sin datos	Soltera	Sin datos	Sin datos	Casada
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	Sí	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Universitarios
	Profesión	Ayudante de laboratorio	Ginoide sexual	Actriz	Guardiana	Asesina	Directora de una compañía aérea
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Pasivo	Pasivo	Activo	Activo	Pasivo
	Clase social	No especificado	Media	Media	No especificado	No especificado	Media
	Ámbito de actuación	Privada	Pública	Privada	Privada	Pública	Privada
	Hipersexualidad	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
	Tópico	Objeto deseo, Dominatrix, Mujerheroína/superheroína	Objeto deseo	Chica buena, Mater amabilis,	Villana	Villana	Objeto deseo
	Cuidado físico	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	Pelo	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo
Violencia	Física (sobre ella)	No se aprecia	Otras	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia	

ANÁLISIS	PELÍCULA	Las mujeres perfectas	Yo, robot	Serenity	WALL E	Transformers: la venganza de los caídos	Los sustitutos
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Bobbie	VIKI	Leonore	EVE (Eva)	Alice	Maggie
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Sin datos	Joven (15-24)	Sin datos	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Inteligencia artificial	Robot	Robot	Robot	Ginoide
	Raza	Caucásica	Sin datos	Caucásica	Sin datos	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	No	No	Sí	No	Semi-vestida	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Ambigua	Atractiva	Atractiva
Sexualidad	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	Heterosexual	
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Introvertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Sensitiva	Individualista	Sensitiva	Sensitiva	Individualista	Reflexiva
	Objetivo	Ascenso profesional	Otros	Otros	Otros	Otros	No descrito
DIM. SOCIAL	Estado civil	Casada	Sin datos	Casada	Sin datos	Soltera	Casada
	Ámbito familiar (hijo/as)	Sí	No	No	No	No	No
	Estudios	Universitarios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Medios	Medios
	Profesión	Escritora	No descrita	No descrita	Evaluadora de Vegetación Alienígena (eva)	Asesina	Peluquera
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Activo	Pasivo	Activo	Activo	Pasivo
	Clase social	Media	No especificado	No especificado	No especificado	Media	Media
	Ámbito de actuación	Pública	Privada	Privada	Pública	Pública	Privada
	Hipersexualidad	No	No	Sí	No	Sí	Sí
	Tópico	Objeto deseo	Villana	Chica buena, Objeto deseo,	Mujerheroína/superheroína	Femme fatale	Chica buena, Mater dolorosa,
	Cuidado físico	Maquillaje/Pelo	No se aprecia	Maquillaje/Pelo	No se aprecia	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo
	Violencia	No se aprecia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)

ANÁLISIS	PELÍCULA	Los sustitutos	El atlas de las nubes	Her	The machine	Ex Machina	Ex Machina
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Jennifer Peters	Sonmi-451	Samantha	Máquina	Ava	Kyoko
	Edad	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)	Sin datos	Joven (15-24)	Joven (15-24)	Joven (15-24)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Ginoide	Replicante/Clon	Inteligencia artificial	Ginoide	Ginoide	Ginoide
	Raza	Caucásica	Asiática	Sin datos	Caucásica	Caucásica	Asiática
	Vestimenta	Sí	Semi-vestida	No	No	Semi-vestida	Semi-vestida
	Discapacidad	No	No	No	No	No	No
	Apariencia física	Atractiva	Atractiva	Sin apariencia	Atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	No descrita	Heterosexual	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Introvertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Introvertida
	Temperamento	Individualista	Sensitiva	Sensitiva	Intuitiva	Intuitiva	Individualista
	Objetivo	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Soltera	Soltera	Sin datos	Soltera	Soltera	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Medios	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos	Sin datos
	Profesión	Agente del FBI	Sirvienta	Asistente virtual	No descrita	No descrita	Asistenta
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Pasivo	Activo	Activo	Activo	Activo
	Clase social	Media	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado
	Ámbito de actuación	Pública	Privada	Privada	Privada	Privada	Privada
	Hipersexualidad	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
	Tópico	Villana	Objeto deseo, Búsqueda príncipe azul/cenicienta,	Objeto deseo	Villana, Ángel,	Ángel, Villana,	Objeto deseo, Villana,
	Cuidado físico	Maquillaje/Pelo	Maquillaje/Pelo	No se aprecia	No se aprecia	Pelo	Maquillaje/Pelo
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Psicológica	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)

ANÁLISIS	PELÍCULA	Autómata	Guardianes de la Galaxia	Vice	Tomorrowland: el mundo del mañana	Comando Kill	Hot bot
DIM. FÍSICA	Comentarios nombre	Cleo	Nebula	Kelly	Athena	Teniente Mills	Bardot
	Edad	Joven (15-24)	Joven-adulta (25-44)	Joven-adulta (25-44)	Menor (0-14)	Joven-adulta (25-44)	Joven (15-24)
	Sexo	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
	Tipo robot	Robot	Ciborg	Ginoide	Ginoide	Ciborg	Ginoide
	Raza	Sin datos	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica	Caucásica
	Vestimenta	No	Sí	SÍ	Sí	Sí	Semi-vestida
	Discapacidad	No	Sí	No	No	Sí	No
	Apariencia física	Atractiva	Ambigua	Atractiva	Atractiva	Atractiva	Atractiva
	Sexualidad	Heterosexual	No descrita	Heterosexual	Heterosexual	No descrita	Heterosexual
DIM. PSICO	Personalidad	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida	Extrovertida
	Temperamento	Intuitiva	Individualista	Reflexiva	Intuitiva	Reflexiva	Sensitiva
	Objetivo	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros	Otros
DIM. SOCIAL	Estado civil	Sin datos	Sin datos	Soltera	Soltera	Soltera	Soltera
	Ámbito familiar (hijo/as)	No	No	No	No	No	No
	Estudios	Sin datos	Sin datos	Medios	Primarios	Universitarios	Sin datos
	Profesión	Robot sexual	Asesina	Camarera	Reclutadora	Programadora. Técnica de Hardware	Ginoide sexual
ESTEREOTIPO Y OTRAS	Rol	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo	Pasivo
	Clase social	No especificado	No especificado	Media	No especificado	Media	Media
	Ámbito de actuación	Pública	Pública	Pública	Pública	Pública	Privada
	Hipersexualidad	Sí	No	No	No	No	Sí
	Tópico	Ángel	Villana, Mujerheroína/superheroína,	Mujerheroína/superheroína, Chica buena,	Mujerheroína/superheroína	Mujerheroína/superheroína	Objeto deseo, Chica buena,
	Cuidado físico	Maquillaje	Maquillaje	Maquillaje/Pelo	Pelo	Pelo	Maquillaje/Pelo
	Violencia	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	Física (sobre ella)	No se aprecia

