

(d)

LA FRATERNIDAD DE LOS CUERPOS POSTHUMANOS

La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional¹

MARÍA RUIDO
Universidad de Barcelona

*¿Quién de nosotros pasaría con éxito
el escrutinio del iris de Voigt-Kampff o el insistente test Turing?
María Ruido, fragmento del vídeo new flesh (2000-2001)*

Creo que hablar desde donde está planteado este texto, desde el feminismo como teoría política y como crítica de la representación, y más en concreto de la ciencia ficción, exige una mínima contextualización histórica, por mucho que algun@s de vosotr@s hayáis conocido, precisamente, la figura del *cyborg* de manos de una mujer, Donna Haraway, que se define a sí misma como feminista.

Primero, porque las relaciones de poder, el contrato social, es como alude el título de esta intervención a partir del conocido libro de Carole Pateman (1995), un contrato sexual fraternal entre hombres y/o con formas de ejercicio del poder consensuadas desde el patriarcado. Desde esta premisa, las “tecnologías hegemónicas” como producciones de poder serían, entonces, difícilmente accesibles a los grupos subalternos de las diversas sociedades, no sólo a las mujeres, sino a aquell@s que no tuvieran acceso a la ciudadanía plena en cada momento, o tuviesen un acceso restringido.

Insisto también en que el posicionamiento de mi discurso exige una mínima contextualización histórica porque, durante muchas décadas, los diferentes pensamientos feministas han sido sustancialmente anti-tecnológicos, han demonizado las tecnologías: recordemos la asociación tradicional de las mujeres con la naturaleza frente a la asociación masculina con la cultura, y no olvidemos, aún más significativamente, que la tecnología, o al menos lo que todas y todos entendemos por “alta tecnología” ha sido un territorio de poder masculino, como lo ha sido la

¹ Este texto fue escrito para el congreso "Masculinitats, diversitat i diferència", que tuvo lugar entre el 13 y el 16 de marzo de 2003 en el CCCB (Barcelona).

ciencia, aparentemente neutra y ajena al contexto social, y sin embargo uno de los instrumentos más eficaces de producción de saber y de control ideológico.

De esta forma, encontrar recientemente a mujeres y hombres feministas hablando de las posibilidades resistentes (incluso subversivas) de las tecnologías no puede sino sorprendernos, a menos que tengamos en cuenta los cambios de procesos que se han venido operando dentro de los muy diversos pensamientos de esta teoría crítica.

Para entender este proceso de aproximación y redefinición de la tecnología, dos autores nos serán especialmente útiles en sus aplicaciones feministas, y en gran parte explicarán este cambio: en primer lugar, Louis Althusser (1997) y su concepto de aparato ideológico, donde el autor francés explica las conexiones entre economía y cultura, ampliando los dispositivos de construcción y transmisión de hegemonía a las elaboraciones e instituciones culturales como elaboraciones simbólicas más allá del estrecho economicismo de algunos autores marxistas, y en segundo lugar, Michel Foucault y sus *tecnologías del yo* o la definición de la subjetividad (de su elaboración) como un proceso tecnológico. Aún más significativa sería la relectura de ambos que hacen, entre otras, Evelyn Fox Keller (1991), Sandra Harding (1996), la ya mencionada Donna Haraway (1995) o Teresa de Lauretis en "Tecnología del género" (2000), donde explicita las conexiones entre el género como constructo y diferentes "tecnologías" influyentes en su edificación, entre ellas el cine, un "aparato ideológico" especialmente significativo en nuestra cultura visual.

Algunas autoras lo han llamado *ciberfeminismo*, otras *postfeminismo*, otras más *feminismo postindustrial*. En todo caso, en los últimos veinticinco años hemos asistido a la toma de conciencia por parte de las mujeres de su vinculación a las diversas tecnologías, y hemos concluido que entender nuestra posición como sujetos históricos pasaba por responsabilizarnos, dialogar y/o resistir a los instrumentos culturales y comunicativos que, por otra parte, se habían instalado desde siempre en nuestros cuerpos, impuesta o voluntariamente.

De esta forma, teóricas como Donna Haraway, Sarah Kember, Teresa Senft, Sadie Plant o Sherrie Turckle, se han convertido en referencias inevitables no sólo para las feministas que estudiamos la construcción de las imágenes y los cuerpos, sino para tod@s aquell@s que hacen teoría fílmica y de la comunicación.

Cuerpos híbridos, formas de ejercicio del poder, narrativas históricas: éstas van a ser las tres variables de este discurso, y todas ellas aplicadas al territorio aparentemente distópico y mediáticamente ocupado de la ciencia ficción; ese género para mí fascinante, que se intersecta, en sus mejores logros, con el pasatiempo y la teoría política.

La producción tecnológica de la carne

No voy a insistir aquí en la ya muy estudiada relación de nuestros cuerpos y su calidad constructiva, en su historicidad, en su permanente procesualidad. Tampoco voy a tratar ahora el espinoso modelo hegemónico que se esconde en la aparentemente sencilla y libérrima producción de nuestros cuerpos a través de la emergente cirugía plástica neoliberal, regida por el poder adquisitivo y el imperio de la homogeneidad de los cánones mediáticos (no olvidemos sus coordenadas de clase, sexo, etnia...).

A estas elaboraciones las he denominado en un texto anterior *hipercuerpos*.²

Ni naturales, ni ahistóricos, ni biológicamente determinados.

Cuerpos (los nuestros, los de tod@s) doble/ triplemente construidos: por el capital, por el patriarcado, por los medios.

En este momento, me interesa mucho más trazar una brevísima genealogía de la producción tecnológica de la carne, especialmente el paso del *robot* al *cyborg*, nuestro coetáneo, nosotr@s mism@s.

Desde las imágenes tradicionales de la hibridación de los cuerpos fundamentalmente con animales (la esfinge, la sirena, el centauro, la arpía...) hasta los organismos cibernéticos, la producción de cuerpos fronterizos, de cuerpos monstruosos por su desestabilización del orden y su ruptura de las fronteras de lo humano, ha sido una constante de la literatura y del arte, y por lo tanto de la producción de lo que denominamos "realidad" y sus límites.

Decíamos antes que el género de la ciencia-ficción constituye uno de esos fascinantes territorios híbridos donde confluyen visionari@s más o menos radicales con personajes planos y groseramente violentos.

Sin embargo, explicitar mi confianza en la ficción (y en la ficcionalización) como un eficaz arma política no puede hacerme olvidar la simplicidad maniquea de la mayor parte de los héroes y superhéroes de los films más recurrentes, su atrincheramiento en los estándares sexuales más manidos o su insistencia en los medios más groseros de "una vuelta al orden" que no hace sino traducir la violencia contra las mujeres instaurada en el orden patriarcal (recordemos el caso de *El cortador de césped*, Brett Leonard, 1993).

Dentro de este repaso de las nuevas jerarquías reificadoras, tampoco debemos olvidar otra tipología, la del "máster del universo", que subraya el imperativo del logos refundado en el espacio virtual, la cabeza pensante, sin

² Véase María Ruido, "Hipercuerpos: apuntes sobre algunos modelos mediáticos en la elaboración de la representación genérica". Este texto fue escrito para el seminario de teoría fílmica feminista "Relatos imaginarios. Nuevas narraciones en torno al sujeto femenino" (coordinado por Begoña Siles), UCH, Valencia, marzo 2001.

cuerpo o con un cuerpo diluido, profundamente temeroso de la contaminación y de la diferencia (sexual), cuyo ejemplo más claro (y pionero) sería el *Case de "Neuromante"* de William Gibson (editada por primera vez en 1984), la narración fundadora del ciberpunk.

La disolución, con la llegada de la postindustrialización, de nuestro universo tradicional estructurado por la normativa moral y el logocentrismo del sujeto occidental, blanco, heterosexual y pretendidamente neutro —es decir, masculino—, se presenta en los relatos de la ciencia ficción como un límite: este momento de apertura diferencial y de ruptura de nuestros referentes binarios es el espacio y el tiempo del nacimiento, primero, del *robot*, un obrero artificial, una máquina de trabajo ensamblada en la factoría taylorista al servicio de la producción, y más tarde, del *alienígena* (la amenaza de la alteridad, del peligroso cuerpo diferente llegado del otro lado del *telón de acero*) y del *cyborg*, un organismo cibernético, una máquina viva consciente, generada en el paso del capitalismo fabril al capitalismo informacional, y producto del biopoder, de la biotecnología, es decir, de las tecnologías que no controlan sino que se infiltran en nuestras vidas y ocupan todos sus resquicios, mas allá del tiempo del trabajo tradicional.

Los organismos cibernéticos tienen sus antecedentes en las prótesis implantadas a los soldados de la I y la II Guerra Mundial, son una hibridación de cuerpo y máquina que da lugar a un nuevo constructo, abierto, imaginativo, capaz de crear estrategias y de trabajar en red, un ser flexible, destinado al trabajo y la guerra, pero también una figura de resistencia frente a la definición humanista de la persona, contaminada e interactiva frente al cuerpo moderno, cerrado, preestablecido y necesariamente señalado por uno de los sexos canónicos, el femenino o el masculino.

El *cyborg* será el protagonista de nuestro relato, el monstruo desorganizado y desorganizador y, a veces, políticamente consciente, aquel o aquella que evidencia la masculinidad y la feminidad como una construcción, que perfoma la masculinidad y la feminidad más allá de los cuerpos biológicos, y por tanto las historiza.

Cyborgs, pensémoslo detenidamente, somos tod@s nosotr@s:

Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. La realidad social son nuestras relaciones sociales vividas, nuestra construcción política más importante, un mundo cambiante de ficción.

[...] El *cyborg* es materia de ficción y experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia de las mujeres a finales de este siglo. Se trata de una lucha a muerte, pero las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica. (Haraway, 1995: 253)

Podríamos hablar de cuatro grandes tipos de organismos cibernéticos dentro de la cultura moderna y postmoderna:

–Los cuerpos quirúrgicos, que aún conservan las huellas de su ensamblaje carnal (Shelley, 1996 [1830]).

–Los cuerpos mecánicos modernos, afines al robot, al cuerpo artificial productivo, aunque ya con fisuras en su linealidad y con cierta capacidad para la improvisación y rebeldía (recordemos a una de las primeras criaturas mecánicas cinematográficas, la Futura de *Metrópolis*, de Fritz Lang [1925]; y a Nueva Galatea, parodia de la Hadaly de Villiers de l'Isle Adam, la protagonista de la novela *La Eva Futura*, [1886]).

–Los cuerpos mecánicos postmodernos, los cuerpos simulacro, también conscientes de su mestizaje, pero aún anclados en el horizonte cartesiano, y tratando de salvaguardar su “humanidad” (aquí podríamos hablar de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), por ejemplo, o de los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), y yo diría que de tod@s nosotr@s).

–Los cuerpos virtuales postbiológicos, que se han desembarazado ya de las leyes físicas y de las servidumbres y limitaciones de los cuerpos humanos, para entrar en los parámetros del mantenimiento asistido por las grandes corporaciones biotecnológicas y de la carne sustituible: son cuerpos provisionales, en realidad cuerpos del logos, que vuelven a poner sobre la mesa la tradicional dicotomía cuerpo/alma... la Kusanagi de *Ghost in the shell* (Mamoru Oshii, 1996), el Neo de *Matrix* (hermanos Wachowski, 1999), etc. En este sentido, son cuerpos más “hegemónicos” que los anteriores, menos dubitativos y mestizos, más colonizados.

La realidad (y sus cuerpos) como un producto tecnológico

Desde HAL 9000, el ordenador-madre interactivo de *2001: una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968) tomando decisiones propias y sintiendo miedo y dolor, hasta el inquietante planteamiento de lo real como un programa de ordenador que aparece en los primeros minutos de la después maniquea y decepcionante *Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999), los textos literarios y cinematográficos deudores de la tecnología registran el delicado escenario que socialmente consensuamos como realidad como una más de las variables posibles, como una respuesta a un sistema de factores e intereses, mutable y contingente: de esta manera, la *realidad-ficción* no es *más real* que el relato fantástico-científico sino solamente más eficaz para los poderes que la generan, más operativa para la aplicación de los dispositivos de sujeción configurados por ellos.

En *Matrix*, asistimos al desvelamiento de los mecanismos de construcción de esta realidad consensuada, que se nos presenta, en una metáfora apropiada a las postcontemporaneidad, como un programa de ordenador.

Morfeo, el nuevo Caronte, el mediador dios de los sueños, ejercita la homonimia de su nombre y revela las metamorfosis generadas por la

inteligencia artificial para enseñar a Neo, el Elegido, las fisuras del sistema, y por tanto su contingencia y capacidad de cambio.

Este planteamiento inicial, como decíamos más arriba, altamente inquietante y con posibilidades emancipadoras, se resuelve en una serie de luchas individuales y en la asunción, por parte de Neo, de un destino heroico similar al de las narrativas teleológicas al uso, finalista y estereotipado, tanto en su resolución como en el propio personaje, ese cuerpo virtual lleno de posibilidades subversivas, pero de memoria frágil y aislada y de subjetividad convergente.

Podríamos hablar, a partir de estas coordenadas, de la tecnociencia corporativa como política, de la *realidad* como un constructo de género-étnia-clase instituido como una máxima incuestionable: un éxito más del biopoder, de las tecnologías hegemónicas del yo, de los aparatos ideológicos que nos presentan los hechos como evidentes, como naturales, como inevitables.

Sin embargo, insisto, no olvidemos la materialidad, la localización de nuestros cuerpos.

Lejos del paralizante relativismo postmoderno, entender *la realidad como una ficción* mutable puede permitirnos actuaciones parciales dentro de nuestros territorios inmediatos. Creo que saberse partícipes de una ficción totalitaria (escatimada) puede servirnos para construir variables narrativas resistentes, formas de conocimiento transitorias y diferenciales, frente a los nuevos universalismos totalitarios.

Aún siendo conscientes de la fantasía autogenerativa y la violencia que conllevan muchas de estas narraciones, a veces, por unos instantes, la ciencia-ficción es una pequeña fisura que asalta los seguros dominios hegemónicos permitiendo que los monstruos tomen la palabra por un instante y hablen con esa voz metálica que desvela su procedencia mestiza y liminar.

La ruptura de la tranquilizadora distancia de seguridad, el asalto del cordón profiláctico de los órdenes establecidos desencadena la alarma: la ciencia-ficción es el territorio de la carne producida, de la nueva carne, de los alienígenas, de los *cyborgs*, de los monstruos, de los sujetos nómadas, de los prototipos genéticos.

Desde el relato gótico hasta el film repleto de efectos especiales, desde Frankenstein hasta los replicantes, a veces, la alteridad se manifiesta en algunas de sus diversidades subrayando (aún después de su muerte por el héroe de turno o de su asimilación en el sistema) que los cuerpos aparentemente naturales, continuos y completos que el espejo moderno reflejara no son sino fragmentos cosidos por el hilo falsamente aséptico de la cultura.

Ante estos síntomas, el panoptismo moderno se reconvierte, se autoinstala, se multiplica, se regenera, activa diferentes dispositivos, y provoca la represión preventiva, la paranoia del caos: de la metáfora de la

vigilancia interiorizada que ofrecía *Alphaville* (J. L. Godard, 1965), hemos pasado a la precognición normativa en *Minority Report* (S. Spielberg, 2002) y al tiempo de las guerras profilácticas en pantalla plana, como la que ahora mismo estamos viviendo.³

Pero a veces también, la ciencia ficción se convierte en el escenario de actuación de los cuerpos desbordantes, de los cuerpos grotescos que protagonizan algún tipo de sabotaje de la productividad, como, por ejemplo, los cuerpos cibergrotescos propuestos por Giulia Colaizzi (1995) a partir de los cuerpos carnavalescos de M. Bajtin.⁴

Frente al cuerpo cibernético médico, militar y mediático, fetiche reificador que amplía sus capacidades y su eficacia, el *cyborg emancipador* definido por Donna Haraway o el *sujeto nómada* de Rosi Braidotti (2000) por poner dos ejemplos concretos del ciberfeminismo, proponen “posiciones de sujeto resistentes” contingentes, siempre en necesario proceso.

Estas y otras “posiciones de sujeto resistentes” se oponen a los *cyborgs mediáticos* de la ciencia ficción reproductiva (organismos posthumanos, pero en absoluto postpatriarcales) que incluso abandonan la sexualidad para fortalecer su autonomía, y alimentan su autosuficiencia homoerótica haciendo penetrar sus durísimos cuerpos por cables-falos.

Lo que Nancy Hartsock llama la “masculinidad abstracta posttecnológica” puede aparecer de diversas formas: por ejemplo, en los denominados por la autora *cuerpos cibernéticos regresivos*, como en *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), donde el asesinado policía Murphy es convertido en el *cyborg* Robocop, organismo superresistente al servicio del orden y el control; o, de formas mucho más matizadas, como *cuerpos invaginados tecnológicamente* en *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) o, como hemos visto anteriormente, en *Matrix* (hermanos Wachowski, 1999).

Estos dos últimos cuerpos cibernéticos renuevan lo que algunas páginas antes denominábamos los “másters del universo”, es decir, la vuelta al logos dentro del espacio virtual, el nuevo territorio de la descarnalización y de la supresión de las diferencias (también las sexuales). Si bien es cierto que tanto Robocop (al que se reconstruye a partir de su cabeza, la sede cultural del logos) como Johnny son organismos lógicos combatiendo en el horizonte cartesiano, ambos resuelven su dicotomía y su carencia (la insistente dificultad patriarcal de “pensar con el cuerpo” y canalizar las emociones), de formas muy diversas: mientras Robocop rechaza su mestizaje recuperando la memoria y atrincherándose en su humanidad, Johnny Mnemonic reprime su cuerpo para convertirse, por medio de la ampliación de su capacidad cerebral, en un gigantesco disco duro que expulsa (o al menos minimiza) sus emociones y sus experiencias. Frente al cuerpo como elaborador de

³ Obviamente me estoy refiriendo al ataque del eje Estados Unidos/Gran Bretaña (con la ayuda del gobierno del PP del estado español) contra Irak, que comenzaba el 20 de marzo de 2003, cuando me encontraba revisando este texto para una posible publicación posterior.

⁴ Véase Giulia Colaizzi (1995) cuya referencia es el texto Mijail Bajtin (1998).

la(s) narrativas(s) plural(es), la Historia vuelve a ser unívoca, progresiva, lineal, en definitiva, lógica.

Junto a estos modelos de jerarquización binaria, la ansiedad de la diferencia genera, ya sea en el cine, la literatura o la publicidad, cuerpos masculinos alumbradores (capaces de engendrar vida de su propia carne) que no hacen sino proponer otra solución más (autárquica y autolegitimadora) al control estatal reproductivo al que se nos ha sometido y se nos somete a todas las mujeres, versiones robotizadas del esencialismo más manido o visiones de la identidad nómada limitadas a la dudosa libertad de elección de nuestras medidas corporales.

A poco que los analicemos, está claro que nada tienen que ver estos personajes, excepto su origen en la tecnociencia, con los organismos cibernéticos propuestos por Donna Haraway, no marcados por la diferencia sexual y por las relaciones sociales que genera, pero conscientes de su origen y de la voluntad desjerarquizadora de su mestizaje dentro de una crítica de la ciencia de origen materialista.

En este escenario, los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) huyendo por la sucia ciudad de Los Ángeles en el ya cercano 2019 se vuelven nuestras representaciones más cercanas.

Homenajes a la percepción como método y estrategias de vida fuera de las fronteras cartesianas de elaboración de la experiencia, Roy, Zhora o Rachel ejemplifican la existencia como un juego contra el tiempo, como un desafío cuantitativo, un simulacro de emociones y de realidades tan similar a nuestra propia cultura del espectáculo (siempre conjugada en presente) que nos aterra, nos produce vértigo, nos conmueve: mientras Roy asesina a su creador, Tyrrell, extirpándole los ojos para saciar el dolor de su combate contra el tiempo, un aterrado JF Sebastian (nosotr@s mism@s) le observa, tratando de olvidar por un instante la fugacidad de su vida, acelerada por una enfermedad congénita que lo aboca a una prematura vejez.

Post-scriptum

Después de tantas asimilaciones y saqueos, cabría preguntarse ¿sigue siendo el *cyborg* una figura de resistencia? ¿puede ser todavía un sujeto político activo? ¿es aún una herramienta significativa para deconstruir el esencialismo y la jerarquía identitaria que sigue poblando nuestro imaginario?

Seriados y rediseñados por la industria mediática, la capacidad crítica y transgresora hallada en el *cyborg* y en otros "marginales inadecuados" por escritoras de lo posthumano como Angela Carter, Donna Haraway, Rosi Braidotti o Theresa Senft se diluye en la homogeneización y en el mito. Disolver los cuerpos en el ciberespacio puede abocar, simplemente, a permanecer en la distopía o en la indiferenciación, un forma más de dominio. Equiparar, sin matices, la reticularización y la flexibilidad del trabajo con una supuesta "feminización" y con un "avance" dentro del sistema de

producción tardocapitalista esconde un peligroso optimismo que olvida la precariedad y el marco material (patriarcal, etnocéntrico, burgués, heteronormativo) en el que nos encontramos.

No sólo los ejemplos de "masculinidad abstracta posttecnológica" de los que hemos hablado, sino también la visión redentora de cierto sector del ciberfeminismo encarnada por Sadie Plant, por VNS Matrix o por Sherrie Turkle, entre otras, o por Ana Martínez-Collado en *Zona F* dentro del estado español,⁵ celebran un espacio virtual ajeno a las condiciones materiales, un nuevo universalismo tecnocrático donde la fantasía del *cuerpo fálico eficaz* o de la *matriz (re)productiva* engulle cualquier forma de diversidad transformadora.⁶

Como explica Sarah Kember en su texto "Feminismo, tecnología y representación", publicado en inglés en 1995, la promesa emancipatoria del monstruo desaparece o al menos puede ser neutralizada si no existe en nosotr@s consciencia de sujetos políticos/de cuerpos históricos: "Una promesa como ésta sólo puede ser satisfecha mediante el reconocimiento por parte de los monstruos de su lugar en la historia (no puede haber transformaciones con continuidades) y en una realidad social que es divisible de la ciencia ficción y que no es utópica, sino que está estructurada por relaciones de poder desiguales" (Kember, 1998: 369).

Tras el nuevo paradigma de la ciberandroginia y de su aparente desafío a la contaminación moderna parece perfilarse (como en todos los andróginos) el modelo de poder falogocéntrico tradicionalmente masculino. Tras la igualdad indiferenciada puede esconderse la redefinición de las alteridades al servicio de nuevas centralidades paradigmáticas que diluyan las diversidades y las necesidades específicas. Si los monstruos no rematerializamos nuestros cuerpos y no encontramos un lugar para disfrutar y desarrollar nuestras diferencias, simplemente, aparecerán nuevas formas de jerarquía y exclusión marcadas por la etiqueta de lo políticamente correcto, postmodernas variables de la estructural alianza poder-saber: nuev@s salvajes en desfiles de alta costura, cuerpos canónicos parlantes con síndrome de Estocolmo, mujeres militares abanderando la causa del postfeminismo.

⁵ Para confrontar estas posturas véanse, por ejemplo, Galloway, Alex, "Un informe sobre ciberfeminismo: Sadie Plant y VNS Matrix". <[http:// w3art.es/estudios](http://w3art.es/estudios)>; Plant (1998), Turkle, (1997) o Martínez-Collado (2000).

⁶ Para una crítica de estas posiciones "ciberoptimistas" véanse al respecto, por ejemplo, Rosi Braidotti, "Un ciberfeminismo diferente". <[http:// w3art.es/estudios](http://w3art.es/estudios)> o Sarah Kember (1998), así como mi propio texto "Hiper cuerpos...", apuntado ya en la nota 2.

DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA

- Althusser, Louis (1977), "Ideología y aparatos ideológicos del Estado", *Posiciones*, Barcelona, Anagrama.
- Bajtín, Mijail (1998), *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, Madrid, Alianza.
- Baudrillard, Jean (1998), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- Braidotti, Rosi (2000), *Sujetos nómades*. Barcelona-Buenos Aires-México, Paidós.
- "Un ciberfeminismo diferente". <[http:// w3art.es/estudios](http://w3art.es/estudios)>.
- Carter, Angela (1993), *La pasión de la Nueva Eva*, Barcelona, Minotauro.
- Colaizzi, Giulia (1995), *The Cyborguesque*, Valencia, Episteme.
- De Lauretis, Teresa (2000), *Diferencias*, Madrid, Horas y Horas.
- Dery, Mark (1998), *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid, Siruela.
- Foucault, Michel (1995), *Historia de la sexualidad* (3 v.), Madrid, Siglo XXI.
- (1996), *Tecnologías del yo*, Barcelona, Paidós.
- (1996), *Vigilar y castigar*, Madrid, Siglo XXI.
- Fox Keller, Evelyn (1991), *Género y ciencia*, Valencia, Alfons El Magnànim.
- Galloway, Alex, "Un informe sobre ciberfeminismo: Sadie Plant y VNS Matrix". <[http:// w3art.es/estudios](http://w3art.es/estudios)>.
- Geraghty, Christine (1998), "Feminismo y consumo mediático", *Estudios culturales y comunicación*, J. Curran, D. Morley & V. Walkerdine (comp.), Barcelona, Paidós.
- Gibson, William (1997), *Neuromante*, Barcelona, Minotauro.
- Gutiérrez, José Miguel (1998), "Robocop: el cuerpo y el significante", *Trama & Fondo*, 4.
- Haraway, Donna (1995), *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Madrid, Cátedra.
- (1997), *Modest_Witness @ Second_Millennium*, Nueva York-Londres, Routledge.
- Harding, Sandra (1996), *Ciencia y feminismo*, Madrid, Morata.
- Kember, Sarah (1998), "Feminismo, tecnología y representación", *Estudios culturales y comunicación*, J. Curran, D. Morley & V. Walkerdine (comp.), Barcelona, Paidós.
- Kuhn, Annette (ed.) (1995), *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Londres, Verso.
- Laqueur, Thomas (1994), *La construcción del sexo*, Madrid, Cátedra.

Lectora 10 (2004)

(d)

- Martínez-Collado, Ana y Navarrete, Ana (2000), "Ciberfeminismo: dos escenarios", *Zona F*, Castellón, EACC.
- Pateman, Carole (1995), *El contrato sexual*, Barcelona, Anthropos.
- Pedraza, Pilar (1997), "Pandora eléctrica o el novísimo Prometeo", *Letra Internacional*, 50.
- (1998), *Máquinas de Amar. Secretos del cuerpo artificial*, Madrid, Valdemar.
- Penley, Constance (ed.) (1991), *Close Encounters: Film, Feminism, and Science Fiction*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Pérez Rasetti, Carlos (1997), *Epistemología para vigilantes. A propósito de Blade Runner*, Valencia, Episteme.
- Plant, Sadie (1998), *Ceros+Unos*, Barcelona, Destino.
- Ruido, María, "Hiper cuerpos: apuntes sobre algunos modelos mediáticos en la elaboración de la representación genérica".
<www.intrepidassucias.com>
- Shelley, Mary W. (1996), *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Madrid, Cátedra.
- Turkle, Sherry (1997), *La vida en la pantalla*, Barcelona-Buenos Aires, Paidós.
- Villaespesa, Mar (1998), "Ciencia-Ficción (De la representación, la alteridad y el cyborg)", *Marina Núñez*, Valencia, La Gallera.
- Villiers de L'Isle-Adam, Philippe (1998), *La Eva Futura*, Madrid, Valdemar.
- Zizek, Slavoj (2000), "The Matrix, o las dos caras de la perversión", *Acción Paralela*, 5.

DOCUMENTACIÓN CINEMATOGRAFICA (por orden cronológico)

- Metrópolis* (Fritz Lang, Alemania, 1925).
- Alphaville* (J. L. Godard, Francia, 1965).
- 2001: una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, EE.UU., 1968).
- Blade Runner* (Ridley Scott, EE. UU., 1982).
- Robocop* (Paul Verhoeven, EE. UU., 1987).
- El cortador de césped* (Brett Leonard, EE. UU., 1993).
- Johnny Mnemonic* (Robert Longo, EE. UU., 1995).
- Ghost in the shell* (Mamoru Oshii, Japón, 1996).
- Matrix* (Hermanos Wachowski, EE. UU., 1999).
- Minority Report* (S. Spielberg, EE. UU., 2002).