

***¿DÓNDE ESTÁN ESAS MUJERES?***  
**UNA APROXIMACIÓN FEMINISTA A LA CIENCIA  
FICCIÓN**

**Alumna: Sonia Villa Álamo**

**Tutora: Dra. Carmen Marina Barreto Vargas**

**Facultad de Ciencias Políticas, Sociales y de la  
Comunicación**

**Grado en Antropología Social y Cultural**

**Curso Académico 2015/2016**

## “Lo que Rachael no sabía”

2019, Los Ángeles.

Hay una espesa capa de sereno sobre la calle y el asfalto mojado, repentinamente, parece querer competir con las arenas movedizas que existen en este desierto urbano. Pero, la noche no cesa y parece que los días no existen en esa gran jungla mecanizada y roída, no hay luz del sol entre la polución y las luces de neón procedentes de la multitud de edificios que se amontonan entre las estrechas calles del pastiche llamado Los Ángeles. Rachael apenas ha dormido tras lo acontecido con el misterioso inspector Rick Deckard la noche anterior. Todo sucede muy deprisa. Mientras da pequeños sorbos al café, los recuerdos se presentan ante ella como pequeños flashbacks que van conformando un puzzle laberíntico de preguntas sin respuestas.

Ella estaba en la *Tyrell Corporation*, haciendo lo que solía hacer, cuando de repente él entró a través de las enormes puertas de acero haciendo preguntas para las que el Dr. Tyrell parecía no tener respuesta, o al menos, no una que satisficiera los deseos de éste. Rachael, que no había presenciado la conversación entre Tyrell y este misterioso amigo, sabía, que algo iba a ocurrir y que todo lo que ella había creído hasta el momento, iba a transformarse. La palabra *cambio* resonaba en su cerebro como los pequeños aullidos de la lechuza que revoloteaba a su alrededor. Su mente trabajaba muy deprisa. Y mientras ella pensaba en quién era ese detective y el porqué de su visita, Tyrell, tras una larga conversación, mandó a llamarla para que se enfrentase al misterioso hombre con gabardina y aspecto duro. Parecía sacado de una novela de Raymond Chandler, con esas facciones endurecidas por una vida que se antojaba un tanto inerte y por esa vestimenta llena de suciedad y de olores que iban desde el pollo teriyaki hasta la gasolina emergente de los tubos de la refinería de las afueras de la ciudad.

Nada más hacer las presentaciones correspondientes entre ella y Deckard, éste, con un tono condescendiente, hizo que se sentase enfrente suya para realizarle lo que él llamaba *Test de Voigh-Kampft*, el cual, era muy útil para detectar a los replicantes. Con cada pregunta, en la cabeza de Rachael surgían otras tantas: *¿por qué?, ¿cuándo?, ¿cuál es el propósito? ¿Acaso no soy humana? ¿A qué viene todo este interés repentino por mí?* Tras casi dos horas de preguntas y de respuestas ambivalentes mientras le realizaba el análisis en su pupila, por fin Deckard logró dar con lo que quería: Rachael era una replicante. Y ésta -aparentemente- no sabía nada de su condición.

Rachael, ante esa información, medio incrédula y medio horrorizada, decidió levantarse de la mesa y salir por la puerta como si hubiese sido la peor de las ofensas, como si el hecho de que la considerasen como una replicante fuese un estigma para el que no estaba preparada. - *¿Cómo era posible que cuestionase mi propia identidad con tanta seguridad? ¿Cómo se atrevió a juzgarme,*

*a hacer de mí una insulsa copia de un ser humano "real"?* – pensó mientras salía por la gran sala de reuniones de la *Tyrell Corporation*. Decidida a convencer a Deckard de que había cometido un error, fue a su pequeño apartamento en busca de las fotografías que resumían su infancia en una palabra: feliz. Era cierto que había pasado algún que otro momento dificultoso, pero en general su experiencia había sido muy positiva. No paraba de pensar en que ella podía ser una replicante, en que podía ser una creación artificial en manos de quien consideraba prácticamente como un padre, como una figura de apoyo y protección que la escudaba del mundo tan grisáceo y tan propenso al pesimismo que había fuera de la pirámide. ¿Y si de verdad era una replicante? ¿Haría lo mismo que la criatura le hizo a su creador, el Dr. Frankenstein? ¿Acecharía entre las sombras hasta el momento en el que pudiese increparle todo el dolor y sufrimiento que suponía la falacia que conformaba su realidad? Todo dependía de la reunión con Deckard y ella estaba convencida de que realmente él se equivocaba.

Las cosas empeoraron al ir a casa de Rick Deckard dado que todo lo que ella había creído hasta el momento y el más atisbo de duda que pudiese tener de su humanidad o no, había desaparecido. No era humana. Ahora lo sabía y en el fondo de su ser era como si en toda su corta vida hubiese sabido que, en lo más profundo de sus circuitos y cableados internos, en lo más recóndito de su base de datos, ella no era como las demás; ella estaba muy lejos de lo que era sentir la sangre y el bombear de un corazón no-artificial. Y no pudo más que maldecir a su creador por haberle ocultado la verdad. *¿Desde cuándo el amor de un "padre" se traduce en el engaño y la mentira? ¿Acaso no era mucho más fácil decirme la verdad a hacerme vivir una vida que no era la que me correspondía?* Con los ojos semi-cerrados a causa de las lágrimas que se arremolinaban queriendo salir al exterior, siguió maldiciendo su suerte y su mala fortuna. Maldijo a Tyrell por haberla hecho tal y como era, por haber creado un monstruo trashumano que desafiaba toda lógica y desafiaba la misma existencia.

Con el corazón casi a punto de explotar en su interior por la explosiva mezcla de sentimientos que tenía dentro, salió de la casa de Deckard y se dirigió a lo que ella creía que era su hogar. No había forma de arreglar lo que ya se había roto, no había manera de recomponer la humillación que había supuesto vivir en una mentira, su *humanidad*, hasta ahora intacta, empezaba a ser cuestionada por los que la rodeaban e incluso por ella misma. Rachael supo entonces que no tenía más remedio que huir, que desaparecer de la ciudad indefinidamente. Y, aunque sentía que el miedo se apoderaba de cada poro de piel sintética, sabía que Rick Deckard, era un Blade Runner implacable y no pararía hasta encontrarla; aunque tuviese que ir hasta los mismos confines del universo.

*“Es toda una experiencia vivir con miedo, es lo que significa ser esclavo.”*

Con este microrrelato quería aproximarme al espectador/a. Quería que en cierta forma se viese reflejado/a en esta replicante puesto que Rachael va a ser muy recurrente en mi trabajo. Y va a ser tan recurrente porque lo que nunca supo es que había sido creada, nunca supo que un hombre había decidido cómo y de qué manera hacerla al igual que Dios hizo con Eva desde la costilla de Adán en la biblia. Nunca supo que era un objeto. Que su misión era la de acompañar a los hombres, que estaba sujeta a una serie de constricciones que harían de ella una mujer sin aspiraciones y sin sueños. Una mujer con una identidad artificial en base a lo que los otros veían en ella. Y por eso quiero reivindicar su lugar y el de muchas en la historia de la ciencia ficción. Quiero que tengan su propia voz, aunque sea a través de la mía porque han sido despojadas de cualquier recuerdo, han sido invisibilizadas entre las mareas de héroes/monstruos que siempre las acompañaban.

Rachael va a ser mi avatar por esta tecnotopía, por este mundo arraigado en los avances científicos y en la tecnología. Rachael va a ser un recurso muy útil puesto que su identidad, construida, me servirá para poner de manifiesto una reivindicación que late en el fondo de mí misma: la de traspasar las fronteras de los convencionalismos siendo más propensa a la destrucción de los cimientos tradicionales. El tecnofeminismo, entonces, sería la respuesta a los nuevos paradigmas procedentes de la tecnología y a la creencia de que todxs de alguna forma estamos interconectadxs.

# ÍNDICE

Resumen .....	5
Introducción.....	6
Marco Teórico.....	9
Objetivos e hipótesis.....	11
Metodología.....	11
La genética de lo imposible.....	12
El caso <i>Gattaca</i> .....	15
Entrañas de metal.....	20
El caso <i>Blade Runner</i> .....	24
Carreteras virtuales y autoestopistas galáctics . .....	29
El caso <i>The Matrix</i> .....	32
Conclusiones.....	34
Bibliografía.....	38
Filmografía selecta de las películas norteamericanas de ciencia ficción .....	40

## **RESUMEN**

La forma en la que los seres humanos nos relacionamos entre nosotros y con nuestro medio ha hecho posible, en gran medida, que se hayan producido cambios en la forma en la que nos conocemos e interactuamos. La tecnología ha logrado lo impensable: un viaje por los distintos niveles del ciberespacio para enlazarnos y hacernos partícipes de esta nueva comunidad virtual. Los nuevos feminismos, por tanto, beberían de esta necesidad del ciberespacio y de las nuevas formas de comunicación para afrontar un mundo cada vez más caótico y más propenso a la destrucción de los cimientos tradicionales. El tecnofeminismo, entonces, sería la respuesta a los nuevos paradigmas procedentes de la tecnología y a la creencia de que todos de alguna forma estamos interconectados.

*Palabras clave:* Tecnología, ciencia, ciberespacio, feminismo, interconexión.

## **ABSTRACT**

The way in which human beings interact among ourselves and with our environment has made it possible that there have been changes in the way we know and interact. Technology has done the unthinkable: a journey through the different levels of cyberspace to connect us and make us share in this new virtual community. The new feminisms would benefit from this need of cyberspace and new forms of communication to deal with an increasingly chaotic, prone to destruction of traditional foundation world. Technofeminism, then, would be the answer to the new paradigms from technology and the belief that all are somehow interconnected.

*Keywords:* Technology, science, cyberspace, feminism, interconnected.

## INTRODUCCIÓN

*La ciencia ficción se ha convertido acaso en el género quintaesenciado de la postmodernidad a través de las representaciones características de 'mundos del mañana' futuristas, habitados por alienígenas, monstruos y ciborgs que llaman la atención sobre la artificialidad, la simulación y la 'otredad' construida de la identidad – Linda Janes.*

Antes de entrar en la introducción en sí, creo que es necesario aclarar a la lectora/lector, que este trabajo que he desarrollado, parte de una posición feminista que intenta deconstruir los cimientos heteronormativos de una sociedad que parece no darse cuenta de la realidad cambiante y líquida en la que estamos inmersos en la que no existe solo un género, sino que existen multitud de ellos que están reivindicando continuamente su posición frente a la mayoría dominante compuesta por hombres. Por este hecho, y porque soy una mujer que se preocupa por el impacto cultural del lenguaje y por las infinitas posibilidades que éste posee a la hora de transformarnos como integrantes y participantes de una cultura determinada, y dado que la discusión sobre cómo escribir incluyendo los distintos géneros que se han ido promoviendo, he creído pertinente el uso continuo del elemento “X” dentro de algunas frases y/o palabras que necesiten de este uso para reflejar mi desacuerdo con este lenguaje estático y sumamente patriarcal que reproduce los usos tradicionales del lenguaje.

Por tanto, a lo largo de la historia de la humanidad y usando diferentes mecanismos de represión y control, se nos ha hecho creer a nosotras, las mujeres, que no hemos tenido que aportar nada al mundo más allá de lo que se nos ha asignado desde el ámbito privado y de los roles ligados a la reproducción y el cuidado. Ha sido la gran conspiración. Un gran silencio se oculta tras la sonrisa de los hombres que aplican y reproducen las normas sociales (en contra de, a pesar de) a las mujeres. Esta conspiración y espiral del silencio ha supuesto que las mujeres, bajo máscaras con bigote -o barba- tenían que expresarse y etiquetarse ante el mundo como “hombres de letras” para poder participar de la vida pública, de los grandes descubrimientos y de la ciencia creada por y para hombres. Y, a pesar de toda la especulación anterior, de esta cortina de humo creada por los hombres para silenciar nos, hemos seguido ahí, en las sombras, esperando el momento y el contexto el que poder rebelarnos ante el mundo como lo que somos: seres humanos que, a pesar de las diferencias biológicas que se nos puedan atribuir, piensan, sienten y teorizan. Es cierto que desde una posición como la mía puede ser fácil hablar, puede ser fácil creer que el feminismo (corrijo, *los feminismos*) ha logrado calar en el imaginario social de todxs lxs que participamos de esta sociedad, pero seguimos estando en una posición de inferioridad porque la cosificación y el control de los cuerpos sigue perpetuándose a través de medidas más imaginativas e inventivas.

Y es en esta autopercepción, en esta autoconsciencia que nos lleva al cuestionamiento de las bases de la humanidad como concepto en abstracto, es donde comienza la tragedia de la existencia. Una tragedia marcada por los ritmos impuestos de los hombres que han dominado casi todos los aspectos de la vida social y ha acabado por marcar cada alma con una espesa capa de melancolía que nos va corroyendo. Siguiendo a Zapffe (2004), el efecto de que la humanidad haya adquirido consciencia ha dado como resultado que el hombre -excluyendo a las mujeres de este pensamiento por la obviedad que supone el pensamiento heteronormativo dominante- a pesar de estar enraizado en la naturaleza, a pesar de que su alma sigue girando en torno a ella, se sigue viendo a la materia como algo extraño llegando a ella como “un huésped no civilizado, que extiende en vano sus brazos para pedir conciliación con su creador” (Ligotti, 2010:32). Y de aquí es donde nace mi relato, del intento desesperado que hemos tenido los hombres y mujeres de abrazar nuevamente lo que nos dio la vida, aunque con el temor de que la realidad sea distinta.

Este trabajo, entonces, ha surgido de los temores y del miedo que la humanidad ha tenido sobre lo desconocido, sobre lo que se oculta a plena vista y que podemos sentir en nuestro cuerpo como un escalofrío eléctrico que eriza la piel, o que de oculta en el rabillo del ojo y no aciertas a ver del todo: surge de lo que hay tras la cortina de esta pesadilla infinita que acaba extendiéndose como un virus en todo el cuerpo que representa la cultura occidental, y más concretamente, la norteamericana. Usaré el temor como forma de liberarse de los demonios internos y de los miedos que nos atesoran, siendo un concepto que facilita la descarga de la adrenalina que va acumulándose entre los pliegues de la piel y del alma. La ciencia-ficción, actuaría en este escenario como un receptáculo de todas las esperanzas y sueños de los hombres -las mujeres volverían a quedar relegadas a un segundo plano- que más que decidir unirse a la naturaleza decidieron *prescindir* de ella imaginando grandes utopías (como las propuestas por Marx o Tomás Moro) de metal, humo y olor a gasolina; que acabaron transformándose en distopías que nos acercan más al pesimismo existencial de Schopenhauer (2013), Zapffe (2004) o Mäinlander (2014) que al optimismo promovido por autores como Humphrey o Peale (2006).

Y es en este nuevo territorio continuamente reinventado y totalmente explorado, el de la ciencia ficción, donde voy a hacer mi propia batalla. La tecnología sería usada en estas distopías como una ejemplificación de cómo y de qué manera pueden torcerse las cosas. De cómo plantear una utopía donde las máquinas nos faciliten el trabajo y sirvan a los humanos, a un pensamiento poco alentador: el de que las máquinas y la tecnología llegará un punto en el que nos dominen y no podremos hacer nada por remediarlo. Por tanto, el elemento común a todas las distopías desde La Guerra de los Mundos de Wells, hasta el cyberpunk del anime japonés pasando por Huxley, Orwell y otros; es que el progreso humano se presentaría como un síntoma irónico de que nuestra caída a la extinción progresa a pasos acelerados porque, cuando más se mejoran las cosas más avanzan hacia un fin seguro (Ligotti, 2010:48).



Es por este hecho que he centrado mis esfuerzos en un género tan lleno de posibilidades y en el que hay cabida para todo, en el que los deseos y miedos de lxs humanxs hacen su aparición para transformarse en viajes a la luna, viajes al centro de la mente o viajes hacia dimensiones desconocidas, por citar algunos ejemplos comunes de este género que comúnmente denominamos ciencia ficción. El impacto ha sido tan importante, que ha penetrado por las distintas capas de realidad hasta calar en el imaginario social e individual de tal manera que se han producido transformaciones en nuestro modo de vida y en nuestra relación con lxs que nos rodean, haciendo de la ciencia, al igual que ocurre con muchas religiones diseminadas por el mundo, el único vehículo capaz de darnos las grandes respuestas de la vida. El deseo de dominar los elementos que acompañan a la naturaleza, ha sido una constante en la historia de los vencedores, el intento de conquista y colonización, de “mejora” del mundo humano transformando y cambiando una naturaleza que no se entiende en un mismo espacio, sino que se separa, se excluye para convertirlo en una máquina a la que hay que sacar algún rendimiento. Y es por este deseo de dominar lo que se clasificaba como indomable lo que ha hecho que el hombre haya puesto su mirada en las estrellas. Y digo el hombre porque básicamente es lo que nos hacen creer, lo que nos transmiten desde un discurso plenamente androcéntrico, en el que es el hombre y solo el hombre el capaz de enfrentarse a todos los obstáculos impuestos por la vida en este planeta y fuera de él, haciendo de la mujer una mera espectadora de los logros de estos hombres.

Y dado que ya no pertenecemos al siglo XX, sino al XXI, he creído pertinente la elección de un tema tan importante como el tecnofeminismo expuesto por Judy Wacjman (2008), quien a su vez se inspiró en autoras como Sadie Plant (1998) o Donna J. Haraway (1991) por citar algunos ejemplos, porque ya no estamos ante un escenario concreto y delimitado a una actividad específica sino que estamos ante un escenario multisituado en el que podemos construir y destruir elementos, en el que podemos edificar una base para una mayor movilización y un mayor conocimiento de los objetivos y de las necesidades tanto de lxs feministas como de los nuevos grupos que van creciendo en el seno de éstas, ya sean queers, lesbianas, gays o transgénero. El tecnofeminismo nace entonces como una respuesta a la dominación masculina sobre los ámbitos tecnológicos –ingenierías, matemáticas- que conlleva el sometimiento tanto del espacio real como el espacio virtual en donde prácticamente casi todos los elementos son impresos con una marca eminentemente masculina. Pero no solo me voy a encargar del tecnofeminismo como muestra de la represión y opresión por parte de los hombres sobre estos espacios tecnológicos, sino que a través de la ejemplificación de tres casos concretos relacionados con el cine, voy a cuestionarme elementos como: el determinismo genético, la creación del replicante y por último, el ciberespacio como la última frontera entre lo que somos y lo que queremos o aspiramos a ser. Por esto, he dividido mi trabajo en tres grandes apartados que recogerían esas preguntas que, a pesar de que no van a ser respondidas, podrían abrir nuevos espacios de debate y de discusión.

Concluyo exponiendo que ha sido por el irrefrenable deseo quijotesco de luchar contra molinos de viento, contra castillos en el cielo o estrellas en el firmamento, lo que ha hecho que la tecnología haya avanzado por un sendero que ha supuesto la violenta destrucción de los vínculos naturales entre organismos vivos, la disección y el análisis de estos organismos hasta sus componentes más elementales para ensamblarlos como máquinas. Las máquinas serían la gran metáfora del postmodernismo reflejando entonces la necesidad de los hombres de dominar la naturaleza y de lograr perdurar y pervivir a lo largo del tiempo. Las máquinas y todos sus accesorios, recogerían la mirada hacia el porvenir utópico del mañana.

## MARCO TEÓRICO

El feminismo ha supuesto, y sigue suponiendo, una ruptura con los patrones y prácticas establecidas dentro de las diferentes culturas que habitan en cada punto geográfico de este planeta. Es por este hecho que el feminismo ha sido uno de los principales motores de cambio y de transformación dentro de las distintas sociedades, haciendo que poco a poco nuestra voz fuese escuchada y se nos fuese tomando en serio. Gracias a los primeros feminismos, conseguimos muchos de los derechos que hoy en día damos por supuestos y que, creemos inocentemente que siempre han estado ahí porque nos ha tocado una buena etapa -recalcando en todo momento que este hecho se aplica al feminismo occidental - para ser mujer, para ser transexual, gay, lesbiana o transgenero. Somos herederas de una tercera ola que implicó la ruptura con la creencia del determinismo genético y de la construcción binaria de dos únicas identidades de género que no contemplaban la diversidad de las diferentes lo culturas. Somos herederas de muchas mujeres que jamás se rindieron e hicieron de los distintos feminismos un nuevo vehículo a través del cual poder presentarse ante el mundo. Pero mi voz apuesta por un feminismo antihumanista que rechace las identidades unitarias modeladas según el ideal humanista (Braidotti, 2013:40), que rechace además, el esquema del pensamiento dialéctico en donde la identidad o la alteridad han desarrollado un papel constitutivo, en tanto que habían asumido la tarea de trazar los confines en el otro sexualidad (las mujeres), el otro radicalizado (lxs nativxs) y el otro naturalizado (los animales, el medio ambiente, la tierra) (Braidotti, 2013:41).

Por ello, me considero deudora y heredera de la antropología simbólica en cuyo *corpus* se encontrarían el embodiment y la permorfance de Butler; el *sujeto nomade* y posthumanismo de Braidotti (2015); el *ciborg* de Haraway, (1991) del *tecnofeminismo* de Wacjman (2008) y de la *netiana* de Zafra (2005). Me uno a sus voces para promover un cambio en las estructuras de poder y de dominación dentro de los marcos culturales en los que vivimos. Me uno a la lucha y a la conquista de los lugares y los no-lugares para plantear que tanto mujeres como hombres no somos más que constructor sociales y culturales que nacen de la *masculinidad hegemónica* de Bourdieu

(2000), que justifica la reproducción y el discurso masculino dominante que promueve la continua invisibilización de lo abyecto y/o patológico, y, en definitiva, de aquellxs que intentan de alguna forma atentar contra una realidad que parece condenada a desmoronarse. Tal y como expone Wittie, la mujer tiene que luchar por conquistar su espacio en el escenario público a pesar de que este hecho no guste a los que dominan esos espacios ya mencionados. Todas ellas se han implantado bajo mi piel como *nanogenes* que van cambiando mis características biológicas y culturales. De esta forma dejaría atrás la concepción humanista para transformarme en un *ciborg* que anhela el reconocimiento de su condición posthumana.

Pero, mi deuda teórica no solo bebe de todas estas autoras que fueron pioneras -y siguen siendo importantes- sino también de autores como Zapffe (2004) con su concepción de la realidad como una tragedia; de Broncano (2009) y su metafísica posibilista en la que la tecnología pasaría de ser un campo predeterminado por las superestructuras, a ser un ámbito de posibilidades abiertas donde la agencia humana se llevaría a cabo a través de lo que él denomina como posibilidades pragmáticas; de las concepciones foucaultianas sobre el biopoder; de Schopenhauer (2013) y su pesimismo profundo fenomenológico del que beberían posteriormente autores como Nietzsche. Para Schopenhauer, la existencia misma de lxs seres humanxs es un estado continuo de manía demoniaca con la Voluntad de vivir como el espíritu que posee a unos individuos efímeros y atormentados (Ligotti, 2010-69). No podría entenderse este pesimismo al que me refiero sin comprender que lxs humanxs decidimos vivir en base a una fuera sorda, ciega y muda que nos anima a seguir perviviendo a pesar de que nuestros deseos sean otros.

Me considero a su vez descendiente de la tradición romántica promovida por autorxs como Poe (2013), Lovecraft (2015) o Shelley (2000), los cuales plantearon desde el terror y el horror cómo la realidad no era más que un compendio de subjetividades que daban como resultados distintos niveles de realidad que iban más allá de las normas ya preconfiguradas y establecidas por las elites dominantes.

Por todo esto, mi investigación no puede limitarse tan solo a una corriente determinada o a una serie de autores determinados dentro de la disciplina antropológica, porque un tema como el de la ciencia y la tecnología, ha supuesto una aproximación total o parcial desde otras disciplinas. Y, puesto que es un campo relativamente reciente, he creído pertinente la elección de lxs autorxs anteriormente mencionados para poder, cual Víctor Frankenstein, crear una criatura que está compuesta de algunas partes de las distintas disciplinas.

## **OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

Como objetivo general de este trabajo tendría:

- La deconstrucción, desde una posición feminista, de las identidades de género y los roles asociados a éstas en base a iconos culturales dentro del cine norteamericano para así poder ensamblar nuevas identidades que reflejen la complejidad de las distintas realidades que coexisten en este nuevo contexto globalizado y mundializado.

Y como objetivo específico:

- La reivindicación de la figura de la mujer dentro de la esfera pública y, además, de la ciencia y tecnología.

Como hipótesis me he propuesto las siguientes:

- La posición de la mujer en el cine norteamericano ha sido tratada desde la inferioridad.
- Los hombres mantendrían su posición dominante y de estatus a través de los campos de la ciencia y la tecnología.
- La ciencia ficción, como género literario y cinematográfico, ayudaría a traspasar las barreras de las identidades binarias de género.
- Los ciborgs son las formaciones sociales y culturales dominantes.

## **METODOLOGÍA**

La antropología al ser una disciplina tan diversa, requiere de diferentes perspectivas y métodos a la hora de realizar cualquier tipo de investigación. Por este hecho, el diseño de investigación que he planteado a lo largo de estas páginas ha sido totalmente abierto y flexible en la medida que se ha ido adaptando a distintas cuestiones y distintos datos que han ido surgiendo a medida que he ido escribiendo. Consecuentemente a lo largo de todo el trabajo hay una visión transdisciplinar del tema objeto de estudio. Desde luego creemos que esta no es una cuestión intrascendente, puesto que defendemos que es la manera más correcta en ciencias sociales y humanidades de estructurar, organizar, producir y distribuir el conocimiento. Es evidente e imprescindible, por tanto, obviar las barreras académicas y gremiales, en tanto que un importante número de problemas teóricos, metodológicos y empíricos son comunes a la historia, el arte, la sociología, y la propia antropología. El carácter de toda la investigación que aquí he planteado es teórico en tanto que se orienta a descubrir el sentido discursivo y el significado de algunas de las nuevas prácticas sociales, de los nuevos movimientos sociales y los nuevos imaginarios sociales/culturales en torno a los conceptos emergentes surgidos de la ruptura con el modernismo en la década de los ochenta. Estamos en una realidad que precisa de un cierto relativismo y de una interpretación y reinterpretación constante de los fenómenos que van surgiendo y que están en continua transformación.

Por este motivo, elementos como la interpretación etnográfica, el análisis del discurso, el pensamiento crítico y el análisis interpretacional, unido a la corriente postestructuralista del densconstructivismo, han hecho posible esta revisión bibliográfica y este análisis documental que han dado lugar a una modesta aportación a los nuevos paradigmas propuestos por las feministas antihumanistas y ciberfeministas.

En el siguiente apartado se concentrarían los resultados y el análisis de mi investigación, tomando la forma de tres grandes bloques en donde desarrollo mis objetivos e hipótesis en base a un análisis documental de tres películas: *Gattaca* (1997), *Blade Runner* (1982, versión extendida del 2007) y *The Matrix* (1999).

## LA GENÉTICA DE LO IMPOSIBLE

*“Contempla la obra de Dios. ¿Quién podrá enderezar lo que él torció? No solo que podamos alterar a la madre naturaleza, creo que ella lo quiere así.” – Gattaca.*

*“La ingeniería orgánica basada en las personas no es la fuerza dominante en las ciencias biológicas a finales del siglo XX. Podría incluso argüirse que la biología ha cesado de existir y que, el organismo, ha sido reemplazado por los sistemas cibernéticos, que han cambiado radicalmente las conexiones de la física, de las ciencias biológicas y de las ciencias humanas.”- Donna. J. Haraway (1991:87).*

¿En qué momento la ciencia se convirtió en un Dios implacable? ¿En qué momento el científico decidió que la naturaleza -sí es que existe como tal- debía ser manipulada y ser alterada para su propio beneficio y el de los que se esconden tras grandes sumas de dinero?

Son preguntas que se arremolinan en mi cabeza como notas musicales en manos de un pianista. No logro encontrar el punto exacto en el que los seres humanos, llevados por su afán de conquista de mundos imaginados y de mundos que estaban en el devenir de la historia; decidieron hacer de la ciencia una nueva religión. Una religión tan poderosa como lo fue -y lo siguen siendo pese a quien le pese- las religiones de corte universalista como el catolicismo. Pero no estoy aquí para reflexionar acerca de la religión y sus consecuencias, ni para unir dos pares de polos que, a pesar de ser opuestos, tienen muchísimas similitudes. Estoy aquí para reflexionar sobre la importancia de la tecnología en nuestro día a día, sobre el progreso en los nuevos procesos médicos/genéticos y como éstos son capaces de articular todo un discurso que perpetúa, hastiosamente, los roles preconfigurados entre hombres y mujeres.

En las últimas décadas hemos asistido a un resurgimiento del interés científico por las explicaciones genéticas que ha conllevado que una gran variedad de comportamientos y rasgos de la personalidad, tal y como cita Wacjman, hayan legitimado una nueva forma de determinismo genético. Problemas sociales tan diversos como el fracaso escolar, el alcoholismo, la delincuencia o la homosexualidad se atribuyen cada vez más a nuestra constitución genética. Se desarrolla entonces la tecnología genética y de la reproducción para conquistar la última frontera de esta dominación masculina sobre la naturaleza y sobre las mujeres. Pero no sólo sobre las mujeres, quienes hemos sufrido de primera mano la interseccionalidad y la humillación de ser contempladas y de ser retratadas, una y otra vez, como simples prolongaciones del parto masculino del patriarcado/capitalismo; sino sobre cualquier persona que se considere en los límites o más allá de las propias nociones binarias del género. El discurso genetista ha calado tanto en este nuevo siglo debido, en gran medida, a la representación proveniente de la ciencia ficción y, sobre todo, por el poder que desprenden los grandes institutos y quienes están detrás de estos. Tal y como expone Haraway (2004), “en estos tiempos la ciencia natural define el lugar del ser humano en la naturaleza y en la historia proveyendo los instrumentos de dominación del cuerpo y de la comunidad”; dando como resultado que la ingeniería fuese la lógica que guiaba a la ciencia de la vida durante todo el siglo XX y ahora en el siglo XXI.

Los genes actuarían como programas de ordenador en esta nueva década digital, ya que son los encargados de crear cerebros, órganos motores y canales sensoriales que acaban haciendo entonces del cerebro aparatos procesadores con programas lógicos que necesitan ser programados (Haraway, 2004:103) y en donde términos como la imaginación (lenguaje mentalista) se refieren a formas de simulación hechas posibles por cerebros avanzados.

No sorprende entonces que la misma ciencia, creada por hombres y por mujeres que tuvieron que ocultarse tras la máscara masculina para poder ser/estar bien consideradas dentro de los circuitos académicos, se haya prestado a perpetuar los roles funcionalistas roídos de siglos pasados como fantasmas que acechan a este presente/futuro haciendo mella en los imaginarios colectivos occidentales. A través de la laicidad y de la conquista de los espacios que antes habían estado dominados por las distintas religiones, observamos cómo se va gestando una ciencia contradictoria que se vale de sus principios racionales que acaba por adoctrinar de forma inamovible a aquellxs que participan de ésta. Además, la tan alabada objetividad de la ciencia ha demostrado claramente su imperfección. Los usos y abusos de la experimentación científica bajo el Fascismo demuestran que la ciencia no ha sido vacunada contra el nacionalismo, los discursos y prácticas hegemónicas racistas (Braidotti, 2013:45).

Por ellos, las feministas y los distintos feminismos han de luchar por reconstruir la historia, la ciencia y otras disciplinas desde una posición que abra nuevos debates, nuevas posibilidades y

nuevos límites que puedan ser reconstruidos para crear nuevos escenarios en los que las distintas feministas, lxs marginados, y demás deshechos de una cultura cada vez más putrefacta, puedan construirse a sí mismos como seres independientes de las estructuras que lxs encadenan a la cultura al contexto en el que se enmarcan. No resulta novedoso el hecho de que vivimos encadenados a la ciencia y a la tecnología y que éstas se han transformado en uno de los motores principales a la hora de relacionarnos e interactuar entre nosotrxs y nuestro entorno. Hoy en día, parece impensable vivir lejos de multitud de artefactos que nos facilitan la vida – o nos ayudan a sobrellevarla- como la televisión, internet, los teléfonos, tablets, ordenadores, vacunas, trasplantes, prótesis, exoesqueletos, transgenetismo; y, sobre todo, sin el conocimiento que proporciona la ciencia y demás disciplinas interrelacionadas.

### **EL CASO DE GATTACA (1997).**

En *Gattaca*, dirigida por Andrew Niccol, asistimos a una distopía transhumanista en la que los hombres y las mujeres son creados, mejorados tecnológicamente, a través de la manipulación genética, el título se basa en la secuencia de ADN (Guanina, Adenina, Timina, Timina, Adenina, Citosina, Adenina) por lo que el discurso genético está presente desde el mismo título del *film*. Los científicos juegan un papel importante en tanto que, son los nuevos creadores de la existencia, son los encargados de elegir los mejores embriones, los encargados de fertilizar en una probeta óvulos y espermatozoides que darán lugar a los nuevos seres humanos. El cuerpo, entonces, es usado como un campo de batalla entre la

naturaleza y la cultura -naturaleza representada por las mujeres y la cultura representada por los hombres quienes son capaces de someter a la naturaleza a su antojo-; es usado, además, como elemento preconfigurador del género limitando en este sentido la ruptura de lo masculino/femenino. No existe más género ni más relaciones que las proporcionadas por el hombre blanco -poderoso, capaz de cumplir sus sueños- y la mujer blanca -sumisa y dispuesta a ceder a la dominación producida por el protagonista-; obviando el hecho de que existen todo tipo de identidades al margen de las pre-establecidas y normativizadas a través de los canales oficiales. El discurso, entonces, está en claves del éxito dentro del sueño americano, pero discriminando genéticamente a mujeres, negrxs, latinxs, chinxs, gays, lesbianas, trasngéneros, y, en definitiva, a cualquiera que pertenezca a otra etnia/cultura/forma-de-vivir por el miedo *in extremis* de lo que es el supuesto “otro” y de la amenaza que significa para la sociedad en sí.

Es el determinismo genético y la relación entre los diferentes seres humanos en base a esas diferencias impuestas por la genética quienes actúan como motor de la historia, como motor de las desigualdades y de los procesos neodarwinistas de selección natural; asistimos así a la fetichización del gen y del genoma, a la fetichización de los cuerpos provocada por la tecnociencia y por el ansia de controlar la reproducción y producción de los cuerpos. Estaríamos a su vez inmersxs en la construcción de una nueva identidad que acabaría por deconstruir los principios mismos de la cultura en la que se encuentran insertados. La ingeniería humana en este caso, trata de “construir un control jerárquico según el modelo del organismo individual” (Haraway, 2004) en el que lo importante es que cada individuo, usando la metáfora organicista durkheimniana, debe contribuir de forma “normalizada” al correcto funcionamiento del sistema.

Gattaca nos ofrece una representación bastante creíble de lo que puede ocurrir en un futuro inmediato: controles por pruebas de ADN o de fluidos corporales diarios, elección de los niños en función de los intereses de los padres, limitación de los puestos de trabajo dependiendo del grado y tipo de validez que tengas, privatización de los centros educativos y de los centros sanitarios. La dinámica del argumento, además, nos adentra brutalmente en el biopoder concebido por Foucault puesto que son los científicos los que logran someter los cuerpos, logran controlar la población y logran mantenerse en el poder gracias a esta continua vigilancia sobre los cuerpos y sobre aquellxs que lxs encarnan. Estos modelos de biosociedad y biociudadanía (Rose, 2008), se han ido difundiendo a través del reconocimiento de la biopolítica de la subjetividad contemporánea por lo que en Gattaca, asistimos a una de las diversas formas de difusión de un mensaje que subraya continuamente la idea de que somos asignadxs en función de lo otrxs quieran.

Las mujeres en este caso, son las que más sufren la represión del cuerpo y la imposición de unos métodos por sistema que niega la elección del tipo de vida que quieren vivir. La mujer es



descarnada, desposeída de todo su potencial y de todo su significado, para resignificarla en términos de amante/esposa/madre/hermana. Cuatro tópicos que se repiten reiteradamente en el cine hollywoodiense y que aquí toma dos papeles igual de victimizantes: por un lado el de la amante, representado hábilmente por Uma Thurman -femme fatale dentro de los circuitos menos convencionales de Hollywood- la cual seduce y se deja seducir por el aparente-poder-y-aparente-perfección del personaje de Ethan Hawke que se acaba descubriendo ante ella como un ciudadano de segunda, un “hijo de dios” nacido de forma natural, lo que supone un replanteamiento por parte de ella de todo su microcosmos y de todos los valores que cimentaban su mundo. Ese punto de sorpresa y casi de histeria es lo que acaba por afianzar el discurso normativo dominante; por otro lado tendríamos la figura de la madre, encarnada por la actriz Jayne Brooks, la cual decide por sí misma ir en contra de todo el sistema y tener un hijx de forma natural alejándose así de las macroentidades que crean a las nuevas generaciones. Pero, una vez que descubre las dificultades a las que se tiene que enfrentar al tener un hijo natural y todas las debilidades que se le asumen no tiene más remedio que ceder ante el poder dominante, lo que supone tener un hijo de forma artificial creado exclusivamente por los genetistas en base a las preferencias de ellxs como padres de ese no-nato.

Desde este discurso en el que lo humano se va diluyendo entre el espacio liminal de lo posthumano, vemos como se contraponen las identidades normativas, de tal manera que las relaciones que se establecen son desde el miedo al “otro”, desde el etnocentrismo de aquellxs que deciden crear unas herramientas para la mejora de los seres humanos desdeñando a aquellxs que no han sido mejorados. Es la lucha de la humanidad frente a la tecnología, es la lucha contra la metamorfosis biotecnológica y el transhumanismo derivado de esta práctica.

Rachael, como ente cibernético y a la vez transhumano, se preguntaría: *¿Realmente la biología ha dominado a la cultura? ¿O estamos asistiendo al albor de un nuevo mundo mecanizado, lleno de complejas ecuaciones y nuevas formas de vivir?*

Y realmente son preguntas que dan pie a un debate que ha sido usado desde el mismo principio del cine con obras como *Invasion of The Body Snatchers (1956)* o *Planet of the Apes (1968)* por citar sólo dos ejemplos en donde realmente se plantea y se cuestiona la metamorfosis de los seres humanos a través del genetismo y del escepticismo resultante de otras formas de vida y de existencia que se alejen del ser humano tradicional.

Uno de los cineastas que más se ha preocupado en su filmografía por el problema del genoismo y de la hibridación genética ha sido sin duda David Cronenberg director y guionista canadiense, quien, a pesar de ser considerado uno de los máximos exponentes del horror y terror contemporáneo, ha tenido un especial interés por las transformaciones corporales, las infecciones y el resultado de estas dentro de la psique, el imaginario social y el mismo cuerpo. Cronenberg,

ha sido uno de los autores más prolíficos en relación a las narraciones mutantes, es decir, hacia aquellas que ponen en duda cualquier frontera sólida entre la ciencia ficción y el miedo (Telotte, 2002:214), haciendo visible los estigmas y las dualidades identitarias que acompañan a sus personajes en esos paisajes de fantasía y realidad.

De sus obras claves, *La Mosca* (1986), corporiza este terror en base a un experimento de teletransporte fallido que crea un híbrido desconcertante, un mutante que trasciende la humanidad y lo animal: un hombre-mosca. Quizás, el determinismo genético no se vislumbra de forma explícita pero sí que considero que es una obra que reúne todos los miedos y todos los estereotipos que nosotrxs tenemos en mente y que categorizamos como una realidad palpable, lejos de nociones fantásticas o de idealizaciones. Este cuento hecho filme bebería del existencialismo kakfiano en tanto que, el ser humano se enfrentaría continuamente a sí mismo, al entorno y, por ende a todas las normas sociales y a la dominación de un sistema que aplasta el individualismo.

La mosca es una historia que se fundamenta en el conocimiento y como el científico interactúa con este conocimiento. Es la búsqueda de algo que cambiará los mismos cimientos del mundo y en base a esta premisa, se embarca en una aventura que le llevará más allá de su propia humanidad y de lo que se considera ser humano. Y lo irónico, es que su búsqueda de la humanidad en base a su falta de inteligencia emocional va a ser lo que le cambie para siempre. En este contexto vemos cómo se mantiene el discurso y la fórmula usada hasta ese momento por todos los cineastas: el hombre científico -interpretado por Jeff Goldblum- es un lobo solitario que anhela despojarse de su cerebro para disfrutar de los placeres de la carne. Por esto, aparece un personaje femenino como Ronnie, interpretada hábilmente por Geena Davis. Ronnie será el fantasma de lo vivo que acompaña y atormenta a nuestro protagonista, la que asume su rol de compañera y de amante, la que queda en segundo plano en el momento en el que Seth se enamora de ella. Lo interesante de este discurso es que estaríamos ante dos opuestos que acaban por atraerse: Seth, científico y analista de datos que desconoce su propia parte humana por la excesiva racionalización y por otro lado, Ronnie, una periodista que representaría la parte más humana y más emocional del cerebro humano. Estaríamos entonces frente a los roles parsonianos de rol instrumental y rol emocional, unos roles binarios que parecen perpetuarse y adaptarse a los distintos focos y a los distintos escenarios sin que pueda remediarse. Se oponen entonces dos mundos: por un lado, un mundo ordenado e higienista representado y categorizado por la personalidad de Seth y, por el otro, un mundo extraño y caótico que es representado por Ronnie y su continuo escrutinio de la realidad con la cámara. La cámara aquí actuaría como un recordatorio de que en la sociedad de la (des)información todo lo que acontece delante de ella, todo lo que se observa, es una muestra de la realidad irrefutable. Nos hace partícipes de su voyeurismo, de su instinto por descubrir y destapar los distintos secretos que los otros personajes de la trama, ocultan. Sin embargo, la cámara, en

vez de proporcionarnos un registro casi absoluto de los experimentos de Seth es incapaz de registrar la casi invisible mosca que, al final lleva a los acontecimientos que posteriormente se desarrollan.

A pesar de que Cronenberg intenta mostrarnos una personalidad fuerte por parte de este personaje femenino, sigue repitiendo el mismo esquema de valores propuesto por Andrew Niccol en *Gattaca*, sigue siendo una mujer que, pese a tener sus motivaciones e intereses -escribir un libro donde se explique toda la historia de la metamorfosis de Seth- se van diluyendo a medida que cobra importancia la Brundlemosca (Se denomina de esta manera al híbrido entre el humano y la mosca como resultado de la suma del apellido del protagonista “Brundle” y el nombre de “Mosca”) y que la narración va adquiriendo un ritmo frenético al desatar un horror al más puro estilo hitchcockiano.

Siguiendo el esquema propuesto desde el inicio de la ciencia ficción en sí y del mismo cine norteamericano, la mujer aquí sigue estando cosificada aunque en comparación a *Gattaca*, la relevancia de Ronnie es mucho mayor. Ella es quien descubre por primera vez a Seth transformado, es quien toma las riendas de algunas situaciones como por ejemplo la escena en la que Ronnie le expresa a Seth que debe acostumbrarse a la cámara y a lo que significa estar delante de ella dándole una profundidad emocional al personaje de Seth que no habíamos visto hasta ese momento. Sin embargo, este atisbo de empoderamiento se ve reducido a la nada en cuanto empieza el triángulo amoroso entre Seth, Ronnie y el ex novio de esta, de quien Seth tiene unos celos enfermizos que le hacen replantearse continuamente su etiqueta de “*amante*”. Con estos celos palpamos una realidad cada vez más creciente: el amor patologizado, enfundado en un traje de falsas promesas y falsa libertad. Se retratan estas relaciones con violencia, con absoluto y desgarrador desdén por la realidad; se juega con la virulencia de la pasión y la depredación sexual a medida que Seth va transformándose en un “animal”. Sin duda alguna y tal como expone Telotte, *La Mosca* es, por un lado, una narración sobre los impulsos humanos, sobre los diferentes encantos hacia los que la carne parece inevitablemente atraída (Telotte, 2002:218) y, por otra parte, como una narración sobre un tipo de invasión, un encuentro maravilloso con un extraterrestre que pone en duda nuestro sentido del yo como una entidad segura y unificada y nuestro mundo como un lugar seguro (Telotte, 2002:219-220). Algo tan cotidiano como una mosca atrapada en una vaina de teletransporte, supone una auténtica transformación de la identidad de Seth, supone no sólo la transformación del yo desde un punto biológico sino también desde un punto cultural que no solo se percibe en esta metamorfosis genética sino que es un elemento que vamos observando con el transcurso del film.

Tal y como apunta Bárbara Creed en su estudio sobre otro tipo de extraterrestre, el de las películas de *Alien* (1979), parecía el mismo patrón sugiriendo que vemos al extraterrestre desde lo abyecto,

es decir, como una proyección de lo que normalmente excluimos o reprimimos para mantener nuestra vida diaria e incluso nuestra identidad psíquica. *Alien*, supuso la creación de una historia que es totalmente aplicable a la realidad de quienes la habitamos: la confirmación entre nosotros y ellos. Las fronteras invisibles que acabamos creando hacen que el/la otro/a se configure en base a un compendio de estereotipos y tópicos que no hacen más que acrecentar la paranoia colectiva. Lxs Aliens, en este caso y al igual que ocurre con las minorías o lxs marginados que se encuentran en el límite de lo visible/invisible, condensarían todos los defectos y adjetivos negativos que puedan ser aplicados, mientras que nosotros, representaríamos la virtuosidad de la humanidad. Como en cualquier producción norteamericana, lxs Aliens producirían todo el mal posible por el hecho de ser *máquinas perfectas* que no necesitan de la tecnología o de sus usos para poder llevar a cabo sus instintos depredadores, y, a pesar de que Ridley Scott podría haber centrado sus esfuerzos en que el héroe de la historia fuese un hombre, sorprende al ir dando cada vez más protagonismo a la Teniente Ripley quien acaba por representar la lucha de la humanidad frente a los invasores. Aunque, personalmente, prefiero pensar en la Teniente Ripley como un icono cultural que se aleja del prototipo de la *damisela en apuros* para ser una mujer fuerte e independiente que no necesita transformarse en un hombre o comportarse como un hombre para demostrar tal entereza y fuerza a la hora de luchar con el Alien. Esta lectura supondría que la Teniente Ripley personificaría la lucha de las mujeres contra el sistema, la lucha contra el aparataje de poder establecido.

La Mosca, al igual que ocurre con Alien, no supone sólo un viaje hacia los terrores en relación al “otro” y hacia lo que representa, sino que sería una historia sobre nuestra necesidad de permanecer dentro de los límites de la carne; pero aprendiendo sobre ella, de conocerla y así tratar adecuadamente sus impulsos (Telotte, 2002:222). Los individuos serían estructuras construidas o, aún mejor, instruidas por los genes que acaban transformándose en máquinas de la conducta que determina la capacidad de detectar y de responder variables (Haraway, 2003).

Mediante este ejemplo de La Mosca, se muestra como una narración en donde lo abyecto juega en el imaginario social haciendo que se patologice lo diferente, lo extraño; acaba por normalizar comportamientos y actos que atentan contra las mismas transformaciones y cambios de Seth. Con este discurso en el que lo “normal” no es traspasar las fronteras de lo aprendido, nace un grito desgarrador de rebeldía y de destrucción por parte del protagonista masculino el cual ve como su vida entera se desgarrar, mientras que la mujer, lejos de unirse a este proceso de cambio y de transformación, de puesta en duda del sistema y de cómo se ha planteado, permanece inmóvil como una marioneta que no ha aprendido a deshacerse de los hilos

## **ENTRAÑAS DE METAL**

“La tecnología cyberpunk es visceral, es penetrante, íntima, está debajo de nuestra piel, a menudo incluso en nuestras mentes”- David Harvey (2008).

“Rachael siempre había sospechado que algo no funcionaba bien en ella, que no encajaba bien en ningún lugar. Que sus sueños, esperanzas y temores estaban cimentados sobre una espesa placa de metal que habitaba en su cerebro con una conciencia propia. Notaba noche tras noches antes de acostarse como, sus entrañas, emitían pequeños sonidos metálicos imperceptibles, casi inaudibles para un oído humano. Casi en el fondo, su sorpresa ante la revelación de su condición de replicante no había sido más que la ruptura de “la mecánica de su corazón”.

Durante la década de los años ochenta del siglo XX, la figura del robot, del androide, del replicante o del cyborg ha sido una de las imágenes más predominantes dentro del imaginario social y cultural de lxs norteamericanxs -y no sólo de ellxs sino también de otras culturas como la japonesa, en donde el cyborg es una figura narrativa muy poderosa-. Pero no solo ha sido una imagen, sino que ha supuesto una continua reinención del género y de lo que significa ser un cyborg, y de hecho en este sentido tendríamos una corriente tan potente como la de Haraway en la que ve al cyborg como la solución a la continua normativización del yo, haciendo de este elemento una figura que logra traspasar las barreras de los géneros impuestos logrando lo que hasta ahora no se había conseguido: que las personas se re-planteasen su existencia en base a una identidad que ya les había preconfigurado. La imagen del cuerpo fabricado ha demostrado ser extremadamente útil en estos casos para explorar diferentes cuestiones planteadas por multitud de feministas y que han cobrado un cariz tan importante, que han servido de vehículo para poner a prueba nuestras sancionadas y preconcebidas nociones sobre la identidad, la función y la habilidad de género. Por ello, la creación de las mujeres dentro de esta corriente de la ciencia ficción norteamericana evidencia cuestiones relacionadas con la cultura de la belleza, con oportunidades limitadas y culturalmente determinadas que acaban predisponiendo las aspiraciones femeninas y el sentido femenino del yo (Telotte, 2002: 133). Esto podemos comprobarlo con películas tales como *Metropolis* (1927), *The Bride of Frankenstein* (1935) o *Eve of destruction* (1991) en donde la mujer acoge todos los miedos que se van creando culturalmente y que acaban por hacer de la mujer un elemento prefabricado.

Toda esta nueva corriente cinematográfica que podemos ejemplificar en películas como la trilogía de *Robocop* (1987, 1990 y 1993), las dos de *Terminator* (1984, 1991), *Androide* (1982), o la mismísima *Blade Runner* (1982) en la que me detendré con más atención más adelante, participan de una creciente preocupación cultural sobre la industria tecnológica, sobre la mecanización y, en síntesis, sobre el desarrollo humano más allá de lo humano (lo posthumano) y sobre el impacto de la máquina inteligente y de la automatización robótica (Telotte, 2002:129). Y es en este periodo -al que podríamos considerar siguiendo el camino crítico del francés Jean Baudrillard, como la

era del simulacro-, el cyborg/robot/androide/replicante asumiría el papel central de las películas norteamericanas, que exploran la posibilidad dual de todas nuestras imaginaciones tecnológicas: la habilidad de nuestra tecnología para dejarnos crear, como si fuéramos dioses, imágenes de nosotros mismos (Telotte, 2002:129).

Pero hemos de hacer memoria: el cyborg, no es una preocupación reciente, es algo que se nos lleva planteando desde la creación de la criatura de Frankenstein de Mary. W. Shelley, en el siglo XIX, donde se nos es presentado el paradigma científico desde el horror. Víctor Frankenstein, al igual que Seth Brundle (La Mosca), Bob Morton (Robocop) o el Dr. Eldon Tyrell (Blade Runner), busca sumergido en su obsesión, ser capaz de hacer algo que revolucione el mundo, busca desesperadamente luchar contra las fuerzas de la naturaleza para hacer que ésta caiga bajo su yugo y pueda ser dominada. Y, a lo largo de su tortuoso camino, su humanidad discurre entre la norma/y lo extraño, entre lo que es y lo que quiere llegar a ser haciendo que su identidad se vea comprometida con cada acercamiento a lo que sus contemporáneos consideran como una locura. Para Frankenstein, la tecnología no sería una limitación sino una herramienta con la que superar el miedo a la delimitación misma de las fronteras de nuestras identidades y de la cultura que nos acoge en su seno, y, por eso, la creación de su criatura supondría la mayor transgresión hacia sus congéneres. Como buen ilustrado y en base a las teorías biológicas de la época, la ética y la moral eran puestas en entredicho con frecuencia debido a la idea de progreso que los acompañaban. Es por eso que se arriesga a traspasar las barreras de lo ya pre-establecido y con la creación de su criatura podía ser capaz de sobreponerse al mismo Dios que los había abandonado.

Aunque, realmente el horror viene después. Shelley, nos presenta el cuerpo de la criatura que Frankenstein ha creado entre el morbo y la repulsión de no poder soportar su deformidad, haciendo que su identidad estuviese enraizada en la percepción que tienen los demás sobre él. La identidad dramática del monstruo es anulada por la mirada de aquellos seres a los que idolatra, modificando con esta la propia experiencia de su ser. Y este compendio de gráficos sucesos, de la creación, la caída y la decadencia de lo humano, Shelley logra hacernos partícipes del miedo de Frankenstein. Logra reunir todos los miedos de todas las mujeres y de todos los hombres en esta pequeña tienda de los horrores que acaban por mostrarnos esta moraleja: la tecnología nos ha convertido en una suerte de monstruos de la naturaleza. La tecnología ha hecho posible que los humanos sean capaces de traspasar los límites de la naturaleza y ésta, ha acabado siendo la fuente principal de sustento de toda la industrialización y de las tecnologías. La naturaleza se ha convertido en el motor esencial de la creación de las máquinas y en ellas, los hombres que se creen creadores, obviando el papel de la mujer creadora, vuelcan sus miedos, necesidades y deseos esperando que éstas logren llegar a la consciencia. Esto supondría una trágica paradoja en la que

el ser humano deseando obtener la ansiada utopía, acabaría cayendo en un miedo irrefrenable hacia la propia humanización de las máquinas.

El concepto cyborg fue acuñado por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en 1960 para referirse a un ser humano mejorado que podría sobrevivir a entornos extraterrestres. Haraway, lo rescata a finales de los ochenta y principio de los noventa en su “Manifiesto para Cyborgs”, para ofrecer una estrategia política para los intereses del socialismo y el feminismo, defendiendo que la cibertecnología es una baza potencial para la emancipación de las mujeres. Haraway además aplica esta idea a un contexto diferente al cyborg redefiniendo fundamentalmente lo que supone pertenecer a la especie humana, y por ello potencialmente puede existir un mundo sin categorías de género (Wacjman, 2004:134). Por consiguiente, la informática, las comunicaciones y las biotecnologías supondrían nuevas fuentes de poder para las mujeres de todo el mundo, lo que a su vez requiere nuevas formas de hacer política feminista. Entonces, habría que superar las dicotomías propuestas entre lo artificial y lo natural para reapropiarnos y poder construir categorías que no supongan una certeza absoluta, una legitimidad venida desde el pasado que acaba constriñendo el presente y atando el futuro a ámbitos privados, a la misma reproducción del mismo discurso casi neopositivista/neoevolucionista enmarcado en las ciencias naturales.

Los cyborgs, supondrían una amenaza para los roles y los valores tradicionales destacando el desprecio hacia lo corporal y la idea de que estas “figuras culturales” estarían abocadas a la obsolescencia. Y es algo que el capitalismo ha sabido trasladarnos muy bien mediante diferentes mecanismos en los que se nos presenta la obsolescencia como un medio de consumo y de *prosumo* muy deseable y a la vez muy terrorífico. Porque la idea de obsolescencia implica que lo antiguo, lo viejo, es desechable; al contrario de lo que ocurre con las mejoras y modificaciones que llevan a cabo con todos los productos que nos rodean, incluyéndonos a nosotrxs mismxs. La misma lógica del capitalismo estaría alcanzando a la propia esencia de lo humano convirtiendo a los seres humanos en cyborgs destinados a quedar obsoletos en las diversas olas del consumo (Broncano, 2009: 34). Este hecho podemos visualizarlo a través de *Robocop (1987)* o *Terminator (1984)* en tanto que es la parte humana la que estaría destinada a la desaparición o al continuo re-ensamblaje para alargar la existencia, siempre que se mantenga la ‘moralidad’ y el aspecto más existencial de lo que es ser humano, mediante prótesis o exoesqueletos en el caso de la primera referencia, y en el caso de la segunda mediante la sumisión total hacia el androide y hacia las máquinas como presente/futuro inevitable. Todo ello supeditado a las nuevas formas de poder/dominación representados por el híbrido hombre-máquina por un lado, y por el androide con apariencia humana quienes, a pesar de estar en la frontera liminalidad entre lo que se considera humano y lo no-humano (automatismo), tendría en su poder la posibilidad de subyugar a sus inferiores *homo sapiens-sapiens* tal y como hace *Skynet* al dotarse de inteligencia tras haber sido creado por Miles Bennet Dyson (quien trabajaba para *Cyberdine Systems Corporation*, una empresa subcontratada

del ejército de los Estados Unidos) acabando por animar a las máquinas a rebelarse contra sus creadores, tal y como hace la criatura de Frankenstein al rebelarse contra Víctor Frankenstein o Roy Batty con su creador el Doctor Tyrell.

La obsolescencia implicaría la mercantilización de los cuerpos, de las relaciones; implicaría una canibalización por parte del propio capitalismo que acabaría engullendo las identidades individuales y colectivas, hasta crear una identidad uniforme y homogénea que participaría de una matriz real y una matrix virtual en la que se patologizaría lo que son/sienten lxs que son distintxs, incidiendo en el hecho de que hay que seguir las normas impuestas por la mayoría. Por mi parte, veo la obsolescencia como una forma de perpetuar los mecanismos de exclusión haciendo de lo abyecto una forma de mirar estrábica, anclada en un pasado que no vuelve y que no tiene cabida en el nuevo contexto mundial en el que nos hemos insertado. No hay dinamismo, no hay cambio en las acciones/relaciones entre nosotrxs y esa naturaleza que parece estar en criostasis constante porque así lo han decidido unxs pocxs. Como si fuese posible vivir fuera de la naturaleza y fuese posible imaginar un mundo en el que no exista.

Entonces, al igual que *Skynet* y otras tantas criaturas de la literatura y del cine, las mujeres tendríamos que posicionarnos y rebelarnos en contra del sistema creando una nueva política feminista que abrazaría la creencia de que todxs lxs humanxs somos seres protésicos que acaban dando como resultado al cyborg. Y, *¿por qué somos cyborgs?* Porque todxs acudimos a distintas prótesis que acaban por restaurar funciones orgánicas básicas (marcapasos, gafas, tornillos, huesos de titanio, audífonos) pero que, además, crean nuevas funciones vitales (ropa, calzado, comida, lenguaje, religiones) que transforman las trayectorias de acciones y planes futuros de esos seres más conscientes de su propia hibridación. Las prótesis entonces, son la forma de existencia cyborg: son seres protésicos en su mente y en su cuerpo. Viviendo en un exilio de las identidades fuertes creadas por la naturaleza de la tradición (Broncano, 2009). Y este hecho tan significativo, el de vivir conociendo tu propia máscara en la mascarada, es lo que tiene que permitir dejar atrás los antiguos miedos promovidos y propuestos por los directores cinematográficos.

Gracias a Ridley Scott y James Cameron, en cierta forma, asistimos a la creación de las primeras mujeres como iconos de la ciencia ficción hollywoodiense y como iconos de mujeres de acción, ámbito que hasta ese momento estuvo dominado por los hombres y para los hombres. Con Scott tuvimos dos modelos de heroínas: por un lado Pris de *Blade Runner* y por el otro tuvimos a la Teniente Ripley en *Alien*. Con Cameron, asistimos a la creación de la inolvidable Sarah Connor y en este tridente de la ciencia ficción no podemos olvidar a George Luchas y su princesa Leia. Estos tres directores sentaron las bases de una ciencia ficción más consciente con el hecho de que habían relegado a las mujeres a un plano de meras acompañantes y que, por tanto, había que remediar de alguna forma creando personajes más fuertes y menos dependientes de las figuras



masculinas con las limitaciones propias del contexto en el que se desarrollaron y con las mismas limitaciones provenientes de los valores y los estereotipos del imaginario social en el que se encontraban insertados.

Sin embargo, su trabajo sirvió para colocar en el imaginario social posterior a estas mujeres como iconos culturales con las que sentirse identificadas.

### **EL CASO DE *BLADE RUNNER* (1982).**

*Blade Runner* (1982, versión definitiva 2007) es una película del director Ridley Scott (*Alien*, 1979) basada libremente en la novela escrita por Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Esta película, al igual que ha ido ocurriendo con otras como *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), *Dark City* (Alex Proyas, 1998) o *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) se ha ido transformando con el paso de los años en una película de culto y en uno de los máximos referentes de la ciencia ficción *cyberpunk*, por lo que ha sido enormemente referenciada y se ha incluido en multitud de análisis y de investigaciones dentro de las disciplinas sociales. Habiendo multitud de versiones y de montajes, a la par que distintas continuaciones en formato literario, voy a centrar mi análisis en la versión definitiva del 2007 puesto que creo que es la que más trasfondo filosófico y antropológico posee.

Esta distopía retrofuturista nos relata una historia *neonoir* en la que predomina una especie de “machismo detectivesco” (Sammon, 2005:269) en la que hay dos arquetipos bien diferenciados en relación a los roles de género de los protagonistas: tendríamos el arquetipo de (anti)héroe representado hábilmente por Rick Deckard (quien se parece sospechosamente a algunos de los personajes masculinos detectivescos creados por Dashiell Hammett o por Raymond Chandler); policía duro, cínico que ha caído en desgracia por diferentes decisiones y en contrapunto a su antagonista, Roy Batty quien actuaría como el villano escurrido y correoso en “esta historia de detectives ambientada en un futuro cercano”. En relación a los arquetipos de las mujeres vemos que confluyen dos identidades que acaban por perderse entre tanta testosterona y que recuerdan a historias como *Bullets or Ballots* (1936), *The Maltese Falcon* (1941) o *Casablanca* (1942). Tendríamos el caso del ángel salvador retratado por la figura de Rachael a quien veríamos cómo la eterna acompañante -en todos los aspectos- de Rick, y por otro lado la figura de la *femme fatale* recreada por la figura de Pris (la acompañante de Roy en su inesperado viaje hacia la búsqueda de su creador). A pesar de que Rachael encajaría en ambos arquetipos, puesto que físicamente atendería a los requisitos de ser un ángel de la tierra y una *femme fatale*, sí que es cierto que la fiereza y fuerza escénica de Pris hace que posea cierta dureza que la asemeja a los personajes interpretados por Lauren Bacall en *filmes* como *Dark Passage* (1945).

Esto supone que estos cuatro personajes y la pléyade de secundarios que se van dibujando a su alrededor, forjan una identidad que no es extrapolable a otros contextos y en donde la identidad de ellxs se impone en muchas escenas a la propia simpleza de la historia. Blade Runner es un enorme collage que rebosa amor por el cine, rebosa amor por los grandes directores (Fritz Lang, Orson Wells, Michael Curtiz o Howard Hawks) lo que resulta beneficioso para este trabajo en tanto que no estoy ciñéndome a un contexto moderno determinado, sino que estoy hablando de que Blade Runner supuso una transgresión y un adelanto hacia el futuro que estamos viviendo ahora, en donde la nostalgia y la melancolía se adhieren a nuestros poros como seres (post)modernos. Se entremezclan, entonces, en esta obra de arte moderno, lo eterno y lo efímero, el modo y la moda (Baudelaire) y todo al mismo tiempo, representando así uno de los mayores esfuerzos metafísicos del cine actual (Savater, 1996:95). Y esta metafísica se polariza en dos elementos: las categorías de lo natural y lo artificial que por alguna extraña razón se hayan ligadas al pasado.

Dado que es una narración en la que hay replicantes (entes cibernéticos, andróides) y humanos, al incluir la noción de cyborg de Haraway (1991) el escenario se complica inevitablemente. Estamos en una película en donde no solo se sigue el mismo esquema falocéntrico explicado hasta el momento, sino que lucha por intentar diferenciarse de algunas producciones que ya se habían llevado a cabo y sobre todo, intentaba alejarse un poco de la imagen propuesta por Dick en su libro. Porque, una de las claves de Scott, es que llevó al cine personajes femeninos que distaban mucho de la Rachael y la Pris propuestas por Dick, cuales eran ninguneadas y destrozadas - metafóricamente- en beneficio de los hombres que las habían creado y que eran los que ostentaban un mayor poder y estatus sobre estos modelos *Nexus* pensados exclusivamente para satisfacer sus deseos. Los replicantes serían la clave de todo el proceso de humanización de las máquinas y actuarían como la criatura de Frankenstein en tanto que buscarían respuestas y buscarían su propia identidad, enfrentándose directamente con su creador. Los replicantes, entonces, tendrían todo el peso de la narración y sería a través de ellos donde nosotrxs empatizaríamos más. Ellxs serían el reflejo de los intereses de los hombres por dominar el cuerpo y la máquina, por fusionarlos y crear una nueva existencia que posea una inteligencia limitada pero que, al mismo tiempo, les otorgue una identidad.

Si lo comparamos con el libro, es cierto que hay un mayor énfasis a la hora de explicitar el conflicto hombre-máquina debido a que los pocos humanos que quedan en la Tierra, y que no se han ido a otras estrellas, anhelan “lo biológico” (lo natural) de un planeta destrozado y desgarrado por el ansia humana. Por eso en el libro es tan importante que alguno de sus protagonistas quiera un ser vivo (una cabra, un águila, una oveja) porque se ven a sí mismos superados por la artificialidad del paradigma propuesto por la industrialización. Esa añoranza del mundo biológico en la novela guarda estrecha relación con otro tema que está ausente en la película (Burgos,

2011:38): la religión del *mercerismo*. Sin entrar en mucho detalle en lo que significaba esta religión para los protagonistas dentro del libro, solo quiero ejemplificar una cuestión: los humanos utilizan una “caja de empatía” para sentir, valga la redundancia, empatía por todas las formas de vida biológicas. Supongo que es a esto a lo que se refería Weber con su jaula de hierro y a las consecuencias procedentes de la apatía que se va generando con la continua burocratización y maquinización del mundo, al hecho de que lxs humanxs iríamos perdiendo nuestra propia humanidad a medida que nos abstraemos de lo que nos rodea.

El cyborg es usado aquí como una manera de trascender al yo, de reconstruir la existencia y la mirada de todxs aquellxs que participan en esa gran maquinaria a la que llamamos cultura. Y esto da como consecuencia una melancolía cada vez más arraigada en la identidad de quienes vivimos en esta post-modernidad, un sentimiento que prende la llama de la nostalgia, del deseo irrefrenable de conquista del pasado para traerlo hacia el futuro, al presente quejumbroso y prácticamente en ruinas. Esto podemos comprobarlo en la escenografía de la película. Los escenarios, imprimen un poderoso efecto sobre el espectador en tanto que provocan una sensación de total pesadez, una oscuridad plomiza que trastoca la misma percepción del día y de la noche. El 2019 imaginado por Scott, deja de lado el concepto de metrópolis luminosas de utopías futuristas de otras películas como *Minority Report* (2002), y apuesta por traernos las mismas urbes cancerosas y mugrientas de hace cuarenta años, sólo que en fase terminal, para empeorar todo lo posible la *vieja calle de Nueva York*, para que surgiese Los Ángeles (Burgos, 2011:54). Esta sensación de aprisionamiento ya de por sí dada por la oscuridad de los escenarios, se acrecentaría a causa de la lluvia que cae constantemente en cada uno de los planos, de las fotografías, y que no para hasta casi llegar al clímax en donde el antagonista, replicante, pronuncia su propio discurso para luego morir. Es ahí donde vemos que la luz del sol se filtra tras las nubes agrietadas, dándole a la azotea donde acontece todo, un aspecto menos perturbador y menos hostil.

Y, ¿qué es un replicante? Los replicantes son organismos cibernéticos (cyborgs, androides) creados por los seres humanos para sobrevivir fuera del planeta Tierra y hacer todas las tareas que los humanos son incapaces o no quieren hacer. Su vida está limitada a cuatro años porque amenazaría la misma existencia de lxs humanxs biológicxs puesto que si pudiesen vivir más tiempo del que está establecido, serían demasiado humanxs por lo que empezarían a cuestionarse cualquier tipo de mandato proveniente de sus superiores. En *Battlestar Galactica* (2005) nos encontramos ante la misma cuestión sobre las entidades cibernéticas en tanto que son creadas para facilitar la vida a la humanidad hasta que los *Cylons* (cyborgs), desafían la lógica humana y la existencia que les han impuesto.

La diferencia de los replicantes con otras entidades cibernéticas, es que son idénticos a los humanos, casi imperceptibles e irreconocibles como máquinas. Hasta que no se realiza el

conocido *Test de Voigh-Kampft* no se puede determinar de forma fiable si estamos tratando o no con un replicante. Aunque, hay que destacar que no es un método infalible porque a medida que la *Tyrell Corporation* va desarrollando nuevos modelos, éstos cada vez van siendo más difíciles de identificar. A los relevantes se les otorgan recuerdos y un pasado, provenientes de un banco de recuerdos de seres humanxs biológicos, con el que poder asumir los valores que les han sido impuestos, que les conceden creencias y sentimientos a pesar de que no tengan suficiente tiempo físico para desarrollar un cuadro emocional y social completo. En este sentido observamos que la condición humana está desarrollada en su máxima plenitud ya que tanto los sentimientos positivos como el amor, como los sentimientos más negativos y retorcidos que pueda albergar el alma humana: odio, cólera, ira, muerte., Logran sentirlos con mayor intensidad. Desde esta perspectiva la ciencia y la tecnología serían usadas como un conocimiento social, una forma de vida y una práctica semiótico-material que utiliza formas de narración semejante a la de otro tipo de conocimientos.

Si el tema básico de la novela de Dick era el problema de la diferenciación entre el hombre y la máquina, en la película ese tema es el de la muerte. En la escena de la confrontación final entre los antagonistas el simbolismo religioso es más que evidente: la paloma, la dualidad infierno-cielo gracias a los escenarios, el bien y el mal encarnado en sus cuerpos, la creación y la vida frente a la muerte. Y en esta búsqueda de la verdad de su propia creación tendríamos la figura de Roy Batty. Es él quien llega a plantearse el porqué de su existencia limitada a cuatro años que reducen su capacidad de desarrollar un cuadro emocional completo. Es quien se aventura a buscar a su creador para encontrar las respuestas y los detalles mismos de su creación y de la de sus amigos destinados a morir. Sin embargo, esta búsqueda se produce en gran medida por la proximidad de la muerte de Pris, su compañera y amante, que ve limitada sus posibilidades al estar preprogramada.

Curiosamente, a pesar de lo descarnado que supone el concepto de cyborg y de la existencia al margen de la categorización por géneros, vemos como en todo el material propuesto por los literatos, los directores de cine, de series, etc; el papel de la mujer cyborg sigue siendo el de sumisa, el de dama de compañía o para otorgar placer tal y como ocurre en el anime *Chobits*, en donde el protagonista posee una cyborg que prácticamente encarna todos los deseos y esperanzas de este chico solitario. La división por géneros parece ser una variable constante en cada trabajo que se ha creado alrededor de estas nuevas categorías cibertecnológicas. El cyborg es visto como una amenaza (*Terminator*) o como una salida para salvaguardar a la humanidad de la decadencia del planeta Tierra (*Blade Runner*) representando de esta forma la oposición binaria entre naturaleza y cultura y la forma en la que ambas se desenvuelven. Pero, hay que destacar una idea y es que todos los seres humanos de alguna que otra forma somos cyborgs que modificamos nuestro cuerpo (tatuajes, piercings, escarificaciones, vestimenta, gafas...) para hacerlo más

atractivo, más acorde a las expectativas que se nos asignan externamente y las expectativas que poseemos interiormente para estar acorde a unos valores determinados.

Las representaciones visuales de los cyborgs en las películas de Hollywood raramente cuestionan los estereotipos tradicionales occidentales con respecto a la diferencia de género o racial de los cuerpos, y es por eso que la representación predominante de los cyborgs nos devuelve a la ideología dominante al reafirmar los conceptos burgueses de ser humano, máquina y feminidad (Balsamo, 1998:342). Tal y como acontece en el libro *The Stepford Wives* (1972) cuyo autor, Irá Levin, es conocido por *Rosemary's Baby* (1967) gracias a la adaptación que hizo Stanley Kubrick en la película que lleva el mismo nombre en 1968. En *The Stepford Wives* (1972), estamos ante una historia que se contextualiza y se desarrolla en la ciudad ficticia de Stepford, Connecticut, en donde todos los hombres que aparecen en la novela están casados con mujeres que son increíblemente sumisas y notablemente hermosas. La protagonista, Joanna Ebehart, que es fotógrafa, decide mudarse a esta pequeña comunidad con su marido y sus hijos para recuperar la inspiración. Pero, al poco tiempo de estar en la comunidad y de haberse ido introduciendo en los distintos estratos de la comunidad se va dando cuenta de que realmente ocurre algo extraño con todas esas mujeres que son extremadamente fieles a los ideales de los maridos, que los consienten en exceso y hacen todo lo que ellos desean o necesitan. De esta forma, acaba descubriendo una conspiración que acaba por horrorizarla: todas esas mujeres que conoce, que son sus vecinas o incluso sus amigas, son realmente androides que han sido creados a imagen y semejanza de las mujeres que han sido asesinadas por sus maridos, para satisfacerles en todos los ámbitos.

De esta forma tan clara y concisa, comprobamos el horror de la existencia y el miedo que supone estar a merced de una sociedad que premia a los hombres por tener pene y discrimina a las mujeres por tener vagina. Entonces, nuestro deber como mujeres es reivindicar nuestra figura dentro de todas las esferas a las que parece que no podemos acceder. Usando a Haraway, el cyborg ha desatado la imaginación feminista, cristalizando nuestro placer, nuestro deseo y nuestro temor con respecto a la trascendencia tecnológica. Y todo ello por la infinita flexibilidad que otorga a este concepto.

## **CARRETERAS VIRTUALES Y AUTOESTOPISTAS GALÁCTICXS.**

*“Así como muchas partes que definen al ser humano como tal, se necesitan un gran número de cosas para conformar a un individuo. Un rostro para distinguirse de los demás, una voz de la que tú mismo no eres consciente, la mano que observas cada vez que despiertas, las memorias de la infancia, la consciencia del futuro. Pero eso no es todo. Existe una vasta red de datos a la cual mi*

*cybercerebro puede acceder, todo eso es lo que me constituye dando origen a una consciencia que puedo llamar yo, y a la vez me confina dentro de mis propios límites” - Mayor Motoko (Ghost in the Shell).*

*“Tu realidad ya es media alucinación de vídeo. Ten cuidado no vayas a caer en una alucinación total”- Videodrome.*

Con la creación de internet y de los nuevos espacios dentro de éste, hemos visto como la teorización feminista ha ido mucho más allá, creyendo que el ciberespacio es el nuevo emplazamiento donde encarar la lucha contra el patriarcado y el sistema capitalista. La comunidad virtual y la idea de que representa una nueva forma de relacionarse e interactuar está ganando cada vez más protagonismo y de hecho es por la llamada “era de la información” por la que estamos viendo esta mayor popularización del concepto. Debido a la gran desestructuración de las nuevas ciudades, de la debilidad de los lazos comunitarios y de la desintegración de dicha comunidad en favor de una hiperindividualización, nos llevan a la creencia certera de que internet es la solución total a la desintegración social y al individualismo. Internet, por tanto, se convierte en un arma política con un poder y unas herramientas ilimitadas a las que hay que sacar algún tipo de beneficio. Asimov (2009), previó el impacto de internet y de las máquinas en el aprendizaje de los niños y, lejos de compartir la visión negativa de que las máquinas y cualquier elemento tecnológico podrían deshumanizar el aprendizaje y el conocimiento, creía que era un artefacto beneficioso para todos puesto que fomentaba el trabajo autónomo y el conocimiento autónomo. La creencia ciberfeminista, es que el ciberespacio es la respuesta a todas las demandas por parte de las mujeres, es un espacio virgen que puede ser reivindicado como propio y que puede permitirnos crear nuevas identidades exentas de las reglas a las que nos tenemos que atener en la vida real. El ciberfeminismo se relacionaría entonces a la íntima y subversiva relación entre mujeres y tecnología a una insurrección sobre parte de las mercancías y materiales del mundo logocéntrico y patriarcal, una dispersión, una emergencia distribuida hecha de enlaces entre las mujeres, entre las mujeres y los ordenadores, comunicaciones y más conexiones (Plant, 1998:230).

A la hora de embarcarme dentro de esta aventura virtual es imposible no recurrir al concepto de netiana propuesto por Remedios Zafra (2005). La netiana, sería un sujeto posthumano e inmaterial que n(h)ace en Internet, siendo una figuración teórica alternativa al sujeto red propuesto por los hombres. Sería además, una ficción política que rebasa las fronteras de género, clase y etnia y que sugiere nuevas formas de ser y de relacionarse con el universo online (Zafra, 2005:23). La netiana además partiría del cyborg de Haraway y de la performatividad de Butler, siendo entonces una nueva criatura deseante y productiva, irónica y ciberfeminista que advierte de los nuevos peligros de Internet para la producción emancipadora del sujeto contemporáneo mujer (Zafra, 2005:23).

Nosotras, las nuevas participantes de esta nueva era digital y virtual, tendríamos que reapropiarnos de todos los espacios, incluyendo el privado para transformarlos en nuevos lugares de tránsito, de lucha y de conquista. En este sentido, tendríamos que retomar el concepto de cuarto propio definido por Virginia Woolf para adaptarlo a las nuevas circunstancias de todas esas netianas y (h)adas que revolucionan las redes con distintos tipos de subversión. En este contexto nacería el cuarto propio conectado como laboratorio y estudio, siendo un potencial escenario de creación, juego y versatilidad donde surgen nuevas oportunidades respecto a los sistemas de producción y difusión creativa (Zafra, 2013:183b).

Tomando como referencia el ciberespacio propuesto por Howard Rheingold en “La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras” definimos que el ciberespacio es un lugar público no formal en el que la gente puede reconstruir determinados aspectos de la conectividad y la comunidad que se han perdido en el mundo moderno. Y quizás la ejemplificación de este hecho la tengamos en la película *Matrix*, en donde el mundo virtual supone una mayor conexión entre los individuos que el mismo mundo real, que se ve amenazado por las máquinas. Aunque parezca una reducción, realmente los elementos simbólicos son muy amplios y detallados: la figura del mesías, la escenificación del cielo y del infierno (un infierno representado por la realidad en la que las máquinas dominan a lxs humanxs), la salvación –posible gracias a la fe y confianza en el mesías–; pero atendemos además a otros elementos relacionados con la biogenética y la biotecnología que se interrelacionan en el mundo virtual en el que conviven todas las mentes de la humanidad restante, en ese futuro postapocalíptico en el que sobreviven los cuerpos. En otras obras como *Dark City (1998)* o *Neuromancer (1984)*, observamos como la profundidad de este ciberespacio, occidentalizado, masculinizado, nos ayuda a comprender su relevancia, que, acaba conformando lo público y lo privado al mismo tiempo, los deseos de aquellxs que quieren habitarlo y que tienen la oportunidad de transformarlo.

Internet, por tanto, sería el emblema fundamental de los cambios que se están produciendo en la realidad física y, además, se erigiría como símbolo de otro tipo de realidad basada en la horizontalidad, en la ausencia de gobiernos, basada en lo instantáneo, en los valores y la igualdad. La realidad virtual sustituiría los cimientos sociales estables mediante entornos virtuales e intercambiables que pueden existir en el ciberespacio hasta cierto punto independientemente de sus ubicaciones geográficas o de sus contextos culturales reales (Wacjman, 2010:98). Por tanto, el ciberespacio ofrecería un entorno libre de cualquier riesgo para implicarse con intimidad sin que por ello haya ningún tipo de consecuencia en la realidad física.

El ciberespacio es una nueva zona a conquistar por las feministas –y que de hecho ya están colonizando– quienes ven en él la ventaja de hacerlo como propio, como escenario de una nueva lucha basada en la colonización de las nuevas tecnologías y en la subversión de la identidad

masculina en pos de una multiplicidad de subjetividades innovadoras. Internet puede transformar los roles de género convencionales, alterando la relación entre el cuerpo y el yo a través de una máquina, y, por ende, expresar la multiplicidad de su yo y de los deseos que alberguen. Tal y como lo expresa Wacjman, el ciberespacio, como ámbito en el que pueden realizarse sexualidades polimorfas, socava las subjetividades binarias heteronormativas.

Por tanto, el ciberfeminismo se apodera del pensamiento postfeminista en la medida en la que queda socavado el verdadero valor del pensamiento utópico que desde los inicios ha acompañado a lxs teóricxs de las ciencias sociales y posteriormente lxs teóricxs feministas. La tecnología sustituiría la necesidad de programas de cambio social y político en tanto que se considera al ciberespacio como el nuevo vehículo para realizar las transformaciones que la sociedad occidental necesita. Sin embargo, hay que tener en cuenta que este cambio de escenario no se aleja demasiado de la realidad que vivimos día a día en tanto que las que encarnan la libertad y representan las comunidades de elección se describen en términos que recuerdan los valores neoliberales de opción individual y asociación voluntaria (Wacjman, 2010: 118).

### **EL CASO DE *THE MATRIX* (1999).**

*The Matrix* (1999, 2003) es una trilogía cinematográfica dirigida por las hermanas Wachowski (hermanos Wachowski en ese entonces) basada por un lado en la película *Dark City* (1998) y por otro lado en los cómics del guionista escocés Grant Morrison, *The Invisibles* (1994). A pesar de que estos dos elementos que sirvieron para la creación del universo de Matrix y Animatrix, no podemos restarle importancia y valor al trabajo realizado por estas dos hermanas que se arriesgaron a crear una historia que ha trascendido a la realidad misma y a todos los conceptos filosóficos y derivados de la ciencia ficción. Con la llegada de *The Matrix* (1999) asistimos a la transformación misma de los efectos especiales (Navarro, 2009) y de la creación por ordenador de nuevos escenarios virtuales, cuyos antecedentes vinieron de la mano de la compañía Disney-Pixar gracias a títulos como *Tron* (1982) o *Toy Story* (1995). Y esto ha sido gracias al potencial de la imaginería generada por el ordenador que ha permitido a lxs creadorxs de películas transformar en un elemento narrativo una de las grandes promesas de la ingeniería de ordenadores: la creación de realidades virtuales. Y, aunque su uso ya estaba muy difundido, la realidad virtual ha aprovechado las posibilidades de los ordenadores para crear un ciberespacio lleno de simulacros en el que uno puede ser proyectado y, una vez allí, manipular objetos, zonas y experimentar cosas que estarían prohibidas en la realidad (Baudrillard, 1978:140).



El argumento, a pesar de tener su complejidad intrínseca, no deja de ser simple en tanto que estamos ante la siguiente premisa: un programador informático llamado Thomas A. Anderson, quien a su vez es un hacker llamado Neo, lleva toda su vida intuyendo que existe algo más y que hay algo que falla en la realidad en la que participa, duda que se ve reafirmada cuando se encuentra con un mensaje en su ordenador: “*Wake up Neo, The Matrix has you*”. Así, Neo comienza la búsqueda de una persona de la que ha oído hablar y que parece ser una especie de fantasma: Morpheus. Él es el único que puede darle las respuestas que Neo ansia descubrir y conocer, es el único que posee la información sobre todo lo que se relaciona con Matrix. Y así, se ve inmerso en un viaje que no le depara más que preguntas cuyas respuestas son continuos saltos de fe. Y quizás el salto mayor de fe que se observa en toda la película viene de la mano de Morpheus ofreciéndole dos opciones: una pastilla roja que le dará todas las respuestas que está buscando, y una pastilla azul que borraría todos los eventos anteriores a ese encuentro y harían que todo volviese a la normalidad. Neo, decide elegir la pastilla roja y acaba descubriendo la terrible verdad sobre lo que significa Matrix.

Matrix es un mundo virtual, un programa informático creado por las máquinas para que los humanos puedan sobrevivir. Supone una simulación virtual en la que hay millones de cerebros conectados a una interfaz producida por un ordenador central que hace que estxs humanxs puedan ser cultivados para dar energía a las máquinas que sobreviven en una Tierra postapocalíptica. De esta forma vemos que la matriz virtual no es más que una hipersimulación, una realidad aumentada en base a los recuerdos y la memoria de lxs que la habitan y que mantienen una postura sumisa. Sólo unxs pocos afortunadxs, en base a fallos del programa, se van dando cuenta de que algo falla y de que lo que ven, comen, huelen o sienten, no existe. De esta manera, la importancia de Neo como símbolo de rebelión y de redención, actuando como el Mesías de los pocos humanxs que quedan libres y que viven en Sión, es cada vez mayor. Ya no estamos solo ante un relato sobre la rebelión de las máquinas, la creación del ciberespacio como nuevo lugar donde habitar dejando a nuestros cuerpos físicos al margen; sino que estamos ante un relato que promueve la liberación del yugo de lxs que imponen a la fuerza su realidad y su visión normativa sobre todas las cosas que acontecen. Mientras siguiese existiendo Matrix, lxs humanxs jamás podrían ser libres y de hecho las máquinas, para evitar cualquier tipo de rebelión en su contra por parte de la humanidad durmiente, crearon la figura de los Agentes Smiths quienes representarían a las fuerzas de la ley y del gobierno. Lo interesante de toda esta premisa es que no podemos participar de la revolución de los humanxs contra las máquinas en el plano físico, por lo que es indispensable seguir usando la matriz virtual como plataforma de lucha. Todo el equipo de Morpheus, Neo, Trinity, Cypher, Switch, Tank y Mouse, tienen que conectarse a la red continuamente a través de *biopuertos* -muy similares a los que usa Cronenberg en *eXistenZ (1999)*-, en donde descargan

todos los datos y todas las actualizaciones del programa matrix. Así, de esta manera, pueden aprender y convertirse en lo que ellos quieran con tan solo un disquete un click de ratón.

Existirían entonces dos realidades en conflicto, la orgánica del sujeto físico y la digital producida por la máquina (Zafra, 2005:25). La vida online, sea cual fuere la complejidad-sensibilidad de la pantalla-interfaz que nos ponga en contacto con otros, es temporal (Zafra, 2005:25) por lo que es obvio que tienen una caducidad y precisan de una vuelta periódica al cuerpo. Y se diferencia de *Neuromancer* (1982), en tanto que el cuerpo queda reducido a la categoría de carne, y su naturaleza aprisionada, contrasta con la libertad ilimitada de los vaqueros que disfrutaban del espacio virtual. Vemos que en *Neuromancer* el sentimiento de pertenencia a una comunidad es mucho mayor a través de las comunidades virtuales, que en *Matrix* puesto que en esta última no hay libertad posible si usan la figura del humano como un esclavo a desamparo de un poder superior. Por ello la (in)corporeidad va a ser uno de los temas más recurrentes a lo largo de todo el *film*, puesto que augura un futuro en el que nuestro cuerpo va a ser desechado del plano físico existencial, para transformarse en una suerte de avatar dentro de los programas informáticos que acogerían nuestras mentes, convertidas en superordenadores que, con suerte, mantendrían la supuesta “naturaleza humana” propuesta por Braidotti.

Trasladando esta premisa a los escritos de Baudrillard, tendríamos que “la realidad” planteada en esta película no es más que una simulación. Un simulacro que se valdría de las nuevas tecnologías de la información para conseguir eliminar las distancias que existen entre todos los seres humanos para superar las dicotomías existentes. Uno entra a su propia vida como en una pantalla, uno enfila su propia vida como una combinación digital que hace que tanto la imagen del vídeo como de la pantalla del ordenador, induzcan a una especie de inmersión, de interacción táctil. Y esto es lo que harían las netianas que viven en la interfaz -o lo que es lo mismo en la red-, apropiarse de los elementos como la pantalla, el teléfono, la tablet, el teclado, el microchip; para crear, cortar y pegar.

## **CONCLUSIONES.**

A medida que he ido concluyendo cada epígrafe de este trabajo me he ido dando cuenta de lo difícil que me ha resultado encontrar conceptos y palabras que supiesen reflejar el escenario multisituado que se abre ante nosotros como un abismo de posibilidades que no dejan de acrecentarse. El posthumanismo ha supuesto la ruptura de todas las reglas pre-establecidas, creando nuevas posibilidades en torno a conceptos como *biosociedad*, *biopolítica* o *biopoder*, cuestionando de esta manera los patrones y las prácticas culturales que se llevan a cabo en las distintas partes de este planeta. Y con cada gran paso que se da en los ámbitos tecnológicos y

científicos, sigue conservándose la creencia de que las máquinas serán un apoyo constante y continuó, haciendo de este progreso una bandera de optimismo y esperanzas que se mecen suavemente entre los brazos de quienes dominan tanto los mercados como el poder político y social. Parece que las distopías cinematográficas no logran hacer llegar el mensaje de que *la mercantilización, el consumo y la maximización de beneficios* a través de la sobreexplotación de los recursos van a terminar por sustraernos de esta Tierra que parece condenada a la destrucción.

Cada día, hay nuevos cambios y avances que suponen una mayor restricción de movimientos de lxs humanxs, suponen una mayor opresión y dominaciones los cuerpos y de las mentes de quienes participan de *las masas*. La tecnología, actuaría como una especie de pantalla de humo que ocultaría las intenciones reales de quienes avivan la llama del optimismo tecnológico. Está claro que somos cyborgs, posthumanistas, transhumanistas y cualquier palabra que puedas llegar a escoger que acabe en -istas; somos seres nacidos y crecidos entre dos milenios que no hacen más que separarse y agrietarse, que hacen del tiempo mismo y del espacio una grieta constante en el tejido de la realidad misma. Porque no solo existe una realidad, existen múltiples realidades que nos confirman como especie aunque muchos luchen por demostrar que la realidad que palpamos es válida y fiable; y que es única, total.

Debido a los avances de las tecnologías de la información y derivados, estamos asistiendo a una etapa que abre posibilidades pero que cerrar fronteras, que se ha vuelto cada vez más inmóvil y más estática a pesar de los cambios y transformaciones que se van produciendo día a día. Las tecnologías de la información, Internet, actuaría como el nuevo medio por el cual exigir y defender nuestros derechos y deberes, sería un nuevo espacio de protestas, de quejas y de promoción de cambios que favorecen la comunicación de lxs que poseen ese medio pero que acaba por excluir a lxs que no pueden permitirse un teléfono móvil, una tablet o un ordenador. Y con cada nuevo avance que promueve la obsolescencia programada, el/la humanxs ve como sus posibilidades van acortándose diluyéndose entre prótesis, circuitos y cables que acabarán por canibalizarnos.

Comparto el optimismo referente a la conquista del ciberespacio como un método factible y viable de sobreponernos a las nociones humanistas clásicas. Comparto la creencia que abre la posibilidad de un pensamiento posthumano menos anti individualista y más anclado en las redes sociales y las comunidades virtuales, en la acción colectiva siempre desde una posición crítica y reivindicativa que no sesgue la información y no ver tiranteces entre lxs que pudiésemos participar.

Es por el hecho de considerarme como una netiana ciborg (Zafra, 2005) que propongo un viaje hacia las más recónditas áreas del alma y del cerebro humanx. Es nuestro destino el de vivir creativamente en base a espacios de posibilidad que acaben con las restricciones y las preconfiguraciones. Aunque pueda parecer que participó del pesimismo existencial que nos

condenaría a los distintos infiernos descritos por Dante, solo es la melancolía la que empapa estas páginas. Una melancolía que se interpreta como sabiduría, como las posibilidades no realizadas y sobre las cosas que podrían ocurrir de una forma y que no lo hacen. La melancolía a la que me refiero sería la llamada a la imaginación a ver el mundo como una historia de posibilidades con la tristeza de su no cumplimiento (Broncano, 2009:277).

Veo el mundo como una compleja red de artefactos, símbolos, huellas y prácticas culturales que no acaban de realizarse en ningún momento y que acaban por transformarnos en espectros que viven en las sombras. Que acaban por entretejernos y entrelazarnos en identidades que nunca fueron y que pueden ser, y en obligaciones que jamás pedimos y que se nos impusieron. Por todo lo anterior, el ciberfeminismo y los nuevos feminismos antihumanistas/posthumanistas reivindican una posición que se aleje de las creaciones del siglo XX para continuar hacia un futuro incierto.

Y, aunque los cambios sean imperceptibles, Hollywood parece participar de esa constante melancolía y nostalgia de un pasado que parece estar congelado en una prisión del tiempo. A pesar de que han seguido reiterando la visión heteronormativa de la existencia humana, blanca, caucásica, no han podido impedir el cuestionamiento de este tipo de figuras que intentan representar, y quizás el hecho más relevante es que un director como George Miller, quien saltó a la fama con la trilogía de *Mad Max (1979,1981,1985)* cuyo eje central era un hombre de veintitantos, en un futuro postapocalíptico donde reina la anarquía, representando entonces todos los estereotipos masculinos de poder y de dominación; haya reivindicado la figura femenina y la fuerza de las mujeres sacándolas de la oscuridad, de lo privado hacia lo público, del interior al exterior, del adentro hacia el afuera, en la nueva entrega de *Mad Max: Fury Road (2015)*. Es cierto que estoy expresando todo mi discurso en base a una industria occidental, una maquinaria totalmente capitalista y basada en la visión patriarcal y androcéntrica de la existencia; pero creo que es relevante tomar en cuenta el cambio progresivo que hemos ido viviendo desde los comienzos del cine en donde las mujeres eran simples acompañantes de sus maridos, hermanos, padres, o cualquier figura masculina que fuese relevante para ellas, hasta tener una mayor relevancia y una mayor presencia en el imaginario social y colectivo debido al impacto de sagas como *Alien*, con la Teniente Ripley; *Mad Max* con Imperator Furiosa o, recientemente, con *Jessica Jones (2015)* en la serie con el mismo nombre.

Y, a pesar de todos estos avances, no deja de ser más cierto que las mujeres siguen siendo infravaloradas dentro de la ciencia ficción y dentro de otros muchos ámbitos por el hecho de haber nacido como mujeres, se nos ha excluido por ser un mundo predominantemente masculino como ocurre con el mundo de las motocicletas porque el sistema está diseñado para que los chicos realicen una serie de actividades y las mujeres, a pesar de tener la posibilidad de realizar las

mismas, eligen una y otra vez el estar en escenarios mixtos o, en su defecto, en escenarios más feminizados. Y es nuestra responsabilidad como mujeres usar todas las herramientas que estén a nuestro alcance para lograr esa ansiada igualdad que no haga que mujeres puntuales, tanto dentro de la ficción como en el de la realidad física, sean heroínas por haber sido especiales tal y como ocurrió con Mary W. Shelley o Marie Curie; sino que todas las mujeres sean reconocidas sin importar su procedencia o edad. Por ello, es importante valernos de la tecnología y lo que representa para lograr el propósito de que se nos visibilice, se nos reconozca en un mundo cada vez más propenso a silenciar voces y a silenciar realidades. El tecnofeminismo, entonces, actuaría como una forma diferente de comprensión de la agencia y del cambio en un mundo post-industrial, así como de los medios para introducir los cambios necesarios para dar voz a aquellas mujeres y aquellos grupos marginales que se encuentran en riesgo de exclusión, para que se les reconozca dentro de una realidad cada vez más diluida y más líquida en la que todxs nos vamos perdiendo entre los pliegues del tiempo y del espacio.

*“El mundo posee ya el sueño de un tiempo del que ha de alcanzar ahora la conciencia para vivirlo realmente (Debord, 2012:141)* Con esta frase, lo que se plantea al final es que si realmente estamos viviendo la realidad o sí, por el contrario, estamos viviendo en un continuo sueño, en una continua realidad virtual que nada tiene que ver con la existencia que podamos considerar física porque participamos de una interfaz que nos programa y nos ayuda a sobrevivir el continuum de este simulacro que consideramos vida.

Puede que a la única conclusión a la que haya llegado es que soy una marioneta aquí sentada. Pero no solo yo, sino todxs nosotrxs siendo la naturaleza la que tira de los hilos pero creyendo que estamos actuando. Si funcionamos así [como marionetas], los problemas son simples. Pero sobre hemos superpuesto [la idea de] una persona que tira de esos hilos (Ligotti, 2010:295). Puede que esta sea la verdad que se oculta tras los bastidores: todxs somos marionetas que han adquirido conciencia y consciencia, creyendo erróneamente que somos personas autónomas que actúan por su cuenta. Entonces, nuestra única misión en la vida sería la de romper los hilos que nos atan a nuestrxs marionetistas para así trascender al yo y a las interseccionalidades que nos atraviesan.

Y quiero subrayar que, “no quise, ni quiero ser una versión femenina, o diluida, especial, subsidiaria o subordinada, o una versión adaptada de los héroes que admiro. Quiero ser los mismos héroes.” (Russ, 1975:206).

## **BIBLIOGRAFÍA.**

Alonso, J. 2011. *Blade Runner. Lo que Deckard no sabía*. Madrid, Akal.

Asimov, I. 2009. *Yo, Robot*. Barcelona, Edhasa.

Balsamo, A. 1996. *Technologies of the gendered Body. Reading cyborg women*. Durham, Duke Universitat Press.

- 1998. *Reading cyborgs writing feminism*. *Communication*, 10, 3-4.

Baudrillard, J. 2006. *La pantalla total*. Barcelona, Anagrama, Argumentos.

- 2009. *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós.

Beavoir, S. 2012. *El segundo sexo*. Valencia, Publicacions de la Universitat de Valencia.

Braidotti, R. 2015. *Lo posthumano*. Barcelona, Gedisa.

Broncano, F. 2009. *La melancolía del ciborg*. Barcelona, Herder.

- 2012. *De Prometeo a Frankenstein: autómatas, ciborg y otras creaciones más que humanas*. Evohé Didaska.

Bourdieu, P. 2000. *La dominación masculina*. Barcelona, Anagrama.

Butler, J. 1999. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. Nueva York, Routledge.

- Creed, B. 1993. *The monstrous-feminine: Film, Feminism, Pshychoanalysis*. Londres, Routledge.
- Debord, G. 2010. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-textos.
- Dick, P. K. 2008. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona, Edhasa Nebulae.
- Foucault, M. 1998. *Historia de la sexualidad I: La voluntad del saber*. Madrid, Siglo XII.
- Gómez, A. 2016. *Cuerpo, dolor y verdad: A propósito de un relato de J.M. Coetze*. Madrid, Texto.
- Gibson, W. 2006. *Neuromante*. Barcelona, Minotauro.
- Haraway, D. J. 1991. *Simians, cyborgs and women. The reinvention of nature*. Nueva York, Routledge.
- 2004. *Testigo\_modesto@ segundo milenio. HombreHembra©\_Conoce\_Oncoración®*. Feminismo y tecnociencia. Barcelona, UOC.
- Harvey, D. 2008. “El derecho a la ciudad”. *New Left, Review* 53 Nov/Dic, pp. 23-39.
- Levin, I. 1972. *Las mujeres perfectas*. Barcelona, Random House.
- Ligotti, T. 2010. *La conspiración contra la especie humana*. Madrid, Valdemar.
- Lovecraft, H. P. 2015. *En las montañas de la locura*. Madrid, Austral.
- Mainländer, P. 2014. *Filosofía de la redención*. Madrid, Xorki.
- Navarro, L. 2009. “Matrix: Pedagogía filmica e imagen”. *Red Visual* N. 11, pp. 1-6.
- Peale, N. V. 2006. *El principio positivo*. Barcelona, Obelisco.
- Plant, S. 1998. *Ceros + unos. Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona, Destino.
- Poe, E. A. 2013. *Cuentos macabros*. Gran Canaria, Eldevives.
- Russ, J. 1975. *The female man*. Nueva York, Bontam Books.
- Savater, F. 1996. *Blade Runner*. Barcelona, Tusquets.
- Sammon, P. M. 2005. *Futuro en negro. Cómo se hizo Blade Runner*. Madrid, Alberto Santos Editor.
- Schopenhauer, A. 2013. *El mundo como voluntad y representación*. Madrid, Alianza.
- Shelley, M. W. 2000. *Frankenstein o el Moderno Prometeo*. Madrid, Anaya.
- Telotte, J. P. 2002. *El cine de ciencia ficción*. Madrid, Cambridge.

Wacjman, J. 2008. *El tecnofeminismo*. Madrid, Cátedra.

Wittig, M. 1992. *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Barcelona, Esglés.

Zafra, R. 2005. *Netianas: N(h)hacer mujer en internet*. Madrid, Lengua de Trapo.

- 2013. *(H)adas: mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*. Madrid, Páginas de Espuma.

Zapffe, P. W. 2004. *The Last Messiah, Window in the open air: The Norwegian Roots of Deep Ecology*. Phylosophy Now.

## **FILMOGRAFÍA SELECTA DE LAS PELICULAS NORTEAMERICANAS DE CIENCIA FICCIÓN.**

*Alien, el octavo pasajero [Alien] (1979)*. Brandywine/20th Century Fox. DIRECTOR: Ridley Scott. PRODUCTOR: Gordon Carroll. GUIÓN: Dan O'Bannon. FOTOGRAFÍA: Derek Vanlint. MONTAJE: Terry Rawlings, Peter Weatherley. MÚSICA: Jerry Goldsmith. REPARTO: Tom Skerritt, Sigourney Weaver, Ian Holm, John Hurt. 116 min.

*Aliens. El regreso [Alien] (1986)*. Brandywine/20th Century Fox. DIRECTOR: James Cameron. PRODUCTOR: Gale Anne Hurd. GUIÓN: James Cameron. FOTOGRAFÍA: Adrien Biddle. MONTAJE: Ray Lovejoy. EFECTOS ESPECIALES: Stan Winston. MÚSICA: James Horner. REPARTO: Sigourney Weaver, Michael Biehm, Paul Reiser, Carrie Henn. 138 min. (Versión ampliada, 152 min).

*Androide [Android] (1982)*. Island Alive/New World. DIRECTOR: Aaron Lipstad. GUIÓN: James Reigle, Don Opper. FOTOGRAFÍA: Tim Suhrstedt. MONTAJE: Andy Horvitch. REPARTO: Klaus Kinski, Norbert Weisser, Don Opper, Brie Howard. 80 min.

*Blade Runner [Blade Runner] (1982)*. Ladd Co./ Warner Bros. DIRECTOR: Ridley Scott. GUIÓN: Hapton Fanchen, David Peoples (basado en la historia de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*). FOTOGRAFÍA: Jordan Cronenweth. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Lawrence G. Paull. REPARTO: Harridon Ford, Sean Young, Rutger Hauer. 124 min.

*Ciudad de sombras [Dark City] (1998)* Mystery Clock/New Line. DIRECTOR: Alex Proyas. PRODUCTOR: Proyas. GUIÓN: Proyas y Lem Dobbs. FOTOGRAFÍA: Dariusz Wolski.



MONTAJE: Dov Hoening. REPARTO: Rufus Setwell, William Hurt, Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly. 100 min.

*Cyborg (1989)*. Golan-Globus. DIRECTOR: Albert Pyun. PRODUCTOR: Menahem Golan, Yoram Globus. GUIÓN: Kitty Chalmers. FOTOGRAFÍA: Philip Alan Waters. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Douglas Leonard. MÚSICA: Kevin Bassisons. REPARTO: Jean Claude Van Damme, Deborah Richter, Vincdnt Klyn, Alex Daniels. 86 min.

*El doctor Frankenstein [Frankenstein] (1931)*. Universal. DIRECTOR: James Whale. PRODUCTOR: Carl Laemmie Jr. GUIÓN: Garrett Fort, Francis Edward Farough (basada en la novela de Mary. W. Shelley). FOTOGRAFÍA: Arthur Edeson. REPARTO: Boris Karloff, Colin Clive, Mae Clark, Edward Van Sloan. 71 min.

*2001: Una odisea en el espacio [2001: A Space Odissey] (1968)*. MGM/Polaris. DIRECTOR: Stanley Kubrick. PRODUCTOR: Kubrick. GUIÓN: Kubrick, Arthur C. Clarke. FOTOGRAFÍA: Geoffrey Unsworth, John Alcott. MONTAJE: Ray Lovejoy. EFECTOS ESPECIALES: Wally Veevers, Douglas Trumbull, Con Pederson, Tom Howard. REPARTO: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester. 141 min.

*Eve of Destruction (1991)*. Interscope commun./ Nelson Ent./ Orion. DIRECTOR: Duncan Gibbins. PRODUCTOR: David Madden. GUIÓN: Duncan Gibbins, Yale Udoff. FOTOGRAFÍA: Alan Hume. MONTAJE: Caroline Biggerstaff. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Peter Lament. REPARTO: Gregory Hined, Renee Soutendjik. 101 min.

*La fuga de Logan [Logan's run] (1976)*. MGM-UA. DIRECTOR: Michael Anderson. PRODUCTOR: Saul David. GUIÓN: Zelag Goodman (basado en la novela de William F. Nolan y George Clayton Johnson) FOTOGRAFÍA: Ernest Laszio. MONTAJE: Bob Wyman. REPARTO: Michael York, Jenny Agutter, Peter Ustinov. 118 min.

*Gattaca (1997)*. Columbia/ Jersey. DIRECTOR: Andrew Niccol. GUIÓN: Niccol. FOTOGRAFÍA: Slavomir Idziak. MONTAJE: Lisa Zeno Churgin. REPARTO: Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law, Gore Vidal, Xander Berkeley. 101 min.

*La invasión de los ladrones de cuerpos [Invssion of the Body Snatchers] (1956)*. Allied Artists/Walter Wanger Prod. DIRECTOR: Don Siegel. PRODUCTOR: Walter Wanger. GUIÓN: Daniel Mainwaring. FOTOGRAFÍA: Ellsworth Fredericks. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Edward Haworth. REPARTO: Kevin McCarthy, Dana Wynter, Carolyn Jones. 80 min.

*Mad Max (1979)*. Kennedy Miller Productions. DIRECTOR: George Miller. GUIÓN: James McCausland, George Miller. FOTOGRAFÍA: Dean Semler. MÚSICA: Brian May. REPARTO: Mel Gibson, Joanne Samel, Steve Bisley, Hugh Keays-Byrne, Roger Ward. 90 min.

*Mad Max: Furia en la carretera [Mad Max: Fury Road] (2015).* Kennedy Miller Productions/Icon Productions. DIRECTOR: George Miller. GUIÓN: Nick Lathouris, Brendan McCarthy, George Miller. FOTOGRAFÍA: John Seale. MÚSICA: Junkie XL. REPARTO: Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult, Angus Samoson, Hugh Keays-Byrne. 120 min.

*Matrix [The Matrix] (1999).* Groucho II Film Ptnrshp/Silver/Village Roadshow/Warner Bros. DIRECTOR: Andy y Larry Wachowski. PRODUCTOR: Joel Silver. GUIÓN: Andy y Larry Wachowski. FOTOGRAFÍA: Bill Pope. MONTAJE: Zach Staenberg. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Owen Patterson. REPARTO: Keanu Reeves, Lawrence Fishburne, Carrie-Ann Moss, Hugo Weaving. 136 min.

*Minority Report (2002).* 20th Century-Fox/Dreamworks Pictures. DIRECTOR: Steven Spielberg. GUIÓN: Scott Frank, Jon Cohen (basada en la novela de Philip K. Dick, *El informe de la minoría (1956)*). FOTOGRAFÍA: Janusz Kaminski. MÚSICA: John Williams. REPARTO: Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton, Max Von Sydow. 144 min.

*La Mosca [The Fly] (1986).* Brookfilms/20th Century-Fox. DIRECTOR: David Cronenberg. PRODUCTOR: Stuart Cornfield. GUIÓN: Charles Edward Pogue. FOTOGRAFÍA: Mark Irwin. MONTAJE: Ronald Sanders, Steve Weslak. REPARTO: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz. 100 min.

*La novia de Frankenstein [The Bride of Frankenstein](1935).* Universal. DIRECTOR: James Whale. PRODUCTOR: Carl Lemmie Jr. GUIÓN: John L. Balderston, William Huribut. FOTOGRAFÍA: John D. Mescall. REPARTO: Boris Karloff, Colin Clive, Ernest Thesiger, Elsa Lanchester. 75 min.

*El planeta de los simios [Planet of the Apes] (1968).* APJAC/20th Century-Fox. DIRECTOR: Franklin J. Schaffner. PRODUCTOR: Arthur P. Jacobs. GUIÓN: Rod Stearling, Michael Wilson (basada en la novela homónima de Pierre Boulle *Le planete des singes*). FOTOGRAFÍA: Leon Shamroy. MONTAJE: Hugh S. Fowler. REPARTO: Charlton Heston, Roddy McDowell, Kim Hunter, Maurice Evans. 112 min.

*El quinto elemento [The Fifth Element] (1997).* Gaumont/Columbia. DIRECTOR: Luc Besson. PRODUCTOR: Iain Smith. GUIÓN: Robert Kammen, Luc Besson. FOTOGRAFÍA: Thierry Arbogast. MÚSICA: Eric Serra. REPARTO: Bruce Willis, Milla Jovovich, Gary Oldman, Ian Holm. 127 min.

*Robocop [RoboCop] (1987).* Orion. DIRECTOR: Paul Verhoeven. PRODUCTOR: Edward Neumeier y Arne Schimdt. GUIÓN: Edward Neumeier, Michael Miner. FOTOGRAFÍA: Jost Vacaro. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: William Sandell. EFECTOS ESPECIALES: Peter Kuran. REPARTO: Peter Weller, Nancy Allen, Ronny Cox, Daniel O'HeO'Herlihy. 105 min.

*Robocop 2 [RoboCop 2] (1990)*. Orion. DIRECTOR: Irvin Kershner. PRODUCTOR: Jon Davison. GUIÓN: Frank Miller, Walon Green. FOTOGRAFÍA: Mark Irwin. MONTAJE: Deborah Zeitman, Lee Smith, Armen Minasian. DISEÑO DE PRODUCCION: Peter Jamison. REPARTO: Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy, Tom Noonan, Belinda Bauer. 116 min.

*Terminator [The Terminator] (1984)*. Hemdale. DIRECTOR: James Cameron. PRODUCTOR: Gale Anne Hurd. GUIÓN: Cameron, Hurd. FOTOGRAFÍA: Adam Greenberg. EFECTOS ESPECIALES: Sam Winston. REPARTO: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn. 108 min.

*Terminator 2. El juicio final. [Terminator 2: Judgment day] (1991)*. Carolco/Le Studio Canal/Lightstorm Entertainment/ Pacific Western. DIRECTOR: James Cameron. PRODUCTOR: Cameron. GUIÓN: Cameron, William Wisher. REPARTO: Linda Hamilton, Arnold Schwarzenegger, Edward Furlong, Robert Patrick. 135 min.

*Tron (1982)*. Lisberger/Kushner/Walt Disney Prod. DIRECTOR: Steven Lisberger. PRODUCTOR: Donald Kushner. GUIÓN: Lisberger. FOTOGRAFÍA: Bruce Logan MONTAJE: Jeff Gourson. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Dean Edward Mitzner. REPARTO: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan. 96 min.

*Videodrome (1982)*. Famous Players/Filmplan (Canadá). DIRECTOR: David Cronenberg. PRODUCTOR: Claude Heroux. GUIÓN: Cronenberg. FOTOGRAFÍA: Mark Irwin. MONTAJE: Ron Sanders. REPARTO: James Woods, Sonja Smits, Deborah Harry, Peter Dvorsky.

