



# Mujeres artificiales en el cine de ciencia ficción

Artificial women in the science fiction film

## Berta Molina García

Universidad Complutense de Madrid. España.

[bertam01@ucm.es](mailto:bertam01@ucm.es)



## Yanna G. Franco

Universidad Complutense de Madrid. España.

[ygfranco@ucm.es](mailto:ygfranco@ucm.es)



## Isabel Tajahuerce Ángel

Universidad Complutense de Madrid. España.

[isabeltj@ccinf.ucm.es](mailto:isabeltj@ccinf.ucm.es)



*Inicio de la investigación: febrero 2022 – término de la investigación: mayo 2023.*

### Cómo citar este artículo / Referencia normalizada:

Molina García, Berta; Franco, Yanna G. y Tajahuerce Ángel, I. (2024). Mujeres artificiales en el cine de ciencia ficción [Artificial women in the science fiction film]. *Revista Latina de Comunicación Social*, 82, 01-24. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2024-2257>

**Fecha de Recepción:** 06/11/2023

**Fecha de Aceptación:** 26/12/2023

**Fecha de Publicación:** 26/01/2023

## RESUMEN

**Introducción:** El presente artículo tiene como finalidad estudiar las representaciones de género de robots, cíborgs, ginoides, clones, hologramas e inteligencias artificiales femeninas en el cine de ciencia ficción. Se plantea como hipótesis que los estereotipos sexistas, ampliamente estudiados en personajes cinematográficos femeninos, se perpetúan en las creaciones artificiales femeninas del cine de ciencia ficción. **Metodología:** Se ha tomado una muestra de 83 personajes extraídos de la base de datos IMDb. Tras un análisis cuantitativo y clasificación de los datos, se procedió a realizar un análisis cualitativo sobre representación, asignación social y estereotipos de los personajes. **Resultados:** Los resultados obtenidos confirman que el género de

ciencia ficción está intensamente masculinizado y la segregación ocupacional vertical es la nota dominante. Además, roles y estereotipos de género habituales en otros géneros cinematográficos se reproducen también en la ciencia ficción. **Discusión:** Las figuras no logran desprenderse de unos preceptos sexistas que se mantienen en el tiempo como consecuencia de la persistencia de una mirada masculina que impide romper con los parámetros de género socialmente establecidos. **Conclusiones:** Este estudio confirma la necesidad de establecer medidas que permitan a las mujeres acceder a una industria cultural altamente masculinizada para fomentar una representación de las figuras femeninas de ficción alejada de los estereotipos de género tradicionalmente asociados a las mujeres.

**Palabras clave:** Inteligencia artificial; Robots; Ciencia ficción; Cine; Representaciones de género; Estereotipos de género; Comunicación y género.

## ABSTRACT

**Introduction:** This paper aims to study the gendered representations of robots, cyborgs, gynoids, clones, holograms, and female artificial intelligences in science fiction film. It is hypothesized that the sexist stereotypes widely studied in female film characters are perpetuated in female artificial creations in science fiction film.

**Methodology:** A sample of 83 characters was taken from the IMDb database. After their classification, we proceeded to carry out a qualitative analysis on representation, gender roles and stereotypes of the characters.

**Results:** The results obtained confirm that the science fiction genre is intensely masculinized and vertical occupational segregation is the dominant note. In addition, gender roles and stereotypes that are common in other film genres are also replicated in science fiction. **Discussion:** The representations do not manage to get rid of sexist precepts that are maintained over time as a result of the persistence of a male gaze. **Conclusions:** This study confirms the need to establish tools that allow women to access a highly masculinized cultural industry as well as the need to carry out a representation of female fictional characters far from the gender stereotypes traditionally associated with women.

**Keywords:** AI; Robots; Science fiction; Film; Gender representations; Gender stereotype; Communication and gender.

## 1. Introducción

Los desarrollos tecnológicos difundidos a través de los medios de comunicación de masas juegan un papel fundamental en la construcción de pensamiento. La aparición de grandes plataformas contribuye a magnificar el mensaje que medios como el cine trasladan a la sociedad. Por este motivo, es fundamental el estudio de la imagen y la representación de las mujeres en la gran pantalla. Como mecanismo de control social y cultural, ambas son transmisoras de patrones de conducta y roles que las personas interiorizamos y asumimos (Castejón-Leorza, 2004; Tajahuerce-Ángel *et al.* (2018); Aguilar Carrasco, 2008; Bernárdez Rodal y Padilla Castillo, 2018; Franco y Tajahuerce Ángel (2022).

Este trabajo estudia las creaciones artificiales femeninas en el cine de ciencia ficción para determinar cómo se construyen las representaciones de género y en qué medida participan las mujeres en la creación artística en este género cinematográfico. La segregación vertical de género, la teoría de la mirada masculina, la construcción de personajes y el análisis de los estereotipos de género constituyen las herramientas de análisis para abordar este estudio.

### 1.1. La mirada masculina en la crítica fílmica feminista

*Placer visual y cine narrativo* de Laura Mulvey (1975) es el primer texto donde aparece el concepto de mirada masculina (*male gaze*) para hacer referencia a la forma en la que las mujeres están representadas dentro del sistema patriarcal y cómo estas han sido construidas cinematográficamente como sujetos sexuales. Mulvey (1988) centra el análisis en la escopofilia, ya que esta considera a los demás objetos de estimulación sexual a través de la observación. Así es como la mujer queda relegada al papel de objeto susceptible de ser mirado (*to be looked-at-ness*).

"Utilizan la figura de la mujer-máquina (en todas sus representaciones) como reclamo erótico del público masculino."

Esta propuesta sirve para establecer un marco analítico sobre el que autoras como Ann E. Kaplan (1983), Ruby Rich (1978), Julia Lesage (1979), Annette Kuhn (1991) o Judith Mayne (1993) basan unos análisis que reflejan cómo, en el cine, los mitos patriarcales sitúan a las mujeres en una posición silente y marginal (Kaplan, 1983).

La mirada clásica obliga a que la espectadora se sienta identificada con los papeles de víctima, de seductora o de objeto de deseo. La representación fetichista del cuerpo femenino asegura una masculinización de la posición del espectador (Doane, 2012). La sociedad se ha organizado según las estructuras de una cultura occidental que sitúa a las mujeres en un segundo plano, supeditadas a los hombres (Capra, 1996). El mundo funciona como un mercado de bienes simbólicos donde las mujeres aparecen como "seres percibidos" dentro de un sistema de dominación masculina que tiende a colocarlas en un estado permanente inseguridad corporal (o dependencia simbólica) al sentir "la necesidad de la mirada de los demás para construirse" (Bourdieu, 2000, p. 87). Esa visualidad a la que se ven sometidas las mujeres es una de las principales fuentes de opresión (Colaizzi, 1990). En este sentido, en la cultura patriarcal la mujer permanece "prisionera de un orden simbólico vinculada permanentemente a su lugar como portadora de sentido, no como constructora del mismo" (Mulvey, 1988, p.1).

## 1.2. Las mujeres en la creación cinematográfica

Numerosas investigaciones sobre la presencia de mujeres en la industria cinematográfica ponen de manifiesto cómo la participación masculina es superior en todas y cada una de las áreas que comprende la creación fílmica. Desde la dirección a la producción pasando por la realización o la fotografía (Núñez-Domínguez, 2010; 2012; Zecchi, 2013; 2014; Simelio-Solà y Forga-Martel, 2014; Álvarez-Hernández *et al.*, 2015), las categorías más importantes relacionadas con la creación cinematográfica recaen históricamente en manos masculinas, mientras que las mujeres quedan relegadas al desempeño de trabajos considerados secundarios-maquillaje y peluquería o vestuario (Bernárdez-Rodal, 2006; Rodríguez, 2006), donde la retribución económica suele ser menor y la segregación vertical por género es la norma (Conor, 2021). A esto se le une otra serie de obstáculos que dificultan a las mujeres ser partícipes de la industria cinematográfica: las barreras financieras, la masculinización del sector, los estereotipos en los sets de rodaje, la conciliación laboral y las decisiones excluyentes de contratación (Smith *et al.*, 2014; Aguilar, 2017; Arranz, 2017; 2020).

En el género que nos ocupa, las mujeres apenas representan el 10% del personal implicado en las áreas fundamentales para el desarrollo fílmico (dirección, guion, música, fotografía y producción). Esta situación viene causada por la falta de reconocimiento, la ausencia de referentes y una relación presupuesto-sexo que motiva la exclusión de las mujeres en determinadas áreas (Molina, 2021).

Las limitadas oportunidades laborales para las directoras en este género reflejan dos hechos: un legado cinematográfico dominado por hombres y una industria (fundamentalmente Hollywood) reacia al riesgo. Tal es así que la presión de la taquilla y la tradicional fórmula "director masculino-película de ciencia ficción que genera ingresos" (Stone y Flores, 2019, p. 18-19) se sigue explotando en aras de unos intereses económicos y unos preceptos sexistas que persisten hoy en día: los de que los hombres pueden llevar a cabo cintas que produzcan grandes cantidades de dinero pero las mujeres no. Tal y como denuncian Stone y Flores (2019), la adhesión de los estudios al modelo de artistas masculinos que monopolizan películas de ciencia ficción se reduce a una cuestión económica.

## 1.3. Estereotipos y representación en el cine de ciencia ficción

Los estereotipos son modelos que juegan un papel fundamental en la reconstrucción de los mundos mentales (Lippmann, 1922). Comportan la asignación de rasgos comunes a una serie de individuos para facilitar su adaptación social (Tajfel, 1984). Según Martínez i Surinyac (1998). Son usuales y prácticos en los medios audiovisuales, para simplificar los atributos psicológicos de los personajes destacando sus características más

relevantes. Constituyen una forma muy importante de categorización, ya que el público debe poder identificarse con ellos y con las historias que cuentan las narraciones audiovisuales (Galán-Fajardo, 2006).

En el cine patriarcal, las mujeres no son solo personajes, sino que están presentes como objetos. Aunque estas tengan un nombre, su configuración se acerca más a algo propio del entorno que a la de sujeto (Guarinos, 2008). De acuerdo con Iadevito, cinematográficamente se construyen constantemente a través de la memoria, la fantasía, la narrativa o los mitos (2014). En este sentido y a pesar de que sean protagonistas de las historias o, al menos, tengan relevancia en las mismas, en su caracterización se emplean habitualmente una serie de estereotipos que las obligan insistentemente a construirse socialmente (Quin y McMahon, 1997). En la forma en la que se exhiben es donde se mantienen una serie de constantes que las anulan como sujetos simbólicos. Al no tener criterios ideológicos ni políticos, se muestran marginales respecto al relato, se presentan como personajes caprichosos, incongruentes, absurdos, torpes e inútiles, poseen una sexualidad amputada (Aguilar-Carrasco, 2008) o altamente estereotipada donde la heterosexualidad es la norma general (Bernárdez-Rodal y Padilla-Castillo, 2018).

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

Centrándonos en el cine de ciencia ficción, desde finales de los 70 se ha denunciado la estereotipación y el tratamiento dado a los personajes femeninos en estas cintas (Telotte, 2002; Kac-Vergne, 2016; Lech, 2010; Stone y Flores, 2019; Zafra, 2010; Yaszek *et al.*; 2023; Falcus y Oró-Piqueras, 2023; Fox, 2023). Uno de los motivos deriva de la autoría masculina de dichas creaciones, que se engloban en dos grandes grupos antagónicos: personajes activos hipersexualizados y pasivos asexuados (Clute *et al.*, 2023).

Si bien la feminización de los robots y sistemas de IA reales ha sido fuente de inspiración para la creación fílmica (Mavridou, 2016), estudios que abordan las representaciones de figuras femeninas artificiales en el cine (Dos, 2010; Pedraza, 2000, 2001; Lech, 2010; Huyssen, 1981; Wosk, 2015; Novell, 2005; Merás, 2014; Escudero-Pérez, 2010; 2013; Abad-Vila, 2016; Zumberge, 2018) denuncian que la estereotipación que se aprecia en las “mujeres artificiales” no difiere mucho respecto a las que no lo son. Como objeto de discurso, son una de las creaciones más deseadas. Al ser depositarias de fantasías, sus cuerpos se cosifican, sus voces se silencian y sus conductas están bajo control (Escudero-Pérez, 2010). No importa el tipo de sentimiento que desprendan las máquinas (amor, tolerancia, odio). Sus imágenes perpetúan un ideal femenino que se mantiene en la cultura occidental desde el Romanticismo (Pedraza, 2001). Esto constata el hecho de que el creador se mueve dentro de unos modelos culturales “propios del machismo y ocultando su deseo de concebir el ser perfecto, eficaz y dominante, hasta el punto de hacerlo sexualmente deseable” (Sala, 1997, p. 57). La cosificación de estas figuras no deja de ser una consecuencia de la sociedad que las crea. Por este motivo, cuando se conciben como femeninas, es habitual “la intención sexual” (Escudero-Pérez, 2010). Su feminización trae a colación el viejo estereotipo de la mujer-máquina cuyo creador humano es un hombre blanco, heterosexual, de clase media o alta que busca a toda costa mantener bajo control y manipular las máquinas sintientes en aras del interés personal (Mavridou, 2016).

En esa evolución lógica de la representación robótica y *maquinil* de las primeras creaciones hacia nuevas imágenes, aparece el cibernético (Moriente, 2016). Esta figura, que sirve a las teóricas feministas para abordar la forma en la que la tecnología desafía las nociones existentes de subjetividad en el mundo moderno (Haraway,

1995; Phelan, 1993; Ruido, 2004; Grosz, 2020; Braidotti, 2013; Parker-Starbuck y Mock, 2011) se traslada al cine en forma de unas representaciones que no se han mantenido siempre monolíticas, si bien en muchos casos responden a su equiparación con sus homólogos masculinos (Merás, 2014). En este sentido, da igual que el robot/cíborg se conciba como masculino o femenino. La única diferencia por la que se constituyen como tal es para mantener los clichés machistas. Como máquinas destructoras (Zumberge, 2018), la única diferencia se establece en que tienen mayor nivel de maldad, son más morbosas y son más *sexis*, véase la versión femenina de Terminator, Terminatrix (García-Adánez, 2010).

Estas mismas narrativas deshumanizan sistemáticamente a las cíborgs encasillándolas en la categoría de “robot”. Así, los hombres son capaces de justificar el asesinato de cíborgs femeninas y sentirse moralmente liberados. Entretanto, el público es capaz de empatizar con el personaje porque no ven a la mujer robot como un ser humano al que se mata, sino como una “cosa” que hay que desconectar. En este sentido, al destruir a la cíborg femenina, la figura amenazante y transgresora deja de ser una amenaza para el orden social (Seaman-Grant, 2017). Por otra parte, en muchas de estas cintas la violencia sexual cometida por hombres sobre las cíborgs se utiliza para mostrar la vulnerabilidad de las mismas. La agresión sexual se emplea, o bien para castigar a las cíborgs “malas”, o bien para demostrar que son controlables y así provocar la simpatía del espectador hacia las cíborgs “buenas” (Seaman-Grant, 2017, p. 73). En su forma más etérea, como las representaciones holográficas o inteligencias artificiales incorpóreas, es fundamental el control masculino ejercido sobre ellas. Mientras en algunos casos se “introducen” en otros cuerpos para hacerse visibles y que los hombres tengan “acceso” a ellos, en otros se aprecia una clara preferencia sobre estas creaciones frente a las mujeres reales porque no solo las pueden programar y controlar, sino también “apagar” (Wosk, 2015, p. 101).

#### 1.4. Los personajes en el relato cinematográfico como unidades de estudio

Partimos de la consideración de “personaje” como ser autónomo conformado por una serie de rasgos que le hacen ser único (Chatman, 2013). Sánchez-Escalonilla (2001) aborda su construcción desde la psicología de la personalidad. Relaciona la Teoría Hipocrática de los temperamentos —sanguíneo, flemático, colérico, melancólico— con las dos tendencias naturales del comportamiento humano, la extraversión y la introversión. Asimismo, a través de las cuatro tendencias de comportamiento de Jung (2008) —inteligencia, sensibilidad, percepción e intuición— establece ocho arquetipos psicológicos habituales en los personajes: reflexivo extravertido, reflexivo introvertido, sensible extravertido, sensible introvertido, perceptivo extravertido, perceptivo introvertido, intuitivo extravertido, intuitivo introvertido. La combinación de arquetipos y temperamentos conformarían el perfil psicológico completo del personaje.

Egri (1947) plantea la construcción de los personajes desde tres dimensiones: física-fisiológica (sexo, edad, altura, peso, color del cabello y ojos, piel, postura, aspecto, salud, marcas de nacimiento, defectos y herencia), sociológica (clase, ocupación, educación, vida de hogar, religión, lugar que ocupa en la colectividad, filiación política, pasatiempos, lecturas) y psicológica (vida sexual, moral, ambiciones, contratiempos, temperamentos, actitud, complejos, supersticiones). Mientras, Pérez-Rufí (2016), tomando como base el texto de Galán-Fajardo (2006), formula una metodología de análisis centrada en el estudio de los personajes como categorías narrativas que, a su vez, son el resultado de una suma de rasgos (características físicas, psicológicas, morales o sociológicas). Grossocordón-Cortecero (2019), por su parte, presenta un modelo cualitativo basado en características, comportamientos y particularidades de las figuras de ficción.

## 2. Objetivos

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

### 3. Metodología

Para llevar a cabo este análisis, se ha procedido a la elaboración de una base de datos con películas con presencia de seres artificiales femeninos. La selección de la muestra se ha llevado a cabo con referencias extraídas de la base de datos IMDb a partir de la búsqueda de las palabras clave *artificial females in movies and television*. La elección de esta herramienta responde a su elevado grado de fiabilidad según se reconoce en la generalidad de los trabajos en el campo de los estudios audiovisuales (Simelio y Forga, 2014; Arranz, 2017; Lauzen, 2020; Smith *et al.*, 2020; Pérez Morán, 2022). Es idónea específicamente para la investigación que aquí se plantea por la gran cantidad y variedad de los datos que contiene, que están estructurados de forma organizada y normalizada, lo que hace posible y relativamente fácil extraerlos y analizarlos por palabras clave. La muestra contiene películas y programas de televisión con máquinas antropomórficas, vida artificial o creaciones por ordenador con aspecto femenino: robots femeninos humanoides (*fembots*); cíborgs femeninos humanoides; androides femeninos humanoides; mujeres humanoides simuladas por ordenador que alcanzan una forma física; clones femeninos humanoides; hologramas; estatuas femeninas humanoides, maniqués o muñecas mecánicas que se han vuelto sensibles. Una vez eliminadas las series de televisión, y aquellas películas con estas tres últimas formas de representación-pues no son objeto de nuestro estudio-, la muestra arroja un resultado de 62 películas y 83 personajes. En el caso de que la película contase con más de una representación, se han añadido todas al análisis. Una vez obtenidos estos datos, se ha procedido a la elaboración de dos fichas analíticas que se han completado tras la visualización de las películas. La primera contiene los datos técnicos de las películas y la segunda las características de los personajes. Posteriormente, se ha procedido a realizar un análisis cuantitativo y cualitativo cuyos resultados se presentan seguidamente.

#### 3.1. Ficha técnica de la película

Los datos técnicos de las cintas sirven para identificar el número de mujeres presentes en las mismas y determinar *a posteriori* su implicación en la creación cinematográfica. Para su elaboración, nos hemos basado en los estudios de Lauzen (2020), Smith *et al.* (2014) y Arranz (2017), dando como resultado la siguiente tabla analítica:

**Tabla 1.** *Ficha técnica de la película.*

TÍTULO:
Año:
Dirección:
Producción:
Guion:
Fotografía:
Música:
País:

**Fuente:** Elaboración propia.

#### 3.2. Ficha de análisis de personajes

La segunda ficha se ha elaborado siguiendo la literatura sobre procesos de caracterización de personajes citada en el apartado 1.4 y se ha adaptado conforme a las necesidades del estudio. Se incorpora un apartado específico sobre tipos de seres artificiales siguiendo la propuesta de Moriente (2016); una categoría para analizar la presencia de personajes con discapacidad siguiendo los parámetros establecidos por la OMS (2011) y otra sobre violencia sobre las mujeres siguiendo la clasificación establecida por la ONU. Para el análisis de los estereotipos hemos tomado como base la propuesta de Guarinos (2008). De todo ello resultarían las siguientes clasificaciones.

**Tabla 2.** Ficha técnica de los personajes

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

**Fuente:** Elaboración propia.

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

**Tabla 3.** Dimensión física de los personajes.

Edad	Sexo	Tipo creación	Raza
Joven (15-24)	Mujer	Máquinas puras: robots, autómatas	Afroamericana
Joven-adulta (25-44)	Hombre	Máquinas humanoides: cíborgs	Asiática
Adulta (45-64)	Otros	Máquinas mestizas: ginoides	Caucásica
Mayor (+64)		Máquinas blandas: replicante, clon	Sin datos
Sin datos		Supramáquinas: inteligencia artificial	

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

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 4.** Dimensión psicológica de los personajes.

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

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 5.** Dimensión social de los personajes.

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

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 6.** Roles de género y estereotipos.

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

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

**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4. Resultados

En primer lugar, se lleva a cabo la contabilización del número de mujeres detrás de las cámaras en las cintas seleccionadas; en segundo lugar, se analizan los personajes en función de las variables definidas.



#### 4.1. Mujeres tras las cámaras

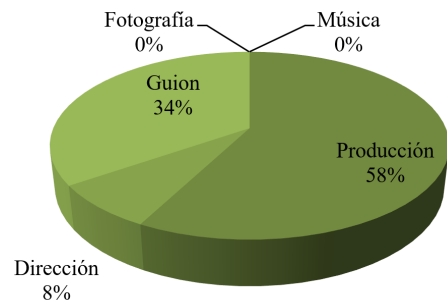
En la muestra seleccionada, solo 25 mujeres ocupan los cargos analizados en solitario (sin compartir puesto), distribuidas así: el área en que se contabiliza mayor presencia de mujeres (58%) es la producción, seguida del guion (34%) y la dirección (8%). Cabe destacar la nula presencia de mujeres en las áreas de fotografía y música.

#### 4.2. Caracterización y estereotipos de los personajes

Los resultados mostrados en la Figura 2 indican que el 92% de las creaciones tienen nombre, si bien cabe reseñar que en varias cintas se dirigen a ellas mediante la utilización de acrónimos (VIKI, *Virtual Interactive Kinetic Intelligence*; EVE, en su original en inglés, *Extraterrestrial Vegetation Evaluator*), números de serie (Diana, N°11, Kay-Em 14, Sonmi-451, Nimani 1345, Julie/ J2) o según el tipo de creación (Tx/Terminatrix, Alienator). Las referencias judeo-cristianas se aprecian en los nombres de María, Rachel, Sarah, Salomé o Eve. Cabe destacar la referencia explícita a la actriz Brigitte Bardot (y sus connotaciones de *sex symbol* en el personaje de su mismo nombre de la cinta *Hot Bot*). Las nominaciones de Reina Borg, Reina Roja, novia virtual, Máquina o de creaciones sin nombre, como sucede con la inteligencia artificial de *A. I. Rising* y en dos personajes de *Zona Cibernética*, trasladan la idea de “no humanidad” que tiene en las *fembots* sus más destacadas representantes.

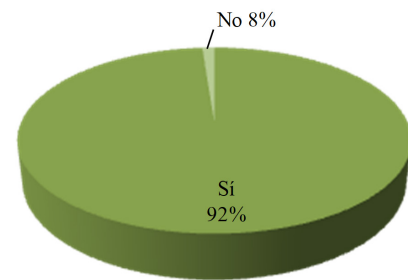
Más de la mitad de las creaciones se inscriben dentro de la categoría joven-adulta (54%), seguida de joven (33%). Señalar que, en la mayoría de personajes, no hay una referencia explícita a la edad. Tan solo se manifiesta en los casos de Casella Reese (22 años), todas las creaciones de *Blade Runner*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

**Figura 1:** Presencia de mujeres tras las cámaras: distribución por tarea profesional.



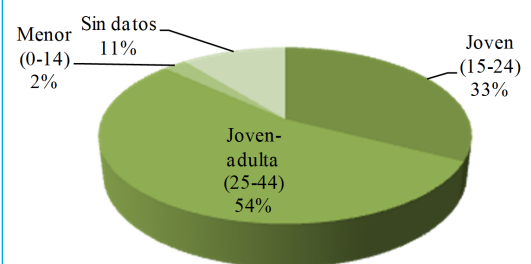
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 2:** Nombre.



Fuente: Elaboración propia.

**Figura 3:** Edad.



Fuente: Elaboración propia.

Las ginoides son las creaciones más habituales entre los personajes analizados (55%). En este sentido, no hay que obviar las innegables connotaciones sexuales asociadas a este tipo de creaciones. El mayor número de figuras de este tipo, por lo tanto, no es inocente o ingenua, sino que responde a un imaginario mayoritariamente de hombres heterosexuales, que tal y como hemos apuntado en el apartado 1.2 de este artículo, son los que mayoritariamente crean este tipo de cintas.

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

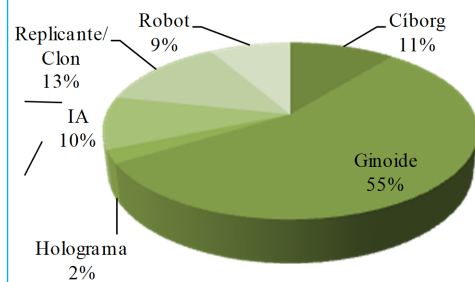
Exceptuando dos personajes asiáticas (Sonmi-451 y Kyoko), la totalidad de las creaciones con presencia física y holográfica son caucásicas (92%). Esto vendría a corroborar los datos de varios estudios sobre representación que denuncian el “borrado” de razas como la afroamericana (Smith *et al.*, 2020)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

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

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

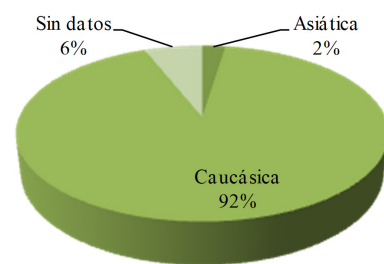
Reseñar que, tal y como apunta Dos (2010), en la forma de vestir se aprecia el influjo del contexto social en el que se desarrollan las cintas. Así, desde mediados de los años 60, estas creaciones no son ajenas a la influencia de la cultura pop, la revolución sexual o la moda, que se aprecia en la inspiración

**Figura 4:** Tipo de creación.



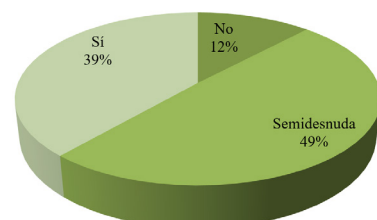
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 5:** Tipo de creación.



**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 6:** Vestimenta.



**Fuente:** Elaboración propia.

de la vestimenta de las protagonistas. Esto se percibe en el uso de prendas tan icónicas como las minifaldas o los bikinis en cintas como *Dr. G y su máquina de bikinis*, *Más peligrosas todavía* o *Austin Powers*.

Cabe destacar las vestimentas de cuero, influencia del ciberpunk, y la estética militar, acorde con el desempeño del personaje, así como el cambio que se produce cuando las humanas pasan a ser máquinas. En este caso de vestimentas consideradas más tradicionales en tonos neutros (Eve, Bobbie, Carol, Charmain, Sarah, Maggie), pasan a incorporar elementos como minifaldas, chaquetas de cuero, tacones o botas altas en tonos llamativos que acentúan la sexualización de los personajes, primando el aspecto físico frente al intelecto (Gaily, Kelly).

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

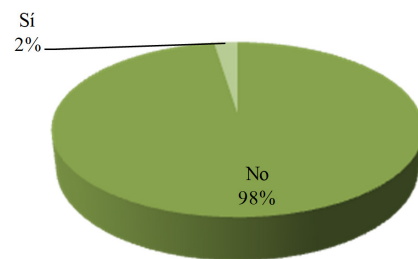
Ateniéndonos a la percepción que se tiene sobre estos personajes y al interés que despierta su físico en el desarrollo de la historia, la mayoría de las creaciones tienen una apariencia física atractiva (86%). Se recogen también dos casos en los que esta no se ha podido determinar debido a la carencia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

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

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

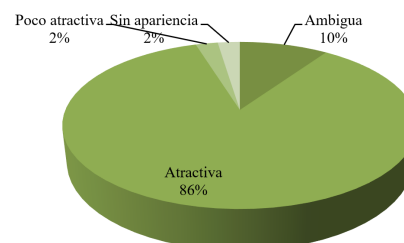
En la categoría “no descrita” aparecen cuantificadas aquellas creaciones cuya interrelación con otros personajes no permite deducir o determinar su orientación sexual.

**Figura 7: Discapacidad.**



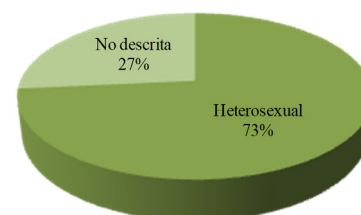
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 8: Apariencia física.**



**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 9: Orientación sexual.**



**Fuente:** Elaboración propia.

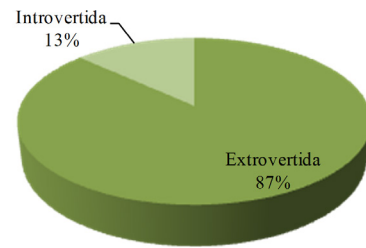
Existe una tendencia mayoritaria a presentar personajes dotadas de una personalidad extrovertida (87%), con rasgos de socialización con el entorno y comunicación fluida con otras personas. En las creaciones en las que se ha observado un comportamiento introvertido (13%), este aparece ligado al tipo de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

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

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

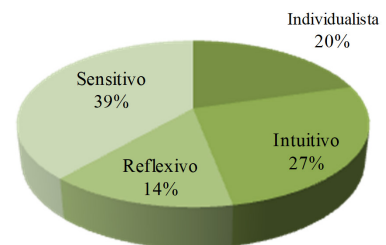
En cuanto al resto de categorías, cabría señalar que “Ascenso Profesional” (4%) se percibe en las dos versiones de *Las mujeres perfectas* en las mujeres reales. Sin embargo, al trasladar estas figuras a creaciones artificiales, estas no se advierten.

**Figura 10: Personalidad.**



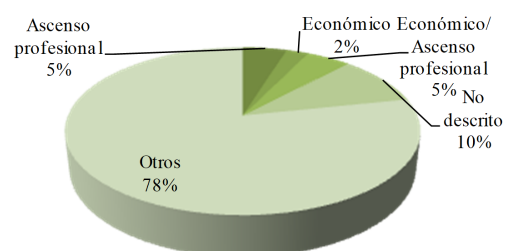
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 11: Temperamento.**



**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 12: Objetivo.**



**Fuente:** Elaboración propia.

La situación más común de los personajes analizados es la soltería (71%). El desconocimiento del estado civil o la no manifestación del mismo se refleja en el resultado de la categoría "Sin datos" (19%). Cabe indicar que, de las ocho mujeres casadas, seis pertenecen a las mismas cintas: Joanna, Bobbie, Carol y Charmain a *The Stepford wives*; y Sarah y Bobbie a *Las mujeres perfectas*. Los otros dos personajes reflejados en este estado civil son Maggie (*Los sustitutos*) y Leonore (*Serenity*). Destacar la nula representación de mujeres viudas o divorciadas, certificando así la soltería como estado idóneo para las mujeres representadas.

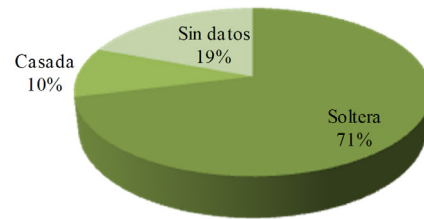
La maternidad no es un estado que se contemple para estas creaciones. La cifra del 8% que resulta del análisis hace referencia a aquellos hijos/as que se tuvieron en la forma humana (en los personajes de *The Stepford wives* y *Las mujeres perfectas*) y a dos casos de personajes artificiales (S1m0ne y Rachel). Por tanto, el imaginario mujer-maternidad queda desligado en la representación de estas figuras.

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

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

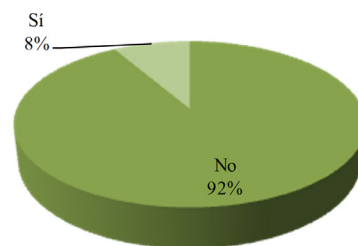
Tal y como indican los resultados, esta variable arroja datos significativos respecto al valor de la educación en estas creaciones, ya que en el 79% de los casos no se ha podido determinar el grado de estudios de las mismas. En los casos contabilizados, un 10% tiene estudios universitarios, otro 10% tiene estudios medios y solo un 1% tiene estudios primarios.

**Figura 13: Estado civil.**



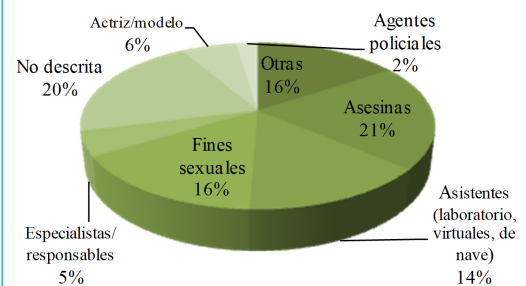
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 14: Ámbito familiar (hijos/as).**



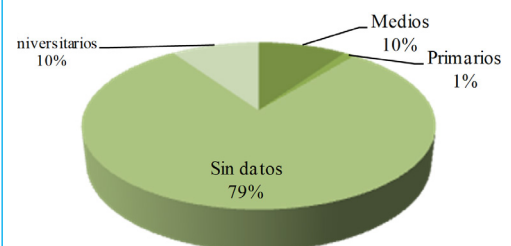
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 15: Profesión.**



**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 16: Estudios.**



**Fuente:** Elaboración propia.

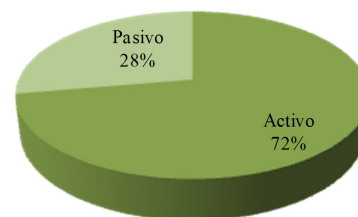
En esta muestra, la mayoría de estos personajes desempeñan un rol activo dentro de las narraciones (72%). Esto viene motivado por su participación en la acción o por ser fundamentales para el argumento. En los casos en los que esto no sucede, sino que se caracterizan por ejercer papeles pasivos (28%),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

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

Los resultados arrojan una ligera ventaja del ámbito de actuación público (57%) frente al privado (43%), que se mantiene en interiores de estancias, casas familiares o naves. Acciones, por otra parte, ligadas al ejercicio de labores de servidumbre hacia los seres humanos.

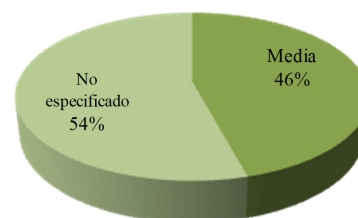
Como se puede apreciar, este es un rasgo mayoritario a la hora de conformar estas creaciones (70%). Para ello se valen de medios como el uso de ropa ajustada, imágenes de cuerpos fragmentados (generalmente piernas) así como la presentación de primeros planos de rasgos que acentúan la sexualización de los personajes, como son labios, uñas (habitualmente rojas), piernas y escotes. Cabría señalar la utilización del recurso de la fragmentación de imágenes, que, en términos de representación, conlleva implícita una persuasión hacia el espectador trasladando el mensaje de que las mujeres no son seres plenos, sino “partes” de un cuerpo (Arranz, 2020; Bernárdez-Rodal y Padilla-Castillo, 2018; Aguilar-Carrasco, 2018). Destacar la erotización de varios personajes en contraste su forma “humana”, que deja patente uno de los aspectos fundamentales que se repiten a lo largo del tiempo en esta temática: el robot tiene capacidad de seducir, engañar y convencer (Escudero Pérez, 2013). Como sucede en otros casos, este campo está altamente ligado a otras variables como la vestimenta o el cuidado físico.

**Figura 17: Rol.**



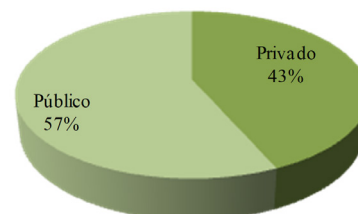
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 18: Clase Social.**



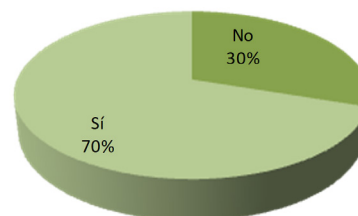
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 19: Ámbito de actuación.**



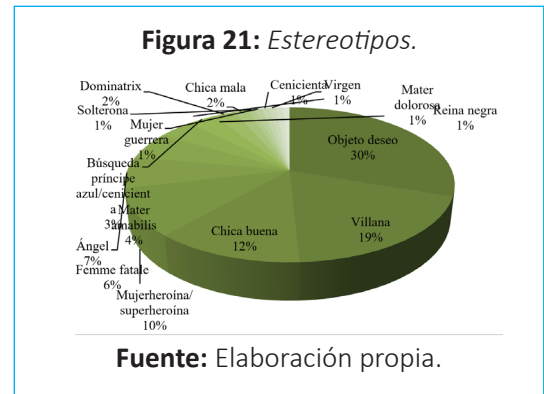
**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 20: Hipersexualidad.**

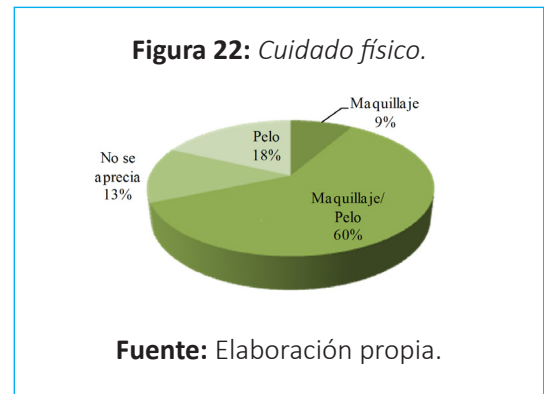


**Fuente:** Elaboración propia.

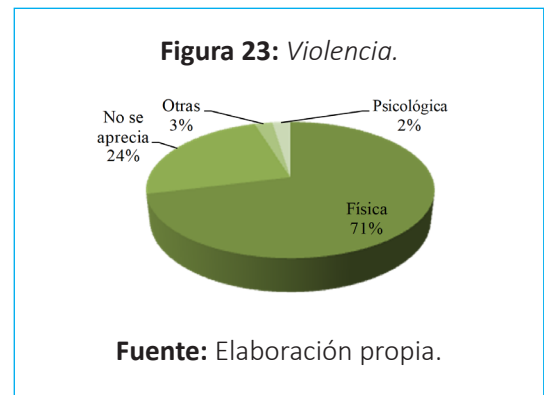
Los tópicos reflejados en estos personajes no difieren de los asociados tradicionalmente a las mujeres reales. En este sentido, predominan los tópicos de “objeto de deseo” (30%) o “villana” (19%). Este último, como señala Huyssen (1981), consolida la asociación de la mujer con la máquina facilitando la concepción de estas criaturas (cíborgs) como entes mecánicos distinguidos por un grado de perversidad específicamente femenino (García-Adánez, 2010; Zumberge, 2018). El tópico de la mujer perfecta sigue vigente y se percibe en varios casos, si bien en las últimas décadas este no está tan presente. Es habitual apreciar más de un estereotipo en el mismo personaje, incidiendo así en la multiplicidad de conductas y atributos que pueden asignarse a las creaciones artificiales. Por otra parte, hay que señalar que algunos de ellos no se reflejan como consecuencia de otras variables asociadas a los personajes, como es la edad. En este sentido, la propuesta de Guarinos (2008) contempla cinco estereotipos que sólo podrían estar representados por personajes de más de 50 años. En nuestra muestra no hay ninguna, lo que alerta sobre esa tendencia cinematográfica a olvidar a gran parte de las mujeres, tal y como hemos comentado al analizar la categoría “Edad”. La presencia de tópicos ligados a la maternidad hace referencia a la forma humana de las mujeres representadas y a dos casos de mujeres artificiales (S1m0ne y Maggie).



El cuidado físico centrado en el maquillaje y el pelo se contempla en más de la mitad de los personajes analizados (60%). Los casos “No se aprecia” vienen determinados por la ausencia de corporeidad de las representaciones (Samantha, VIKI o la IA de *A.I. Rising*), por el aspecto robótico de dichas creaciones (María, Dot Matrix, EVE) o por la no percepción clara de esta variable (Niya, Alienator, Morgan, Julie/ J2).



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



Hay que reseñar que el ejercicio de acciones violentas por parte de estas creaciones se desencadena cuando estas padecen episodios de violencia extrema (abusos sexuales por parte de hombres), tal y como sucede con Eve, Jessica o Cassandra.

## 5. Discusión

El propósito de este trabajo consistió en analizar la representación, asignación social y los estereotipos de creaciones artificiales femeninas presentes en el cine de ciencia ficción. Para ello, en primer lugar, se llevó a cabo un análisis de la presencia femenina tras las cámaras para identificar el género de quienes crean estos contenidos.

Los resultados obtenidos confirman que el género de ciencia ficción está intensamente masculinizado, la segregación ocupacional vertical es la nota dominante y la presencia de mujeres es muy reducida (7%) en nuestra muestra. La presencia de las mujeres se ha visto restringida como consecuencia de unas tradiciones y normas sociales que las han obligado a actuar como “otras útiles” dentro de las historias (Conrad, 2011), y no como generadoras de contenidos.

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

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

En su dimensión social, identificamos una propensión a representar mujeres solteras y sin descendencia. Ello, a pesar de que la ciencia ficción es un género tendente a explorar procesos de procreación a través de la ingeniería genética (Telotte, 2002). Se aparta a las mujeres, por tanto, de dicha función. En cuanto a las profesiones asignadas, apreciamos cómo predominan aquellas ligadas a la violencia extrema o a las de carácter sexual.

Más de la mitad de personajes desempeñan un rol activo dentro de las historias. La clase social no es una variable explícita en este tipo de creaciones, por lo que, a nivel de representación, esta característica no es reseñable a la hora de caracterizar a los personajes. Sí se advierte una ligera tendencia a presentar estas creaciones en ámbitos públicos frente a los privados, (interiores de estancias, naves o casas familiares). Esta característica, la de aparecer en espacios públicos, está altamente ligada a la variable “objetivos”, como hemos podido comprobar en nuestro análisis.

En su dimensión física, prácticamente todas las representaciones tienen un nombre. Dotarlas de una identidad propia las acerca de esta manera a las humanas. Tienden a representarse como jóvenes-adultas de raza caucásica, heterosexuales, atractivas y sin discapacidad. El ideal de mujer joven atractiva, tan presente en la cinematografía, solo deja patente una clara tendencia al edadismo en la representación fílmica, una forma de violencia que, sumada a otras discriminaciones (sexismo, racismo, xenofobia), amplifica el grado de segregación de determinados colectivos. El hecho de que todas las creaciones sean de raza caucásica deja entrever que su creación queda en manos de hombres (caucásicos) heterosexuales, que tienden a reproducir en las representaciones artificiales sus preferencias sexuales. Se aprecia, además, una propensión a que estas aparezcan semidesnudas. En cuanto al tipo de creación, no es casual que la mayoría esté presente en forma de ginoide, pues las connotaciones de tipo sexual y condición de objetos sexuales son inherentes a este tipo de figuras, al igual que

“ La imagen de las mujeres como sujetos hipersexualizados, lo que contribuye al mantenimiento de la desigualdad entre mujeres y hombres.”



sucede con las cibernéticas (Merás, 2014). Algo similar ocurre con los personajes virtuales. A pesar de la libertad de creación que esta práctica debería conllevar, el contexto no favorece una “reimaginación” de las figuras, sino que tiende a reproducir modelos y mitos de cada cultura y a idealizar estereotipos sexuales (Zafra, 2010). Esta hipersexualización es la tendencia predominante a la hora de presentar a estas criaturas. Esta variable está ligada a la apariencia y al cuidado físico, centrado mayoritariamente en el cabello y el maquillaje, elementos que acentúan visualmente el grado de hipersexualización.

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

Esta mirada masculina es consecuencia, entre otros factores, de que la creación fílmica de ciencia ficción continúa en manos masculinas. Los discursos generados a partir de estas representaciones no sólo reflejan las fantasías de sus propios creadores, sino que no logran desprenderse de los estereotipos de género y utilizan la figura de la mujer-máquina (en todas sus representaciones) como reclamo erótico del público masculino. Por tanto, si bien la figura del cibernético como paradigma de ser híbrido humano-máquina constituye el máximo exponente de la performatividad de los cuerpos, tanto la figura del cibernético emancipadora de Haraway como del sujeto nómada de Braidotti y la capacidad de transgresión de esta figura planteada por autoras posthumanistas (Angela Carter, Theresa M. Senft) queda diluida en aras de una perpetuación de los arraigados roles patriarcales en las sociedades modernas, en las que no tienen cabida los preceptos rupturistas que en su día plantearon diversas voces feministas.

La vinculación mujer-robot y la proliferación de propuestas visuales basadas en el fetichismo y la pornografía han normalizado la agamotofilia (o pigmalionismo) y se ha pasado de la cosificación de la mujer a “la feminización de la cosa”: las fantasías de una amante carente de control, pasiva y obediente se vinculan de este modo con el robot. Así es como se llega a una subordinación de una mujer-robot asociada con la subordinación doméstico-sexual (Escudero-Pérez, 2013; Delicado-Moratalla, 2021). Se llega a utilizar la violencia sexual como elemento argumental para hacer vulnerable a un personaje femenino y generar la simpatía del espectador, masculino (Zumberge, 2018).

Se identifican a lo largo de la investigación varios elementos argumentales que podrían considerarse específicos de este género cinematográfico y que resulta de gran interés poner de relieve:

- En varias cintas analizadas estas mujeres artificiales “mueren”, aunque a veces reviven posteriormente gracias a la tecnología. En todo caso, su muerte suele producirse a consecuencia de una violencia extrema contra ellas.
- Es habitual el cambio físico de las mujeres reales a las mujeres artificiales, como hemos indicado en nuestro análisis. La indumentaria, el pelo y la actitud de estos personajes tienden hacia una extroversión y una sexualización que queda en segundo plano cuando son las mujeres reales pero que se acentúa en su versión artificial.
- Se aprecia también la creación de seres artificiales femeninos a imagen y semejanza de mujeres reales. En la muestra, por ejemplo, aparecen personajes que emulan a esposas muertas, caras que recuerdan a otras mujeres, hijas que son idénticas a otras fallecidas, mujeres creadas según los gustos pornográficos del personaje masculino, o con los recuerdos implantados de algún familiar (femenino).

## 6. Conclusiones

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

Es preciso ser conscientes, por tanto, de que el cine –junto con otros medios de comunicación de masas–, sienta las bases del pensamiento de la sociedad en su conjunto y recrea un mundo simbólico a través del cual se generan los significados desde los que pensamos y sentimos. En este sentido, la importancia de su estudio radica en la posibilidad de la construcción de representaciones acordes con paradigmas alejados de las concepciones normativas. Sobre todo, teniendo en cuenta que crecemos y nos formamos a través de unos contenidos audiovisuales cuyos valores asumimos desde edades muy tempranas. Los personajes de series de televisión y de películas que idolatramos desde la infancia se asimilan y se convierten en referentes visuales. Con ello, el cine en general y la ciencia ficción cinematográfica, en tanto género altamente popularizado, contribuyen en gran medida al proceso de socialización: cómo son y qué hacen –o qué pueden hacer– las mujeres, cómo son y qué hacen los hombres.

En estas formas de expresión es donde se visibilizan identidades, conflictos y disputas de poder y, por tanto, es desde donde pueden comenzar a esculpirse las transformaciones. Sin embargo, aún queda pendiente mucha labor de sensibilización para cambiar la forma en la que las mujeres son representadas en los medios de comunicación de masas. La cultura popular es la manifestación idónea desde la que luchar por una representación exenta de estereotipos sexistas, un lugar desde el cual poder explorar nuevas ideas y desafiar, de este modo, las representaciones tradicionales.

Por último, la investigación desarrollada abre una serie de propuestas de extensión que consisten, por una parte, en estudiar cómo se abordan las masculinidades en el cine de ciencia ficción, empleando esta misma metodología adaptada a los estereotipos de masculinidad; en segundo lugar, en establecer comparaciones entre el abordaje de la feminidad en el cine de ciencia ficción y en otros géneros. En este sentido, también nos proponemos estudiar la diversidad racial y cultural de los personajes femeninos y masculinos en el cine de ciencias ficción, profundizando en ellas como variables principales del análisis crítico.

## 7. Referencias

- Aguilar, A. C. (2017). *El papel de las mujeres en el cine*. Santillana Educación.
- Aguilar-Carrasco, P. (2008). *¿Somos las mujeres de cine? Prácticas de análisis fílmico*. Oviedo: Instituto Asturiano de la Mujer. <https://bit.ly/4apTsmJ>
- Álvarez-Hernández, C., González de Garay-Domínguez, B. y Frutos-Esteban, F. J. (2015). Representación de género. Las películas españolas contemporáneas de adolescentes (2009-2014). *Revista Latina de Comunicación Social*, 70, 934-960. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2015-1079>
- Arranz, F. (2017). *Mujeres y hombres en el cine español. Una investigación empírica*. Universidad Complutense de Madrid. <https://bit.ly/482r5t3>
- Arranz, F. (2020). *Estereotipos, roles y relaciones de género en series de televisión de producción nacional: un análisis sociológico*. Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades. Ministerio de Igualdad. <https://bit.ly/482r5t3>
- Bernárdez Rodal, A. (2006). A la búsqueda de una habitación propia: comportamiento de género en el uso de internet y los chats en la adolescencia. *Revista de estudios de juventud*, 73, 69-82. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/49325>

- Bernárdez-Rodal, A. (2015). *Mujeres en medio(s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género*. Fundamentos.
- Bernárdez-Rodal, B. y Padilla-Castillo, G. (2018). Mujeres cineastas y mujeres representadas en el cine comercial español (2001-2016). *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 1247-1266. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1305>
- Bolen, J. S. (2003). *Las diosas de la mujer madura: Arquetipos femeninos a partir de los cincuenta*. Kairós.
- Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas: Mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Icaria.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Braidotti, R. (2013). *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming*. John Wiley & Sons.
- Capra, F. (1996): *La trama de la vida*. Anagrama.
- Castejón-Leorza, M. (2004). Mujeres y cine: Las fuentes cinematográficas para el avance de la historia de las mujeres. *Berceo*, 147, 303-327.
- Chatman, S. (2013). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. RBA.
- Clute, J., Nicholls, P., Stableford, B. y Clarke, I. F. (2023). *The Encyclopedia of Science Fiction*. <https://acortar.link/hd9htW>
- Colaizzi, G. (1990). *Feminismo y teoría del discurso*. Cátedra.
- Conor, B. (2021). *Género & creatividad: Progresos al borde del precipicio, edición especial*. UNESCO. <https://bit.ly/3RtaojE>
- Conrad, D. (2011). Femmes Futures: 100 Years of Female Representation in Science Fiction Cinema, *Science Fiction Film and Television*, 4(1), 79-99. <https://10.3828/sfftv.2011.5>
- Córdoba-Guardado, S. (2007). *La representación del cuerpo futuro* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/56334>
- Delicado-Moratalla, L. (2021). Tecnología e inteligencia artificial como nuevo paradigma de la prostitución y la pornografía. *Libre pensamiento*, 105, 35-42. <https://bit.ly/3RPn3i7>
- Doane, M. A. (2012): Film and the masquerade: Theorising the female spectator, *Screen*, 23(3-4), 74-88. <https://doi.org/10.1093/screen/23.3-4.74>
- Dos, M. (2010). Almas de metal: La mujer como creación científica en el cine. *Dossiers feministes*, 14, 20-33. <http://dx.doi.org/10.6035/DossiersF>
- Egri, L. (1947). *Cómo escribir un drama*. Bell. <https://bit.ly/3tvCRNB>
- Escudero-Pérez, J. (2010). *Tecnoheroínas: Identidades femeninas en la ciencia ficción cinematográfica*. KRK Ediciones.
- Escudero-Pérez, J. (2013). "More human than human": Instrumentalización y sublevación de los sujetos artificiales. *Secuencias*, 38, 65-89.

- Falcus, S. y Oró-Piqueras, M. (Eds.) (2023). *Age and Ageing in Contemporary Speculative and Science Fiction*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781350230699>
- Fox, T. (2023). Black Girl Magic: History, Identity, and Spirituality in Contemporary Fantasy and Science-Fiction. *UNLV Theses, Dissertations, Professional Papers, and Capstones*, 4681. <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/468>
- Franco, Y. G. y Tajahuerce-Ángel, I. (2022). Comunicar los avances en tecnología y robótica: una cuestión de género. *Sociología y tecnociencia*, 12(1), 73-92. <https://doi.org/10.24197/st.1.2022.73-92>
- Galán-Fajardo, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-PÓS*, 9(1), 58-81. <http://hdl.handle.net/10016/9475>
- García-Adánez, I. (2010). Autómata centroeuropea busca...Nuevas figuras femeninas ante la emancipación de la mujer. En F. Broncano y D. H. de la Fuente, *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina* (pp. 197-230). Lengua de trapo.
- Gordillo, I. (2010). La mujer "envejeciente": silencios, estereotipos y miradas en el cine de la primera década del siglo XXI. En P. Sangro Colón y J. F. Plaza Sánchez (Coords.), *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos* (pp. 97-116). Laertes.
- Grossocordón-Cortecero, C. (2019). Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico. *Comunicación y Métodos*, 1(1), 9-28. <https://doi.org/10.35951/v1i1.18>
- Grosz, E. (2020). *Volatile bodies: Toward a corporeal feminism*. Routledge.
- Guarinos, V. (2008). Mujer y cine. En T. Núñez Domínguez y F. Loscertales, *Los medios de comunicación con mirada de género* (pp. 103-120). Instituto Andaluz de la Mujer. <http://hdl.handle.net/11441/26775>
- Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Universitat de València.
- Huysen, A. (1981). The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis. *New German Critique, Special Double Issue on New German Cinema*, 24/25, 21-237. <https://doi.org/10.2307/488052>
- Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación, *Universitas humanística*, 78. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu>
- Jung, C. (2008). *Tipos psicológicos*. Edhasa.
- Kac-Vergne, M. (2016). Sidelining Women in Contemporary Science-Fiction Film. *Miranda. Revue pluridisciplinaire du monde anglophone/Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world*, 12. <https://doi.org/10.4000/miranda.8642>
- Kaplan, A. (1983). *Las mujeres y el cine: a ambos lados de la cámara*. Cátedra.
- Kuhn, A. (1991). *Cine de mujeres. Feminismo y cine*. Cátedra.
- Lauzen, M. M. (2020). *It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2019*. <https://bit.ly/4atLORC>

- Lech, I. (2010). Imágenes del autómatas femenino. En F. Broncano y D. H. de la Fuentes, *De Galtea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina* (pp. 368-389). Lengua de trapo.
- Lesage, J. (1979). Feminist Film Criticism: Theory and Practice. *Theory and Practice in Sexual Stratagems*. En P. Erens, *Sexual Stratagems: The World of Women in Film* (pp. 12-18). Orizon. [https://www.academia.edu/33147730/Feminist\\_Film\\_Criticism\\_Theory\\_and\\_Practice](https://www.academia.edu/33147730/Feminist_Film_Criticism_Theory_and_Practice)
- Lippmann, W. (1922). The world outside and the pictures in our heads. En W. Lippmann, *Public opinion*, (pp. 3-32). MacMillan Co. <https://doi.org/10.1037/14847-001>
- Martínez i Surinyac, G. (1998). *El guión del guionista: El desarrollo del guión desde la idea al guión literario*. CIMS.
- Mavridou, I. (2016). *Gender, (Dis)Embodiment, and the Image of AI and Robot in Spike Jonze's Her and Alex Garland's Ex Machina*. Aristotle University of Thessaloniki. <https://acortar.link/RwqYkG>
- Mayne, J. (1993). *Cinema and Spectatorship*. Routledge.
- Medina Bañón, R. y Zecchi, B. (2020). Technologies of Age1: The Intersection of Feminist Film Theory and Aging Studies. *Investigaciones Feministas*, 11(2). <https://doi.org/10.5209/infe.66086>
- Merás, L. (2014). Replicantes o sumisas: El cyborg femenino desde Blade Runner. *Revista de letras y ficción audiovisual*, 4, 7-33.
- Molina García, B. (2021). Las mujeres tras las cámaras en 275 películas de ciencia ficción. En *Audiovisual e industrias creativas. Presente e futuro* (2). McGraw Hill.
- Moriente, D. (2016). Sujetos sintéticos. Notas sobre la imagen del ser artificial. *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, XVIII, 149-166. <https://doi.org/10.15366/anuario2006.18.009>
- Mulvey, L. (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Eutopías 2ª época. Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo. Versión castellana de Santos Zunzunegui.
- Novell, N. (2005). De Terminator a Terminatrix: Representaciones y estereotipos de género. *Lectora: revista de dones i textualitat*, 11, 171-178.
- Núñez-Domínguez, T. (2010). Mujeres directoras de cine: Un reto, una esperanza. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 37, 121-133. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61404>
- Núñez-Domínguez, T. (2012). *Directoras de cine español: Ayer, hoy y mañana, mostrando talentos*. Fundación Audiovisual de Andalucía y Universidad de Sevilla.
- Parker-Starbuck, J. y Mock, R. (2011). Researching the Body in/as Performance. En B. Kershaw, & H. Nicholson, *Research methods in theatre and performance* (pp. 210-235). Edinburg University Press.
- Pedraza, P. (2000). *Fritz Lang. Metrópolis. Estudio crítico*. Paidós.
- Pedraza, P. (2001). La amante mecánica (Vanguardia y máquina). *Trama y fondo: revista de cultura*, 11(4).
- Pérez Morán, E. (2022). *Comedia popular española: La tragedia del tiempo*. Laertes.
- Pérez-Ruff, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20(95), 534-552.

- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203359433>
- Quin, R. y McMahon, B. (1997). *Historias y estereotipos*. Ediciones de la Torre.
- Rich, R. (1978). *In the Name of Feminist Film Criticism*. Duke University Press.
- Rodríguez Fernández, M. (Coord.) (2006). *Con ojos de mujer. Arquetipos de género clásicos y su evolución*. Instituto Asturiano de la Mujer. Ámbitos. <https://bit.ly/3GND81o>
- Ruido, M. (2004). La fraternidad de los cuerpos posthumanos. La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional. *Lectora: Revista De Dones I Textualitat*, 10, 103-113.
- Sala, Á. (1997). La máquina, eterno femenino. *Nosferatu. Revista de cine*, 23, 56-63.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. Ariel.
- Seaman-Grant, Z. (2017). *Constructing womanhood and the female cyborg: A feminist reading of Ex Machina and Westworld* [Tesis doctoral]. SCARAB, Lewiston. <https://scarab.bates.edu/honorstheses/202>
- Simelio-Solà, N. y Forga-Martel, M. (2014). Mujeres detrás de las cámaras en la industria española de televisión. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 50, 69-84. <https://doi.org/10.7238/a.v0i50.2252>
- Smith, S. L., Pieper, K. y Choueiti, M. (2014). *Exploring the Barriers and Opportunities for Independent Women Filmmakers Phase I and II*. Annenberg School for Communication & Journalism. <https://bit.ly/3RO1MFD>
- Smith, S. L., Choueiti, M. y Pieper, K. (2020). *Inequality in 1,300 popular films: Examining portrayals of gender, race/ethnicity, LGBTQ & disability from 2007 to 2019*. Annenberg Inclusion Initiative. <https://bit.ly/4av4Hdu>
- Stacy, J. (2002). She is not herself: the deviant relations of Alien Resurrection. *Screen*, 44, 2, 251-276. <https://doi.org/10.1093/screen/44.3.251>
- Stone, S. y Flores, M. (2019). *Superpowering women in science fiction and superhero film: A 10-year investigation*. Women's media center. <https://bit.ly/3Tz7koG>
- Tajahuerce A. I., Franco, Y. G. y Rodríguez, J. J. (2018). "Ciberbullying" y género: nuevos referentes en la ocupación de los espacios virtuales. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 24(2), 1845. <https://doi.org/10.5209/ESMP.62250>
- Tajfel, H. (1974). Social identity and intergroup behaviour. *Social science information*, 13(2), 65-93. <https://doi.org/10.1177/053901847401300204>
- Telotte, J. P. (2002). *El cine de ciencia ficción*. Cambridge University Press.
- Vainikka, V. (2018). *The Portrayal of Female Characters in the Star Wars Film Saga* [Tesis de Maestría]. Universidad de Finlandia Oriental.
- Wosk, J. (2015). *My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. Rutgers University Press.

- Yaszek, L., Fritzsche, S., Omry, K. y Pearson W.G., eds. (2023). *The Routledge companion to gender and science fiction*. Routledge.
- Zafra, R. (2010). Entre Evas y Ciborgs. Dialécticas feministas entre la "ficción mujer" y las mujeres en las ficciones. En F., Broncano y D.H., De la Fuente, *De Galatea a Barbie. Automatas, robots y otras figuras de la construcción femenina* (pp. 275-309). Lengua de Trapo.
- Zecchi, B. (Coord.). (2013). *Gynocine: Teoría de género, filmología y praxis cinematográfica*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Zecchi, B. (2014). *Desenfocadas: Cineastas españolas y discursos de género*. Icaria.
- Zumberge, M. (2018). *Fembots: Female Androids in Mainstream Cinema and Beyond*. Vanderbilt University. <https://bit.ly/4atLpp6>
- Zurian, F. A., Menéndez, M. I. M. y García-Ramos, F. J. (Eds.). (2019). *Edad y violencia en el cine: diálogos entre estudios etarios, de género y fílmicos*. Edicions Universitat de les Illes Balears

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

### Contribuciones de los/as autores/as:

**Conceptualización:** Molina García, Berta; Franco, Yanna G. **Validación:** Molina García, Berta; Franco, Yanna G. **Análisis formal:** Molina García, Berta. **Curación de datos:** Molina García, Berta. **Redacción-Preparación del borrador original:** Molina García, Berta. **Redacción-Revisión y Edición:** Franco, Yanna G.; Tajahuerce Ángel, Isabel. **Supervisión:** Franco, Yanna G.; Tajahuerce Ángel, Isabel. **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Molina García, Berta; Franco, Yanna G.; Tajahuerce Ángel, Isabel.

**Financiación:** Esta investigación se ha desarrollado en el marco del Proyecto de Investigación: "Identificación de sesgos de género en inteligencia artificial. Prácticas y discursos tecnológicos, científicos y mediáticos / PID2019-106695RB-I00 / AI-GENBIAS /10.13039/501100011033" financiado por la Agencia Estatal de Investigación; y como parte de la actividad investigadora del Grupo Interdisciplinar de Investigaciones Feministas (971671) y del Instituto de Investigaciones Feministas de la Universidad Complutense de Madrid.

### AUTOR/A/ES/AS:

#### Berta Molina García

Universidad Complutense de Madrid. España.

Doctora en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid (2023). Profesora colaboradora en la UOC (Universitat Oberta de Catalunya), donde imparte Comportamiento del consumidor turístico. Secretaria de la revista científica Comunicación y Género (2023-actualmente). Publicaciones recientes:

Molina García, B. (2021). El feminismo en la teoría cinematográfica. Un estado de la cuestión. *Comunicación y Género*. 4(1), 61-71.

Molina García, B. (2021). Las mujeres tras las cámaras en 275 películas de ciencia ficción. En *Audiovisual e industrias creativas. Presente y futuro*, 2, (Gomes Pinto, J. M. y Sierra Sánchez, J., pp. 403-418). McGraw-Hill.

Molina García, B. (2022). Propuestas cinematográficas de ciencia ficción desde el cortometraje elaborado por mujeres. *Historia y comunicación Social*, 27(2), 359-370.

[bertam01@ucm.es](mailto:bertam01@ucm.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0001-9279-8459>

**Google Scholar:** <https://scholar.google.es/citations?user=129ObvwAAAAJ&hl=es>

**Academia.edu:** <https://ucm.academia.edu/BertaMolinaGarc%C3%ADa>

### **Yanna G. Franco**

Universidad Complutense de Madrid. España.

Profesora de Economía Aplicada en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense. Doctora en Derecho. Licenciada en Ciencias Económicas (especialidad en Economía Monetaria y del Sector Público) y en Derecho. Directora del Grupo Interdisciplinar de Investigaciones Feministas. Directora de la revista científica *Comunicación y Género*. Secretaria de I Instituto de Investigaciones Feministas. Autora de diversas publicaciones, entre las que cabe citar las más recientes:

Franco, Y. G. *et al.* (2023). “Una crítica feminista a la retórica económica del discurso incel”. En *Misoginia online: la cultura de la mansfera en el contexto español*. (Franco Y. G. y Bernárdez Rodal A., pp 151-166). Tirant.

Berández Rodal, A., Requeijo-Rey, P. & Franco, Y. G. (2022). “Radical right parties and anti-feminist speech on Instagram: Vox and the 2019 Spanish general election”. *Party Politics*. 28(2), 272-283.

[ygfranco@ucm.es](mailto:ygfranco@ucm.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0002-7175-5721>

**Google Scholar:** <https://scholar.google.com/citations?user=11SvKp8AAAAJ>

**ResearchGate:** <https://www.researchgate.net/profile/Yanna-Franco>

**Academia.edu:** <https://independent.academia.edu/YannaFranco>

**Dialnet:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=498069>

### **Isabel Tajahuerce Ángel**

Universidad Complutense de Madrid. España.

Isabel Tajahuerce Ángel es miembro del Consejo del Instituto de Investigaciones Feministas de la Universidad Complutense de Madrid. Directora de la Cátedra Extraordinaria de Valores Democráticos y Género, directora del Máster Violencia de Género: prevención e intervención desde diversos ámbitos profesionales, directora del Seminario de Investigación biotecnología, bioética, robótica y simulaciones desde una perspectiva de género y de la comunicación. Es también directora de la Colección Hemisferios de Igualdad de la Editorial Complutense. Profesora de la Facultad de Ciencias de la Información desde 1990, imparte las asignaturas Comunicación y Género e Historia del Pensamiento Político y Social. Dirige la Revista Científica *Historia y Comunicación Social*, y participa en diversos comités científicos y de redacción de revistas nacionales e internacionales.

[isabeltj@ccinf.ucm.es](mailto:isabeltj@ccinf.ucm.es)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0001-8706-3992>



## ARTÍCULOS RELACIONADOS

- Aparicio González, M. J. (2020). "Ser y valer": Tres retratos de la diáspora femenina plasmados en la novela gráfica por mujeres artistas. *Historia y Comunicación Social*, 25(2), 415-430. <https://doi.org/10.5209/hics.72273>
- Gil-Torres, A. (2021). La ficción en búsqueda del realismo. Un análisis de "Los Favoritos de Midas (2020)": periodismo, política y contrapoder. *Vivat Academia, Revista de Comunicación*, 154, 95-117. <https://doi.org/10.15178/va.2021.154.e1339>
- Martínez Pleguezuelos, A. J., Alcalde Peñalver, E. y Santamaría Urbieta, A. (2020). Retos ante la reescritura del cuerpo sexuado de la mujer y la prostitución femenina: estudio de caso. *Vivat Academia, Revista de Comunicación*, 150, 59-80. <http://doi.org/10.15178/va.2020.150.59-80>
- Meliveo Nogues, P. y Cristófol-Rodríguez, C. (2021). Reivindicación de las representaciones femeninas en el audiovisual español: estudio de una década de arquetipos de mujeres en los premios Goya. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 26, 39-57. <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e138>
- Vivas Moreno, A. y Valhondo-Crego, J. L. (2023). Lectoescritura de personajes de ficción audiovisuales: propuesta teórica a partir de tres casos. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 56, 176-193. <https://doi.org/10.15198/seeci.2023.56.e824>