

## Propuestas cinematográficas de ciencia ficción desde el cortometraje elaborado por mujeres. El caso del Ros Film Festival

Berta Molina<sup>1</sup>

Recibido el: 01-12-2. / Aceptado: 20-02-2022

**Resumen.** 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. Para llevar a cabo este estudio, hemos tomado en consideración la dimensión social que tienen las TIC y los preceptos de la crítica fílmica feminista para analizar cuatro cintas dirigidas y escritas por mujeres presentadas en la última edición del ROS Film Festival (2020), un certamen especializado en cortometrajes de ciencia ficción con robots: *AM/PM* (Thais DeMelo, 2019), *Dreck* (Daniela Arias, 2020), *Polvotrón 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.

**Palabras clave:** crítica fílmica feminista; cortometraje; mujeres; ciencia ficción; Teorías Feministas de la Tecnología; Ros Film Festival

### [en] Science fiction film proposal from short films made by women. The case of the Ros Film Festival.

**Abstract.** Science fiction narratives continue to be a territory for the presentation and exploration of themes away from conventionalisms. The possibilities of transgression of this genre have allowed the opening of new thematic horizons that lead us to imagine futures perhaps never considered before

We start from the hypothesis, therefore, of the possibilities of transgression of a genre that allows the opening of new thematic horizons that lead us to imagine futures never considered before. To carry out this study, we have taken into consideration the social dimension of ICT and the precepts of feminist film criticism to analyze four films directed and written by women presented in the last edition of the ROS Film Festival (2020), a contest specialized in short science fiction films with robots: *AM/PM* (Thais DeMelo, 2019), *Dreck* (Daniela Arias, 2020), *Polvotrón 500* (Silvia Conesa, 2019) y *Malware* (Cristina Beviá, 2020). The results reveal how dystopias function as storytelling tools that depict a devastating future for human beings caused by the negative effects of new technologies on both individuals and society.

**Keywords:** feminist film criticism; short film; women; science fiction; Feminist Theories of Technology; Ros Film Festival

**Sumario:** 1. Introducción y estado de la cuestión. 1.1 Tecnología y género. Teorías Feministas de la Tecnología. 1.2. La teoría fílmica feminista. 1.3. El cortometraje como fórmula primigenia de experimentación. Exhibición en festivales. 2. Metodología. 3. Resultados y análisis. 3. 1. *AM/PM*. 3.2. *Dreck*. 3. 3. *Polvotrón 500*. 3. 4 *Malware*. 4. Conclusiones. 5. Bibliografía.

**Cómo citar:** Molina, B. (2022). Propuestas cinematográficas de ciencia ficción desde el cortometraje elaborado por mujeres. El caso del Ros Film Festival, *Historia y comunicación social* 27(2), pp. 359-370

## 1. Introducción y estado de la cuestión

Este artículo analiza diferentes propuestas temáticas y argumentales desde la creación fílmica de ciencia ficción. Para ello, ahonda 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.

Para contextualizar nuestro estudio, se han establecido tres niveles de análisis, que comprenden las aportaciones de las Teorías Feministas de la Tecnología, la crítica fílmica feminista, y el cortometraje y su

<sup>1</sup> Universidad Complutense de Madrid  
Email: [bmolinagar@gmail.com](mailto:bmolinagar@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9279-8459>

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).

### 1.1. 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 y 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 (Overall, 1985), la información y comunicación (Castaño, 2005, 2008; Zafra, 2005; Faulker y 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 abiertos 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.

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 por el resto de países anglosajones (Lohan, 2000; Faulkner, 2000) así como al resto 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 las realidades locales.

En este punto hay que destacar la relevancia de *Manifiesto para Ciborgs* de Donna Haraway (1983), texto de referencia del pensamiento feminista a la hora de abordar la relación entre tecnología y género. Haraway se acoge así a la figura del ciborg (o ser artificial) como elemento sobre el que explicar sus investigaciones sobre la identidad femenina en la era de la postmodernidad, donde las mujeres se habrían transformado en “extraños seres tecno orgánicos híbrido humanoides” (1995: 45).

La trascendencia de este escrito influyó 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 (1997) 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 ciborg (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 de 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 (Molina García, 2021). Sin embargo, fueron Josephine Stars, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt, componentes VNSMatrix, quienes publican el primer ‘Manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI’, un texto inspirado precisamente en el pensamiento de Haraway y Plant donde aparece por primera vez el término “ciberfeminismo” y 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 del ciberfeminismo 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 (2002), “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).

## 1.2. La teoría fílmica feminista

Desde los años setenta, la crítica fílmica feminista ha proporcionado herramientas de análisis para un abordaje crítico del aparato cinematográfico. Los textos *Una habitación propia* de Virginia (1929) Woolf y *El segundo sexo* de Simone de Beauvoir (1949) sirvieron de base para la posterior conceptualización del corpus teórico fílmico. En este sentido, obras clásicas del feminismo como *Mística de la feminidad*, de Betty Friedan (1963); *La dialéctica del sexo*, de Shulamith Firestone (1970); *Política Sexual*, de Kate Millet (1970); *Amazon Odyssey*, de Ti-Grace Atkinson (1974); *Espéculo de mujer*, de Luce Irigaray (1974); *La risa de la medusa*, de Hélène Cixous (1975); *Nacemos de mujer: la maternidad como experiencia e institución*, de Adrienne Rich (1976) o *La loca del desván*, de Sandra Gilbert y Susan Gubar (1979) están dedicadas al texto de Beauvoir.

Para el desarrollo de las teorías feministas fueron también fundamentales las revistas especializadas *Women and film*, *The velvet light trap* (1971) o *Jump cup* (1974), así como la celebración en 1972 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-, que supusieron el impulso definitivo a la hora de visibilizar el trabajo las mujeres creadoras.

Durante estos años, la teoría feminista se acercó al cine como medio cultural y de transmisión de ideas. Así, llevaron a cabo una ingente labor de recuperación y búsqueda de trabajos realizados por mujeres en diferentes ámbitos de la producción fílmica para “hacer visible lo invisible” (Kuhn, Annette, 1991). Estos análisis se abordaron desde dos ámbitos: el sociológico, representado fundamentalmente por autoras estadounidenses -Sharon Smith (1975), Marjorie Rosen (1973), Joan Mellen (1974) y Molly Haskell (1974)-, cuyas obras abordan la representación de las mujeres a través de estereotipos negativos que las infantilizan y convierten en objetos sexuales; y otro más teórico basado en los principios del materialismo, el estructuralismo, la semiótica y el psicoanálisis, donde destacan autoras como Claire Johnston (1999), quien considera que el estudio fílmico no debe centrarse solo en la imagen, sino que también debe de abordar otros aspectos relacionados como la narración y el lugar que las mujeres ocupan en las historias (1999: 31).

Sin embargo, fue el texto de Laura Mulvey *Placer visual y cine narrativo* (1975) el que supuso un revulsivo para la teoría fílmica feminista al introducir el psicoanálisis en el análisis cinematográfico. En él, aborda cómo el inconsciente patriarcal ha estructurado la forma fílmica (1998: 1), donde el espectador “es” la mirada del protagonista y las mujeres aparecen como construcciones para ser miradas (1988: 7). Autoras como Gaylyn Studlar rebatieron a esta autora al considerar que la mujer solo podía aparecer en su construcción como “portadora” de remordimiento o como “el producto perfecto” (1984: 274). En la reelaboración de sus teorías, Mulvey reconoció que había obviado dos aspectos cruciales en sus planteamientos: “la mujer entre el público” y el melodrama (1989: 29). En esta década también fue fundamental el trabajo de B. Ruby Rich (1978), quien considera necesario iniciar una nueva etapa en la crítica fílmica feminista porque “sin nombre nuevos, corremos el riesgo de perder títulos de películas que tanto necesitamos”.

La labor de recuperación de las mujeres en la industria del cine continuaría gracias al trabajo de autoras como Annette Kuhn (1985), Giulia Colaizzi (1995), María Concepción Martínez Tejedor (2007) o (Barbara Zecchi (2014 a y b).

En los años 80, alentados por el contexto histórico, la heterogeneidad de las espectadoras y la relación de clase y poder establecida entre las propias mujeres, la crítica fílmica feminista asumió nuevos paradigmas.

Género, raza y clase son fundamentales en el trabajo de Audre Lorde, una de las primeras autoras en llevar a cabo un análisis feminista desde la negritud. Destaca también la obra de Teresa De Lauretis, para quien “la mayoría de teorías disponibles de lectura, escritura, sexualidad, ideología o cualquier otra producción cultural, están construidas sobre narrativas masculinas de género” (1989: 33). En este sentido, solo el “cine de mujeres” permite “una cierta identificación” con la protagonista femenina (1992: 143).

Precisamente la identificación “travestida” o “masoquista” de la espectadora con la mirada masculina pasa a ser uno de los temas fundamentales de los estudios de base psicoanalítica gracias a la aportación de Mary Ann Doane (1982), mientras que asuntos como las violaciones, el abuso marital o el derecho al aborto comienzan a ser objeto de análisis en los textos filmicos, así como cuestiones subjetivas como el sonido y la voz (Silverman, 1988).

En los años 90, se replanteó la crítica feminista al hacerse implícita la ruptura sexo-género y al poner en cuestión los planteamientos coloniales y heterosexuales del feminismo dominante (Gayatri Chakravorty Spivak (1998); Chela Sandoval, bell hooks (1992); Gwendolyn Audrey Foster (2018). En este sentido, destacan dos líneas de estudio que cambiaron el devenir de la crítica filmica. Por un lado, la defendida por Eve Kosofsky Sedgwick y Judith Butler, que proponen la definición de “género” en términos de “performatividad” (Butler, 2018: 17). La otra, ligada a los discursos que el poder construye sobre el género, es la defendida por las citadas Haraway, Plant o Claudia Springer (1996), quien considera que esta “ha sido utilizada repetidamente para expresar ideas respecto a la identidad sexual y los papeles de género” (Telotte, 2002: 68).

Por su parte, Carol J. Clover (1993), Linda Williams (1990) y Barbara Creed (1990) abordan cómo, desde finales de los años 70, hay películas donde la identificación fluida entre sexos y géneros es patente en ciertos personajes. Esta última contempla un nuevo “cuerpo revisado” como resultado de dichos avances tecnológicos de modo que, cuando tecnología y cuerpo se cruzan en el ámbito de la representación, la cuestión de la diferencia sexual está inevitablemente implicada (Doane, 2004: 182).

La relación entre sujetos y objeto ha sido también objeto de estudio de autoras como Lidia Merás (2014) dir., 1982 o Jimena Escudero Pérez (2010, 2013), para quien los patrones de género se mantienen hoy en día en base a nuevos modelos de “supuesto empoderamiento” de unos personajes que funcionan “como reclamo erótico para la taquilla” (Escudero Pérez, 2010: 183).

En los últimos años, la discusión se ha centrado en torno al concepto de “postfeminismo” que autoras como Angela Mc Robbie (2009, 2017) o (Gill, 2007 a y b) han abordado en estudios centrados en la cultura popular y de consumo, donde inciden en la importancia que hoy en día tienen los medios de comunicación como elementos generadores de deseos, necesidades y expectativas.

### 1.3. El cortometraje como fórmula primigenia de experimentación. Exhibición en festivales.

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 y 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 filmicos. 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 y 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 y 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 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). 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 presentaciones. 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.

## 2. Metodología

El artículo desarrolla un análisis 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), *Dreck* (Daniela Arias, 2020), *Polvotrón 500* (Silvia Conesa, 2019) y *Malware* (Cristina Beviá, 2020). Nuestro objetivo es reivindicar el papel de la creación filmica realizada por mujeres en un género como la ciencia ficción, copado fundamentalmente por hombres y analizar cómo este género ayuda a plantear cuestiones acerca de las implicaciones que tienen en la sociedad nuevos avances tecnológicos ligados a la robótica, la inteligencia artificial o la realidad virtual. Todas 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).

## 3. Resultados y análisis

### 3.1. AM/PM

*AM/PM* 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 lo que 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 ello, utiliza 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 escuchábamos música clásica, cuando es Thom el que está frente a la televisión los mensajes son completamente opuestos. Se suceden rótulos de forma rápida que DeMelo utiliza como fórmula clara de denuncia social. Así es como percibimos notoriamente una crítica hacia el actual modelo de excesivo gasto, 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). Esta distopía funciona como herramienta de denuncia de un discurso que quiere implementar “un nuevo orden mundial” (Vargas Oliva, 2015: 114).

Como apunta Zafra, una de las condiciones del sujeto conectado es que “las circunstancias de acceso no son neutrales respecto a la posible respuesta identitaria. La intimidación nos devuelve a nosotros mismos, nos enfrenta con el deseo de *ser* y con los fracasos de no haber sido, de no estar siendo” (2008). Ese “no estar siendo” se plasma en la capacidad de percepción o de disfrute de los protagonistas, que como hemos señalado difiere entre ambos. La cinta deja entrever que ella 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).

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 cita “¡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*<sup>2</sup> 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 tecnología<sup>3</sup> (Vega, 2021).

### 3.2. Dreck

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

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 una 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 en el que se apoya para marcar dicha decadencia. Edificios altos de hormigón, contenedores y papeleras sin recoger o cristales sucios presentan la ciudad como un lugar desahogado 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 analizar el peso de tristeza y soledad que la caracteriza. 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 izquierda 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 funcionan, en cierto modo, como elemento esencial a la hora de mantener el equilibrio físico y emocional de las personas.

<sup>2</sup> Este término apareció por primera vez en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992).

<sup>3</sup> 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).

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 medio 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. La premisa es simple: las máquinas inteligentes se rebelará contra la Humanidad.

Adelantándose a las implicaciones que el nuevo desarrollo tecnológico traería, Samuel Butler publica *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 llegará un momento en el que 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).

### 3.3. Polvotrón 500

Silvia Conesa ubica la historia de *Polvotrón 500* en 2065 en un mundo desalentador para los seres humanos donde 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 fastidio, 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 le 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) 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 nos encontramos más solos. Una idea que viene a refutar por otra parte la tesis de Turkle de que la dependencia tecnológica aumenta el individualismo y hace que florecer nuevas ansiedades y que se alteren nuestras relaciones sociales (2017). 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: 5), llegando al punto de que la visualización de imágenes no solo funcionaría 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, 2020-2021: 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 tenía 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 puedes encender y apagar en cualquier momento.

### 3.4 Malware

*Malware* es una cinta escrita y dirigida por Cristina Beviá en la que la directora explora el amor (y la fidelidad) de una pareja (Alejandro y Briana) cuando un “malware”, un programa de ordenador corrupto personificado en una mujer (Ina), se interpone entre ellos a través de la suplantación. 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.

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. 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).

Tomando como premisa el amor entre dos personas, Beviá 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.

En esta propuesta, presentada visualmente de forma muy neutra, también lo es en cuanto al sonido: las llamadas de teléfono, las del teclado del ordenador y la de la música, que funciona 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 llevaría a cabo en el mundo virtual. La imagen que se nos muestra en la pantalla es la de ambos en situación amorosa mientras que 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” se ha introducido para quedarse 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. Beviá utiliza estos colores con una clara intención de marcar la dicotomía bueno/malo. Ina vestida de negro contrarresta con el blanco puro de Briana.

En esta propuesta, además, vemos 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 eliminando por tanto ese potencial deconstructivo de la red que defiende Zafra (2008).



En este sentido, esta propuesta 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”.

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 donde 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 de 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).

#### 4. Conclusiones

A lo largo de este artículo 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 filmica 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 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.

Finalmente, analizamos cuatro cintas dirigidas y escritas por mujeres dentro del marco del Ros Film Festival. Con ello hemos querido destacar una creación filmica elaborada por mujeres en un campo como la ciencia ficción, ligado tradicionalmente a lo masculino. Este acercamiento 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 y la manera en la que estos afectan no solo a las personas de manera individual, sino a la sociedad como colectividad.

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). Avances 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 tecnológico que se implanten, parece ser que ciertos estereotipos continuarían, tal y como señala Braidotti (2002). Es interesante resaltar el contexto en el que está situada la historia, pues es fundamental leer esta cinta teniendo en cuenta el entorno en el que se enmarca. Como consecuencia de la *futurofobia* que presenta (y que también vemos patente en *Drek*), nos traslada a sociedades donde el consumismo, el individualismo y 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, por otra parte, clásico de las cinta de ciencia ficción por tanto en cuanto suponen un miedo irracional hacia lo desconocido. Si en la propuesta de Conesa era la tecnología la que “salía” fuera de las pantallas en forma de holografía, en *Malware*, la historia sucede dentro de ellas. Beviá aborda las implicaciones sociales de estos avances alertándonos, a su vez, de que estos también pueden

utilizarse de forma perniciosa y desembocar en que las relaciones personales sean sustituidas por relaciones virtuales (Espinar, 2009: 103). Los “tecnocuerpos conectados” de los que habla Turkle darían lugar a una nueva construcción de ‘yo’ al convertirnos en una especie de ciborgs posmodernos.

En definitiva y una vez más, 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. 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 qué los estudios feministas sobre la tecnología sean la herramienta que sienta las bases de un análisis feminista transversal para poder abordar críticamente los futuros planteados en las historias que nos traslada la gran pantalla.

## 5. Bibliografía

- Aladro Vico, E. (2016): “Comunicación como traducción”, en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 21, pp. 233-241. DOI: <https://doi.org/h34m>.
- 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”, en *Miguel Hernández Communication Journal*, n°7, pp. 443-462, UMH.
- Anderson, G. O. (2010): *Loneliness Among Older Adults: A National Survey of Adults 45+*. Washington, DC: AARP Research.
- Bernárdez Rodal, A. (2015): *Mujeres en medio (s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género*, Madrid: Editorial Fundamentos.
- Braidotti, R. (2015): *Lo posthumano*, Barcelona: Editorial Gedisa.
- Braidotti, R. (2002): “Un ciberfeminismo diferente”. Disponible en: <https://bit.ly/3bHr85n>
- 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: Editorial Gedisa.
- Carvajal-Carrascal, G., & Caro-Castillo, C.V. (2009): “Soledad en la adolescencia: análisis del concepto”, en *Aquichan*, 9(3), pp. 281-296. Disponible en: <https://bit.ly/3R8O4ut>
- 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.
- Clover, C. J. (1993): *Men, woman and chains saws: gender in the modern horror film*, Nueva Jersey, Princeton University Press.
- Creed, B. (1990): “Alien and the monstrous-feminine”, en Annette Khun eds., *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema*, Nueva York: Verso.
- Colaizzi G. (1995): *Feminismo y teoría filmica*, Valencia: Episteme.
- Dehaene, Lau, Hakwan, Kouider (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.
- Delicado-Moratalla, L. (2021): “Tecnología e inteligencia artificial como nuevo paradigma de la prostitución y la pornografía”, en *Libre pensamiento*, n°. 105, pp. 35-42.
- Demos, R. (1960): “Lying to Oneself”, en *The Journal of Philosophy*, vol. 57, n°. 18, pp. 588-595. DOI: <https://doi.org/10.2307/2023611>
- Doane, M.A. (2004): *Technophilia: Technology, Representation and the Feminine*, Londres: Wallflower.
- Escudero Pérez, J. (2010): *Tecnoheroínas: identidades femeninas en la ciencia ficción cinematográfica*, Oviedo: KRK Ediciones.
- Espinar, E. (Coord.) (2009): “Género y nuevas tecnologías de la información y comunicación”, en *Revista Feminismo/s*, Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante, n° 14.
- Foster, G. A. (2018): *Woman Filmmakers of the Africana and Asian diaspora: decolonizing the gaze, locating subjectivity*, Carbondale, Southern Illinois University Press.
- Fox Keller, E. (2001): “Reflexiones sobre género y ciencia”, en *Asparkia. Investigación feminista*, pp. 149-153.
- Fraguas, T.: “El futuro del calor humano”, *La Marea*, 11-02-2014. Disponible en: <https://bit.ly/3R5PuWJ>
- Gamber, W. (1995): “‘Reduced to Science’: Gender, Technology, and Power in the American Dressmaking Trade, 1860-1910”, en *Technology and Culture*, 36(3), pp. 455-482.
- Gill, R. (2007): “Postfeminist media culture: elements of a sensibility”, en *European Journal of cultural studies*, 10, n° 2, 2007, 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.

- Haraway, D. J. (1995): “Manifiesto Cyborg” en *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra: Madrid.
- Johnston, C. (1999): “Women’s cinema as counter cinema”, en *Feminist Film Theory. A Reader*, Sue Thornham: New York University Press.
- Jurado Martín, M. y Julián Martínez Cano, F. (2016): “Estrategias innovadoras en la difusión del cortometraje: Qué fuerza te acompañe”, en *Miguel Hernández Communication Journal*, nº7, UMH, pp. 353- 359.
- Kember, S. (2003): *Cyberfeminism and Artificial Life*, Londres: Routledge.
- Kuhn, A. (1991): *Cine de mujeres. Feminismo y cine*, Madrid: Cátedra.
- Killeen, C. (2002): “Loneliness: an epidemic in modern society”, en *Journal of advanced nursing*, vol. 28, no 4, pp. 762-770. DOI: <https://doi.org/cprmj6>
- 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”, en *Miguel Hernández Communication Journal*, nº7, (UMH), pp. 419 - 441.
- Lerman, N. E., Mohun, A. P., & Oldenziel, R. (1997): “The Shoulders We Stand on and the View from Here: Historiography and Directions for Research”, en *Technology and Culture*, 38(1), pp. 9-30.
- Light, J. S. (1999): “When computers were women”, en *Technology and Culture*, 40(3), pp. 455-483.
- Lorde, A. (1984): *La hermana, la extranjera. Artículos y conferencias*, Madrid. Disponible en: [www.unpalabraotra.org](http://www.unpalabraotra.org)
- Martínez Tejedor Martínez Tejedor, M.C. (2007-2008): “Mujeres al otro lado de la cámara. ¿Dónde están las directoras de cine?”, en *Espacio, tiempo y forma*, serie VII, Hª del arte, 20-21, pp. 315-340. DOI: <https://doi.org/h34n>
- 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>
- 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>
- Moore, R. (2014): “Postmodernism and Punk Subculture: Cultures of Authenticity and Deconstruction”, en *The Communication Review*, 7:3, 305-327. DOI: <https://doi.org/dxcg5g>
- Mulvey, L. (1988): “Placer visual y cine narrativo”, en *Eutopías*. Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo. Documentos de Trabajo 2ª época. Versión castellana de Santos Zunzunegui.
- Muñoz Corcuera, A. (2009): “Realidad virtual y memorias posibles: apuntes sobre la presencia de mundos virtuales en el cine postmoderno de ciencia-ficción”, en *Eikasía. Revista de Filosofía*, año IV, 24, extr. pp. 1-10.
- Molina García, B. (2021): “El feminismo en la teoría cinematográfica. Un estado de la cuestión”, en *Comunicación y Género*, 4(1), pp. 61-71. DOI: <https://doi.org/h34q>
- Owsianik, J y Dawson R, Cole, B. (2020): *Future of sex report. Future of Sex*. Disponible en: <https://bit.ly/3nDGE5a>
- Plant, S. (1998): *Ceros y unos, mujeres digitales y tecnocultura*, Barcelona: Destino.
- Ravetz, A. (1965): “Modern technology and an ancient occupation: housework in present-day society”, en *T&C*, vol. 6, nº 2, pp. 256-260. DOI: <https://doi.org/drk737>
- Rich, Rubi B., (1978, 2005): “The crisis of naming in feminist film criticism”, *Jump cut: a review of contemporary media*. Disponible en: <https://bit.ly/3OJ5NHg>
- Ruido, M. (2004): “La fraternidad de los cuerpos posthumanos. La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional”, en *Lectora: revista de dones i textualitat*, (10), pp. 103-113.
- Smith, Stacy 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.
- Schwartz Cowan, R., (1976): The “Industrial Revolution” in the Home: Household Technology and Social Change in the 20th Century, en *Technology and Culture*, 17(1), pp. 1-23.
- Silverman, K. (1988): *The acoustic mirror: The female voice in psychoanalysis and cinema*, Indiana University Press.
- Studlar, G. (1984): “Masochism and the Perverse Pleasures of the Cinema”, en *Quarterly Review of Film & Video*, 9(4), pp. 267-282. DOI: <https://doi.org/cm2xdq>
- Telotte, J. P., (2002): *El cine de ciencia ficción*, Madrid: Cambridge University Press.
- 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.
- UNESCO (2014): *Plan de acción de la UNESCO para la prioridad Igualdad de género: 2014-2021*. Disponible en: <https://bit.ly/3adRdZm>
- Vargas Oliva, S. (2015): “El cine distópico como legitimación del orden vigente”, en *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”, en *Feminismo/s*, 14. DOI: <https://doi.org/h34r>

- Vergés Bosch, N., Cruells López, E., & Hache, A. (2009): “Indagando en la relevancia de Internet en el acceso, uso y deseos de las TIC por parte de las mujeres en las TIC”, en *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”, en *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.: “Mi vida en pareja con un holograma”, *El País*, 8 de marzo de 2018. Disponible en: <https://bit.ly/3NGXOsY>
- Wajcman, J. (2000): “Reflections on Gender and Technology Studies: In What State is the Art?”, en *Social Studies of Science*, 30(3), pp. 447-464.
- Wajcman, J. (2006): *El tecnofeminismo*. Universitat de València.
- 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”, en *Issues in feminist film criticism* Bloomington, Indiana University Press, pp. 137-162.
- Zafra, R. (2005): “Netianas. N(h)acer mujer en Internet”, en L. T. Colección Desórdenes.
- Zafra, R. (2008): *Conectar- hacer-deshacer (los cuerpos)*, en <https://www.remedioszafra.net/conectar.pdf>
- Zafra, R. (2010): “Entre Evas y ciborgs. Dialécticas feministas entre la “ficción mujer” y las mujeres en las ficciones”, en *De Galatea a Barbie. Automatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*, Madrid: Lengua de Trapo.
- Zecchi, Barbara, (2014): “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, Barbara, (2014): “Gynocineproyect”, en <https://www.gynocine.com/home-esp>
- Zubiaur, N., Lazcano, I., & Fernández de Arroyabe, A. (2011). “El arte del cortometraje: 7:35 de la mañana, un esperpento musical”, en *Área Abierta*, (29), 2. DOI: <https://doi.org/bc9vpn>