



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes

Cyborgs, Cyberpunk y Feminismos: Aproximación a la
cinematografía cyberpunk desde los estudios de género.
Tesis

Que como parte de los requisitos para
obtener el Grado de

Maestría en Estudios de Género

Presenta

Raúl Alejandro Lechuga Rodríguez.

Dirigido por:

Dr. Fabián Giménez Gatto

Codirigido por:

Dra. Alejandra Díaz Zepeda

Querétaro, Qro., 28 de junio de 2021.



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes

MAESTRÍA EN ESTUDIOS DE GÉNERO

Cyborgs, Cyberpunk y Feminismos: Aproximación a la cinematografía cyberpunk desde los estudios de género.

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de

Maestría en Estudios de Género

Presenta

Raúl Alejandro Lechuga Rodríguez

Dirigido por:

Dr. Fabián Giménez Gatto
Presidente
Dra. Alejandra Díaz Zepeda
Secretario
Dra Martha Patricia Medellín
Martínez
Vocal
Dra. Silvia Ruiz Tresgallo
Suplente
Mtro. Felipe Ernesto Osornio
Panini
Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro,
Fecha de aprobación por el Consejo Universitario

México

Resumen

Las producciones cinematográficas enmarcadas en el subgénero *cyberpunk*, al igual que cualquier manifestación cultural y artística, tienen un potencial discursivo que a la vez refleja la sociedad y la cultura que las genera, como también la moldea y potencia su evolución y transformación. El *cyberpunk* es un subgénero de la Ciencia Ficción surgido en la segunda mitad del siglo XX que refleja las ansiedades de una sociedad cada vez más tecnológica, que no por sus avances técnicos ha logrado mayor bienestar social, sino todo lo contrario; es la representación del temido desemboque catastrófico del capitalismo neoliberal y su desarrollo tecnológico descontrolado, en forma de sociedades distópicas en donde los individuos sufren de la opresión constante de los mecanismos externos de control social. En la actualidad transitamos justamente por los años “del futuro” que las producciones *cyberpunk* tempranas representaban. Nos encontramos inmersos en circunstancias económicas, sociales y políticas que ya no se diferencian tanto de esas imaginadas distopias cinematográficas, en las que se busca la normalización de los individuos. Ante esto, los movimientos feministas, LGBTQ+ y otras identidades divergentes, tienen frente a sí la tarea inaplazable de generar estrategias de resistencia y agenciamiento. El lenguaje cinematográfico es uno de los más influyentes en la cultura pop, debido al potencial que tiene de incorporar e incorporarse a otros lenguajes y asumir nuevos formatos. En la actualidad, éste ya no solo se involucra en la generación de películas, sino que se ha colado en otras manifestaciones como la televisión, los videojuegos, contenidos online, etc. La presente investigación explora los métodos de agenciamiento que, desde una perspectiva feminista, las identidades que buscan subvertir esta normalización pueden hacer de las narrativas *cyberpunk*, orientadas a la visibilización de discursos que modifiquen las representaciones sociales vigentes de las identidades en los imaginarios colectivos heteronormados y patriarcales.

Palabras clave: Cyberpunk, Feminismo, Ciberfeminismo, Cine, Cyborg.

Abstract

Film productions framed in the subgenre of cyberpunk, like any cultural and artistic manifestation, have a discursive potential that reflects at the same time the society and culture that generate them, as well as mold it and develop their evolution and transformation. Cyberpunk is a subgenre of Science Fiction arisen in the second half of the XX Century that reflects the anxieties of an increasingly technological society, which, not because of its technical advances, has achieved greater social welfare; but quite the opposite is the representation of the catastrophic outcome of neoliberal capitalism and its uncontrolled technological development, in the shape of dystopian societies where the individuals suffer constant oppression of the external mechanisms of social control. We are currently in the years "of the future" that the early cyberpunk productions represented. We find ourselves immersed in economic, social, and political circumstances that are no longer so different from those imagined cinematographic dystopias, which seek the normalization of individuals. Against this, the feminist and LGBTQ+ movements and other divergent identities have the work to generate strategies of resistance and agency. The cinematographic language is one of the most influential in pop culture because of its potential to incorporate and join other languages and assume new formats. Currently, the cinematographic language is no longer only involved in the generation of movies, but it has jumped in other manifestations as television, videogames, online content, etc. The present research explores the agency methods that, from a feminist perspective, the identities that seek to subvert this normalization can make the cyberpunk narratives oriented to the visualization of discourses that modify the current social representations of identities in the heteronormative collective imaginaries and patriarchal.

Keywords: Cyberpunk, feminism, cyberfeminism, cinema, cyborg.



Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a todas las personas neurodivergentes, y raras en general, pero más a las neurodivergentes.

Esta tesis se trata sobre borrar al humano, al animal y la máquina, para crear nuevas formas de imaginarnos. Y aunque la imaginación es muy importante para este trabajo, es la realidad material y las personas que la encarnan de donde todas estas ideas han partido. Quiero agradecerme a mí misma por permitirme todo esto, pero sobre todo a las multitudes que me forman y habitan, y están a mi alrededor.

A Reggie y Perro, quienes han visto de cerca el desarrollo de este trabajo desde sus inicios, cuyo amor, apoyo y retroalimentación ha sido fundamental en muchos sentidos y están presentes en cada página. Perrito, gracias por enseñarme a escribir. Regina, gracias por enseñarme a confiar en mis ideas.

A Mamá y Papá, quienes siempre estimularon mi imaginación e impulsaron el interés y amor por la cultura, la ciencia, la naturaleza, la tecnología y las personas, pilares centrales en este trabajo. Agradezco siempre su ejemplo y amor.

A Laurita y los Perro, ejemplos de orgullo y amor. Gracias por reconocer y alimentar la diversidad y el amor, por crecer personas raras y bellísimas, sus hijxs me inspiran e iluminan a diario.

A Alexandra Elbakyan, quien hace posible que el conocimiento fluya libremente y sin barreras en el camino de la ciencia. Su ejemplo de resistencia sirve de inspiración a muchas mujeres, dentro de las cuales me incluyo.

A lxs amigxs de la Maestría en Estudios de Género. Esta es una de las mejores experiencias de mi vida, y es gracias a ustedes.

Este trabajo es de todxs ustedes.

Agradecimientos

Agradezco a CONACYT por el apoyo para la realización de esta investigación y trabajo.

Así mismo agradezco a la Facultad de Bellas Artes, la Dirección de Investigación y Posgrado, y a la coordinación de la Maestría en Estudios de Género por su arduo trabajo en garantizar las condiciones necesarias para la generación de nuevos conocimientos en este programa.

Agradezco particularmente a la Lic. Mireille Monzón Ángeles por su incansable labor, acompañamiento y guía, no sólo hacia mí sino a todxs mis compañerxs, el apoyo que me ha brindado es invaluable. Todo esto sería imposible sin su ayuda.

Agradezco también a la Dra. Maria Elena Meza de Luna por su dedicación, apoyo y calidez, las palabras aquí escritas jamás podrán describir mi agradecimiento.

Finalmente, a los profesores miembros del sínodo. Dr Fabián, Dra Alejandra, Dra. Paty, Dra. Silva, Mtrx Leche de Virgen. Los conocimientos compartidos, así como su apoyo, paciencia y comprensión constante, han sido fundamentales en el curso de esta maestría, y la realización de este trabajo.

A todxs ustedes, gracias.

Índice General

Resumen	iii
Abstract	iv
Dedicatoria	v
Agradecimientos	vi
Índice General	vii
Índice de Figuras	x
Índice de Cuadros	xi
Introducción	xii
1 Planteamiento del problema y justificación	15
1.1 Preguntas de Investigación	16
1.1.1 Pregunta General	16
1.1.2 Preguntas Específicas	16
1.2 Objetivos de Investigación	17
1.2.1 Objetivo General	17
1.2.2 Objetivos Específicos	17
2 Antecedentes y marco teórico	17
2.1 Fundamentación teórica	17
2.1.1 Feminismos enfocados hacia la tecnología e involucramiento con las narrativas <i>cyberpunk</i>	17
2.1.2 Acercamientos al <i>cyberpunk</i> y la deconstrucción identitaria y de género en sus narrativas	21

2.1.3	Representaciones sociales y análisis cinematográfico	24
3	Método.....	26
3.1	Etapa de exploración	27
3.2	Etapa de identificación de temáticas por década	31
3.3	Etapa de acotamiento de la muestra.....	32
3.4	Etapa de análisis multifactorial de la muestra	35
4	Resultado del diagnóstico	36
4.1	Resumen de los metadatos cuantificables	36
4.2	Resultados cualitativos del análisis visual y narrativo	38
4.2.1	Proyecto genómico. Tank Girl, Advantageous.....	43
4.2.2	Procesos de avatarización. The Matrix, The Congress.....	47
4.2.3	El cuerpo intervenido en la carne. Terminator: Dark Fate, Sleep Dealer 54	
4.3	Conclusiones de diagnóstico	62
5	Intervención.....	63
5.1	Diseño de intervención.....	64
5.1.1	Justificación	64
5.1.2	Objetivos de la Intervención.	65
5.2	Estructura del proyecto	66
5.2.1	Equipo de trabajo.....	66
5.2.2	Beneficiarios.....	66
5.2.3	Lineamientos de la intervención	66
5.2.4	Plan general de implementación.....	66
5.3	Resultados y discusión sobre la intervención.....	68

5.3.1	Acerca de la realización del taller	68
5.3.2	Acerca de las expectativas, ideas y consideraciones previas	70
5.3.3	Resultados cuantitativos	73
5.3.4	Resultados cualitativos.	75
6	Conclusiones	82
	Referencias	87
	Anexos	92
	Anexo 1 Tabla síntesis para primer filtrado de obras relacionadas con el cyberpunk.....	92
	Anexo 2 Tabla de metadatos de la muestra	94
	Anexo 3 Cuestionario para el análisis de personajes de David Bordwell.....	98
	Anexo 4 Trabajos recibidos en el taller.	99
	Ilustraciones	99
	Gráfica Animada	105
	Trabajos Escritos	105

Índice de Figuras

Fig. 2 Tank Girl (Fragmento).....	43
Fig. 3 Tank Girl.....	45
Fig.4 Advantageous	46
Fig. 5 Advantageous	47
Fig. 6 Matrix Revolutions (Fragmento)	49
Fig. 7 Matrix (Fragmento).....	50
Fig. 8 The Congress (Cartel publicitario)	51
Fig. 9 The Congress (Fragmento)	52
Fig.10 Terminator Dark Fate (Imagen publicitaria).....	55
Fig. 11 Terminator Dark Fate.....	57
Fig. 12 Traficantes de Sueños	58
Fig. 13 Traficantes de Sueños	59
Fig 14 Traficantes de Sueños	60
Fig. 15 Cartel Publicitario para la difusión del taller	68
Fig. 16 Gráfico de asistencia de lxs participantes.	73
Fig. 17 Relación previa con el cyberpunk/ciencia ficción.	74
Fig. 18 Obras recibidas de acuerdo a la modalidad de lenguaje artístico.	75
Fig. 19 Sin título.....	76
Fig. 20 “Qué soy?”.....	77
Fig. 21 Sin título.....	78
Fig. 22 “regenerate, girl (san sebatían)”	79

Índice de Cuadros

Cuadro 3.1 Lista de Obras Cinematográficas Relacionadas con el Cyberpunk (Primer Filtro)	29
Cuadro 3.2 Temáticas y Palabras Clave por Década	31
Cuadro 3.3 Temáticas de la Muestra Ordenada Cronológicamente.....	32
Cuadro 5.1 Programa del Módulo Realizado en el Taller de Intervención.....	69

Introducción

Durante las últimas décadas de la historia de la humanidad, hemos atestiguado un acelerado desarrollo de la tecnología y de los sectores económicos más cercanos a ésta. La sociedad contemporánea -y su economía- cambian rápidamente de la mano de las innovaciones tecnológicas de las últimas décadas, sin embargo, los indicadores de bienestar social y calidad de vida de las personas no evolucionan de la misma forma acelerada, y mucho menos se manifiestan de manera equitativa a lo largo y ancho del globo (Haraway, 1985). Son pocas las personas privilegiadas y es la gran mayoría la que se enfrenta a numerosos y crecientes problemas sociales que requieren de atención urgente.

A lo largo de los años ha habido muchos intentos por catalogar y explorar los orígenes y la naturaleza de las relaciones sociales de poder y opresión entre individuos y grupos humanos, pero en la actualidad hay una tendencia a dar más importancia que nunca a los discursos identitarios, y más validez a las percepciones y a las subjetividades, tanto individuales como colectivas, que a la supuesta realidad objetiva que se buscaba en el positivismo del siglo XX (Haraway, 2016. Wittig, 1992). Entre los múltiples ángulos bajo los cuales se estudian estas relaciones en las que la opresión es una constante se encuentran los estudios de género, estos se desarrollaron en gran medida a partir de los trabajos de teóricas feministas.

Desde estas perspectivas, la falta de igualdad social y el poco acceso a un estado de bienestar humano para la gran mayoría es, más que un problema económico o material, una consecuencia directa de discursos de poder obsoletos que se resisten a desaparecer. Capitalismo, racismo, patriarcado, son algunas de las manifestaciones de estos discursos, que son sistémicos y sistemáticos porque están codificados en representaciones universales de identidad que niegan la validez a cualquier individuo que no se ajuste a éstas (Haraway, 2016).

A este respecto, la resistencia civil también ha cambiado de forma, la sociedad actual, antes que levantarse en armas, asimila los imaginarios colectivos como potencia

transformadora de realidad y por ello existen numerosos llamados a la creación de nuevas representaciones de las subjetividades emergentes en la consciencia colectiva, y el surgimiento de nuevos imaginarios que desestabilicen a los regentes y permitan una mayor mutabilidad identitaria, más afín a todas las diversas interseccionalidades que atraviesan a los individuos en la postmodernidad (Haraway, 2016). Desde los feminismos existe un constante interés en la creación y estudio de estos nuevos imaginarios a partir de áreas como la literatura y la cinematografía (De Lauretis, 1992). En este interés es reconocido el valor que ofrece la ciencia ficción y sus subgéneros para los feminismos (Braidotti, 1996).

En el presente trabajo se propone un acercamiento al análisis de obras cinematográficas enmarcadas en el género *cyberpunk* y sus derivados, desde una perspectiva interpretativa, que busca la asociación de sus temáticas y estéticas históricas con las diversas agendas de los feminismos contemporáneos, en particular de aquellos que se interesan por los temas tecnológicos que abordan estas obras, los tecnofeminismos, así como la apropiación y resignificación de sus contenidos desde una perspectiva de género que sitúe sus narrativas e impacto en la cultura como generadores y potenciadores de nuevos imaginarios individuales y colectivos.

El documento se divide en seis partes, que constituyen los capítulos referentes a: planteamiento del problema, antecedentes y el marco teórico, método, resultados del diagnóstico, intervención y conclusiones.

Dentro del primer capítulo se realiza el planteamiento del problema y se establecen los objetivos de la investigación, así como las preguntas que determinarán las líneas de investigación a seguir a lo largo del documento.

Durante el segundo capítulo se realiza una introducción al objeto de estudio, el *cyberpunk* como subgénero cinematográfico, así como una reseña histórica tanto del desarrollo de este como de las características y relación que tiene en común con algunas facciones de los feminismos contemporáneos, y la relevancia que sus temáticas han cobrado en los últimos años, por el paralelismo que presentan con respecto a nuestra realidad actual. Así mismo, se hace un acercamiento a los lineamientos de dos teorías interpretativas

complementarias con el fin de obtener una base sólida desde la cual abordar el análisis del corpus, estas se constituyen de la teoría del análisis cinematográfico y de la teoría de las representaciones sociales.

Posteriormente, en la tercera sección, se hace un análisis del estado del arte, tanto del género como colectividad de producciones asociadas a él, como de la recepción de este y el impacto e influencia que ha tenido en la cultura popular contemporánea.

En el cuarto capítulo se exponen los resultados producto del diagnóstico realizado sobre el corpus en la sección anterior, tanto los cualitativos como los cuantitativos, así como las reflexiones que estos resultados evocan a partir de la integración de todos los factores considerados. Esto se hace con el objetivo de sentar las bases para el quinto capítulo, que aborda el desarrollo una intervención cuya meta es justamente generar un nuevo diálogo y discusión acerca del *cyberpunk* y su interseccionalidad con los feminismos, que dote de instrumentos de interpretación y resignificación a los participantes en aras de sembrar nuevas inquietudes y provocar una mayor interseccionalidad de las obras presentes y futuras del género para una producción y consumo agenciado desde lo anti-patriarcal.

En la sexta y última sección se abordarán las conclusiones y reflexiones que se pueden rescatar tanto de la etapa teórica e interpretativa de la investigación como de la aplicación de la intervención diseñada, además se exponen los aspectos más relevantes que se extrajeron de la metodología y de la intervención, así como las dificultades enfrentadas, y aquellos aspectos de la investigación o de la intervención con áreas de oportunidad para la exploración futura.

1 Planteamiento del problema y justificación

Las manifestaciones culturales y artísticas tienen un potencial discursivo que a la vez refleja la sociedad y la cultura que las genera, como también moldea y cataliza su evolución y transformación. Ambas, la sociedad y las sus manifestaciones culturales tienen una relación simbiótica de retroalimentación constante (De Lauretis, 1992).

En las artes de naturaleza narrativa, como la literatura o el cine, estos discursos son aprehensibles de manera más evidente. El cine, que tiene la capacidad de incorporar la mayor cantidad de lenguajes derivados de otras disciplinas artísticas, podría considerarse una de las manifestaciones culturales más legibles y atractivas para las mayorías, aspecto que le ha dado un lugar privilegiado en el centro de la cultura popular (Pulecio, 2010) desde su aparición hasta el momento actual, en el que el lenguaje cinematográfico asume poco a poco nuevos formatos y modos de producción que ya no solamente se limitan a la generación de películas y cortometrajes, sino que se cuele en numerosas y diversas manifestaciones, como la televisión, los videojuegos y todo tipo de contenidos audiovisuales online.

El *cyberpunk* como subgénero de este lenguaje, llama la atención por sus características estéticas y temáticas, que problematizan tanto la identidad como la naturaleza de esta, así como los mecanismos de poder que la oprimen y norman. Como consecuencia inevitable, el *cyberpunk* deriva en crítica y comentario acerca de las sociedades a las que representa, que no son otras sino versiones más angustiosas de nuestra sociedad misma.

Lo anterior no ha pasado inadvertido entre las académicas feministas que han señalado y teorizado sobre estos aspectos y potencialidades del *cyberpunk*, ya no solo como género cinematográfico, sino como referencia para el arte en general (Lavigne, 2013). Sin embargo, la mayoría de estos esfuerzos permanecen principalmente en la literatura (Alegre, 2010. Kulat, 2017), y el potencial generador de nuevos discursos del *cyberpunk* en la cultura popular se ha visto relegado a la simple estética visual de estas producciones.

Desde hace varias décadas existe un interés académico en la generación de productos culturales que reflejen los valores de los movimientos de lucha social feminista, sin embargo,

existe una discontinuidad entre la teoría y la práctica, pues mucha de la producción “seria” de este tipo, logra visibilizarse solamente entre los públicos educados en el tema, siendo relegada de la cultura de masas y del público en general al no considerarse de interés popular, o solo tiene cabida en ésta cuando ya se ha vuelto capitalizable, pues ya se ha visibilizado a través de otros mecanismos sociales o sucesos específicos, llegando al público de una manera diluida y banalizada.

Sin embargo, sí existen, desde hace mucho tiempo, producciones populares que encierran un potencial representativo para las luchas feministas. En todas las artes nos encontramos con ejemplos tempranos de la búsqueda de nuevos discursos identitarios, sin embargo, algunos de estos pueden pasar fácilmente inadvertidos.

Por lo anterior, es necesario generar puentes entre el quehacer académico-investigativo, los productos culturales estudiados por éste –en este caso las producciones cinematográficas enmarcadas en el subgénero *cyberpunk*– y el público en general, pues hoy más que nunca está de manifiesto el poder y la influencia que el gran público, los espectadores –que ya no son concebidos únicamente como receptores pasivos– tienen en la evolución de las narrativas y discursos asimilados en la cultura y la sociedad.

1.1 Preguntas de Investigación

1.1.1 Pregunta General

¿Cuáles son y cómo se agencian y visibilizan los discursos que proponen los feminismos en las producciones cinematográficas del género *cyberpunk*?

1.1.2 Preguntas Específicas

¿Cómo se involucra la tecnología en las representaciones sexo-generizadas en las películas *cyberpunk*?

¿Cómo estas representaciones se comparan y relacionan con nuestra situación social actual?

¿Cómo se puede favorecer la producción de nuevos medios *cyberpunk* que transmitan textos feministas?

1.2 Objetivos de Investigación

1.2.1 Objetivo General

Explorar las formas de agenciamiento y visibilización de los discursos feministas en las producciones cinematográficas del género *cyberpunk*.

1.2.2 Objetivos Específicos

Describir cómo se visibiliza la tecnología involucrada en las representaciones sexo-generizadas en las películas *cyberpunk*.

Describir cómo las representaciones sexo-generizadas en el ciberpunk se comparan y relacionan con los imaginarios vigentes.

Explorar la viabilidad de la aplicación de los discursos feministas contemporáneos en el *cyberpunk* para la generación de nuevos medios.

2 Antecedentes y marco teórico

2.1 Fundamentación teórica

2.1.1 Feminismos enfocados hacia la tecnología e involucramiento con las narrativas *cyberpunk*

Desde el surgimiento de los movimientos feministas con la enunciación de los derechos de la mujer por de Gouges, y desarrollo posterior por mujeres como Simone de Beauvoir, estos han tenido por objetivo problematizar las relaciones del sistema sexo-género y han logrado invaluable avances que abrieron campos laborales, académicos y políticos para las mujeres (Gamba, 2007). Estos movimientos han colocado al cuerpo como un objeto central de sus estudios y le ha problematizado desde tantas encarnaciones, incluidas aquellas que los discursos biologicistas deslegitimizan, que la identidad política de las mujeres se ha

fracturado alrededor del mismo (Haraway, 1985; Kubonics, 2015, Wittig 1992), enfatiza la necesidad en las mujeres de enunciarse en sus propios términos y define como el fin último de la lucha feminista la desarticulación del sexo como origen de un discurso heteronormativo legitimado por la biología.

Dentro de los feminismos, existe un interés creciente en la tecnología y en particular de las tecnologías de la información, que se demuestra en diversas corrientes y en el trabajo de numerosas autoras. Aspecto que ha sido abordado por diversas autoras de diferentes maneras. De acuerdo con los planteamientos de estos trabajos, la tecnología no solamente ha contribuido a moldear las sociedades, sino que se ha relacionado de tal forma con las personas y en particular con las mujeres, que tiene un valor que la lucha feminista debe reconocer y agenciar. Los trabajos e ideas que se proponen desde estas corrientes son agrupados como tecnofeminismos (Wajcman, 2004).

El cyberfeminismo parte de las observaciones y reflexiones planteadas por Donna Haraway (1985), donde hace una revisión del estado tecnológico e industrial de la década de 1980 y problematiza sus dualismos, (humano/animal, orgánico/mecánico, material/abstracto), lo cual que le permite vislumbrar el potencial de este para transformar la materialidad de las personas en una revolución postindustrial. Descarta la posibilidad de volver a un estado libre de estos desarrollos que de forma permanente han contaminado cualquier esencia unitaria original. En este proceso hace una crítica hacia el reclamo identitario del cuerpo por los feminismos previos. Y contextualiza las luchas en un entorno de malestar biopsicosocial denominado la “economía del trabajo casero fuera del hogar”, situación que se corresponde y acentúa con las políticas tecnológico-económicas neoliberales. Finalmente, despliega una visión utópica del feminismo socialista en el que los diferentes cuerpos superan las barreras orgánicas que les oprimen como mujeres de manera individual y colectiva. Haraway encomienda la tarea de recodificar la comunicación e inteligencia para subvertir nuestro comando y control. El cuerpo de esta nueva visión es uno que al reconocerse y apropiarse orgánico y tecnológico se manifiesta múltiple, *cyborg*, y define “nuevas y diferentes posibilidades políticas que aquellas propuestas por la mundana ficción del Hombre y la Mujer” (Haraway, 1985).

En el Manifiesto Cyborg, Donna Haraway se da a la tarea de reimaginar una figura de la ciencia ficción como posibilidad de rechazo a los esencialismos y resolución de las identidades divididas como la que presentan los feminismos, a partir del borramiento de barreras como lo Animal/Humano, Orgánico/Mecánico y lo Material/Inmaterial. Así mismo se explora cómo la tecnología ha conducido a un estado denominado como la economía del trabajo doméstico a través de la informática de la opresión. A partir de estos aspectos se llama la atención a la capacidad subversiva de los mecanismos tecnológicos por parte de las mujeres y la capacidad de agencia y creación de comunidad latente en la exploración tecnológica (Haraway, 1985).

Los trabajos posteriores que recogen y buscan el aprovechamiento de estas ideas suelen agruparse bajo el término de Ciberfeminismos. Acuñado por la colectiva *VNS Matrix* (1991). El libro de Sadie Plant (1997), *Ceros + Unos*, plantea cómo las mujeres han estado en convivencia más cercana con las tecnologías de información y automatización que los hombres. Situación contraria a la percepción generalizada de que la informática y computación como terrenos masculinos y que no sólo genera un mayor conocimiento de estas, sino una mayor capacidad de utilizar tecnologías como el internet para cuestionar y subvertir los sistemas patriarcales.

El trabajo de Sandy Stone ha sido de los más tempranos y de gran importancia para esta corriente. En su ensayo “Will the real body please stand up?” (1991) (¿Puede el cuerpo real levantarse?) se hace un breve recuento de cómo las tecnologías de la información han tenido revoluciones que coinciden con la forma en que se perciben y politizan los cuerpos al tiempo que se demuestra cómo este proceso coincide con la creación de comunidades virtuales cada vez más grandes. Adicionalmente, se realiza una deconstrucción de la distinción del binomio Naturaleza/Tecnología que ilustra el carácter más bien político de esta división. De acuerdo con lo que propone este trabajo, dichas comunidades colocan el cuerpo en un lugar interesante donde es posible una deconstrucción y agencia identitaria a través de la creación del ciberespacio.

Autoras como Rosi Braidotti, también han contribuido de manera importante a este movimiento al señalar el momento histórico tecnológico como uno donde la tecnología y el arte se encuentran de manera muy cercana y donde la tecnología no debería interpretarse como opuesta a lo orgánico y humano. Se señala la necesidad de la ironía, la diversión y de mirar el futuro y crear historias que no estén cargadas de nostalgia. Relevantemente se hace hincapié en la importancia de las activistas feministas en la cultura y producción mediática, principalmente en la exploración de géneros como la ciencia ficción y el ciberpunk (Braidotti, 1996).

Relacionado con este último trabajo está la propuesta que lanza Remedios Zafra, quien rescata el mensaje de Virginia Woolf de la necesidad de poseer un cuarto propio y recursos para la mujer. De acuerdo con la autora, a pesar del tiempo sucedido entre la publicación de Woolf y los años actuales, el espacio doméstico sigue invisible y considerado inhabilitado para la creación de nuevos conocimientos, por lo que la necesidad de un cuarto propio sigue siendo de gran importancia. Esta propuesta recibe una actualización respecto del estado tecnológico actual y resalta la presencia de las tecnologías de la información en el hogar, lo que facilita una superposición del ciberespacio con el espacio doméstico. Ante esto, se abre una posibilidad y necesidad de aprovechamiento de las nuevas tecnologías presentes en un cuarto propio conectado (Zafra, 2011).

El movimiento Xenofeminista, de reciente emergencia, hereda y agencia la necesidad del involucramiento en la creación y aprovechamiento de las tecnologías por parte de las mujeres, disidencias de sexo-género, y disidencias del llamado “orden natural”. Respecto a las tecnologías de la información, se llama la atención a su disponibilidad y posibilidad de aprovechamiento que son mayores que en ningún otro momento histórico. También se pone de manifiesto la capacidad de estas tecnologías para el derrocamiento de los universales identitarios, aspecto reflejado desde la autoría del Manifiesto Xenofeminista por una colectividad de personas alrededor del mundo que suscriben bajo el nombre de Laboria Cuboniks (2015). Los tecnofeminismos, se caracterizan por tener discursos alineados con los socialismos, sin embargo, en la mayoría de los casos se abordan desde una micropolítica del cuerpo más que desde la idea de una revolución socialista radical (Yu, 2011)

El interés por los feminismos latinoamericanos que se acercan a la tecnología y las ideas de la necesidad del involucramiento de las mujeres en la creación de productos culturales relacionados con la tecnología encuentra expresión desde hace varios años y está en constante crecimiento. Mensajes y comentarios sociopolíticos sobre los diferentes contextos que se presentan en América latina son visibilizados a través de la literatura principalmente y de la ciencia ficción. Aunque se presenta un consenso general respecto a la necesidad de difusión de estos medios y la visibilización de sus mensajes, estos intereses aún presentan mucho espacio para la apropiación y visibilización en géneros como el *cyberpunk* y en la creación de medios audiovisuales (Alegre, 2010).

2.1.2 Acercamientos al *cyberpunk* y la deconstrucción identitaria y de género en sus narrativas

El *cyberpunk* surgió como un subgénero de la ciencia ficción dura que exploraba los futuros cercanos y que abordaba los cruces entre los cuerpos y las tecnologías en las sociedades capitalistas contemporáneas, y a través de sus narrativas problematiza las identidades estables (Hollinger, 1990). Si bien el género tuvo sus orígenes durante los ochenta en la literatura de ciencia ficción y la novela negra, es ahora un movimiento creativo que encuentra expresión en la literatura y cinematografía pero que también se extiende a la música, la fotografía y la industria de los videojuegos.

La cinematografía *cyberpunk* experimentó un auge en la década de los 80's y frecuentemente se le considera como un subgénero menor enfocado en y para los hombres, y más en particular los hombres jóvenes. El involucramiento cada vez más presente de personas que buscan subvertir el orden e identidad del régimen patriarcal en este género y sus relacionados, produce el surgimiento del término “fabulación feminista” para referir a los trabajos que además de pertenecer a estas corrientes creativas visibilizan mensajes con este propósito (Cadora, 1995).

De acuerdo con Bruce Sterling, citado por Karen Cadora algunos de los temas que más frecuentemente se abordan son “invasión del cuerpo: miembros protésicos, circuitos implantados, cirugía cosmética, alteración genética. [...] [L]a invasión de la mente: interfaces

cerebro-computadora, inteligencia artificial, neuroquímica. Técnicas que radicalmente redefinen la naturaleza de la humanidad y del *self*.” (Cadora, 1995).

Las temáticas recurrentes del *cyberpunk* involucran la problematización de la identidad y los dualismos natural/artificial, humano/máquina y completo/incompleto. Las narrativas que presenta usualmente se resuelven de modo que lo humano, lo natural y lo completo no tiene un lugar privilegiado frente a su contraparte. Para la realización de sus comentarios sociales, el *cyberpunk* frecuentemente retrata y extrapola las características de las sociedades neoliberales, poniendo un énfasis en el avance tecnológico y la masificación de los medios. De esta forma suele abordar historias de personas que se encuentran al margen de los privilegios (Hollinger, 1990).

El *cyberpunk* ha sido objeto de interés académico, desde sus orígenes. Estas historias, se desprenden de la gran narrativa, plantean y exploran cuestionamientos sobre la identidad que también han sido recogidos por las teorías posmodernistas. Así, la popularidad del *cyberpunk* como cultura de masas, ha encontrado un interés consonante en los estudios del cuerpo y los estudios de género. Siendo obras literarias y cinematográficas de este género, objeto de revisión en búsqueda de textos que nos acerquen a nuevas formas de pensarnos y reinventarnos en un hábitat crecientemente tecnologizado (McCarron, 1995; Yu, 2011).

Sin embargo, llama la atención entre diferentes autoras y autores que en décadas pasadas se han acercado al *cyberpunk*, la postura usualmente conservadora en estas narrativas. Si las teóricas posmodernas reconocen la posibilidad de explorar nuevas ideas sobre la identidad, el género, la raza y sus políticas, también señalan que la mayoría de estas obras son producidas por varones blancos y que las exploraciones suelen replicar la lógica patriarcal y colonialista imperante. Ante esta situación, se ha buscado rescatar y visibilizar historias que propongan otras perspectivas diferentes a lo patriarcal. Así como formas de motivar y atraer la producción de nuevas historias (Bowler, 2007; Chilcoat; 2004, Gillis, 2007; Hollinger, 1990).

Dentro del *cyberpunk* se han identificado nuevas narrativas que sí ofrecen perspectivas críticas respecto de temas sociales, como lo son la raza y el género, estas obras son consideradas *post-cyberpunk*. Sin embargo, no se trata de una definición en un subgénero bien delimitado y estructurado, sino que es más bien producto de la expresión de las subjetividades y cruces sociales de las autoras y autores de estas ficciones. El momento histórico actual, en la segunda década del siglo XXI, también es un factor que contribuye al desarrollo del *post-cyberpunk*. Las historias populares durante las décadas iniciales del *cyberpunk* se desarrollan temporalmente en décadas cercanas a este momento histórico, o bien, los cuestionamientos identitarios se basan en tecnologías que ya se han desarrollado, o ha sido posible acercarnos por medio de otras formas tecnológicas, por lo que las nuevas obras tienden a reflexionar sobre las aproximaciones propuestas por las obras popularizadas durante las épocas más tempranas del *cyberpunk* (Saidi & Sahibzada, 2020).

En Latinoamérica, existe un interés en la ciencia ficción y sus subgéneros como el *cyberpunk* que han sido motivo de numerosos análisis. Pese al interés en la literatura y cinematografía de ciencia ficción, comúnmente se considera que la relevancia de la ciencia ficción en Latinoamérica es poca por el menor desarrollo de la ciencia y tecnología, la asociación más común de obras temáticamente limítrofes con el realismo mágico es también un factor que reduce la visibilidad de estas obras (Kulat, 2017). La participación, sin embargo, de autoras y autores en la ciencia ficción y sus subgéneros es cada vez mayor, así como el involucramiento y visibilización de la tecnología llegando incluso al surgimiento de términos como el “mexafuturismo”. En estas obras se presentan diferentes problematizaciones sociales y comentarios respecto de la identidad situada en la región que si bien presenta un atraso en el desarrollo tecnológico se encuentra presente en la comunidad virtual que supone la tecnología (Alegre, 2010; Chimal, 2019; Sparling, 2017).

Las narrativas del *cyberpunk* son, además, más afines al contexto mexicano y latinoamericano que las de la Ciencia Ficción en general, pues comúnmente se pueden sintetizar sus temáticas con la expresión “*High-tech, low life*”, cuyo significado se acerca cada vez más al estado existencial en el que muchas personas en los países en vías de

desarrollo viven: rodeados de alta tecnología, pero atrapados en bajos estándares de calidad de vida (Chimal, 2019).

Recientemente el *cyberpunk* se ha repopularizado y aunado a esto ha experimentado transformaciones, en los últimos años hemos presenciado un mayor interés y una mayor producción de obras de este género, esto no se limita a la literatura y abarca otros medios como la música, la fotografía, videojuegos y producciones audiovisuales como series, videoclips musicales y la cinematografía, estas últimas producciones son las que probablemente encuentran mayor difusión y alcance entre la población general. Aunado a la mayor presencia de los medios en la vida de las personas, es posible que este género cuente con una mayor visibilidad que en décadas anteriores cuando se consideró en su primer auge.

2.1.3 Representaciones sociales y análisis cinematográfico

De acuerdo con Jodelet (1986), las representaciones sociales son una manera de interpretar y de pensar nuestra realidad social a partir de los conocimientos de la vida diaria. Están construidas a partir de nuestras experiencias y de la información que recibimos y transmitimos por medio de la tradición, educación y comunicación. Esto implica que son elaborados y compartidos socialmente. A este respecto:

Las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal. En tanto que tales, presentan características específicas a nivel de organización de los contenidos, las operaciones mentales y la lógica. (Jodelet. 1986)

Las representaciones sociales se originan a través de la interacción con otras personas y grupos, o el medio ambiente. Siendo uno de los medios más importantes para estas interacciones los sistemas de comunicación e información como los libros y revistas, la televisión y el cine, y en mayor relevancia el internet. Mediante estos procesos se produce un sentido de identificación de individuos o grupos con relación a un objeto. A partir de esto se generan pautas comportamentales que guían las interacciones sociales del individuo en un marco de referencia construido (Villaruel, 2007).

La cinematografía, que forma parte de la cultura visual, se compone de diferentes interacciones entre el espectador y la obra que es vista, de acuerdo con Nicholas Mirzoeff estas interacciones son llamadas eventos visuales. El público, al que se presentan diferentes signos mediante las tecnologías del cine, puede transformar esta semiótica a partir de nuevas asociaciones entre significado y significante. Esto es posibilitado por la ausencia de un lenguaje semiótico universal, por lo que, al presentar contenidos visuales como las películas ante el público, es articulado un proceso de interpretación de un mismo producto que transmite información distinta entre la audiencia (Mirzoeff, 1999).

Es importante el estudio de la evolución de estas representaciones para comprender la fenomenología cultural que rodea a cualquier manifestación colectiva, así mismo, la sociedad se beneficia de la concientización de las representaciones vigentes pues al confrontarse con éstas se genera un proceso de retroalimentación que tiene un potencial transformador y de agenciamiento tanto en los individuos como en sus colectividades (De Lauretis, 1992).

Un punto de partida para analizar cualquier producción cinematográfica es el conocimiento de que en ella se nos presenta un texto. A través de su revisión, este puede ser comprendido, interpretado y explicado. En este proceso se busca encontrar los significados que pueda revelar una o varias lecturas del filme, por lo que no hay un método universal y todos los análisis, aunque sean ordenados y metódicos, parten de la subjetividad de quien observa (Pulecio, 2008).

Existen, sin embargo, una serie de consideraciones que nos pueden ayudar a entender y describir mejor los mensajes que emergen ante nuestras lecturas de un film, en tanto que existen formas estudiadas de aproximarse al sentido y a la estructura de una película, estas se ven afectadas por los saberes desde donde se hacen los acercamientos. Debido a ello, los métodos que surgen para facilitar el análisis cinematográfico están relacionados con los objetivos del mismo análisis y su perspectiva (Pulecio, 2008).

Dentro de los campos a partir de los cuales se puede analizar una película, Pulecio (2008) menciona la hermenéutica, semiología, iconología, antropología, sociología, historia, destacando que, con el crecimiento de los estudios culturales, los análisis fílmicos tienden a ser más parte de las disciplinas sociológicas y antropológicas que de las áreas artísticas.

Pulecio (2008) puntualiza la diferencia entre el “cine clásico” (de estudio) y el “moderno” (de autor), y sitúa a los géneros cinematográficos dentro del clásico, en donde el mayor peso de la narrativa reside en la trama, pero con personajes bien contruidos y delimitados. Acerca de los personajes y su análisis menciona lo siguiente:

Al analizar los sucesos que acontecen a los personajes, estaremos profundizando en su carácter, sus acciones, su devenir y su condición existencial. [...] No se reduce a una descripción sociológica o psicologizante [...] debe integrarse a la totalidad de los parámetros considerados. Al igual que los creados por la literatura, hablan del hombre en su situación histórica, social, económica, cultural, racial y política; pero también expresan su ser individual íntimamente relacionado con su condición existencial [...] Por eso se ha dicho que los personajes son lugares en donde las películas tienen el valor de su sentido. (Pulecio. 2008).

Derivado de esta aproximación al “sentido” de las narrativas cinematográficas a través de sus personajes, por la relación que esto mantiene con la teoría de las representaciones sociales, y al ser los personajes justamente encarnaciones y sujetos de micropolíticas de estas representaciones, es posible comenzar a dimensionar el peso del análisis de los personajes que emergen en el *cyberpunk*.

3 Método

Esta investigación será abordada desde el paradigma interpretativo, por lo que pretende generar una aproximación cualitativa a la fenomenología estudiada (Hennink, Hutter & Bailey, 2011). Esto se conseguirá a través de cuatro etapas:

Etapa de exploración: Búsqueda y recolección de obras enmarcadas en el *cyberpunk* y registro de metadatos de las producciones

Etapa de identificación de valores: Identificación y registro de los elementos cualitativos recurrentes en las obras revisadas

Etapa de acotación de la muestra: Selección de obras representativas del género de acuerdo con los valores establecidos en las etapas anteriores.

Análisis multifactorial de la muestra: Análisis descriptivo – interpretativo de la muestra seleccionada a partir del acercamiento a las narrativas y los personajes.

3.1 Etapa de exploración

Se realizó una búsqueda extensiva de los nombres, fechas de producción y detalles sobre la mayor cantidad de obras que por cualquier razón en el imaginario colectivo estuvieran relacionadas con el género *cyberpunk*. Esta búsqueda se realizó a través de bases de datos cinematográficas en línea, indagaciones en redes sociales o en artículos especializados.

Durante la etapa de la búsqueda, se detectó la existencia de varios sitios web activos desde los años 90 estructurados como rankings con el objetivo de reseñar y valorar “qué tan *cyberpunk*” se podían considerar muchas de las películas de Ciencia Ficción que generalmente se asocian con el término. Estos sitios generalmente son creados y moderados por fans especializados en el género, lo cual nos da la posibilidad de asumir sus rankings y la frecuencia de aparición de títulos en las diversas páginas web como un indicador de la visibilidad e influencia en la cultura de ciertas obras y la recepción que hubo de ellas tanto durante su lanzamiento como a lo largo de los años posteriores. Esto es importante para el estudio porque nos permite empezar a detectar no solamente hitos del género, sino los criterios y valores por los cuales una obra se puede enmarcar en el género de acuerdo a los estándares de la cultura popular, estos acercamientos a una tipificación son sumamente útiles para la segunda etapa de la investigación y para la selección de la muestra.

Para fines iniciales de listado, se tomaron en cuenta las cuatro bases de datos más completas, en idioma inglés o español, que se encontraron en la red. Estas fueron las siguientes:

IMBd. - “*Best cyberpunk movies*”
(https://www.imdb.com/list/ls000796037/?sort=release_date,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref =tts_vw_smp)

The Cyberpunk Project. - “*Cyberpunk Movies. Cyberpunk Related Movies and Anime*”
(<http://project.cyberpunk.ru/idb/movies.html>)

The Cyberpunk Review.- “*Movies ordered by star rating*”
(<https://www.cyberpunkreview.com/movies-ordered-by-star-rating/>)

Wikipedia.- “*List of cyberpunk works*”, sección ‘*Films*’ y ‘*Animation*’
(https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_cyberpunk_works)

Se encontraron aproximadamente 280 títulos relacionados con el *cyberpunk*, que se depuraron a partir de una matriz en donde se registró en cuántas de las cuatro bases de datos aparecía cada película. De acuerdo con esto, se hizo un filtrado inicial seleccionando únicamente las películas que aparecieran en las cuatro bases de datos. Se obtuvieron 20 títulos que inequívocamente son tipificados como películas *cyberpunk* en todas las bases de datos consultadas. De esta muestra, el 20% pertenece a películas de la década de los ochenta, 75% a la década de los noventa y 5% a la del dos mil. La mayor concentración de títulos aceptados como *cyberpunk* en la década de los noventa puede deberse a que la tipificación de este género ya estaba bien establecida en esos años, mientras que en décadas anteriores apenas estaban formándose los criterios para determinar si una producción cinematográfica estaba dentro del género; además, las bases de datos consultadas generalmente no están actualizadas con respecto a las producciones de la última década y suelen establecer un criterio en el que la “adición” de la totalidad de características –temáticas o estéticas– asociadas a “lo *cyberpunk*” es lo que valida a una obra como perteneciente al subgénero. De este modo se excluyen muchos ejemplos que pueden ser válidos por la ausencia incluso de una sola de estas características, por lo que estos criterios no son suficientes para la elección del corpus de esta investigación, pues en ella se requiere una distribución más amplia de las cualidades

que pueden relacionar a las obras con el subgénero, en la que no se busca categorizar las obras binariamente como “lo *cyberpunk*” y “lo no *cyberpunk*”, sino como un espectro en el que se pretende detectar aquellas que sobresalgan en el género por motivos de índole diversa, como su impacto cultural, sus temáticas, su popularidad, su acercamiento a los feminismos, entre otras.

Partiendo de lo anterior, se añadieron a esta primera aproximación a la muestra las películas que aparecen en tres de las cuatro bases de datos. Posteriormente se revisaron otros materiales audiovisuales en páginas de internet como youtube o en artículos de revistas online de cinematografía en los que se presentaran artículos, ensayos y *rankings* que sirvieran para detectar otros títulos que por su valor temático o su impacto cultural tuvieran cabida en la muestra incluso si no se hubieran repetido en las bases de datos consultadas. De esta manera, y tomando en cuenta recomendaciones puntuales hechas por académicos, colegas, y el bagaje previo de la investigadora, se agregaron a la muestra otros títulos, quedando una primera aproximación al corpus de 92 obras cinematográficas relacionadas con el *cyberpunk*.

Cuadro 3.1 Lista de Obras Cinematográficas Relacionadas con el Cyberpunk (Primer Filtro)

AÑO	TÍTULO	B	AÑO	TÍTULO	B	AÑO	TÍTULO	B	AÑO	TÍTULO	B
1971	THX-1138	3	1991	Terminator II	4	1999	eXistenZ	4	2006	Renaissance	3
1975	The Stepford Wives	1	1991	Wax, or The Discovery of Television Among the Bees	2	1999	The Matrix	4	2008	Sleep Dealer	2
1979	Alien	3	1992	Freejack	4	1999	The Thirteenth Floor	3	2008	Tokyo Gore Police	3
1982	Blade Runner	4	1992	Lawnmower Man	4	2000	I.K.U.	3	2009	Surrogates	3
1982	Liquid Sky	3	1992	Nemesis	4	2001	Artificial Intelligence : AI	2	2009	Technotise – Edit I Ja	3
1982	Tron	3	1992	Tetsuo II: Body Hammer	3	2001	Avalon	3	2010	Repo Men	2
1983	Brainstorm	3	1993	Cyborg 2	4	2001	Electric Dragon 80,000 V	3	2010	Tron: Legacy	3

1983	Videodrome	3	1995	Armitage III	4	2001	Metropolis	3	2012	Psychopass	1
1984	Terminator I	4	1995	Ghost in the Shell	4	2002	Minority Report	3	2013	Elysium	1
1985	Brazil	2	1995	Hackers	3	2003	Matrix: Revolutions	3	2013	HER	1
1986	Death Powder	1	1995	Johnny Mnemonic	4	2003	Matrix Reloaded	3	2013	The Congress	1
1987	Cherry 2000	2	1995	Judge Dredd	3	2003	Terminator 3: Rise of the Machines	3	2013	The Zero Theorem.	1
1987	Robocop	4	1995	Strange Days	4	2003	Wonderful Days (Sky Blue)	3	2013	Under the Skin	1
1988	Akira	4	1995	Tank Girl	1	2004	Appleseed	3	2015	Advantageous	1
1988	Tetsuo: The Iron Man	3	1995	Twelve Monkeys	1	2004	Avatar (Cyber Wars)	3	2015	Chappie	1
1989	Cyborg	3	1996	Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace	3	2004	Casshern	2	2015	Ex Machina	1
1990	Circuitry Man	3	1997	Gattaca	3	2004	Ghost in the Shell 2: Innocence	3	2017	Blade Runner 2049	1
1990	Cyber City Oedo 808	3	1997	Nirvana	4	2004	Hikikomori: Tokyo Plastic	1	2018	Upgrade	1
1990	Hardware	4	1997	The Fifth Element	4	2004	Immortal	3	2019	Alita: Battle Angel	1
1990	Robocop 2	3	1998	Andromeda	3	2004	One Point O (Paranoia 1.0)	3	2019	I Am Mother	1
1990	Total Recall	4	1998	Dark City	2	2005	A Scanner Darkly	3	2019	Terminator Dark Fate	1
1991	Bis ans Ende der Welt	3	1998	Pi	3	2005	Aeon Flux	3			
1991	Pinocchio	3	1999	Bicentennial Man	3	2006	Magdalena's Brain	2			

Elaboración propia 2021

3.2 Etapa de identificación de temáticas por década

Se buscaron elementos emergentes relacionados con los conceptos abordados por el *cyberpunk*, para detectar aquellos que aparecieran con mayor intensidad y generaran tendencias específicas en el espectro de las diversas obras revisadas, acotadas dentro del marco temporal de la década en la que se produjeron, esto se hizo a través de la detección de palabras clave, con la intención de identificar los potenciales significantes que las obras revisadas tienen en común y cómo se relacionan estos con su temporalidad.

Cuadro 3.2 Temáticas y Palabras Clave por Década

Década	Palabras Clave	Títulos Representativos
1970	cyborgs, tuberías, alienígenas, fascismo distópico, mujeres-robot, protagonismo masculino, precursoras del <i>cyberpunk</i>	THX-1138, The Stepford Wives, Alien
1980	Arquitectura opresiva, ciudad monumental, ciudad caótica, corporativismo, cyborgs antagonistas, viajes en el tiempo, hibridación corporal-tecnológica, mujeres-robot, mujeres rebeldes, protagonismo masculino, protagonismo femenino incipiente, horror corporal (en oriente)	Blade Runner, Terminator I, Brazil, Cherry 2000, Death Powder, Akira, Tetsuo: The Iron Man, RoboCop
1990	Ciudad caótica, invasión mental, hackers, computación, mutilación y expansión corporal, desastre ecológico, videojuegos, realidad virtual, realidad subyacente, protagonismo femenino, desobediencia civil, represión policial, policías-cyborg protagonismo cyborg, representación de razas-especies no humanas, corporaciones, viajes en el tiempo, horror corporal	Total Recall, Ghost in the Shell, Johnny Mnemonic, Strange Days, Tank Girl, Nirvana, Dark City, eXistenZ, The Matrix
2000	Videojuegos, realidad virtual, inteligencia artificial, rebelión de las máquinas, hackers, policías-cyborg, manipulación mental, expansión corporal, horror corporal-tecnológico, sororidad, sexualidad	I.K.U., Artificial Intelligence: AI, Avalon, Minority Report, Matrix: Revolutions, Matrix Reloaded, Terminator 3, Sleep Dealer, Tokyo Gore Police
2010	Inteligencia artificial, sororidad, posthumanismo, expansión corporal y mental, control de las máquinas,	Psycho-pass, HER, The Congress, Advantageous, Ex Machina,

universos autocontenidos, remakes de obras Upgrade, I am Mother, Terminator
representativas Dark Fate

Elaboración propia 2021.

3.3 Etapa de acotamiento de la muestra

Las obras más representativas según los valores previamente establecidos fueron contrastadas con la información recabada en la primera etapa para generar una muestra de obras que conforme a los dos criterios (el del contenido y el de su impacto cultural) se compusiera de las producciones más representativas del género *cyberpunk*.

De acuerdo a estos criterios, se conformó una muestra de 40 obras representativas, tomando 10 obras por década y tomando como punto de partida las pertenecientes a la década de los ochenta. Antes de esta década las producciones relacionadas con las temáticas del *cyberpunk* suelen considerarse precursoras del subgénero, debido a que este se popularizó a partir de la década de los ochenta, con la producción de películas como *Blade Runner* (Scott, 1982) y la adaptación al cine de la obra literaria de William Gibson.

Cuadro 2.3 Temáticas de la Muestra Ordenada Cronológicamente

Año	Título	Temática Principal
1982	Blade Runner	Poder corporativo, memoria como mecanismo de identidad humana
1982	Liquid Sky	Disidencia sexual, abuso de sustancias, contacto con seres extraterrestres y utilización de la sexualidad femenina como resistencia y arma.
1983	Videodrome	Límites de la realidad y la mente, la fascinación por la violencia, la sexualidad y la tortura. Horror corporal y mecanismos de control mental.
1984	Terminator I	Escena Prima, Masculinidades, Automatización.
1985	Brazil	Rebelión contra los dispositivos de control social y búsqueda de los sueños individuales

1986	Death Powder	Adicción a sustancias que derivan en una transformación trans-humana de horror corporal.
1987	Cherry 2000	Expectativas masculinas de feminidad obsoleta en contraposición con los paradigmas emergentes de las circunstancias.
1987	Robocop	Narrativa mesiánica sobre la reconciliación hombre-dios/máquina. Pérdida del estado de bienestar y abuso del poder corporativo capitalista.
1988	Akira	Control Militar y corrupción gubernamental. Deshumanización de las personas a través del poder.
1988	Tetsuo: The Iron Man	La experiencia trans-humana de conversión dolorosa en otra entidad corpórea-tecnologizada.
1990	Total Recall	La memoria como mecanismo de identificación humana. Colonialismo.
1991	Terminator 2	La autoagencia en el devenir vs el destino como inescapable. Naturaleza humana vs control tecnológico. Masculinidades.
1995	Ghost in the Shell	Evolución, identidad constituida por las memorias, Cartesianismo. Corrupción y control gubernamental.
1995	The City of Lost Children	Creatividad y fantasía. La capacidad imaginativa para rehacer el mundo y la vida propia.
1995	Strange Days	Régimen escópico, vigilancia y subversión tecnológica. Abuso de poder. Racismo. Cultura de la pornografía y violación.
1995	Tank Girl	Anarquía y autogestión ante el incremento de poder y control por parte de las empresas privadas. Modificación Genética.
1997	Gattaca	Manipulación genética, eugenesia, y libertad de autodeterminación.
1998	Dark City	Memoria e identidad propia. Naturaleza del alma humana.
1999	eXistenZ	Violencia en los usuarios de videojuegos, pérdida de contacto con la realidad en los medios.
1999	The Matrix	Utopía, y simulación de la realidad. Sistema binario de representación humana y rompimiento de leyes.

2000	I.K.U.		Creación de discursos de poder a través de las ciencia sexual y régimen escópico.
2001	Artificial Intelligence: AI		Búsqueda de la identidad propia. Naturaleza de la identidad humana.
2001	Avalon		Búsqueda de la identidad en un entorno virtual.
2003	Matrix Reloaded		Sistema de representación social basado en binarismos y oposición. Construcción de mitos históricos. Cartesianismo.
2003	Matrix: Revolutions		Sistema de representación social basado en binarismos y oposición. Destino vs agencia personal. Cartesianismo.
2003	Terminator 3: Rise of the Machines		Destino vs agencia personal. Identidad y su naturaleza. Naturaleza humana (natural) vs naturaleza mecánica (artificial)
2004	Hikikomori: Tokyo Plastic		Aislamiento en las sociedades altamente tecnologizadas. Violencia cibernética y sororidad.
2006	Magdalena's Brain		Interfaces cerebro máquina. Identidad de la personalidad. Cartesianismo.
2008	Sleep Dealer		Guerra en entornos virtuales, abuso de poder corporativo capitalista, expresión a través de medios online, migración.
2008	Tokyo Gore Police		Control militarizado privatizado del gobierno, corrupción gubernamental.
2013	HER		Vínculos afectivos virtuales, evolución de las inteligencias artificiales, identidad humano/máquina.
2013	Elysium		Desigualdad y explotación de sectores marginados. Capitalización de la violencia por parte del gobierno a través de las empresas.
2013	The congress		Avatarización, cartesianismo, régimen fármaco-pornográfico, privilegio.
2015	Advantageous		Capitalización de la belleza y juventud en las sociedades contemporáneas, naturaleza de la identidad propia.

2015	Chappie		Distinción de la naturaleza humano/máquina, corporativismo y capitalización de la violencia.
2015	Ex Machina		La incapacidad no solo de diferenciar lo humano de lo mecánico, sino la incapacidad de controlarlo
2015	Psycho-pass		Biopolítica y gubernamentalidad. Control de la población en ciudades altamente tecnologizadas.
2017	Blade Runner 2049		La identidad como mecanismo de identificación a través de las memorias. Relaciones afectivas humano/máquina. Naturaleza de la identidad propia.
2018	Upgrade		Naturaleza humano/máquina. Discapacidad y cyborguización protésica. Simulación y evasión social.
2019	I am Mother		Conflicto humano como naturaleza. Superación de la capacidad organizativa de los humanos por la tecnología. Crianza tecnologizada.
2019	Alita: Battle Angel		Legalidad/ilegalidad de las aspiraciones y deseos. Capitalismo y desigualdad, ficción necropolítica.
2019	Terminator Dark Fate		Sororidad. Desplazamiento del trabajo humano ante lo tecnológico. Reescritura de los mitos de significación mesiánica. Persecución de metas comunes entre personas diferentes.

Elaboración propia 2021.

3.4 Etapa de análisis multifactorial de la muestra

En el marco de esta investigación, el tipo de análisis cinematográfico inicial que se requiere está más enfocado a la lectura de los textos y subtextos narrativos que en aspectos técnicos cinematográficos o de la plástica y la visualidad de las producciones, por lo que el primer aspecto es clave en la elección de la naturaleza del análisis a realizar, mientras que los últimos tendrán en este contexto un alcance descriptivo, pues los aspectos plásticos y visuales de las obras revisadas, a pesar de ser de utilidad como guía para detectar obras relacionadas con el género, no son realmente factores excluyentes o suficientemente determinantes para la delimitación de la muestra con respecto a los objetivos de la

investigación, en cambio, el análisis cualitativo de las temáticas y las narrativas que se presentan sí son de vital importancia para la delimitación de la muestra. Este análisis visual, se apoya del cuestionario para análisis de personajes propuesto por Bordwell (1995), de la teoría de las representaciones sociales, los textos tecnofeministas revisados en el marco teórico, pero sobre todo de lo que Jack Halberstam describe como una metodología *queer* (Halberstam, 1998). Los resultados de estos análisis son descritos en el capítulo 4, concerniente a los resultados del diagnóstico.

4 Resultado del diagnóstico

Los cuerpos representados en la cinematografía *cyborg* y *cyberpunk* presentan dinámicas altamente complejas que son el resultado de múltiples dispositivos sociales e industriales que interactúan y problematizan el género más allá del orden patriarcal.

Estas representaciones, superan los esencialismos biológicos y agencian las tecnologías del género en pro de los fines del *cyborg*. Aunque todas estas historias se ubican en un futuro que replica y exagera las características de desigualdad, sobrepoblación y biopolítica del entorno global y local neoliberal vigente desarrollado a partir de las políticas reaganistas, los distintos momentos históricos en que estas han sido escritas modifican la manera en que las características sociales son problematizadas a partir de las intervenciones tecnológicas en estas ficciones dando lugar a nuevas interpretaciones y posibilidades a las dinámicas de género.

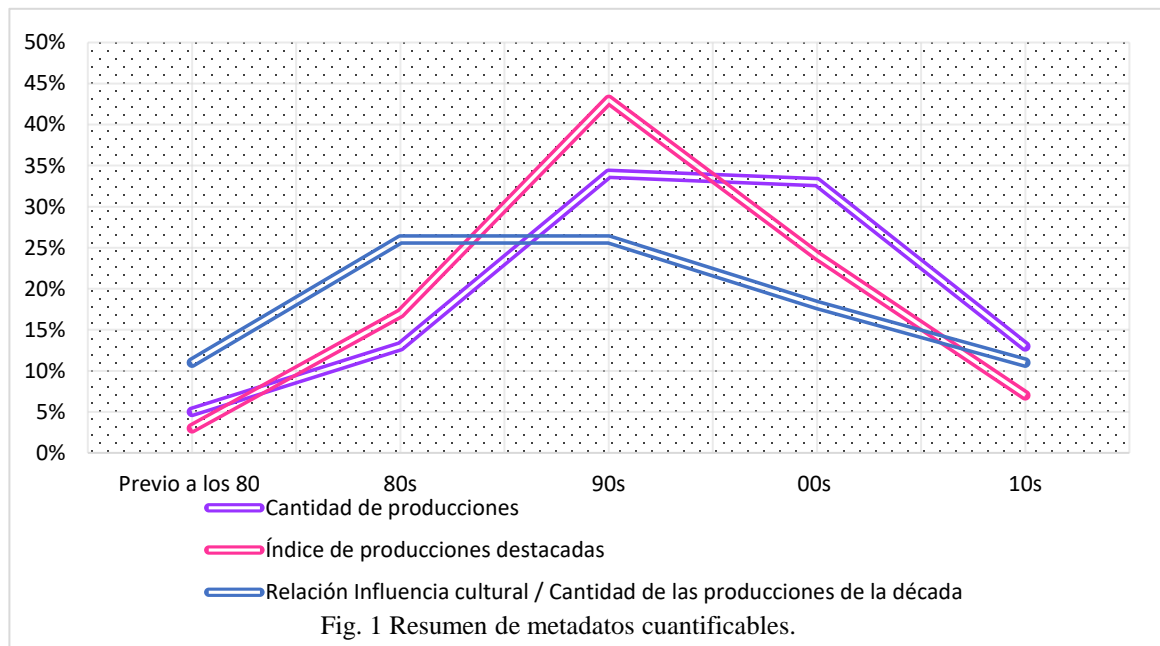
4.1 Resumen de los metadatos cuantificables

La lista inicial de películas, además de servir como guía para catalogar aquellas que fueran más representativas, es una fuente de información importante acerca del número de producciones *cyberpunk* realizadas por década, además del impacto cultural de esas producciones a través de su incidencia en las diversas bases de datos consultadas.

Con el objetivo de hacer un resumen de los resultados de esta naturaleza, que más que ayudar al análisis cualitativo sirven para establecer el estado del *cyberpunk* en términos de

popularidad e impacto cultural a través del tiempo, se han desarrollado la gráfica de distribución mostrada en la figura 1.

La información correspondiente las producciones de la última década, sin embargo, no es tan abundante como la existente sobre décadas anteriores, debido a que la mayoría de las bases de datos que se usaron como punto de partida solamente llegan a documentar las producciones que surgieron antes del año 2010, por lo que la última columna de datos en la gráfica, correspondiente a las producciones de la última década, no puede considerarse tan fiable como el resto de las columnas, sin embargo, se tomó la decisión de incluirla porque sigue siendo útil -por la carencia de datos en ella- para visualizar gráficamente la representación que en la actualidad tienen las películas contemporáneas que se aproximan al subgénero, en el imaginario colectivo de los seguidores del *cyberpunk*.



En la figura 1. el indicador llamado “cantidad de producciones” se refiere al porcentaje del total de las producciones recolectadas que fue producido en cada década de la gráfica. El segundo indicador, llamado “índice de producciones destacadas” se refiere al porcentaje del total de obras que, por década, que se destacaron ya fuera por su repetición en las bases de datos o por su mención en otros medios explorados. El tercer indicador no es más que la

relación entre la cantidad de obras destacadas y la cantidad de obras producidas en cada década.

De acuerdo con este análisis, podemos concluir con que la mayor cantidad de producciones enmarcadas en el género *cyberpunk* se dio de manera similar en la década de los noventa y dosmiles, sin embargo, el número de las producciones durante esta última no ha sido de relevancia suficiente para el imaginario del *cyberpunk*, pues en realidad las producciones destacadas tienen su pico máximo en la década de los noventa. Esta relación, aunada al análisis del comportamiento de la década de los ochenta, en la cual se produjeron menos obras, pero las obras que se produjeron fueron destacables proporcionalmente con la producción de los noventa, podemos extraer que en estas dos décadas fue donde se dio una mayor consolidación del género, pero en la década de los noventa fue cuando hubo una mayor explosión de producciones. Aunque esta tendencia muestra el *cyberpunk* como un género en declive, esta indica en qué momento histórico se realizaron más producciones *cyberpunk* respecto a otro, así como su visibilidad. Por lo que esto no es indicativo de una inactividad en el género. Adicionalmente, los sitios donde se presenta el registro de estas producciones no se encuentran actualizados, por lo que actualmente podría estarse experimentando un nuevo periodo de mayor relevancia para estas historias.

4.2 Resultados cualitativos del análisis visual y narrativo

Para hacer un análisis de las cualidades narrativas de las producciones *cyberpunk* se debe tomar en cuenta, entre otras cosas, la geografía y temporalidad de su producción. En un intento de acercamiento a una cronología y a las temáticas que, hipotéticamente, se irían sucediendo de manera ordenada, quedó en evidencia la imposibilidad de extraer modelos estables de comportamiento de la muestra compartimentándola temporalmente para su análisis cualitativo. Es mucho más productivo, por lo tanto, para esta investigación, hacer una reflexión global que destaque características resaltables tanto del subgénero como de sus manifestaciones.

Si se parte de que las obras de un mismo género cinematográfico comparten una estructura subyacente sobre la que se apilan diferentes interpretaciones de esta “fórmula”, el

análisis de esta fórmula en el *cyberpunk* nos lleva ante estructuras narrativas no muy distintas de los géneros que la influenciaron, tales como la novela policiaca, el cine *noir* o las narrativas tipo “*hard-boiled*”, al menos en occidente. Estas narrativas comparten la estructura del relato clásico y se pueden analizar desde la propuesta de Vladimir Propp, en la que descompone la estructura narrativa en roles y funciones, siendo los roles “arquetipos” de personajes que se repiten en todas las historias, y las funciones las acciones de estos personajes que se encadenan entre sí para producir el relato. Este tipo de estructuración narrativa está relacionado con el cine clásico (o de estudio), que al menos en occidente se adhiere a la noción de “géneros cinematográficos”, en contraposición del cine moderno (o de autor) en el que se manifiesta un borramiento de las fórmulas –los géneros– y de las estructuras narrativas y suele ser mucho más experimental.

Por lo anterior, las obras enmarcadas en el género *cyberpunk* occidental no se distinguen de las obras de otros géneros por su estructura narrativa, sino por las temáticas a las que estos relatos aluden y a la estética visual de la plástica en la que está inspirada, que en el caso del *cyberpunk*, deriva de movimientos estéticos como el neogótico, futurismo, brutalismo y el *high-tech* en la arquitectura y los antiguos conceptos de las “ciudades ideales” del urbanismo renacentista, pero subvertidos y exagerados.

En oriente, sin embargo, la estructura de las narrativas cinematográficas del *cyberpunk* presenta características y discursos muy específicos que vale la pena destacar y analizar, y que sí producen una distinción de las producciones del género desde su médula. Para empezar, el *cyberpunk* en Japón surgió a través de realizadores independientes. Las circunstancias históricas y geográficas específicas en las que surgió difieren de las de occidente porque, aunque en ambos casos representa las ansiedades del individuo ante la tecnologización desmedida, en occidente suelen proyectarse en un futuro lejano mientras que en oriente están más relacionadas con ansiedades ya presentes que se manifiestan en aspectos cinematográficamente más simbólicos y no tan escenográficos. Muchas de las producciones son realizadas en las ciudades reales del país y con videocámaras caseras y efectos especiales baratos. Las angustias en estos filmes se manifiestan a modo de horror corporal, gore, narrativas de transformación forzada y dolorosa y temáticas trans y post humanas muy

marcadas. Es un cine que se vale más de las herramientas visuales para evocar y provocar estados emocionales, más que para narrar historias argumentales. Es una manifestación “reactiva” del status quo, lo cual la hace mucho más “punk” que su homóloga en occidente, que surgió como una manifestación “reflexiva” a futuro y un subgénero más de la ciencia ficción que en muchos de los casos nacía en el entorno de las grandes productoras cinematográficas y no en tantos casos del cine independiente. Considerado lo anterior, hay que destacar que en lo que respecta al cine de animación *cyberpunk* en Japón, sí existe una relación más cercana tanto con la estructura narrativa como con las estéticas del *cyberpunk* occidental, debido a que estas producciones sí fueron creadas en estudios de animación y aparecieron en conjunto con la etapa de mayor popularización del género. En base a estas consideraciones, las obras cuyo análisis se expone en este documento fueron seleccionadas por las temáticas estéticas y narrativas que abordan.

Ya que las narrativas del *cyberpunk* como género del cine clásico suelen insertarse en los textos hegemónicos, las historias que aquí se exponen pueden no ser consideradas directamente dentro del género *cyberpunk* clásico. En estas se hacen diferentes aproximaciones a temas relacionados con los estudios de género y los feminismos, sin embargo, las formas en que se hacen visibles estos acercamientos son más bien heterogéneas en las diversas producciones cinematográficas, llegando incluso a presentarse acercamientos múltiples y que pueden parecer contradictorios. Las temáticas a través de las cuales es posible rastrear estos abordajes desde un análisis visual y narrativo derivan principalmente del posthumanismo, y de la narrativa neoliberal tecnológica opresora, ambos temas reconocidos como presentes en el *cyberpunk*, ya sea en obras literarias o cinematográficas. En las historias *cyberpunk*, el posthumanismo se hace presente en la intervención tecnológica de los cuerpos, mientras que la narrativa neoliberal tecnológica opresora es cuestionada a través de la otredad y marginación en los personajes que estas historias abordan.

Las narrativas presentadas en la cinematografía *cyberpunk* se acercan al posthumanismo a través de la problematización de la expresión identitaria como forma de subjetividad en términos de la habitación tecnológica del cuerpo y el ciberespacio. En las obras rescatadas esta habitación tecnológica se hace presente a través de diferentes procesos

tecnológicos como el proyecto genómico, la avatarización, y la intervención del cuerpo en la carne. Aspectos explorados desde los tecnofeminismos como opresiones a liberar y lugares donde existe una posibilidad de acción a través de la micropolítica corporal.

En la muestra revisada se apreciaron en su mayoría narrativas en las que esta habitación tecnológica del cuerpo y ciberespacio presenta historias que se acercan a las narrativas patriarcales y conservan sus elementos, convirtiendo a la exploración tecnológica del género en un fortalecimiento del cartesianismo, problematizando parcialmente la identidad humana a partir de lo que es y no de sus posibilidades.

Un ejemplo de este tipo de problematizaciones parciales es la película *Robocop* (Verhoeven & Schmidt, 1987). En ella, el cuerpo de un policía es reemplazado casi en su totalidad por componentes robóticos, la mente del protagonista lucha por recuperar su memoria e identidad previa. Al recuperar esta noción del Self a través de la investigación de su propio asesinato, la narrativa se resuelve para Alex Murphy, quien lejos de explorarse como *cyborg*, afianza su identidad como policía. Otros ejemplos de narrativas patriarcales se pueden encontrar en obras como la adaptación cinematográfica de *Judge Dredd* (Cannon et al, 1995), cuya narrativa presenta la otredad en el sistema como punto clave en la historia al convertir al protagonista, juez, en procesado. Esta historia avanza sin cuestionamiento alguno sobre la identidad o la subjetividad generizada e incluso presenta textos fascistas como la eugenesia en el desarrollo del protagonista, quien es un individuo diseñado genéticamente para hacer cumplir la ley. Estos ejemplos corresponden a etapas más tempranas de la cinematografía *cyberpunk*, en la década de los 80s hasta mediados de los 90s. Ejemplos más recientes de este tipo de películas donde las narrativas se presentan de forma conservadora es las producciones *Chappie* y *Alita: Battle Angel*.

Chappie (2015), del director sudafricano Neill Blomkamp, es la historia de una conciencia, alojada en un cuerpo robótico de policía, que se desarrolla en el seno de una familia de criminales. La película que cuenta con la participación del grupo de rap “Die Antwoord” en los papeles principales, Papi y Mami, nos cuestiona sobre la identidad humana en las personas, mientras hace una crítica a los sistemas policiales. La historia, sin embargo,

no explora las posibilidades de identidad en el personaje de Chappie, quien crece de manera automática hacia una actitud masculinizada. Los personajes Papi y Mami son estereotipados, aunque existe la posibilidad de un comentario hacia estos roles, la ausencia de otros cuestionamientos relacionados con el género cierra la posibilidad de elaborar comentario alguno. Estos personajes, son además interpretados por “Die Antwoord” dueto compuesto por Yolandi Visser y Ninja, quienes han sido señalados por sus posicionamientos racistas y transfóbicos.

Alita: Battle Angel (Rodriguez & Cameron, 2019), es la adaptación cinematográfica del manga y anime del mismo nombre, la protagonista, Alita, es una ciborg guerrera que ha perdido la memoria y con ello su sentido de identidad, aunque durante la historia Alita es capaz de cambiar de cuerpo esto no es explorado a través de cuestionamiento alguno. La historia es dirigida a través de un interés romántico heterosexual y patriarcal, ya que la principal motivación de Alita para hacer frente al sistema es proteger a su padre y vengar la muerte de su novio. Con esto, la personaje, aunque no se trata de un hombre musculoso, tampoco parece representar agenciamiento de su situación.

Este tipo de narrativas refuerzan el dualismo cartesiano al adoptar la tecnología como un componente protésico separado del cuerpo, al mismo tiempo parecen tener una actitud despreciativa no sólo ante el cuerpo, sino también ante la otredad. Es en estos contextos, donde la tecnología parece generar una dinámica opresora en la que los conceptos identitarios como el género o la orientación sexual permanecen fijos. Aunque en la mayoría de las películas se presentan este tipo de dinámicas, existen más obras que se acercan a otros imaginarios donde las relaciones de género escapan a la norma patriarcal.

Estas narrativas exploran nuestra identidad generizada y las marginaciones que sufrimos, si bien, los acercamientos varían en la forma en que pueden ser leídos. A menudo estas historias se enfocan en un personaje o grupos pequeños, es en estas historias donde el *cyberpunk* posibilita una acción política donde se pueden articular las subjetividades *cyborg* a través de la micropolítica corporal. A través de esto es posible plantear resistencias, que

pueden ser leídas desde diferentes perspectivas incluidas las feministas, ante los mecanismos de opresión que se representan en las películas.

4.2.1 Proyecto genómico. *Tank Girl*, *Advantageous*

La conversión del cuerpo en código de texto es descrita por Donna Haraway (1985) como parte de un proyecto que tiene la finalidad de convertirlo todo en un código donde los componentes puedan ser reemplazados y conectados independientemente de su origen biológico o mecánico. Así mismo, señala en esta misma conversión del mundo orgánico a un código genético un borramiento entre lo que consideramos animal o humanx. Dentro del cine *cyberpunk*, podemos encontrar historias que se acercan a esta idea, y otros textos feministas, de diferentes formas.

Un aproximamiento realizado durante la década de los 90's es la película *Tank Girl* (1995), adaptación cinematográfica del cómic homónimo dirigida por Rachel Talalay. Esta película aborda la historia de *Tank Girl*, una mujer joven y rebelde que busca rescatar una amistad secuestrada por la compañía de Agua y Electricidad (Water & Power). Durante la trama, *Tank Girl* - Rebecca, es capturada por un ejército de hombres en el cual es constantemente acosada, sin que esto tenga efecto en su actitud rebelde. Posteriormente consigue escapar junto con otra prisionera, quien también es constantemente acosada. Sin embargo, la trama plantea que aún tiene que enfrentarse a esta organización para rescatar a Sam, su amiga. Para esto, las protagonistas cuentan con un tanque de guerra y un *jet* de combate, que robaron durante su escape. Estas máquinas son intervenidas y adecuadas en lo que puede leerse como una reapropiación tecnológica. La aproximación al cuerpo y su fusión tecnológica ocurre posteriormente al presentar un grupo de no humanos, híbridos perro, canguro, y humanos degradados con quienes *Jet Girl* y *Tank Girl* forman lazos de comunidad y enfrentan a la compañía que les oprime de manera conjunta. A través de estas figuraciones, es posible trazar una aproximación crítica al



Fig. 2 *Tank Girl* (Fragmento). Uno de los híbridos humano canguro, que establece una relación afectiva con *Tank Girl*.

proyecto genómico como parte de un proyecto bélico y del borramiento entre animales y humanos, descrito por el Manifiesto *Cyborg* (Haraway, 1985). También es posible acercarse al rechazo de este mismo proyecto como forma de patologización, exclusión de lo humano y opresión, idea que se hace visible en el manifiesto Xenofeminista:

Cualquiera que se haya considerado “no-natural” bajo las normas biológicas reinantes, cualquiera que haya experimentado injusticias en nombre del orden natural, comprenderá que la glorificación de “lo natural” no tiene nada que ofrecernos -a lxs queer y trans entre nosotrxs, a las personas con diversidad funcional, como tampoco a quienes han sufrido discriminación debido al embarazo o a las tareas ligadas a la crianza. XF es vehementemente anti-naturalista. El naturalismo esencialista apesta a teología -cuanto más rápido lo exorcicemos, mejor. (Cuboniks, 2015).

Estas fugas animalizadas de la humanidad han sido también comentadas por Paul Preciado, quien propone un devenir animal como forma de escape al género, ya no binario sino humano. Alejarnos del androcentrismo humanista patriarcal y sus bases biológicas y genómica.

La obra también puede ser leída desde las ideas de Virginie Despentes, ya que la protagonista es representada con una estética y comportamiento que podrían ser leídas y apropiadas desde lo punk. La feminidad que expresa *Tank Girl*, es una feminidad dominante, incorrecta y que reúsa la corrección y continúa rebelándose a ocupar su lugar ante el castigo y violencia que es ejercida sobre ella por diferentes hombres. Esta resistencia ante la violencia como disciplinamiento se expresa en un cruce de lo punk, con la tecnología, y el género, a través de uso de simbologías militares, asociadas con la organización, violencia y desarrollo tecnológico masculinizado, y su reapropiamiento al recodificarlas con elementos visuales

asociados a lo femenino. Esto es más evidente en la adición de mueblería de jardín al tanque, y la presencia de pinturas llamativas en el tanque y el avión *jet*, sin embargo esta recodificación de lo militar hacia lo punk y lo femenino (fig. 3) se extiende hacia el vestuario, que presenta elementos militares como botas de combate y cascos blindados, pero que se presenta en materiales y colores brillantes que alejan del utilitarismo y además en arreglos que parecen más conceptuales, poco prácticos y que cambian de manera constante como en un desfile de modas. Esta reapropiación tecnológica también aparece en películas de ciencia ficción como *Mad-Max*, donde se abordan temas similares incluyendo el género y la reapropiación tecnológica, pero aparecen explorados en función de la clase en tanto que la reapropiación tecnológica no es explorada a través del género (Elliot, 2015).



Fig. 3 Tank Girl. La adición de elementos estéticos, recodifica al tanque hacia una apropiación y feminización de sus tecnologías.

El proyecto genómico, y la capacidad de apropiamiento de las tecnologías es representado de forma mucho más directa y cercana a la cotidianidad que en el caso de *Tank Girl*, es en la película de Jennifer Phang, *Advantageous* (2015). Donde el genoma humano es utilizado por una compañía cosmética para desarrollar cuerpos de reemplazo personalizables y creados de acuerdo con los desarrollados estándares de belleza en esta distopía post-*cyberpunk*. La historia de un cuerpo cruzado por la raza y edad cuestiona los cambios post-humanistas en una era donde las tecnologías informáticas y genómicas desestabilizan la identidad.

Advantageous cuenta la historia de Gwen, madre, y Jules, su hija, familia monoparental de raza asiática en un futuro ordenado y limpio, pero marcado por la distopía. Inicialmente, la trama nos muestra a esta familia desde sus privilegios, como el empleo de alto perfil en una empresa cosmética donde se desarrolla Gwen, y el colegio donde atiende la hija, Jules. La relación entre ellas dos, se representa como una donde la hipercompetitividad académica y laboral es intensa desde el desarrollo de las infancias, y donde Gwen manifiesta una

importante preocupación por el desarrollo de Jules en estos ámbitos. El modelo familiar que vemos es uno que se corresponde con la economía del trabajo doméstico fuera de casa (Haraway,1985), ya que no sólo es responsabilidad de Gwen el aporte económico al hogar, sino también las labores de crianza y trabajo doméstico (Fig. 4). La situación de esta familia parece ambigua, ya que es representada desde el privilegio, pero también desde una opresión de clase y género, problematización que surge en una secuencia donde averiguamos que Gwen recibe un sueldo por debajo de la media, y que perderá su trabajo debido a que su cuerpo no es acorde con los estándares de belleza promovidos por la compañía.



Fig.4 Advantageous. La historia se centra en la familia monoparental de Gwen, que presenta diversas situaciones de interseccionalidad.

La precarización se convierte en una realidad por motivos etarios, sin embargo, es posible observar una opresión mucho mayor para esta familia que tiene su origen en el sexo y género. Ya que el único trabajo disponible para Gwen es en la donación de óvulos, actividad que es mal remunerada pero que es considerada por Gwen como una alternativa laboral. Otra situación de precarización es representada en la película a través de una tendencia cada vez mayor al ejercicio del trabajo sexual entre las personas menores de edad, situación que es planteada como ejercida desde el anonimato y fuera de la regulación gubernamental.

Motivada por el bienestar de Jules, Gwen hace todo en sus posibilidades para recuperar su trabajo, lo que le lleva a aceptar un procedimiento que implica transferir su conciencia mediante un reemplazo total del cuerpo. La compañía, estipula una cláusula para Gwen, en la que este nuevo cuerpo será diseñado y manufacturado por la compañía en compliance con los estándares de representación universales promovidos (Fig. 5). El proceso mismo, implica la muerte de Gwen, ya que al ser imposible transferir la conciencia se realiza una copia de las memorias en el cerebro nuevo que asimilará como propias y creará su propia versión de la identidad de Gwen, mientras que la Gwen preoperatoria muere durante el proceso de

escaneado, hecho anticipado e inevitable. Además, existen complicaciones postquirúrgicas de alto riesgo. Esto significa que no sólo es el cuerpo lo que Gwen dejará atrás, sino que también es necesario desprenderse de su raza, y de sí misma para enfrentar viejas y nuevas opresiones, derivadas de su condición y situación como madre, y como mujer bajo estándares de belleza universalizados.

El planteamiento que hace esta película es uno que pregunta si es el posthumanismo una forma de liberación, o de opresión mucho más compleja. Explora más allá del simple cambio de cuerpo y sus características, se adentra en las repercusiones políticas e identitarias de la renuncia a la biología como base. Aspectos son explorados en el texto “Will the real body please stand up?” (Stone, 1991). El cruce sobre elementos de raza o sexo mutables con la conservación identitaria. Gwen, aunque tiene una nueva materialidad, conserva una identificación que le asigna un lugar dentro de los privilegios, acuerdos y opresiones previas. Presenta una visión de cómo la agencia tecnológica puede o no expresarse en una micropolítica corporal en función de la clase, sexo y género; siendo estas un factor importante en la generación de dinámicas complejas con un carácter emancipador y opresor simultáneo (Yu, 2011). La estructura del trabajo doméstico fuera de casa (Haraway, 1985) es puesta a prueba a través del posthumanismo, revelando la necesidad de algo más que el simple avance tecnológico en la superación de la brecha de género.



Fig. 5 Advantageous. El nuevo cuerpo de Gwen es forzado a desprenderse de sus rasgos raciales.

4.2.2 Procesos de avatarización. *The Matrix*, *The Congress*

Los procesos de avatarización pueden ser leídos con una perspectiva de género en películas como *The Matrix* (The Wachowskis & Silver, 1999), *Matrix Reloaded* (The Wachowskis & Silver, 2003), *Matrix Revolutions* (The Wachowskis & Silver, 2003), y *The Congress*. En estas obras, se presenta nuevamente a la capacidad de agencia tecnológica y corporal como una que depende en gran medida del contexto sociocultural vigente y de características relacionadas con la raza, el género, o la orientación sexual.

Para poder articular una lectura de género más coherente y comprensible de las obras *The Matrix*, *Matrix Reloaded*, y *Matrix Revolutions* (The Wachowskis & Silver, 1999, 2003a, 2003b), es más adecuado hacer un acercamiento a estas como un conjunto que de manera independiente. Esta trilogía de películas es escrita y dirigida por las hermanas Wachowski, ambas mujeres trans, debido a la fecha de realización de estas obras, previas a cualquier declaración pública de las hermanas respecto a su identidad, son acreditadas como Andy y Larry Wachowski. Aun así, estas subjetividades permean en la historia, lo cual ha sido declarado por Lily Wachowski. Esta serie, cuestiona la identidad humana y tecnológica desde diferentes ángulos y figuraciones, con diferentes lecturas que han sido abordadas previamente. En este acercamiento a la experiencia de las disidencias de sexo y género, y en particular a las subjetividades de las personas trans surge una lectura a partir de la subversión de mitos y figuraciones religiosas, en particular del cristianismo.

En esta serie, se sigue la historia de Neo, hacker informático que durante la primera película (*The Matrix*) escapa de una simulación computarizada, la *matrix*, donde se contiene al mundo y la humanidad, para descubrir que la humanidad es esclavizada en una guerra contra las máquinas. Esta *matrix*, puede ser leída como la matriz de sujeción heterosexual descrita por Judith Butler (2011), en tanto que en ambos casos se trata de estructuras basadas en un binario de la cual escapan las disidencias sexo-genéricas.

Para continuar su misión, es necesario interactuar con otras personas humanas y con programas que se encuentran dentro de la *matrix*, ya sea para liberarles o realizar diferentes consultas.

Esta actividad presenta un alto riesgo, debido a la presencia fuera de la simulación de robots cazadores llamados centinelas, pero también debido a la presencia de programas dentro de la *matrix* con la capacidad y finalidad de destruir las anomalías que representan los personajes que se han liberado de la *matrix* cuando ingresan en esta, estos programas son conocidos como “Agentes”. Estos agentes de capacidades sobre humanas tienen una apariencia marcada por el uso de trajes formales, cabello corto y el uso de líneas rectas en una imagen que representa a la masculinidad y heterosexualidad. Un tipo de agente informático similar es descrito por Sadie Plant, como instrucciones de código que operan en el ciberespacio para mantener el orden y su construcción masculinizada. En la *matrix*, los códigos de programación pueden leerse como diferentes discursos que operan y pueden llegar a encarnarse, en el caso de los agentes parece tratarse de un discurso en el que las disidencias que no se sujetan a la matriz heterosexual son una amenaza, este discurso puede apoderarse de cualquier persona en tanto perciba dichas disidencias y opere dentro de esta matriz binaria.



Fig. 6 Matrix Revolutions (Fragmento).

El agente Smith, representa la corporización de la matriz de sujeción heterosexual a través de ser un programa binario encargado de la destrucción las disidencias.

A través de un entrenamiento virtual y posterior inmersión en la *matrix*, Neo aprende que las leyes de la *matrix* pueden ser dobladas o incluso rotas en tanto las entienda como un código simulado y crea en su capacidad para escaparlas. A partir de esto, Neo puede combatir a los agentes quienes a pesar de contar con capacidades aumentadas, operan dentro de las reglas de programación de la *matrix*. Este proceso termina de inscribir a Neo en su narrativa mesiánica de convertirse en el elegido (the one), esto comienza a trazar una similitud con Jesús, ya que ambos tienen la finalidad de liberar a la humanidad y cuentan con capacidades sobrehumanas, pero en tanto Jesús es una encarnación de nuestro creador que nos reconecta con lo divino según la tradición cristiana, Neo nos reconecta con nuestra creación por medio de su avatarización en la *matrix*. Es decir, Neo reconecta la subjetivación sexo-género

disidente con los procesos dentro de la matriz heterosexual a través de su entendimiento como un código de simulación del cual podemos sujetarnos pero que también podemos interpretar y soltar de formas deliberadas y agenciadas.

Otro acercamiento a la simbología cristiana es que Neo es parte de una trinidad que incluye a Trinity y al agente Smith. Trinity, es la figuración de una mujer dentro de la cual desea asumirse la subjetividad trans femenina expresada en Neo. La historia romántica que se desarrolla entre Neo y Trinity puede ser leída como un proceso de enamoramiento con sí mismo, entre el devenir de una persona asumida como hombre y que busca su reconocimiento como una mujer, pero que, en ambos casos, no se sujeta a la matriz heterosexual. Para que Neo pueda asumir y expresar su subjetividad trans, tiene que luchar contra los discursos que le oprimen y que operan en su propia persona, esto es representado en el Agente Smith, quien es un programa - discurso - que se ha creado junto con Neo y representa el ver y sentir transfóbico internalizado. Esto es marcado de forma visual con el uso de accesorios que muestran formas similares como las gafas oscuras entre estos personajes, que son bastante más similares entre sí que con los accesorios utilizados por otros personajes (Fig. 7).



Fig. 7 Matrix (Fragmento). El aspecto de Trinity y Neo es progresivamente similar.

Durante *Matrix Reloaded* (The Wachowskis & Silver, 2003), Smith comienza a replicarse sin control a fin de destruirlo todo. Lo que concuerda con el discurso clínico que cataloga a las personas trans como una enfermedad, y los discursos heterosexistas que representan a las personas trans como una amenaza (Fig. 6). A través de la lucha, pero finalmente a través de la comprensión de estos discursos como una parte nuestra, Neo muere mientras consigue destruir a Smith. Este enfrentamiento, donde Neo y Smith se destruyen, pero también se integran en una nueva identidad, es posible gracias a que Neo es conducido y guiado por Trinity, quien muere antes de la batalla final durante *Matrix: Revelations* (The Wachowskis & Silver, 2003), la muerte de estos tres personajes como resolución de la

historia puede ser leída como la integración de las generaciones hombre, mujer y los discursos en un devenir asumido de la subjetividad trans femenina. El acercamiento que hacen las hermanas Wachowski es uno con el que las subjetividades trans estamos familiarizadas, el poder crear un nuevo devenir que nos alienta en el cuerpo a partir de nuestras interacciones en red, así como la creación de comunidades a partir de esta nueva identidad (Stone, 1991).

Esta visión de los procesos de avatarización y agencia es cuestionada en la película de Ari Folman *The Congress* (2013), esta película, basada en el libro “The futurological congress” nos muestra una historia en donde se presentan complejas dinámicas entre los privilegios y opresiones de una sociedad progresivamente tecnologizada. Esta historia representa una versión distópica de la vida de la actriz Robin Wright, en la cual lucha por conseguir trabajo a pesar de haber tenido papeles importantes en películas como *Forest Gump* y *The princess bride*. Además, debe cuidar de su familia, compuesta por su hija y su hijo, quien padece una enfermedad que le hace perder progresivamente la visión y escucha. De nuevo, vemos una estructura familiar monoparental donde los privilegios se presentan junto a un estado de precariedad a causa de la desigualdad de género como las que describe Donna Haraway. El empleo de Robin, aunque es bien remunerado es escaso y sujeto a la brecha de género, adicionalmente las labores del trabajo doméstico recaen sobre ella (Haraway, 1985).



Fig. 8 *The Congress* (Cartel publicitario). El uso de técnicas live action combinadas con animación sirve como recurso para procesos de avatarización.

La actriz recibe una propuesta por parte de un estudio, en la que el cuerpo de Robin será escaneado para generar una versión digital de la actriz, la digitalización será propiedad del estudio por lo que la actriz tiene poca agencia de lo que pueda representar en las películas una vez que se haya firmado el contrato. La versión de carne y hueso no puede actuar en otras películas mientras el contrato sea

vigente. Robin, quien tiene pocas opciones pese a su fama, firma este contrato para poder costear los tratamientos de su hijo. El cambio que esto representa tiene aspectos que nos acercan y exploran la economía del trabajo casero fuera del hogar, cuando Robin es digitalizada, es reemplazada por la tecnología, proceso que se



Fig. 9 *The Congress* (Fragmento). El régimen fármaco.pronográfico es visto como uno que aspira a crear una fantasía surrealista.

corresponde con la dinámicas informático-opresivas del trabajo doméstico fuera del hogar. Sin embargo, lo que el estudio realmente necesita es quedarse con un fragmento de su identidad, que se desarrollará en un ambiente informático. Lo que explora la dinámica del trabajo casero fuera del hogar, ya que es aún Robin quien está trabajando en su explotación digital, alejando el reemplazo tecnológico descrito por Donna Haraway (1985), y acercándonos a un proceso de avatarización pero que conserva las diferentes jornadas laborales que recaen sobre Robin. Y es únicamente a través de la esclavitud digital que Robin tiene recursos en carne y hueso para llevar su vida y responsabilidades. La actriz es escaneada y se crea un avatar del que no tiene agencia, excepto por películas pornográficas, las cuales no serán producidas de acuerdo con el contrato.

La película avanza veinte años en el futuro cuando este contrato ha finalizado. Robin es ahora una exitosa actriz, la versión digital ha sido muy exitosa pues no presenta los defectos de la subjetividad y es capaz de interpretar los papeles que se requieran sin objeción. Ante esto, el estudio le pide acudir a su sede, ubicada en una zona de estricta animación, en esta zona, todas las personas que ingresan deben inhalar una sustancia que les hace percibir

el mundo como si se tratara de una animación. Esto es posible gracias a que el estudio se ha fusionado con una gigantesca farmacéutica, lo que les permite recrear fantasías cinematográficas en forma de experiencias químicas (Fig. 8).

Ante el éxito masivo de Robin como actriz digital y de la libertad de elección como núcleo de la economía, el estudio presenta una nueva oferta, esta vez por el derecho de crear una versión química de la actriz, la cual podrán consumir los usuarios y hacer lo que les plazca con esta versión química de Robin. Esta nueva compañía que fusión de lo escópico y médico podría leerse como una figuración del régimen fármaco pornográfico que describe Paul Preciado en su libro *Testo Yonqui* (2008), la actriz digital que se proyectaba en funciones estelares, es químicamente convertida en pornografía. Durante la ceremonia de lanzamiento, Robin da un discurso en el que critica el uso de la industria médica con fines de consumo y evasión en contraste con la ausencia de avances en tratamientos como los que requiere su hijo. Acto seguido Robin, cae inconsciente tras saber que es víctima de una sobredosis de alucinógenos durante un atentado que se produce en la ceremonia. Tras diferentes sueños y alucinaciones, Robin despierta años después en un mundo animado que asemeja el Jardín de las Delicias de Bosch (Fig. 9), este mundo es una animación colectiva, una especie de comunidad virtual posibilitada por los nuevos fármacos. La libre elección sobre el cuerpo es llevada al mundo por la compañía propietaria de los medios de representación y transformación del cuerpo, articulando los mecanismos de disciplinamiento descritos por Paul Preciado.

Otra lectura con la que podemos aproximar a la identidad de Robin es a través de las reflexiones hechas por Sandy Stone, respecto de los límites del cuerpo, y su fundimiento tecnológico como un aspecto real de nuestra subjetividad, y regulado en función de categorías arbitrarias como lo natural y lo tecnológico (Fig. 4.8). La identidad de Robin, entre un avatar del que no tiene control, un producto químico y la actriz de carne y hueso es una que hace procesos de subjetivación a partir de estas tres realidades, sin embargo, el carácter escópico digital, el carácter químico y el carácter material se someten a dinámicas de explotación y regulación muy distintas. Esta expansión tecnológica en la que Robin se ve envuelta nos

ofrece una reflexión y advertencia sobre la habitación de espacios tecnológicos, como el ciberespacio, o el cuerpo químico, en este caso la no habitación de este.

4.2.3 El cuerpo intervenido en la carne. Terminator: Dark Fate, Sleep Dealer

Una de las formas de representar la penetración tecnológica en la sociedad es por medio de su inserción en la carne. *Terminator: Dark Fate* (T:DF) (Miller & Cameron, 2019), es la sexta entrega de la franquicia producida por James Cameron, *Terminator*. Esta serie, es caracterizada por la presencia de numerosos viajes en el tiempo que alteran la narrativa de la serie y la presencia de organismos cibernéticos con quienes la humanidad está en guerra. En la primera entrega de la serie, *Terminator* (Cameron & Hurd, 1984), un robot infiltrador, conocido como *terminator*, es enviado del futuro para asesinar a Sarah Connor, madre del futuro líder de la resistencia humana. También es enviado un soldado humano del futuro cuya misión es proteger y embarazar a Sarah, garantizando así la existencia del futuro líder de la resistencia, John Connor.

La narrativa de esta película replica textos patriarcales al mostrar a Sarah en una situación estereotípica de las mujeres que necesitan rescate. Además, su valor como personaje solo existe debido a su capacidad reproductiva. En la segunda película, *Terminator: Judgement Day* (Cameron, 1991), un modelo mucho más avanzado, el T-1000, es enviado para asesinar a John, durante su infancia, en esta ocasión es un T-800 -el modelo infiltrador de la primera película- quien es enviado para proteger a John. Durante la trama, John y el T-800 ayudan a Sarah a escapar de una institución mental. El personaje de Sara muestra una representación de persona más asertiva, aunque las motivaciones de ella siguen estando centradas en su papel como madre en la protección de John.

Las entregas posteriores -*Terminator: Rise of the Machines* (Mostow & Lieberman, 2003), *Terminator: Salvation* (McG & Anderson, 2009), y *Terminator: Genysis*- (Taylor & Ellison, 2015) se centran principalmente en la vida de John Connor, y en algunos momentos de la vida de Sarah Connor. Estas cinco películas, han sido analizadas previamente desde los estudios de género, en el libro *Queering the Terminator* de David Greven (2017). En este análisis, Greven establece figuraciones con diversas dinámicas de género en los diferentes

personajes de acuerdo con sus características tecnológicas y visuales. *Terminator: Dark Fate*, es posterior a este análisis y se caracteriza por la visibilización de cuerpos femeninos, y puede ser leída de una manera similar a la que propone Greven en las producciones previas.

La historia de *Terminator: Dark Fate*, se sitúa posterior a *Terminator: Judgement Day*. En esta, se rompe la línea temporal de las demás películas, al representar en la primera escena la muerte de un adolescente John Connor a manos de un T-800. La película hace un salto al año 2020 y se sitúa en la ciudad de México, cuando una *cyborg* -Grace- aparece enviada del futuro, se trata de una mujer blanca con aumentaciones cibernéticas. También, aparece un nuevo *terminator* modelo Rev-9, este puede adoptar cualquier apariencia, sin embargo, la mayor parte del tiempo aparece como una persona de piel morena, y rasgos raciales latinos.

El objetivo de este nuevo *terminator*, es Daniela “Dani” Ramos. Ella es una mujer mexicana obrera, que parece representar una visibilización de las mujeres y sus diferentes y múltiples desigualdades dentro de los sistemas de producción como la que plantea Donna Haraway. Daniela, es una mujer, interseccional, pues es latina y de clase trabajadora. La fábrica donde trabaja con su hermano hace referencia al desplazamiento laboral de las personas al sustituirles con componentes robóticos. Es en este contexto donde se produce el primer enfrentamiento entre Grace y el Rev-9, pues ambos intentan localizar a Dani en la fábrica. El enfrentamiento deriva en una persecución que termina cuando aparece Sarah Connor y consigue inutilizar temporalmente al Rev-9.



Fig.10 Terminator Dark Fate (Imagen publicitaria). Las protagonistas, pueden ser leídas como figuraciones de diferentes posturas políticas correspondientes a los feminismos.

Tanto Sarah como Grace, han tomado por misión proteger a Dani de esta máquina asesina. La historia toma como protagonistas a estas tres mujeres, quienes pueden ser leídas de acuerdo con diferentes posicionamientos respecto a un sujeto político como son las diferentes mujeres representadas a través de una mujer que presenta diversas

interseccionalidades. Sarah, es una mujer blanca de sesenta años, y es representada como una mujer cuyo valor dentro de la guerra contra las máquinas fue reconocido por su capacidad reproductiva y rol como madre. A pesar de la edad de la actriz y el personaje, Sarah es mostrada como una mujer capaz y en un rol que frecuentemente se muestran actores masculinos. El personaje de Sarah en esta película marca una cercanía con aquellos valores expresados desde los feminismos de la segunda ola (Fig.10).

Grace, es una mujer con aumentaciones *cyborg*, que puede ser leída de manera muy directa, como una figuración del feminismo *cyborg*. Este personaje también coloca a una mujer en los papeles reservados para actores hombres. Se representa como una mujer blanca joven, con la cual la diferencia generacional de Sarah es resaltada. Las aumentaciones corporales de Grace le otorgan capacidades similares a las del *terminator* por breves periodos, lo que puede leerse como un agenciamiento dentro de una situación política y tecnológica, siendo otro rasgo notable de este personaje la conciencia y utilización del privilegio blanco como una herramienta en la historia. El color de la piel de Sarah y de Grace, puede leerse como el carácter situado de estos movimientos dentro de feminismos que han crecido en contextos coloniales, situación que podría ser referenciada cuando Dani se dirige a ambas personajes diciendo que “desearía que no fuesen tan blancas” (Miller & Cameron, 2019). El papel de héroe es repensado y deconstruido de diferentes formas en esta narrativa, a través de su representación en cuerpos femeninos, además de no presentarse en una única persona, y dividir las diferentes funciones del héroe, pero también otras como la enseñanza y cuidados, en aspectos colaborativos entre estas mujeres frente a una máquina asesina que es representada en diferentes masculinidades.

La película, presenta dos formas de masculinidades (Fig. 11), a través de los *terminators* T-800 y Rev-9, los cuales pueden ser leídos como parte de las respuestas culturales de las masculinidades ante los avances sociales y tecnológicos de la década de 2010. La aparición de Arnold Schwarzenegger en el papel de un T-800, que adopta el nombre Carl tras aprender el valor de la vida y que pelea junto con las protagonistas



Fig. 11 Terminator Dark Fate. Diferentes tipos de masculinidades son retratados en los cuerpos del Rev 9 y el T-800 Carl.

contra el Rev-9, puede leerse como una masculinidad obsoleta de un proyecto patriarcal que ha decidido reinventarse y rebelarse contra el sistema que le creó. De esta forma la deconstrucción de masculinidades hegemónicas como la de Arnold Schwarzenegger, es representada en T:DF a través de la creación de un negocio de cortinas, actividad poco relacionada con las masculinidades hegemónicas, y la creación de un núcleo familiar, actividad contraria a las directivas de un *terminator*. Carl sigue siendo percibido como una amenaza por Sarah incluso después de haber declarado reflexionar sobre el pasado, y crear una vivencia separada de aquellas violencias. Esto remite a situaciones como la discusión respecto de si tienen lugar los hombres en los feminismos.

El Rev-9, por otro lado, presenta una masculinidad distinta que puede mostrarse en nuevos cánones de representación, pero que está basada en viejos modelos patriarcales. Esta nueva masculinidad representada en el Rev-9 se caracteriza por su adaptabilidad, puede adoptar muchas formas y lenguajes, aunque siempre dentro de los sistemas de disciplinamiento y autoridad de los que forma parte. Esto puede leerse en las diferentes personalidades que adopta, personificando agentes de la patrulla fronteriza de EE. UU.. y otras corporaciones policiales, y al padre de Daniela. Siendo una característica notable su habilidad para cambiar su comportamiento, e incluso la entonación y acento de su voz para moverse con facilidad dentro de estos sistemas.

T:DF parece utilizar diferentes figuraciones en sus personajes para aproximarse a posicionamientos generizados respecto a los cambios políticos y sociales de la década de

2010, las dinámicas entre Grace, Sarah y Daniela parecen representar un conflicto dentro de los feminismos respecto a un cambio en el sujeto político, mientras que las masculinidades también parecen coincidir con las respuestas masculinas ante los cambios en la politización de diferentes personas y su representación.

El filme de Alex Rivera, *Traficantes de Sueños* (2008), presenta una advertencia ante diferentes conflictos de índole político social actuales como son la migración, el trabajo de la población inmigrante en EE. UU. y el involucramiento de la tecnología en estos conflictos. En esta podemos ver diferentes formas de relacionarse con la tecnología, en tanto el acceso a diferentes privilegios está profundamente involucrado con estos procesos. Esta película aborda la historia de Memo Cruz, un campesino originario de una comunidad de Oaxaca en la que tiene acceso a diferentes aparatos electrónicos que utiliza en su pasatiempo, el hackeo de sistemas de telecomunicación y escucha de transmisiones encriptadas. No obstante, tiene que ir a pie a comprar el agua que necesita para sus actividades a una presa donde el precio es caro y hay avanzados sistemas de seguridad armada. Esta comunidad donde el agua es controlada por una empresa que desplaza a la población, es una extrapolación de realidades como los conflictos en México por el control del agua en la década de 2010, y como las que describe Donna Haraway, quien hace crónica del desplazamiento de las poblaciones indígenas en EE. UU., en las que han ocurrido desplazamientos poblacionales durante el siglo XX.

Cuando Memo invade una transmisión militar norteamericana, provoca una respuesta en la que un dron pilotado remotamente destruye la casa de Memo y causa la muerte de su padre. Este bombardeo y la muerte del padre son televisados en vivo, y muestran al piloto Rudy Ramírez, de ascendencia latina, como un héroe en la guerra contra los aqua-terroristas. Tras la muerte de su padre, Memo viaja a Tijuana donde planea buscar trabajo. En un autobús, conoce a Luz, una mujer que tiene nodos instalados, los nodos son



Fig. 12 *Traficantes de Sueños*. La relación de la tecnología con la explotación sexual es retratada a través de cyberburdeles.

una interfaz de conexión que consiste en múltiples puertos de conexión en el cuerpo y permiten la conexión a computadoras y sus redes. Durante la conversación Memo pregunta sobre los nodos, a lo que Luz le responde que existe una fuerte creencia sobre que las mujeres sólo utilizan los nodos para trabajo sexual, lo que le ha costado la desaprobación de su madre. Memo le pregunta en dónde puede conseguir una instalación de nodos y continúan charlando durante el trayecto del autobús.

Posteriormente Luz inicia sesión en un sitio web donde puede poner a la venta sus memorias. La plataforma a donde las sube, LiveNode, parece tratarse a plataformas actuales como OnlyFans. En LiveNode, el público puede explorar el contenido grabado por diferentes personas y pueden comprar contenidos específicos. Esta plataforma también retrata una realidad actual para muchas personas, que es el autoempleo, el establecimiento de contratos con empresas a través de plataformas online, que genera ganancias para las personas como para la empresa/plataforma sin que esta reconozca una relación laboral ni brinde beneficios de seguridad social o de ningún otro tipo. Empresas como Uber, UberEats, Rappi, Didi y otras se presentan con mayor visibilidad. Pero también es el caso de sitios como OnlyFans donde el sitio opera principalmente a través de contenido audiovisual y que es reconocido principalmente por la distribución de contenidos de índole sexual sin que esto sea necesario, o declarado para la operación en el sitio, por lo que puede alojar muchos más contenidos que aquellos relacionados con el trabajo sexual (Fig. 13) . El uso que Luz hace de esta tecnología parece no centrarse en contenidos sexuales y parece incluir temas sociales, entre los que se encuentra su entrevista con Memo. La relación de Luz hacia los desarrollos tecnológicos parece tener una dimensión de agencia y autodeterminación como la que se plantea en el manifiesto xenofeminista (Cuboniks, 2015).



Fig. 13 Traficantes de Sueños. La plataforma ficticia, LiveNode, es análoga de plataformas actuales relacionadas con la industria del entretenimiento sexual como Only Fans.

La relación de Memo hacia la tecnología es una donde a pesar de tener conocimientos sobre tecnologías informáticas parece tener una especial dificultad respecto a los nodos,

tecnología clave en la película. Siendo Luz la persona responsable de la instalación de dichos nodos en su cuerpo. La escena donde Luz instala los nodos en Memo es una donde no sólo Luz es mostrada en una relación más cercana con la tecnología, sino que presenta una inversión de los papeles estereotípicos cuando Luz literalmente penetra a Memo para instalar los nodos en su carne. El objetivo de Memo, al instalarse estos nodos, es poder trabajar en un centro conocido como *Sleep Dealer*, mismo que da título a la película en los países angloparlantes. En estos centros, diferentes trabajadores operan equipos de construcción y otras máquinas en los Estados Unidos de América sin cruzar la frontera, este proceso es desgastante y consume a los trabajadores hasta el colapso, además presenta múltiples riesgos a la salud.

El acercamiento que tiene Memo hacia el trabajo y la tecnología es uno distinto al que muestra Luz. Una diferencia es la forma en que son explotables los cuerpos, la cual parece evidenciar una brecha de género, en tanto que Luz refiere que una de las principales opciones para ella en el uso de los nodos es el trabajo sexual, Memo encuentra muchísimo más inmediato el trabajo en la construcción. La constante aparición de un bar donde se ofrecen servicios cibersexuales, visiblemente por mujeres, enfatiza esta forma de explotación separada por el género. Otra diferencia importante en el acercamiento al trabajo y la tecnología es que en tanto que se puede asumir que Luz está buscando nuevas formas de uso de plataformas y aumentaciones corporales cibernéticas ya existentes que se asocian al consumo patriarcal, Memo busca estos implantes con la finalidad de incorporarse a un modelo de explotación bien establecido. El trabajo de Memo en el *sleep dealer* remite hacia la racialización de las personas de Latinoamérica, pero principalmente de México por su cercanía, como una fuerza de trabajo económica y descartable (Fig. 14). El trabajo de construcción, que acerca a los trabajos de la población migrante en EE. UU., es realizado de forma remota desde México,



Fig 14 Traficantes de Sueños. La instalación donde labora memo es una forma de abordar problemáticas como la racialización de lxs mirantes latinxs en EEUU.

obteniendo así los beneficios de la mano de obra migrante sin tener que conceder acceso a sistemas de seguridad social, a la ciudadanía, e incluso al país donde desarrollan sus labores. Este modelo de trabajo a distancia es uno que actualmente ya está en operación a través de diferentes empresas, como son las dedicadas a la síntesis de medios y las de asistencia remota.

El tercer personaje relevante a la trama es Rudy, el presenta otra dinámica al relacionarse con el trabajo y la tecnología, pues es el piloto del dron que mató al padre de Memo. Rudy, quien también es latino es presentado desde un espacio de privilegios y que trabaja para una organización militar. El caso de Rudy presenta un acercamiento distinto al que tienen Memo y Luz respecto a la tecnología, pues en su caso el acceso a esta parece algo dado y su labor se relaciona con la ejecución y mantenimiento de los sistemas de opresión y disciplinamiento. Situación que cambia al acceder al contenido que ha grabado de sus encuentros con Memo.

La relación de los tres personajes es una que está mediada por el personaje de Luz, y su uso y agenciamiento de las tecnologías disponibles. Luz, aunque no es el personaje principal, es uno que cataliza la historia desde una feminidad con nuevas representaciones, ya que no es a través de las figuras clásicas como la femme fatale, la doncella en peligro, o una representación maternal o monstruosa. El filme se vale de la agencia tecnológica y capacidad de empatía y autodeterminación en Luz para apoyar a la historia. La representación de lo masculino y lo femenino fuera de los cánones normativos está también presente en la relación erótico-afectiva que surge entre Luz y Memo, llegando a ser señalado en los diálogos, que “ella es la que lleva los pantalones”. La posición narrativa que ocupa Luz en *Sleep Dealer*, representa diversas dinámicas de realidades sociales y tecnológicas que pueden ser reimaginadas en las diferentes dinámicas de género que surgen. Es en estos sitios donde emerge la posibilidad de encontrar nuevas formas de hacer frente a las desigualdades y de repensar el cuerpo, sus tecnologizaciones, y sus vivencias.

4.3 Conclusiones de diagnóstico

Dentro de la revisión fílmica, y en particular en aquellas obras que son rescatadas en este documento, es posible ver que sí existen representaciones en la cinematografía *cyberpunk* que exponen, extrapolan, y critican diversas propuestas alrededor de las dinámicas de género. Aunque la mayoría de las obras de este género representan estereotipos y conductas patriarcales, existe una cantidad creciente de películas que permiten lecturas que deconstruyen estas perspectivas dominantes. Las obras que aborda este documento son producidas entre 1995, y 2019, periodo posterior al auge que describe la relación cuantitativa usada para estimar la relevancia cultural de este género cinematográfico. Es probable que esta creciente presencia de textos no patriarcales en los filmes actúe como un reflejo del crecimiento en la visibilización de discursos no patriarcales en la realidad.

En estas representaciones la tecnología puede hacerse visible mediante varias formas, principalmente en las figuraciones que se pueden formar a partir de la relación directa que tiene con los personajes, la relación que tiene con el ambiente donde emergen y se desarrollan estos personajes, y de muchas otras relaciones que se desenvuelven las diferentes narrativas en los filmes. De entre estas muchas figuraciones y relaciones que se pueden leer de las representaciones, puede emerger y ser leída en términos de la relación que guarda con escenario de las películas y el marco de representación social. Lo que puede interpretarse en películas como *Tank Girl*, y *Advantageous*, como una crítica del proyecto humanista y posthumanista. En *the Congress*, y la trilogía *Matrix*, el régimen fármaco-pornográfico y la matriz de sujeción heterosexual. Y en *Terminator: Dark Fate*, y *Sleep Dealer* como un sistema capitalista, patriarcal y opresor.

Las figuraciones que se pueden aproximar desde las relaciones que establecen los personajes con la tecnología parecen estar más relacionadas con diferentes posiciones identitarias expresadas a través de micropolíticas corporales. En las obras revisadas en este documento, la tecnología se acerca a los personajes de diferentes formas en las que el género tiene una fuerte influencia. *Tank Girl* representa esto a través de la fusión de los feminismos con lo animal como rechazo a las imposiciones androcentristas de un sistema patriarcal. La

trilogía *the Matrix* representa la emergencia de una subjetividad trans en una interfaz computarizada. En el caso de *Sleep Dealer* y *Terminator: Dark Fate* nos encontramos ante una representación de mujeres que viven en la carne las ideas de agenciamiento tecnológico propuestas por el Manifiesto *Cyborg* (Haraway, 1985). Mientras que *Advantageous* y *the Congress* nos acercan a identidades donde existe poco espacio para la subjetividad en términos de agencia tecnológica.

El tema de la agencia tecnológica es uno que aparece relevante en estas narrativas, lo cual tiene sentido si pensamos que estas representaciones se muestran en una relación tecnología género, de la que se puede apreciar una agencia tecnológica en tanto se presenten dinámicas de género más agenciadas. Por lo que podemos ver historias donde esta agencia posibilita lo que podría llamarse un final feliz, o al menos tanto como lo permiten estas historias en el caso de *Tank Girl*, *Matrix*, *Terminator* y *Sleep Dealer*. Películas como *Advantageous* y *the Congress*, nos invitan a la reflexión a través de sus finales donde la no autodeterminación en esta agencia tecnológica es manifiesta. Es a través de este aspecto, la agencia tecnológica, del que estas películas nos invitan a repensar el género, y también nuestro cuerpo y tecnología como parte de su expresión. Esta misma agencia tecnológica articula diversos lenguajes, en donde podemos reconfigurar las estrictas relaciones de género patriarcales vigentes, por otras donde las mujeres y diversidades sexo-genéricas gocen de una mayor representación y autodeterminación. De todas las formas en que se muestra la tecnología en estas obras, este el aspecto que parece quizá más relevante en la forma que cuestionan las relaciones de género.

5 Intervención

La agencia tecnológica, consiste en apropiar los conocimientos generados a un contexto de nuestra cotidianidad, en donde estos nuevos saberes puedan ser aprovechados por diferentes personas que normalmente no se considerarían en una relación cercana a estas tecnologías. La construcción de comunidades donde el acceso a los beneficios que pueden surgir del mejor entendimiento de los nuevos desarrollos tecnológicos es un aspecto

clave en la superación de las brechas que supone la dificultad de acceso a ciertos dispositivos como pueden ser las computadoras, el internet, o la recientemente masificada fabricación aditiva o impresión 3D. Frecuentemente los intentos de aproximación en estas brechas se basan en la capacitación e instrucción de más personas en el uso de estos dispositivos, sin embargo esta aproximación no genera un uso crítico de estas tecnologías y corre el riesgo de replicar los discursos y modos de uso que Donna Haraway describe como la informática de la opresión (1985). Una de las propuestas que toman cada vez mayor relevancia es aquella que lanzó Úrsula K. LeGuin y que es rescatada por Alejandra López Gabrielidis. Aquello que alguna vez nombramos como normalidad, previa a la Pandemia de CoVid-19 en las primeras décadas del siglo XXI, es un estado que se ha ido. A partir de una subversión de las ideas de Milton Friedman, quién sostiene que el cambio producido ante una situación de crisis depende de las ideas que estén circulando en el ambiente, López-Gabrielidis señala la necesidad de nuevas ficciones a partir de las cuales surjan ideas que den lugar aun desenlace que favorezca a las personas de las disidencias de sexo-género (Bestard y Sesé, 2020).

5.1 Diseño de intervención

Con el propósito de favorecer esta agencia tecnológica a un nivel micropolítico, se propuso la realización de un taller, por medio del cual se estimulará la producción de medios audiovisuales *cyberpunk*, esto con el propósito de estimular aquellas narrativas que favorezcan la agencia tecnológica por parte de las mujeres y disidencias sexo-genéricas, y al mismo tiempo favorecer la agencia tecnológica entre las personas participantes.

5.1.1 Justificación

Uno de los desafíos más importantes para los feminismos contemporáneos es la apropiación de espacios de habitabilidad para las identidades que defienden, no solamente del espacio público físico sino de los “espacios” intangibles que quedan manifestados en los medios audiovisuales, la literatura, la economía, la política, los medios de comunicación o en cualquier otra manifestación de la cultura.

La tarea de vincular el conocimiento estructurado de los feminismos con el lenguaje cinematográfico y estético del ciberpunk y generar un diálogo de interés público entre ellos es importante tanto para la creación de públicos como para el desarrollo de obras, circunstancias en las cuales se promueva la apropiación y mayor involucramiento de las mujeres, disidencias sexo-genéricas y de raza y clase en este medio audiovisual.

La apropiación del género ciberpunk por los feminismos tiene un potencial importante por varios aspectos: las temáticas del *cyberpunk* posibilitan la problematización de temas afines a los movimientos feministas, el momento histórico actual nos acerca a los escenarios que se presentan en estas producciones; derivado de esto, en la actualidad el género ha vuelto a cobrar popularidad y vigencia. Además, el desarrollo tecnológico actual posibilita que las producciones audiovisuales estén más democratizadas que en cualquier otro momento de la historia, otorgando a más personas en la cotidianeidad la capacidad de influenciar y modificar las rutas por las que los medios de comunicación masivos se dirigen y se acercan a las diversas narrativas sociales, e incluso con el poder colectivo de determinar cuáles son las narrativas vigentes.

5.1.2 Objetivos de la Intervención.

A continuación se describen los objetivos de la intervención, estos se presentan divididos en el objetivo general y objetivos específicos.

Objetivo General: Producir una consciencia activa en de los participantes del taller sobre el potencial discursivo de las obras del género *cyberpunk* para las luchas feministas contemporáneas.

Objetivos Específicos: Definir temas y conceptos de los feminismos relacionados con la tecnología (ciberfeminismo, hackfeminismo, xenofeminismo) y sus acercamientos al *cyberpunk*.

Generar una discusión crítica acerca de los cambios y evoluciones en las representaciones de género y clase en las obras cinematográficas.

Promover en los participantes el interés por los feminismos relacionados con la tecnología y las producciones culturales que se acercan a estas teorías.

5.2 Estructura del proyecto

5.2.1 Equipo de trabajo

El taller se impartirá como el segundo módulo de una intervención colectiva cuyo primer módulo corresponde a contenido ajeno a esta investigación. Tomando en cuenta lo anterior, el equipo de trabajo estará conformado por la investigadora como tallerista del módulo específico, una tallerista auxiliar durante las actividades del módulo, y la doctora Martha Patricia Medellín Martínez como facilitadora del vínculo con la institución en la que se impartirán los talleres.

5.2.2 Beneficiarios

Los beneficiarios directos de la intervención son los participantes en el taller, que será impartido dentro del marco de las actividades académicas de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), y contará como parte de sus participantes a los alumnos de la materia optativa Arte y Género de la Licenciatura en Artes Plásticas de la Facultad de Artes, además estará abierto al público en general que complete la previa inscripción vía electrónica.

El taller contempla un máximo de 30 participantes.

5.2.3 Lineamientos de la intervención

El taller se ha planeado para su realización online. Contará con una duración de veinticinco horas, requiriendo veinte horas no presenciales para la revisión de materiales y contemplándose dos sesiones de videoconferencia de máximo dos horas y media de duración, una sesión por semana, y se impartirá los lunes 23 y 30 de noviembre del 2020.

5.2.4 Plan general de implementación

A continuación se describe el plan general de implementación. Se presenta dividido en las sesiones presenciales de la intervención y las tareas no presenciales requeridas.

5.2.4.1 Primera sesión

Se aplicará una entrevista semi-estructurada grupal con fines de diagnóstico del acercamiento de los participantes a los temas a abordar.

Se expondrán los conceptos de ciberfeminismo, *cyberpunk* y el potencial discursivo del cine como motor de representaciones sociales en la cultura, además de su relación con las otras artes discursivas.

Se discutirá el Manifiesto *Cyborg* propuesto por Donna Haraway (1985), de acuerdo con sus postulados y su relación con el contexto sociopolítico actual y diversas obras de ficción *cyberpunk*.

5.2.4.2 Segunda sesión

Se realizará un análisis interpretativo de algunas obras representativas del género *cyberpunk*. Las obras para revisar en el taller serán “*Tank Girl* (1995)”, “*Strange Days* (1995)”, “*Matrix* (1999)”, “*Advantageous* (2015)”, “*Terminator: Dark Fate* (2019)”.

Se recibirán los trabajos elaborados durante el taller para su evaluación.

5.2.4.3 Tareas no presenciales a realizar durante el taller

Se revisará el Manifiesto *Cyborg* (Haraway, 1985) para su posterior discusión en la primera sesión online.

Se elaborará una obra en la que sinteticen su aprehensión de los temas del taller, y propongan una aproximación al *cyberpunk* en el lenguaje de su preferencia. Ya sea obra plástica, visual o literaria en la que se problematicen las nociones de identidad sexo-genérica hegemónica, así como un texto explicativo de la misma.

En el caso de las obras plásticas se requiere de su documentación a través de fotografías o video. Para las obras visuales se contemplan como video, fotografía o dibujo. En el caso de

las obras literarias se sugiere una extensión de 1 a 2 cuartillas. En todos los casos, se requiere un texto adicional explicativo que acompañe a la obra.

5.3 Resultados y discusión sobre la intervención

5.3.1 Acerca de la realización del taller

Para la realización de esta intervención fue llevado a cabo el taller “Representaciones de lo trans y de lo *cyborg* en el cine” el cual fue llevado a cabo en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Este contó con la asistencia de los alumnos de la materia optativa “Arte y Género” de la Licenciatura en Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la UABC. Así mismo la convocatoria fue abierta al público en general, previa inscripción vía correo electrónico. Con el objetivo de brindar una difusión adecuada de esta convocatoria se realizó un cartel publicitario (Fig. 15.)



Fig. 15 Cartel Publicitario para la difusión del taller

La convocatoria fue abierta el 20 de octubre de 2020, siendo el principal medio de difusión la publicación del cartel en diferentes redes sociales, encontrando un mayor alcance a través de la página de Facebook, Representaciones Trans y *Cyborg* en el Cine. El medio de informes, registro e inscripción el e-mail representaciones.trans.cyborg@gmail.com.

Inicialmente fue contemplado un cupo de 20 participantes, con el objetivo de evitar la saturación y favorecer un intercambio de ideas dinámico, sin embargo, el taller presentó una demanda tal que se amplió la capacidad a 30 participantes, cupo que fue alcanzado el 22 de octubre de 2020, dos días después del lanzamiento de la convocatoria; por lo que fue necesaria la redacción de un correo de agradecimiento y notificación de cupo lleno para las personas que solicitaron inscripción posterior al lleno de cupo.

Cabe mencionar que originalmente el proyecto de intervención fue planeado para realizarse de manera presencial, sin embargo, el alcance a nivel de pandemia del brote de COVID-19 impidió esta modalidad. Tanto por razones de seguridad para lxs participantes y para la investigadora, así como por disposiciones gubernamentales, el diseño de la intervención fue modificado para su realización online. Aunque esto inicialmente fue considerado como un obstáculo, la realización online del taller permitió la participación de personas de diversos estados del país, e incluso de diferentes países con lo que el taller alcanzó, si bien de manera modesta, una escala intercontinental. Aunado a esto, la investigadora considera que la realización online de la intervención brindó un mejor aprovechamiento de los temas explorados y tratados en la investigación, y generó una mayor concordancia respecto de una modalidad presencial. Adicionalmente, se optó por utilizar la plataforma jitsi (meet.jit.si) para promover el uso de plataformas y software libre, en concordancia con los valores de la investigadora y el presente trabajo.

Este taller fue realizado en colaboración con la C. Felipe de Jesús Lara Trenado, estudiante de la Maestría en Estudios de Género de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. En esta colaboración se trabajaron dos módulos correspondientes a la línea de investigación de la compañera colaboradora y a la línea de investigación presentada en este trabajo. Dichos módulos constaron de dos sesiones cada uno, el módulo concerniente a la presente investigación fue guiado por el programa mostrado en la tabla 5.1, el programa completo del taller se puede encontrar en el anexo de este documento. El taller fue realizado del 26 de octubre al 30 de noviembre de 2020, las sesiones a cargo de la investigadora fueron realizadas el 23 y 30 de noviembre.

Cuadro 5.1 Programa del Módulo Realizado en el Taller de Intervención

Módulo	y	Escapar del Patriarcado: Reimaginar el mundo a través del <i>cyberpunk</i>
Título		

Investigadora	Raúl Alejandro Lechuga Rodríguez		
Encargada			
Lectura	"El Manifiesto <i>Cyborg</i> " - Donna Haraway (1985)		
Requerida			
Lecturas	"Xenofeminismo: Una política por la alienación."- Laboria Cuboniks (2015)		
Recomendadas	"Xeros + Ones" - Sadie Plant (1997)		
Filmografía	"Tank Girl"- Rachel Talalay (1995)	"Strange Days"-	
Revisada	Kathryn Bigelow (1995)	"Matrix"- Lana & Lily	
	Wachowski (1999)	"Advantageous"- Jennifer Phang (2015)	
	"Terminator: Dark Fate"- Tim Miller (2019)		
Primera Sesión.	"Lxs <i>cyborgs</i> como figura de emancipación del patriarcado en la ciencia ficción y		
Título y	en	las	sociedades contemporáneas"
Actividades	Presentación y discusión de la lectura requerida.		
Segunda	"Representaciones <i>Cyborg</i> en la pantalla. Problemáticas de género actuales y		
Sesión. Título y	respuestas	creativas	en el cine <i>Cyberpunk</i> "
Actividades.	Discusión de la filmografía revisada, conclusiones.		
Evaluación.	Realización de diferentes obras breves, literarias, gráficas o plásticas.		

Elaboración propia 2021.

5.3.2 Acerca de las expectativas, ideas y consideraciones previas

Durante la primera sesión de la intervención, se realizó una entrevista semiestructurada de forma grupal, con la finalidad de conocer a lxs participantes, así como sus conocimientos previos al taller y sus expectativas. Una de las metas fue permitir una

mejor estrategia para alcanzar los objetivos de la intervención, así como establecer un punto de referencia que sirviera para evaluar el cumplimiento de los objetivos. La guía a partir de la cual se condujo esta entrevista se encuentra en el anexo.

Esta entrevista reveló cierta heterogeneidad en el grupo, ya cuatro de lxs participantes manifestaron tener experiencia previa o cursar algún programa relacionado con la creación de productos relacionados con la ciencia ficción o el *cyberpunk*. Una participante manifestó conocer el tema únicamente por las referencias estéticas, sintiendo un rechazo por este tipo de narrativas al considerarlas violentas y producidas a partir de la mirada masculina:

No me había interesado ver películas de ese género porque no son de mi agrado, se me hacen muy agresivas y no disfruto ese tipo de temática, pero puedo entender que hay una mezcla muy interesante entre alta tecnología y baja calidad de vida (Participante #2).

La mayoría de lxs participantes declararon no conocer a profundidad el tema, a pesar de tener un interés en el mismo. Esta situación se abordará con mayor detalle en el apartado 5.3.3, concerniente al análisis cuantitativo de los resultados.

Durante la entrevista, se realizaron algunas preguntas con la intención de examinar la relación percibida entre los feminismos y las obras *cyberpunk* o de ciencia ficción en los participantes, obteniendo dos respuestas en total, ambas relacionadas con la tecnología y la ciencia ficción. Siendo una respuesta la película “Libre y alborotada”, basada en hechos reales y relacionada con el ámbito de los blogs y foros en internet. La otra película mencionada fue “The Stepford wives”, obra perteneciente al género de ciencia ficción. Estas respuestas, sin embargo; pudieron haber presentado un sesgo al conocer lxs participantes la temática del taller y orientar sus respuestas hacia este contexto.

Otro de los aspectos, que se consideraron para la evaluación, fue la relevancia de la ciencia ficción para los movimientos de lucha social, y en particular para los movimientos feministas. Obteniendo la única respuesta por parte de un participante varón, quien había manifestado estar familiarizado previamente con la ciencia ficción.

Yo soy varón, pero gracias a leer ciencia ficción de mujeres he cuestionado mis privilegios. Gracias a dos antologías de ciencia ficción feminista entendí por qué pelean. Casi siempre [en la ciencia ficción] se quedan con la parte de las naves que explotan y se pelea con los robots, pero hay otra parte que nos cuestionan qué es ser humano, qué es lo que nos hace diferente al otro, a la otra (Participante #11)

Finalmente, se buscó evaluar el conocimiento de lxs participantes respecto de los feminismos relacionados de manera positiva con la tecnología. A este respecto, una participante manifestó haber generado un interés al conocer el programa del taller y haber realizado una breve investigación por su cuenta. Otra participante refirió no estar familiarizada con estas corrientes feministas, aunque reconoció la relevancia del involucramiento tecnológico por parte de estos movimientos en momentos de confinamiento social como el derivado de la emergencia sanitaria surgida en 2019 por COVID-19.

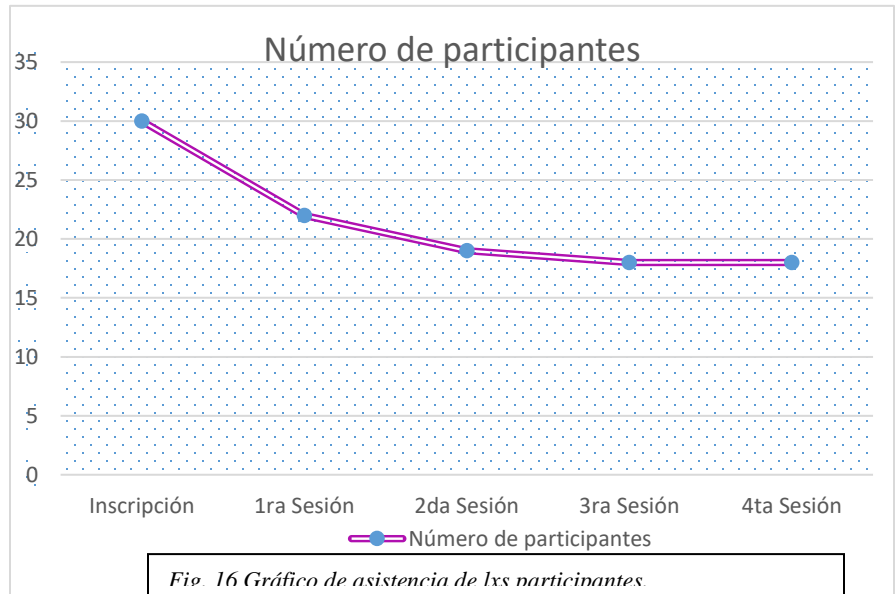
En estos momentos, en los que no se puede salir y que siguen pasando tantas cosas, los medios y la tecnología han ayudado muchísimo, son nuestro principal medio de difusión, siento que tuvieron en algún momento su importancia, pero ahorita más para seguir todas estas luchas. Aparte es un medio muchísimo más accesible, puede que estés en tus redes sociales y te salen este tipo de notas o artículos que facilitan que las personas lo puedan conocer (Participante #12)

Uno de los posibles sesgos detectados dentro de la entrevista es que, al realizarse el taller en el marco de una asignatura de formación universitaria, numerosxs participantes adoptaron una actitud académica hacia el taller y comenzaron a investigar temas relacionados a modo de preparación para la intervención. Así mismo, también algunxs de lxs participantes expresaron no tener un interés en el tema de manera previa, situación aparentemente desfavorable, pero que permitió que personas que no se habían inclinado a profundizar o investigar en estas áreas, generaran un interés posterior a la intervención. Lo que contribuyó que el taller tuviera un alcance mayor del que habría tenido de sólo acudir personas que ya estuvieran familiarizadas o interesadas en la ciencia ficción y el *cyberpunk*.

5.3.3 Resultados cuantitativos

A continuación, se presenta el análisis cuantitativo de los resultados del taller, este se presenta a partir de las personas asistentes, las personas que presentaban una familiarización previa con los temas del taller y las personas que demostraron haber aprehendido los conocimientos generados a partir del mismo.

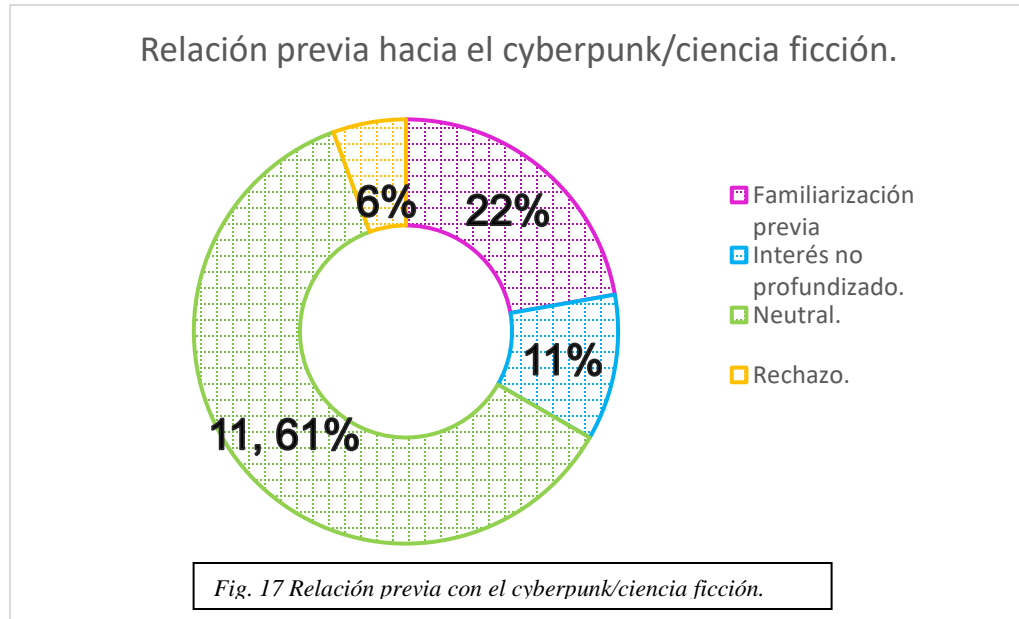
El taller presentó un total de inscripciones correspondiente a 30 participantes, 12 de estxs alumnxs inscritos en el curso académico dentro del cual se realizó la intervención. Al inicio del taller se



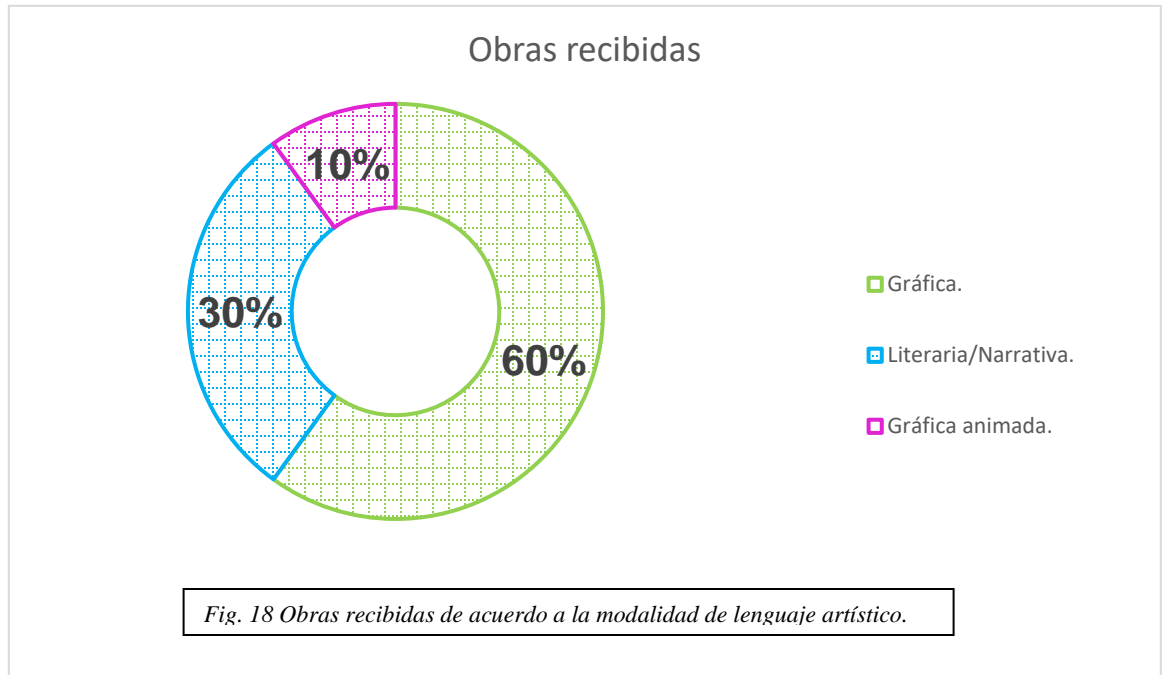
presentaron 22 participantes, y 18 finalizaron el taller. Durante la realización de los módulos del taller a cargo de la investigadora, estuvieron presentes lxs 18 asistentes que finalizaron. (Fig. 16)

Respecto a la familiarización previa, cuatro (4) de lxs asistentes manifestaron estar familiarizadx con el tema de la intervención de manera previa, tres (3) varones y (1) mujer. Dos (2) personas manifestaron su interés por el tema, aunque señalaron no tener una familiarización previa. Una (1) participante manifestó que las temáticas del taller le generaban cierto rechazo. El resto de los participantes, 11, no manifestó alguna opinión

previa hacia los temas del taller, por lo que se asume una actitud neutral por su parte. (Fig. 16)



Al finalizar el taller se solicitó de manera no obligatoria una breve composición, ya sea literaria, ilustración o plástica, en el que lxs participantes expresaran los conocimientos adquiridos durante el taller. Adicionalmente, se solicitó un texto acompañante en el que se explicitara el contenido de la obra, así como los comentarios respecto del taller. Se recibieron diez (10) obras en total, las cuales fueron enviadas por ocho (8) participantes. De estas, seis (6) corresponden a ilustraciones, tres (3) a composición literaria/narrativa, y una (1) a ilustración gráfica animada en formato GIF. Cabe resaltar, que la participante que manifestó su rechazo previo hacia la temática participó con dos (2) obras, una (1) ilustración y una (1) composición literaria. (Fig. 17)



5.3.4 Resultados cualitativos.

La evaluación cualitativa de los resultados se realizó a partir de los trabajos y comentarios recibidos y las intervenciones realizadas por lxs asistentes durante el taller, y en función de los objetivos planteados.

El objetivo general bajo el cual fue guiada esta intervención busca producir una consciencia activa en los participantes del taller sobre el potencial discursivo de las obras del género *cyberpunk* para las luchas feministas contemporáneas. La investigadora considera que esta meta fue alcanzada, al menos de manera parcial, el criterio bajo el cual se considera esto es la cantidad y la calidad de las obras entregadas, que si bien lxs participantes que enviaron sus trabajos fueron poco menos de la mitad el involucramiento de estos produjo obras que reflejaron la discusión generada en el taller y en algunos casos la producción de más de una obra por participante. A continuación, se rescatan algunas de las obras presentadas por lxs participantes, a consideración de la investigadora, aquellas que permitían observar de manera más clara los temas y diálogos que se abordaron desde el taller.

Uno de los trabajos enviados fue una ilustración animada en formato gif (Fig.18), respecto de la cual la autora comenta:

Tenemos el poder de proyectar una misma identidad, pero variada, indefinida fragmentada y si se quiere, la deseada y transformada de nosotrxs: en sitios, fotos, publicaciones, likes y cosas guardadas y es algo que no se lee como un todo más que en código cibernético (los códigos que se muestran son extractos de mi perfil en facebook e instagram).

Es el poder sumergirnos en un espacio que no entendemos del todo pero es nuestro y a la vez de todxs. No vemos cómo nos sumergimos en él pero nos convertimos en parte de y pensamos constantemente dentro de él.

Y en ese espacio podemos irrumpir (por ello la introducción del glitch) si se quiere, en una forma de revelación y quiebre de lo regular y lo que espera a que sea de alguna manera irrumpido por nosotrxs (Participante #16)

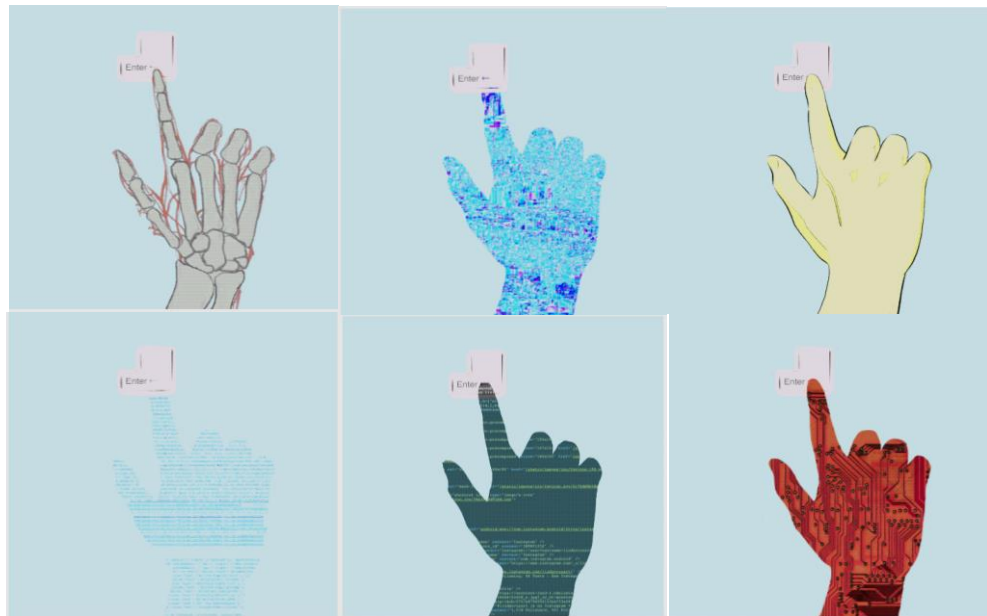


Fig. 19 Sin título. Gif realizado por la participante #16. (Detalle)

Esta obra se relaciona con uno de los objetivos específicos de la intervención. Que fue definir temas y conceptos de los feminismos relacionados con la tecnología y sus acercamientos al *cyberpunk*. A través de este GIF, se expresa la necesidad de hacer una agencia tecnológica a través de los sitios de redes sociales. En esta obra, además se puede leer la inscripción de los procesos de cyborguización en el cuerpo, a través de la representación de la mano como un elemento corporal constituido por diferentes códigos informáticos, así como representaciones leídas desde lo biológico.

Otro de los trabajos recibidos que se enlaza con este objetivo fue “¿Qué soy?” (Fig. 19). En esta obra se pueden observar temas relacionados al cartesianismo y a la apropiación tecnológica. La autora de este trabajo envió una composición literaria de la cual se presenta el siguiente extracto.

Entonces si pudieras verte de cual forma ¿Qué apariencia tendrías, seguirías teniendo la misma apariencia que tienes ahora, el mismo cuerpo, sexo, genero?, todos al menos una vez en la vida deseamos vernos de una forma diferente a la que nos vemos, sabiendo esto porque juzgar la apariencia de los otros, no todos somos lo que queremos (Participante #2).

En la obra “¿Qué soy?” Observamos un cuerpo en constante recodificación, y compuesto no en una totalidad, sino en diferentes parcialidades que se encuentran en un entorno tecnologizado representada por las montañas de componentes electrónicos en el horizonte. Además, este cuerpo se encuentra en un constante diálogo con el ciberespacio, la nube, donde le es posible reconstruir su identidad de manera que dialoga de una forma inmaterial con el cuerpo, y le permite reconstituirse de diferentes formas.



Fig. 20 “¿Qué soy?”. Ilustración realizada por la participante #2 del taller.

La problematización del dualismo naturaleza/cultura pudo ser observada a través de una ilustración realizada en acuarela. Esta obra sin título se presenta en la figura 20. Citando a su creadora:

[...] En esta pintura, acuarela sobre papel algodón, busco representar el balance entre la naturaleza y el género *cyberpunk*, me pareció una propuesta interesante pensar esta relación como un nacimiento, se trata de un vientre que contiene formas, formas irregulares con colores brillantes que intensifican el protagonismo del embrión, use como referencia la reflexión que hicimos en una de las sesiones sobre las películas que se nos dio la oportunidad de revisar y pues este fue mi resultado, lo humano dentro de lo caótico y futurista.



Fig. 21 Sin título. Acuarela sobre papel algodón realizada por la participante #13.

Es tanto artificial como orgánico, la fragilidad humana en todos sus aspectos rodeada de la agresividad del crecimiento, [...] el concepto del futuro y la evolución mecánica (Participante #13).

En esta obra, el surgimiento de lo que llamamos futuro, es representado a través de un proceso de gestación, la representación de lo cyborg es representada a través de la codificación de los colores, entre aquellos colores cálidos usados para representar a lo humano, lo natural y lo salvaje, y los colores fríos usados para representar lo tecnológico. Esta codificación de colores alrededor del embrión remite a la generización femenina que los

hombres han otorgado a la tecnología, en la que al igual que la naturaleza se le ha representado como un territorio a explorar por los hombres, y que corresponde valores asignados a las mujeres y lo femenino. Mientras que la naturaleza es representada como salvaje, indómita y fértil, a la tecnología se le representa como ordenada, servil y eficiente, es a través de un nuevo entendimiento de los procesos de cyborguización que podemos crear nuevas ficciones que escapen a esta representación generizada de lo natural y tecnológico.

Otro de los trabajos en modalidad de ilustración presentada se relaciona con la comunidad LGBTIQ+, la obra titulada “regenerate, girl (san sebastián)” aborda iconografía de la religión católica y la traslada a un contexto *cyborg* y la reapropiación de las tecnologías de opresión (Fig.21). En palabras de su autor expresa lo siguiente:

Hice este [...] dibujo llamado "regenerate, girl (san sebastián)" en referencia a la influencia visual y cultural que tiene el mártir San Sebastián en la comunidad LGBTIQ+, siendo considerado incluso patrono de la comunidad. He interpretado lo *cyborg* como un replanteamiento de nuestra comprensión del ser a través de las tecnologías que son tanto útiles para ayudarnos a vivir como para destruirnos. Mi San Sebastián, en lugar de sucumbir ante las flechas enterradas en su cuerpo, las toma como parte de su sistema, regenerándose, y su cuerpo con él...o ella (Participante #15).

La obra “regenerate girl” aborda un tema muy recurrente en los discursos tecnofeministas, que es la subversión del orden teológico que se oculta en las ciencias y tecnologías desarrolladas por diferentes hombres. En esta obra, las flechas pueden ser leídas como la representación de diferentes tecnologías destinadas a la opresión de los cuerpos., y son recodificadas como parte de una ruptura del

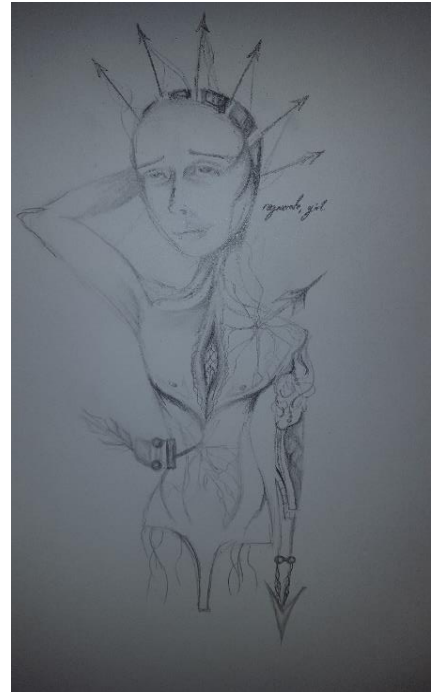


Fig. 22 “regenerate, girl (san sebastián)”. Ilustración realizada por uno de los participantes.

heterocissexismo. Otro aspecto importante, es la recodificación de las tecnologías militares hacia la estética, considerada una vanidad por los estándares utilitaristas que se usan para el disciplinamiento de los cuerpos, y a partir de los cuales se desarrollan ideas relacionadas la reproducción de los cuerpos como único destino de las personas.

En los trabajos que se presentaron en modalidad literaria/narrativa se presentaron historias que presentaban personajes disidentes de género, así como personajes mujeres en posiciones de liderazgo y resistencia.

Este lugar es donde vive CRO89.2 SU elle desde que tiene uso de razón su familia y comunidad han sido rezagades, Su madre (ahora desaparecida) quien lideraba un grupo rebelde que protegía a los demás de las limpias de cuarentena de donde que casi nadie volvía, 3 años que nadie sube de su grupo, eran la primera línea en el cirulo de seguridad, ahora CRO89.2 SU y otros formaron un nuevo grupo de primera línea, con una nueva encomienda, reencontrar a las personas desaparecidas infiltrándose en las ciudades burbuja (Participante #11).

En este fragmento, del trabajo “Ciudad Pantalla 3000” se puede apreciar además el uso de lenguaje incluyente. En este cuento corto, se hace también alusión a los estándares de belleza colonialistas:

La ciudad nube es aquel entorno donde la gente se cree segura y ensimismada ignora lo que ocurre en el mundo exterior. [...] elegidos además de por su poder adquisitivo, por una serie de parámetros de belleza aceptada, perfiles muy específicos que se crearon a partir de estudios de los medios pensando en que fuera siempre gente que los otros desearan o envidiaran, por lo físico o por la personalidad. [...] La comunidad de afuera, se conformaba por todos aquellos que no entraron en esos parámetros, además de gente que rechazan a diario (Participante #11).

Otra de las obras narrativas presentadas titulada “Soy yo y nadie más”, aborda situaciones como el borramiento identitario desde la otredad:

Por supuesto se refieren a mí, una persona que conoce a todos y a nadie a la vez, quien se esfuerza por acercarse y comunicarse con los demás, pero solo termina por ser rechazada ante los distintos grupos sociales de la comunidad. Un ser que piensa que tal vez nació en el tiempo equivocado, que no encaja en ningún espacio que considere pertenecer, un organismo que parece no existir entre los demás. [...] Siempre es igual, no tengo a donde ir, no tengo que más hacer, no hay un lugar al cual más pertenecer, soy una persona que no cree tener una identidad (Participante #18).

En esta historia, se propone una resolución en la posibilidad de crear una comunidad con una identidad propia a partir de la figuración del *cyborg*:

Me detuve al percatarme de una joven que se sentaba desolada en una de las mesas, me dirigí hacia ella y noté un pequeño engranaje, me senté a su lado y saludé, en un inicio sintió miedo, pero al ver mi aspecto levanto su mirada. [...]

Al escuchar aquellas palabras observe mi reflejo sobre el barniz de la mesa, mi rostro parecía una máquina, pero mi mirada denotaba humanidad, se admiraba un alma, un alguien. Comprendí así que al fin había encontrado lo que tanto buscaba, existir, encajar en este espacio, descubrí mi identidad. Entendí que solo soy yo y nadie más (Participante #18)

A través de estos trabajos, lxs participantes no sólo abordaron la temática del taller, sino que plasmaron cómo estos temas se involucran en el desarrollo de sus subjetividades y se crearon obras que involucran lenguajes de significación previos en lxs participantes, así, la investigadora considera que hubo una genuina integración de los conocimientos generados en el taller por parte de lxs asistentes. Situación que se relaciona con uno de los objetivos específicos de la intervención, que fue promover en los participantes el interés por los feminismos relacionados con la tecnología y las producciones culturales que se acercan a estas teorías.

Uno de los objetivos que no se consideró como alcanzado fue generar una discusión crítica acerca de los cambios y evoluciones en las representaciones de género y clase en las obras cinematográficas, considera que no se produjo un diálogo suficiente para generar conocimientos a partir del debate. Probablemente uno de los factores involucrados en el no cumplimiento de este objetivo fue la realización del taller a través de una plataforma online, ya que si bien presenta características que se consideraron ventajosas como el mayor alcance geográfico y la concordancia con los valores de la investigación, también entorpece la comunicación dinámica. Los principales obstáculos observados por la investigadora son las velocidades de conexión que frecuentemente entorpecen la transmisión de audio y video, por lo que no siempre es posible observar o escuchar claramente a lxs participantes que toman la palabra, adicionalmente el procesamiento de audio por parte de estas plataformas requiere una comunicación más pausada y requiere el silenciamiento de los micrófonos de lxs participantes para no generar interrupciones. Estos factores resultan detractores para las participaciones breves y comentarios tanto desde un aspecto técnico, como un aspecto motivacional. Así mismo, la falta de habituación por parte de la población en general para el uso de estas plataformas entorpece su utilización adecuada.

Una posible forma de superar estos obstáculos es utilizar los canales de texto que brindan estas plataformas además de los canales de audio y video, esto permitiría realizar participaciones breves que frecuentemente no se consideran de valor suficiente para utilizar los canales de audio y video e interrumpir el diálogo que se está llevando a cabo. Adicionalmente, las limitaciones tecnológicas y las limitaciones relacionadas con la falta de familiaridad en plataformas de videoconferencia online tienen una alta probabilidad de desaparecer conforme el uso de estas tecnologías, así como su desarrollo.

6 Conclusiones

Los cuerpos representados en la cinematografía *cyborg* y *cyberpunk* presentan dinámicas complejas, éstas reflejan distintos momentos históricos en los que han sido escritas, siendo la década de los noventa, aquella en la que ha habido una mayor producción

cyberpunk. Aunque hay una menor producción cinematográfica del género actualmente, también hay una mayor emergencia de producciones que cuestionen las narrativas patriarcales dominantes en el medio.

Estas ficciones, parecen fundirse con la realidad, ya que retratan de manera paralela diversas propuestas emergentes de diferentes luchas sociales y su estudio en la realidad material que habitamos. Sin embargo, todas las narrativas, a pesar de acercarse de manera escalofriante a nuestro panorama, se distancian de forma tal que establecen una nueva crítica o propuesta con los elementos que presentan a partir del desarrollo de sus historias.

Esta mayoría de representaciones hegemónicas, parece ser producto de acercarse al *cyberpunk* como un género basado en estructuras narrativas, más que una aproximación temática entre los límites del cuerpo y la tecnología. Ya que las narrativas del *cyberpunk* como género del cine clásico suelen insertarse en los textos hegemónicos, las historias que aquí se exponen pueden no ser consideradas directamente dentro del género. Sin embargo, de acuerdo con sus temáticas y acercamientos, podrían considerarse derivativas del *cyberpunk*, o *post-cyberpunk*.

Las aproximaciones a temas relacionados con los feminismos aparecen de diferentes formas, sin embargo, las obras rescatadas problematizan de la expresión identitaria como forma de subjetividad en términos de la habitación tecnológica del cuerpo y el ciberespacio de manera constante. En las obras rescatadas esta habitación tecnológica se hace presente a través de la agencia de diferentes procesos tecnológicos como el proyecto genómico, la avatarización, y la intervención del cuerpo en la carne. Aspectos explorados desde los tecnofeminismos como herramientas de opresión, pero también como lugares donde existe una posibilidad de acción a través de la micropolítica corporal.

En la muestra revisada se apreciaron en su mayoría narrativas patriarcales y que más que explorar el género y la tecnología, refuerzan un dualismo cartesiano que no explora el cuerpo ni la tecnología al centrarse en un mantenimiento de la conciencia de la identidad. Aunque la mayoría de las narrativas parecen tener esta aproximación. Existen historias que

cuestionan la identidad tecnológica, y la identidad generizada que otorgan una nueva relevancia posterior al auge de la década de los noventa a este género. Es posible que estas obras respondan a una mayor visibilidad de textos feministas en la vida diaria y la academia, aunque también es probable que la mayor visibilización de los textos feministas permita nuevas lecturas de estas obras sin que necesariamente hayan tenido esta finalidad.

En estas representaciones la tecnología puede hacerse visible mediante varias formas, principalmente en las figuraciones de la relación directa que tiene con los personajes, las cuales parecen estar relacionadas con diferentes posiciones identitarias ante diferentes sucesos sociales y políticos. También emergen figuraciones en la relación que tiene la tecnología con el ambiente donde se desarrollan estos personajes, y las relaciones que se desenvuelven las diferentes narrativas en los filmes. Esta puede emerger y ser leída en términos de la relación que guarda con escenario de las películas y el marco de representación social. Lo que puede interpretarse en diferentes películas como una crítica del proyecto humanista y posthumanista, el régimen fármaco-pornográfico, la matriz de sujeción heterosexual, y de un sistema capitalista, patriarcal y opresor.

El tema de la agencia tecnológica, como un entendimiento del impacto de los nuevos desarrollos sobre nuestros cuerpos, sus procesos de control y disciplinamiento, es el que aparece más relevante de manera constante en estas narrativas, ya que todas estas representaciones se muestran en una relación tecnología género, en la que una mayor habitación y agencia del género se representa a través de una mayor agencia tecnológica. Es a través de este aspecto, que el *cyberpunk* muestra representaciones de las mujeres y diversidades sexo-genéricas en dinámicas agenciadas y no hegemónicas. Si bien, la tecnología se hace manifiesta en todas estas narrativas, su relación con la habitabilidad del género surge como una donde la agencia es fundamental en la ruptura de estructuras de opresión.

Es dentro de esta agencia tecnológica que la posibilidad de romper con el cartesianismo que podría parecer asomarse en la habitación del ciberespacio. Pues si bien su habitación como forma de construcción de subjetividad pareciera ser despreciativa del cuerpo, es a

través de esta que podemos generar un diálogo con nuestro propio cuerpo, sus diversidades, resistencias y disidencias y habitarnos de una manera más apropiada de nuestro cuerpo en la carne.

Con el propósito de favorecer esta agencia tecnológica a un nivel micropolítico tanto en la investigadora como en la población general, se propuso la realización de un taller, por medio del cual se estimular a la producción de medios audiovisuales *cyberpunk*, buscando además estimular aquellas narrativas que favorezcan la agencia tecnológica por parte de las mujeres y disidencias sexo-genéricas. Es imprescindible anotar que el análisis de las representaciones sexo-genero-tecnologizadas, no conduce a una habitación del género y su relación con la tecnología por sí mismo. Y es sólo a través de su articulación en la construcción de nuevas subjetividades en la cotidianidad que su verdadero aprovechamiento puede manifestarse.

Uno de los desafíos más importantes para los feminismos contemporáneos es la apropiación de espacios de habitabilidad de los “espacios” intangibles que se encuentran en los medios audiovisuales, la literatura, los medios de comunicación o en cualquier otra manifestación de la cultura. Este taller se da a la tarea de vincular el conocimiento estructurado de los feminismos con el lenguaje cinematográfico y estético del cyberpunk y generar un diálogo de interés público entre ellos, con el objetivo de estimular la producción de nuevos productos culturales *cyberpunk*.

Este taller se realizó en una universidad pública, en el marco de una asignatura de formación, teniendo una convocatoria abierta al público en general. Durante el taller que contó con 18 participantes al finalizar se solicitó de manera no obligatoria una breve composición, ya sea literaria, ilustración o plástica, en el que lxs participantes expresaran los conocimientos adquiridos durante el taller.

Se recibieron diez obras en total, las cuales consistieron en ilustración digital animada, ilustración, y composición literaria/narrativa. En estas obras se pueden observar temas relacionados al cartesianismo, problematización del dualismo naturaleza/cultura, temáticas

identitarias de las diversidades sexo-genéricas, y del borramiento identitario desde la otredad. Un tema que surgió de manera frecuente en estos trabajos es el de la apropiación tecnológica, o del aislamiento derivado de su no apropiación. Uno de los temas que también emergió de manera repetida es la posibilidad de crear una comunidad con una identidad propia a partir de la figura del *cyborg*.

A través de estos trabajos, lxs participantes plasmaron cómo los temas abordados en el taller se involucran en el desarrollo de sus subjetividades y se crearon obras que involucran lenguajes de significación previos en lxs participantes. Así, la investigadora considera que hubo una genuina integración de los conocimientos generados durante la revisión filmográfica y en el taller por parte de lxs asistentes. Así mismo considera que durante la realización de esta revisión y taller se alcanzaron los objetivos planteados por esta investigación.

Cabe resaltar que, durante la realización de este trabajo, se presentó la emergencia sanitaria por COVID-19, por lo que la realización del taller fue a través de una plataforma online, lo que reveló algunos aspectos ventajosos como un mayor alcance geográfico y facilidad de logística en las reuniones, sin embargo, también entorpece la comunicación dinámica lo que dificulta el trabajo con grupos. Estas dificultades parecen ser solucionables en un plazo razonablemente corto de tiempo, por lo que el uso de plataformas online en el trabajo con grupos e intervención social en línea son una opción que permite su realización de manera satisfactoria.

Referencias

- Alegre, S. (2010). Mujeres en la literatura de ciencia ficción: Entre la escritura y el feminismo. *Dossiers feministes*. 14:108-128-
- Bestard, C. Sesé, M. (2020). *Cuerpo y ficción*. Barcelona: Dialica.
- Bordwell, D. (1995) *El significado del film*. Barcelona:Paidós.
- Bowler, A. (2007). eXistenZ and the spectre of gender in the cyber generation. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film* 5(2) 99-114
- Braidotti, R. (1996). Cyberfeminism with a difference. *New Formations*. 29.
- Butler, J. (2011). *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. Routledge.
- Cadora, K. (1995). Feminist cyberpunk. *Science Fiction Studies*. 22(3). 357-372
- Chilcoat, M. (2004). Brain Sex, Cyberpunk Cinema, Feminism, and the Dis/Location of Heterosexuality. *NWSA Journal*. 16(2), 156-176.
- Chimal, A. (2019). Nuevo Mapa de la Ciencia ficción en Latinoamérica. México: *Confabulario*. <https://confabulario.eluniversal.com.mx/ciencia-ficcion-latinoamerica/> [consultado el 26/11/20]
- Consalvo, M, (2003) “Cyberfeminism,” in Jones, S. (ed) *Encyclopedia of New Media*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Cregan, K. (2006). *The sociology of the body*. London: SAGE Publications Ltd.
- Cuboniks, L. (2015). Xenofeminismo: Una política por la alienación. *Xenofeminism: - Laboria Cuboniks*. https://www.laboriacuboniks.net/20150612-xf_layout_web.pdf [consultado el 22/02/12]

De Lauretis, T. (1987). *Technologies of gender*. United States of America: Indiana University Press.

De Lauretis, T. (1992). *Alicia Ya No: Feminismo, Semiótica*. Cine. Madrid: Cátedra.

Elliot, H. (2015). Every Killer Car in Mad Max: Furious Road Explained. *Bloomberg*. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-05-12/every-killer-car-in-mad-max-fury-road-explained>. [Consultado el 05/03/21]

Gamba, S. y Diaz, T. (2007). *Diccionario de estudios de género y feminismos*. Buenos Aires: Biblos

Gillis, S. (2007). The (Post)feminist politics of cyberpunk. *Gothic Studies*. 9(2). 7-19

Greven, D. (2017). *Queering the terminator: Sexuality and Cyborg Cinema*. Bloomsbury Academic.

Halberstam, J. (1998). *Female Masculinity*. Durham; London: Duke University Press.

Haraway, D. (1985). A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism for the 1980s. *Socialist review*. 15(2), 65-107.

Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the chtuluscene*. Durham: Duke University Press.

Hennink, M., Hutter, I. & Bailey, A. (2011) *Qualitative research methods*. London: Sage Publications.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.

Hollinger, V. (1990) Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*. 23(2). 29-44

Jodelet, D. (1986). La representación social: fenómenos, conceptos y teoría. In S. Moscovici (Ed.), *Psicología Social II : Pensamiento y vida social* (pp. 469-494). Barcelona, Páidos.

Kulat, S. (2017). La ciencia ficción en américa latina. Aproximaciones teóricas al imaginario de la experimentación cultural. *Revista Iberoamericana*, LXXXIII (259-260). 255-261.

Lavigne, C. (2013). *Cyberpunk women, Feminism and Science Fiction. A Critical Study*. McFarland & Company, Inc., Publishers

McCarron, K. (1995). Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. *Body & Society*. 1(3-4). 261-273

Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. Psychology Press. Sussex.

Person, L. (1998). Notes toward a PostCyberpunk Manifesto. *Notes toward a PostCyberpunk Manifesto*.
https://web.archive.org/web/20090823020935/http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html [Consultado el 22/02/12]

Plant, S. (1997). *Zeros + Ones: Digital Women + the New Technoculture*. Doubleday.

Preciado, B. (2008) *Testo yonqui*. Madrid: Espasa-Calpe.

Pulecio, E. (2008). *El Cine: Análisis y Estética*. Colombia:Ministerio de Cultura.

Saidi, S. & Sahibzada, M. (2020). Deconstruction of gender in post-cyberpunk literature through poststructural feminist approach. *Gender, Technology and Development*. 24(2). 236-249.

Sparling, N. (2017). La ciencia de género según Angélica Gorodischer. *Revista Iberoamericana* LXXXIII (259-260) 657-670

Stone, A. (1991). Will the real body please stand up? en Benedikt, M. (ed). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 81-118.

Villarroel, G. (2007) Las representaciones sociales: una nueva relación entre el individuo y la sociedad. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*. 17(49). 434-454

VNS Matrix. (1991). A cyberfeminist manifesto for the 21ST century. *NET ART ANTHOLOGY*. <https://anthology.rhizome.org/a-cyber-feminist-manifesto-for-the-21st-century> [consultado el 22/02/12]

Wacjman, J. (2004) *Technofeminism*. Cambridge, UK; Oxford: Polity Press

Wittig, M. (1992) *The straight mind and other essays*. London: Harvester Wheatsheaf.

Yu, Z. (2011) The culture of cyberpunk fiction: a study from the perspective of the body. *Comparative Literature: East & West*. 14:1. 127-134

Zafra, R. (2011). Un cuarto propio conectado. Feminismo y creación desde la esfera público-privada online. *Asparkía*, 22, 115-129

Películas Referidas

Blomkamp, N. (Director) & Kinberg, S. (Productor). (2015). *Chappie* [Película]. EEUU./Sudáfrica. Media Rights Capital.

Cameron, J. (Director) & Hurd, G. (Productor). (1984). *The Terminator* [Película]. EEUU. Hemdale Film Corporation, Pacific Western Productions, Euro Film Funding, Cinema '84.

Cameron, J. (Director y Productor). (1991), *Terminator: Judgement Day* [Película]. EEUU. Carolco Pictures, Pacific Western Productions, Lighstorm Entertainment, Le Studio Canal+.

Cannon, D. (Director) & Pressman, E. Lippincot, C. Marks, B. (Productores). (1995). *Judge Dredd* [Película]. EEUU. Hollywood Pictures.

Folman, A. (Director) & Elbaum, D. et al (Productores). (2013). *The Congress* [Película]. Francia, Israel, Bélgica, Polonia, Luxemburgo, Alemania. Pandora Filmproduktion.

McG. (Director) & Anderson, D. et al (Productores). (2009). *Terminator: Salvation* [Película]. EEUU. Columbia Pictures, The Halcyon Company, Wonderland Sound and Vision.

Miller, T. (Director) & Cameron, J. Ellison, D. (2019). *Terminator: Dark Fate* [Película]. EEUU. Paramount Pictures, Skydance Media, 20th Century Fox, Tencent Pictures, TSG Entertainment, Lighstorm Entertainment.

Mostow, J. (Director) & Lieberman, H. et al (Productores). (2003). *Terminator: Rise of the Machines* [Película]. EEUU. Columbia Pictures, Intermedia, C2 Pictures.

Phang, J. (Directora) & Chang, R. Jeong, K. et al (Productores). (2015). *Advantageous* [Película]. EEUU. Good Neighbors Media, D.K. Entertainment, I Ain't Palying Films.

Rivera, A. (Director) & Bregman, A. (Productor). (2008). *Traficantes de Sueños* [Película]. EEUU., México. Likely Story, This Is That Productions.

Rodriguez, R. (Director) & Cameron, J. Landau, J. (Productores). (2019). *Alita: Battle Angel* [Película]. EEUU. Lighstorm Entertainment, 20th Century Studios, Troublemaker Studios, Madhouse.

Talalay, R. (Directora) & Lewis, R. Densahm, P. Watson, J. (Productores). (1995). *Tank Girl* [Película]. EEUU. United Artists, Trilogy Entertainment Group.

Taylor, A. (Director) & Ellison, D. Golberg, D. (Productores). (2015). *Terminator: Genisys* [Película]. EEUU. Skydance Productions, China Media Movie Group.

The Wachowskis. (Directoras) & Silver, J. (Productor). (1999). *The Matrix* [DVD]. EEUU. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures.

The Wachowskis. (Directoras) & Silver, J. (Productor). (2003). *The Matrix: Reloaded* [DVD]. EEUU. Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, NPV Entertainment.

The Wachowskis. (Directoras) & Silver, J. (Productor). (2003). *The Matrix: Revolutions* [DVD]. EEUU. Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, NPV Entertainment.

Verhoeven, P. (Director) & Schmidt, A. (Productor). (1987). *Robocop* [Película]. EEUU. Orion Pictures Corporation.

Anexos

Anexo 1 Tabla síntesis para primer filtrado de obras relacionadas con el cyberpunk.

AÑO	TÍTULO	B	AÑO	TÍTULO	B	AÑO	TÍTULO	B	AÑO	TÍTULO	B
1927	Metropolis	2	1992	Fortress	1	1998	Virtual Girl	1	2005	Fragile Machine	2
1956	1984	1	1992	Freejack	4	1998	Virtual Obsession (Host)	1	2005	Puzzlehead	2
1962	La Jetée	1	1992	Lawnmower Man	4	1998	Webmaster	1	2005	The Island	1
1966	Cyborg 2087	1	1992	Nemesis	4	1999	Bicentennial Man	3	2006	Aachi & Ssipak	1
1970	Colossus: The Forbin Project	1	1992	Prototype	1	1999	eXistenZ	4	2006	Automatons	1
1971	A Clockwork Orange	2	1992	Shadowchaser	1	1999	Gundress	1	2006	Ergo Proxy	1
1971	THX-1138	3	1992	Sneakers	2	1999	Sixteen Tongues	1	2006	Magdalena's Brain	2
1973	Soylent Green	1	1992	Split Second	2	1999	The Matrix	4	2006	Paprika	1
1973	Welt am Draht (World on a Wire)	2	1992	Tetsuo II: Body Hammer	3	1999	The Thirteenth Floor	3	2006	Renaissance	3

1973	Westworld	1	1993	8 Men After	1	2000	I.K.U.	3	2006	Tank Police Team: Tank S.W.A.T. 01	1
1975	Futureworld	1	1993	Action Mutante	1	2000	No Maps for These Territories	2	2006	UFC: Toronto Cybercide	1
1975	The Stepford Wives	1	1993	American Cyborg: Steel Warrior	2	2000	The 6th Day	1	2006	Ultraviolet	2
1976	Logan's Run	1	1993	Battle Angel	1	2000	Thomas est amoureux	1	2007	Appleseed Ex Machina	1
1979	Alien	3	1993	Cyborg 2	4	2000	Virtual Nightmare	1	2007	Bekushiru: 2077	1
1979	Mad Max	1	1993	Demolition Man	2	2000	Xchange	2	2007	Nihon sakoku Chrysalis	1
1980	Altered States	1	1993	Genocyber	1	2001	Artificial Intelligence: AI	2	2007	Denno Coil	1
1980	Lathe of Heaven	1	1993	Ghost in the machine	1	2001	Avalon	3	2007	Eden Log	1
1981	Escape from New York	1	1993	Gunnm	1	2001	Beyond Human	1	2007	Slipstream	1
1981	Heavy Metal	1	1993	Robocop 3	2	2001	Electric Dragon 80,000 V	3	2007	The Gene Generation	1
1981	Looker	1	1993	TC 2000	1	2001	f8	1	2007	Vexille	1
1981	Scanners	1	1994	Cyber Tracker	1	2001	Impostor	2	2008	Babylon A.D.	1
1982	Android	1	1994	Cyborg 3: The Recycler	1	2001	Malice@Doll	2	2008	Kokaku Kidotai 2.0	1
1982	Bakuretsu toshi	1	1994	Cyborg Cop	1	2001	Metropolisu	3	2008	Real Drive	1
1982	Blade Runner	4	1994	Death Machine	2	2001	ReBoot: Daemon Rising	1	2008	Sleep Dealer	2
1982	Burst City	1	1994	Macross Plus	1	2001	ReBoot: My Two Bobs	1	2008	Tokyo Gore Police	3
1982	Kamikaze 1989	1	1994	Plughead Rewired: Circuitry Man II	2	2001	RoboCop: Prime Directives	1	2009	District 9	1
1982	Liquid Sky	3	1994	Reboot	1	2002	2009: Memories Lost	1	2009	Gamer	1
1982	Tron	3	1994	Timecop	1	2002	Armitage: Dual Matrix	2	2009	Hardwired	2
1983	Brainstorm	3	1995	Aeon Flux	2	2002	Code Hunter	1	2009	RoboGeisha	1
1983	Videodrome	3	1995	Armitage III	4	2002	Cypher	4	2009	Surrogates	3
1983	War Games	2	1995	Automatic	1	2002	Dead or Alive: Final	2	2009	Technotise - Edit I Ja	3
1984	Repo Man	1	1995	City of Lost Children	2	2002	Equilibrium	1	2009	Tetsuo III: The Bullet Man	1
1984	Runaway	1	1995	Cyber Bandits	1	2002	Ghost in the Shell Stand Alone	1	2010	Enthiran	1
1984	Terminator I	4	1995	Cyber Track	1	2002	Complex Impostor	1	2010	Mardock Scramble	2
1985	Brazil	2	1995	Ghost in the Shell	4	2002	Minority Report	3	2010	Mei Loni Ging Chat	1
1985	Megazone 23	2	1995	Hackers	3	2002	Parasite Dolls	2	2010	Repo Men	2
1985	Overdrawn at the Memory Bank	1	1995	Heatseeker	1	2002	Resurrection of the Little Match Girl	1	2010	Tron: Legacy	3
1986	Death Powder	1	1995	Johnny Mnemonic	4	2002	Returner	1	2011	Appleseed XIII	1
1986	Neo Tokyo	1	1995	Judge Dredd	3	2002	Ritana	1	2011	Priest	1
1986	Vendetta dal futuro	1	1995	Nemesis 2	1	2002	Sungnyangpali sonyeoui jaerim	1	2011	Real Steel	1
1987	Black Magic M-66	2	1995	Scramers	2	2002	Teknolust	1	2011	UCF: Abstract Messiah	1
1987	Blubbligum Crisis	1	1995	Strange Days	4	2003	Absolon	1	2012	Dredd	1
1987	Cherry 2000	2	1995	Tank Girl	1	2003	All Tomorrow's Parties	1	2012	Psycho-pass	1
1987	Robocop	4	1995	Terminatrix	1	2003	Code 46	2	2012	Thieves	1
1987	The Running Man	2	1995	Twelve Monkeys	1	2003	Heat Guy J	1	2012	Tron: Uprising	1
1988	Akira	4	1995	Virtual Assassin / Cyberjack	2	2003	Matrix: Revolutions	3	2013	Elysium	1

1988	Appleseed	2	1995	Virtual Combat	1	2003	Matrix Reloaded	3	2013	HER	1
1988	Crime Zone	1	1995	Virtuosity	2	2003	Naechureol siti	1	2013	The Congress	1
1988	Tetsuo: The iron man	3	1996	Escape from L.A.	1	2003	Natural City	2	2013	The Zero Theorem	1
1989	Cyborg	3	1996	Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace	3	2003	Paycheck	2	2013	Under the Skin	1
1989	Ganheddo	1	1996	Nemesis III: Prey Harder	1	2003	Save the Green Planet	1	2014	Appleseed Alpha	1
1989	Guinea Pig: Android of Notre Dame	1	1996	Nemesis IV: Death Angel	1	2003	Terminator 3: Rise of the Machines	3	2014	Automata	1
1989	Gunhed	2	1996	Omega Doom	2	2003	Texhnolyze	2	2015	Advantageous	1
1990	AD Police Files	2	1996	Rubber's Lover	2	2003	The Animatrix	2	2015	Chappie	1
1990	Circuitry Man	3	1996	Terminal Justice	1	2003	Wonderful Days (Sky Blue)	3	2015	Ex Machina	1
1990	Class of 1990	1	1997	Alien Resurrection	1	2004	Appleseed	3	2015	Hardcore Henry	1
1990	Cyber City Oedo 808	3	1997	Deathline	1	2004	Avatar (Cyber Wars)	3	2016	Dimension W	1
1990	Cyberpunk (documentary)	2	1997	Full Metal Yakuza	2	2004	Burst Angel	1	2016	Ghost in the Shell: The New Movie	1
1990	Hardware	4	1997	Gattaca	3	2004	Casshern	2	2017	Blade Runner 2049	1
1990	La Femme Nikita	1	1997	Johnny 2.0	1	2004	Final Cut	1	2017	Ghost in the Shell	1
1990	Megaville	2	1997	Menno's Mind	1	2004	Galerians: Rion	1	2018	Anon	1
1990	Robocop 2	3	1997	Nirvana	4	2004	Ghost in the Shell 2: Innocence	3	2018	Hotel Artemis	1
1990	Total Recall	4	1997	The Fifth Element	4	2004	Hellevator: The Bottled Fools	2	2018	Ready Player One	1
1991	Bis ans Ende der Welt	3	1998	Andoromedia	3	2004	Hikikomori: Tokyo Plastic	1	2018	Upgrade	1
1991	Eve of Destruction	1	1998	Bubblegum Crisis Tokyo 2040	1	2004	Immortal	3	2019	Alita: Battle Angel	1
1991	Naked Lunch	1	1998	Dark City	2	2004	One Point O (Paranoia 1.0)	3	2019	Human Cargo (short)	1
1991	Pinocchio	3	1998	Pi	3	2005	A Scanner Darkly	3	2019	I am Mother	1
1991	Terminator II	4	1998	Serial Experiments: Lain	2	2005	Aeon Flux	3	2019	Terminator Dark Fate	1
1991	Wax, or The Discovery of Television Among the Bees	2	1998	Skyggen	2	2005	Exterminator City	1	2020	Akudama Drive	1

Elaboración Propia 2021

Anexo 2 Tabla de metadatos de la muestra

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	PRODUCCIÓN	GUIÓN
1982	Blade Runner	Ridley Scott	Deeley, M. Fancher, H. Kelly, B.	Fancher, H. Peoples, D.
1982	Liquid Sky	Slava Tsukerman	Slava Tsukerman, C. Yuri Neyman, P.D. Marina Levikova	Slava Tsukerman, Nina V. Kerova, Anne Carlisle
1983	Videodrome	David Cronenberg	Mark Irwin	David Cronenberg

1984	Terminator I	James Cameron	Gale Ann Hurd	Ellison, H. Cameron, J. Hurd, GA.
1985	Brazil	Terry Gilliam	Patrick Cassavetti Arnon Milchan Sid Sheinberg	Terry Gilliam, Charles McKeown, Tom Stoppard
1986	Death Powder	Shigeru Izumiya	Shigeru Izumiya	Shigeru Izumiya
1987	Cherry 2000	Steve de Jarnatt	Caldecot Chubb Lloyd Fonvielle Julie Kirkham	Lloyd Fonvielle Michael Almereyda
1987	Robocop	Verhoeven, P.	Schmidt, A.	Neumeier, E. Miner, M.
1988	Akira	Katsuhiro Otomo	Kato S, Susuki R.	Hashimoto, I. Otomo, K
1988	Tetsuo: The Iron Man	Shin'Ya Tsukamoto	Shin'Ya Tsukamoto	Shin'Ya Tsukamoto
1990	Total Recall	Verhoeven, P.	Kassar, M. Vajna, A.	
1991	Terminator 2	Cameron, J.	Cameron, J.	Cameron, J. Wisner, W.
1995	Ghost in the Shell	Oshii, M.	Mizuo, Y. Matsumoto, K. Iyadomi, K.	Ito, K.
1995	The City of Lost children	Caro, M. Jeunet, JP.	Dutertre, F.	Adrien, G. Jeunet, JP.
1995	Strange Days	Kathryn Bigelow	Cameron, J. Jaffe, SC.	
1995	Tank Girl	Rachel Talalay	Lewis, R. Densham, P. Watson, J.	
1997	Gattaca	Niccol, A.	DeVito, D. Shamberg, M. Sher, S.	

1998	Dark City	Proyas, A.	Proyas, A. Mason, A.
1999	eXistenZ	Cronenberg, D.	Cronenberg, D. Cronenberg, D. Hamori, A. Lantos, R.
1999	The Matrix	Wachowski, L. Wachowski, L.	L. Silver, J.
2000	I.K.U.	Shu Lea Cheang	Takashi Asai Shu Lea Cheang
2001	Artificial Intelligence: AI	Steven Spielberg	Bonnie Curtis, John Harlan, Kathleen Kennedy, Walter F. Parkes, Steven Spielberg Brian Aldiss, Ian Watson, Steven Spielberg
2001	Avalon	Mamoru Oshii	Atsushi Kubo Kazunori Ito
2003	Matrix Reloaded	L. Wachowski, Wachowski	L. Joel Silver L. Wachowski, L. Wachowski
2003	Matrix: Revolutions	L. Wachowski, Wachowski	L. Joel Silver L. Wachowski, L. Wachowski
2003	Terminator 3: Rise of the Machines	Jonathan Mostow	Moritz Borman, Matthias Deyle, Guy East, Oliver Hengst John Brancato, Michael Ferris, Tedi Sarafian
2004	Hikikomori: Tokyo Plastic	Adario Strange	Adario Strange, Troi Torarin Adario Strange
2006	Magdalena's Brain	Warren Amerman	David Horgan, Joel Katon, Marty Langford Warren Amerman, Marty Langford
2008	Sleep Dealer	Alex Rivera	Anthony Bregman, Álvaro Curiel, Peter Klimt, Jessica Levin Alex Rivera, David Riker
2008	Tokyo Gore Police	Yoshihiro Nishimura	Yoshinori Chiba, Yoko Hayama, Satoshi Kengo Kaji, Maki Mizui

			Nakamura, Sirabella	John	
2013	HER	Spike Jonze	Megan Elison, Jonze, Vincent Landay	Spike Jonze	
2013	Elysium	Neil Blomkamp	Bill Block, Blomkamp, Kinberg	Neil Blomkamp	
2013	The congress	Folman Ari	Diane Elbaum, Grumbach, Mansuri, Samuels	Eitan Jeremiah	Ari Folman
2015	Advantageous	Jennifer Phang	Robert Chang, Jeong, Jaqueline Kim, Moon Molson, Theresa Navarro	Ken Jennifer Phang	Kim
2015	Chappie	Neil Blomkamp	Simon Kinberg		Neil Blomkamp, Terri Tatchell (F)
2015	Ex Machina	Alex Garland	Katrina Mackay, Andrew Mcdonald, Allon Reich		Alex Garland
2015	Psycho-pass	Naoyoshi Shiotani, Katsuyuki Motohiro	Akitoshi Mori, Morihiro, Masaya Saitou, Kenji Tobori	Fumi Masaya	Gen Urobuchi, Joel Bergen, Alex Muñiz, Makoto Fukami
2017	Blade Runner 2049	Denis Villeneuve	Broderick Johnson, Andrew A. Kosove, Cynthia Yorkin, Bud Yorkin		Hampton Fancher, Michael Green
2018	Upgrade	Leigh Whannell	Jason Blum, Kylie Du Fresne, Kavanaugh-Jones	Brian	Leugh Whannell
2019	I am Mother	Grant Sputore	Timothy White, Kelvin Munro		Michael Lloyd Green

2019	Alita: Battle Angel	Robert Rodriguez	James Cameron, Jon Landau, Robert Rodríguez	Laeta Kalogridis, James Cameron, Robert Rodríguez
2019	Terminator Dark Fate	Tim Miller	James Cameron, David Elison, Dana Goldberg	Billy Ray, David Goyer, Justin Rodhes, Josh Friedman

Elaboración propia 2021.

Anexo 3 Cuestionario para el análisis de personajes de David Bordwell

1. ¿Cómo son los personajes?
2. ¿Son reales?
3. ¿Qué quieren?
4. ¿Por qué hacen lo que hacen?
5. ¿Son sus acciones una derivación lógica de sus modos de ser?
6. ¿Qué dicen las acciones acerca de los personajes que las realizan?
7. ¿Cómo están relacionados los fragmentos de acción, los incidentes especiales?
8. ¿De qué modo están relacionados los personajes?
9. ¿Cuál es el tema?
10. ¿Cómo están relacionados los incidentes con el tema?

Anexo 4 Trabajos recibidos en el taller.

Ilustraciones



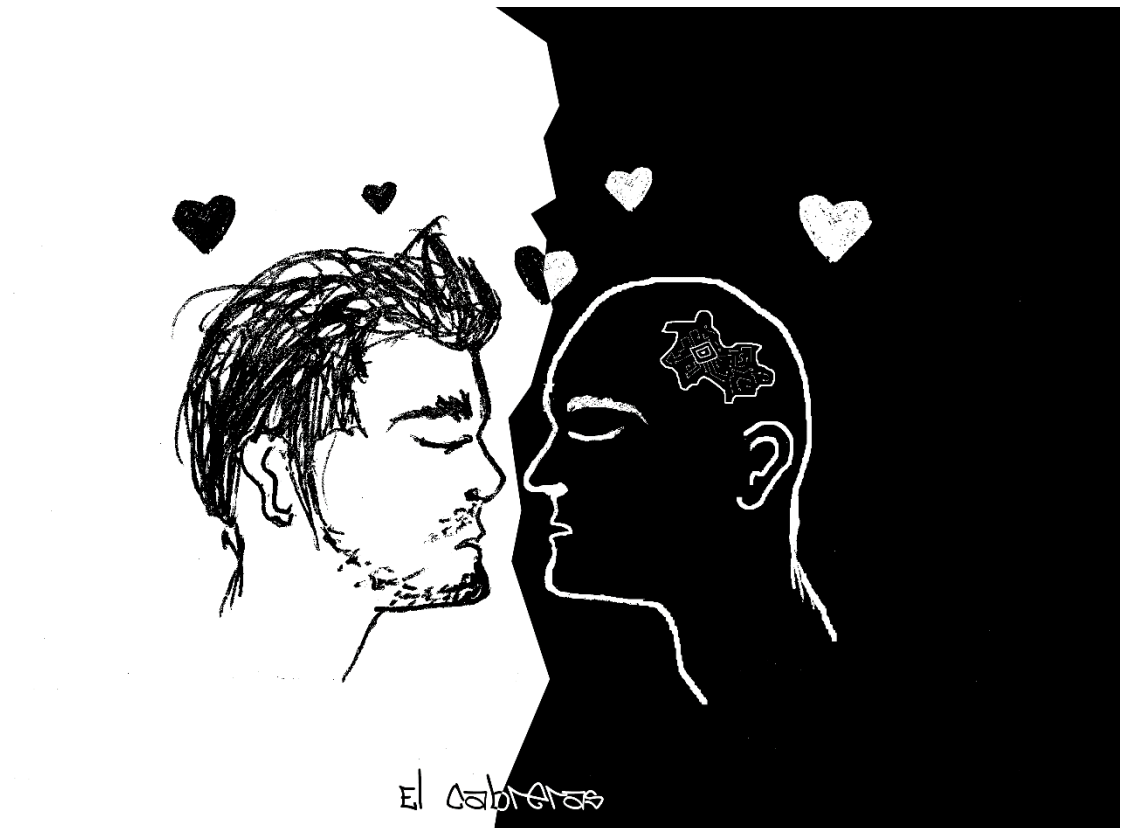
“¿Qué soy?” Obra Realizada por participante #1 del taller.



“Regenerate, girl (san sebastian)” Obra Realizada por Participante #3 del taller.



“CyborgBarbón” Obra Realizada por Participante #5 del taller.



“Besos” Obra Realizada por Participante #5 del taller.

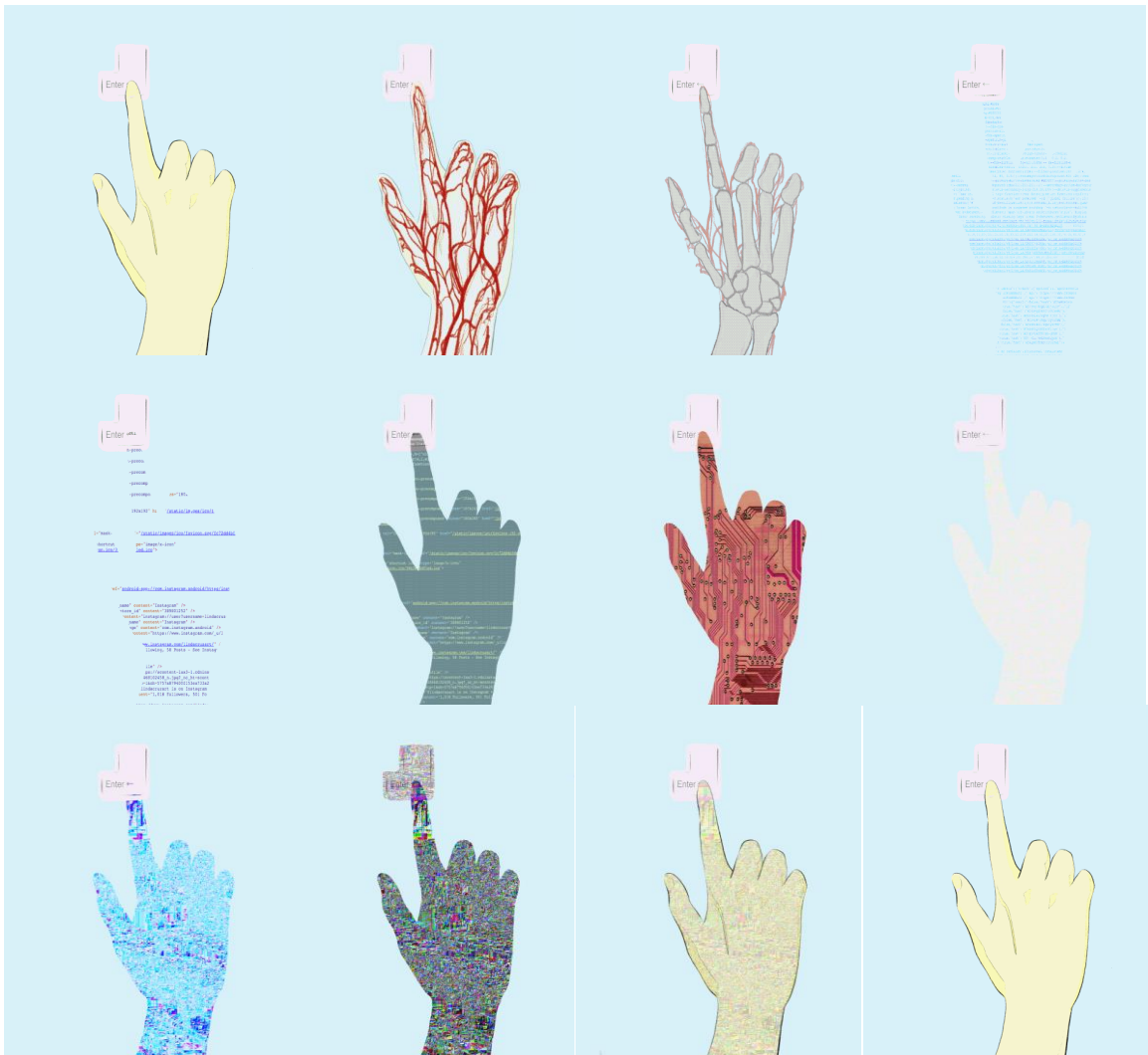


Sin título. Obra Realizada por Participante #6 del taller.



Sin título. Obra Realizada por Participante #8 del taller.

Gráfica Animada



Sin título. Obra Realizada por Participante #4 del taller.

Trabajos Escritos

¿Qué soy? (Escrito por Participante #1).

La conciencia es el factor mas importante para la identidad de un ser, siendo conscientes de nosotros mismos es como nos creamos nuestra identidad, pero la conciencia

en sí es difícil de delimitar y fácil de replicar en un plano virtual, haciéndonos pensar en la transferencia de esta para la prevalencia de nuestra existencia, sin embargo ¿hasta qué punto esta es una posibilidad, desde qué punto somos nosotros y en qué punto dejamos de serlo?, y sobre todo si somos solo una conciencia qué más da el cómo nos representemos, si al final lo que intentaremos salvar del individuo será la conciencia que reside en nuestras mentes, ya sea por medio de soluciones vistas solo en videojuegos como lo es un “check point” o una “nube”, convirtiendo al cuerpo en una carcasa, un contenedor que solo le importa solo a la conciencia que lo porta y después de todo será reemplazado cada que sea necesario o deseado.

Entonces si pudieras verte de cual forma ¿Qué apariencia tendrías, seguirías teniendo la misma apariencia que tienes ahora, el mismo cuerpo, sexo, genero?, todos al menos una vez en la vida deseamos vernos de una forma diferente a la que nos vemos, sabiendo esto porque juzgar la apariencia de los otros, no todos somos lo que queremos.

Soy yo y nadie más. (Escrito por Participante #7).

Despierto como cualquier otro día, la luz que entra por la ventana se refleja en mis ojos y me levanta al ritmo que el sol se eleva, me siento sobre la cama sin expresión alguna y comienzo mi rutina para salir de casa y caminar al colegio. Mi desayuno es muy simple un emparedado de frutas y mantequilla de maní, acelero el paso al mismo tiempo que termino de comer y entro al aula, por los pasillos veo a todos susurrar pequeñas charlas excluyéndome. Por supuesto se refieren a mí, una persona que conoce a todos y a nadie a la vez, quien se esfuerza por acercarse y comunicarse con los demás, pero solo termina por ser rechazada ante los distintos grupos sociales de la comunidad. Un ser que piensa que tal vez nació en el tiempo equivocado, que no encaja en ningún espacio que considere pertenecer, un organismo que parece no existir entre los demás.

Entro al salón de clases y tomo asiento donde me corresponde, el pupitre de la última fila pegada a la ventana, parece una película del típico impopular que siempre se sienta ahí, pero yo lo veo de otro modo, me distrae por momentos y aleja de esa soledad que me abrumba en el salón, todo me rodea y aparta a la vez, un sentimiento de paz para mí. Al fin las clases terminan y procedo a regresar a casa, las mismas calles, edificios y caminos. Siempre es igual, no tengo a donde ir, no tengo que más hacer, no hay un lugar al cual más pertenecer, soy una persona que no cree tener una identidad.

Preparo la cena y me acuesto en la cama tras darme una ducha, me envuelvo en las cobijas hasta caer en un profundo dormir, un sueño me rodea y me muestra un paraíso, tengo amigos de distintas formas y colores; jugamos, reímos y nos divertimos, logro ver mi reflejo pero no tengo un rostro ni un cuerpo, es ahí cuando despierto nuevamente y regreso a la realidad, una vez más comienzo mi día a día.

De camino a la escuela encuentro a muchas personas en grupos, artistas, bailarines, parejas, meseros, médicos, constructores, amigos, pero ninguno me nota o saluda. Volteo a mis pies y miro caer un pequeño tornillo de uno de mis dedos que sostenían mi maletín, me sorprendí y me incline de cuclillas para tomarlo, pero este comenzó a moverse por voluntad propia, lo que causa que me asuste, pero a la vez una curiosidad e intriga por saber a dónde se dirige. Le sigo con toda mi velocidad, corro, salto, tomo atajos hasta llegar a un callejón sin aparente salida, pero lo encuentro ahí posado frente a una placa metálica como si de un imán se tratase. Con gran terror me acerqué lentamente y al sostener el tornillo la placa salto hacia mi brazo adhiriéndose y volviéndose parte de mí, entre en pánico y hui de la zona al sanitario más cercano. Al entrar me vi frente a un espejo, abrí el grifo y tomé el agua con mis manos para lavarme la cara, al mirarme otra vez, mi rostro comenzaba a caerse en pedazos, creí alucinar, pero al tocarme sentí el frío material, detrás de este trozo de piel se encontraba una fisonomía metálica. Con una variedad de cuestiones, decidí volver al mismo lugar y una vez estar ahí me acerqué al final de ese pasillo sin retorno y al tentar la pared una serie de objetos y piezas me rodearon por completo pegándose a mi cuerpo como simples capas de piel, entre la agonía y el dolor colapsé cayendo inconsciente.

Abrí mis ojos y procedí a levantarme, no me sentía mal, recordé lo sucedido y revisé mi cuerpo completo deseando que solo fuera un sueño lo que acaba de pasar; para mi suerte, había sido completamente real, esta vez distintas zonas anatómicas eran completamente mecánicas. Por alguna razón una parte de mí se sentía en paz y sin entender muy bien la situación aun decidí caminar al colegio. Cruce por un atajo de una calle pequeña donde más estudiantes solían pasar, me detuve frente a un cruce peatonal esperando la señal para partir, gire la vista y escuche golpes como si resonaran muy cerca de mí a un costado de la oreja. Voltee a los alrededores y acelere el paso buscando aquellos sonidos rezumar hasta encontrar a un indefenso siendo abusado por otras personas. Sin pensarlo dos veces me acerque y golpee con todas mis fuerzas a uno de ellos, lo que resulto en una pelea, extrañamente sus golpes no me afectaban, sentía dolor, pero mi adrenalina y mis golpes parecían ser más efectivos. Todo concluyo cuando alguien más nos detuvo, una persona parecida a mí, mitad máquina, mitad humano. Las personas huyeron asustados y el me agradeció, recibí su agradecimiento y el joven indefenso me despidió sonriente deseándome un buen día. Regrese a la escuela y entre al aula con alegría, nunca me habían agradecido, nadie me había dirigido la palabra. Llego la hora del almuerzo y muchos fueron a sentarse a sus respectivas mesas, sentía tanta felicidad que no importaba lo que ocurría a mis costados. Sin embargo, me detuve al percatarme de una joven que se sentaba desolada en una de las mesas, me dirigí hacia ella y noté un pequeño engranaje, me senté a su lado y saludé, en un inicio sintió miedo, pero al ver mi aspecto levanto su mirada. Los minutos pasaron y charlamos muy plácidamente, nos conocimos un poco y nos divertimos. Fue entonces que la persona de esta mañana paso detrás mío, le vi de reojo y el coloco su mano sobre mi hombro para abrir sus labios y decir – te has esforzado, bien hecho – separo su mano y siguió adelante sin mirar atrás.

Al escuchar aquellas palabras observe mi reflejo sobre el barniz de la mesa, mi rostro parecía una máquina, pero mi mirada denotaba humanidad, se admiraba un alma, un alguien. Comprendí así que al fin había encontrado lo que tanto buscaba, existir, encajar en este espacio, descubrí mi identidad. Entendí que solo soy yo y nadie más.

Ciudad pantalla 3000 (Escrito por Participante #2)

Corre el año 2080 en el mundo las cosas han cambiado mucho, los edificios con departamentos cerrados herméticamente, con purificadores de agua y aire es la nueva aspiración para vivir bien. Ahora la gente no puede tocarse, o no al menos sin estar en una cuarentena que pueda asegurar que estas libre de contaminantes del exterior. No todos pueden acceder a esa realidad, fuera de estas urbes en las pocas manchas que quedan de la antigua sociedad, existen comunidades que aun luchan por sobrevivir, prácticamente viven en tiraderos, donde podrían reutilizar algunas cosas, pero con las nuevas normas acordadas entre gobierno y empresas, ahora no hay mucho que rescatar, pues las grandes empresas ahora trituran todo para evitar la contaminación visual, todos estos residuos metidos en contenedores plásticos biodegradables.

Este lugar es donde vive CRO89.2 SU ella desde que tiene uso de razón su familia y comunidad han sido rezagadas, Su madre (ahora desaparecida) quien lideraba un grupo rebelde que protegía a los demás de las limpias de cuarentena de donde que casi nadie volvía, 3 años que nadie sube de su grupo, eran la primera línea en el círculo de seguridad, ahora CRO89.2 SU y otros formaron un nuevo grupo de primera línea, con una nueva encomienda, reencontrar a las personas desaparecidas infiltrándose en las ciudades burbuja.

En la travesía además de descubrir las fallas en los sistemas tecnológicos y sociales, supuestamente súper estructurados, se encontraron con la realidad detrás de una fantasía vendida a las masas con un nivel económico importante, toda la infraestructura estaba formada por pantallas y detrás de estas hay otra mega estructura, la cual provee de los servicios a quien solo paga, aquí es donde la mayoría de los desaparecidos se encuentran, con la identidad usurpada, pues les colocan un dispositivo que bloquea ciertos recuerdos.

La única manera de liberar a los otros es que cada uno del grupo de la reformulada primera línea, se coloque en las cabeceras de las ciudades burbuja, para sabotear los lugares desde donde se alimentan los dispositivos insertos en cada uno de los esclavizados.

La tarea no fue fácil, una vez saboteados los sistemas, muchos se descolocaron, no sabían distinguir entre la realidad y lo que el dispositivo les implantaba, los recuerdos reales e impuestos se entrelazaron, llevando a algunos a la locura. No esperaban que las pantallas también estuviesen conectadas a la misma red, pero un final feliz abrió los ojos de la gente que vivía en una burbuja literal, para darse cuenta de que pagaban por lujos y por un estilo de vida inventado, los virus que les contaron habían desaparecido.

CRO89.2 SU no encontró a su madre, pero descubrió que nunca pudieron colocarle el dispositivo, había en ella que evitaba el control total de sus recuerdos, entonces la asesinaron.

En el texto trato de recrear un futuro distópico en el que la sociedad es dominada por un grupo de empresarias, que manejan los medios. Los cuales proporcionaron los dispositivos para crear las murallas de pantallas para rodear las ciudades nube. También para implantar los dispositivos que bloqueaban algunos recuerdos de quienes esclavizaban.

La ciudad nube es aquel entorno donde la gente se cree segura y ensimismada ignora lo que ocurre en el mundo exterior.

El dispositivo que bloquea la memoria es como un manos libres (auricular) , que como inquilino va insertando recuerdos programados para crear estímulos que permitan dominar a las masas de esclavizadas.

La sociedad dentro de la nube son aquellos empresarios elegidos además de por su poder adquisitivo, por una serie de parámetros de belleza aceptada, perfiles muy específicos que se crearon a partir de estudios de los medios pensando en que fuera siempre gente que los otros desearan o envidiaran, por lo físico o por la personalidad.

La comunidad de afuera, se conformaba por todos aquellos que no entraron en esos parámetros, además de gente que rechazan a diario.

Pero para que este engaño siguiera funcionando necesitaban la complicidad de muchas, también necesitaban quien hiciera los trabajos que otras no deseaban.

Por eso crearon las plantillas de trabajo que eran dominadas contra su voluntad.