

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

Jordi Sánchez-Navarro

## **Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los 80 y 90**

En el primer capítulo del anterior volumen de la serie *Woman in Fan*, Alan Jones plantea un detallado repaso histórico a la presencia de mujeres en diversas posiciones creativas y técnicas en el marco del cine de género.<sup>1</sup> Su análisis abarca diversas expresiones genéricas, incluyendo la ciencia ficción, y muestra que lo que llamamos “cine de géneros” es un terreno especialmente fértil para investigar sobre los condicionantes y circunstancias que marcan la presencia y ausencia de creadoras femeninas. Conviene tener muy presente el recorrido de Jones por todo el siglo XX, y sin duda habrá que seguir profundizando para avanzar en una cartografía completa de lo que el pasado siglo nos puede decir al respecto. Por su parte, Ángel Sala traza en el mismo libro una panorámica de lo que él llama “cine fantástico radicalmente femenino”, tratando los nombres y títulos clave de la historia de las miradas femeninas en el cine de género.<sup>2</sup> En su repaso, el autor otorga gran importancia a las aportaciones de directoras al cine de ciencia ficción en las primeras décadas del siglo XXI, en particular en el período que transcurre entre 2012 y la actualidad. El recorrido de Sala, si bien breve, es exhaustivo y arroja luz sobre prácticamente todas las obras que han representado algo para el género en los últimos diez años. Su texto enumera los valores y la significación de películas como *Aurora* (*Vanishing Waves*. Kristina Buožytė, 2012), *The Lure* (Agnieszka Smoczyńska, 2015), *Evolution* (Lucille Hadzihalilovic, 2015), *High Life* (Claire Denis, 2018), *Little Joe* (Jessica Hausner, 2019) y *Titane* (Julia Ducournau, 2021). Todas ellas son propuestas que han expandido los confines de la ciencia ficción cinematográfica, como ha hecho también, en sus viajes de ida y vuelta y sus circunvalaciones a los géneros, Anna Lilly Amirpour con sus tres largometrajes hasta la fecha: *Una chica vuelve a casa sola de noche* (*A Girl Walks Home Alone at Night*. 2014), *Amor carnal* (*The Bad Batch*. 2016) y *Mona Lisa and the Blood Moon* (2021). El recorrido analítico de Sala se ocupa también de la presencia en el *mainstream* de una directora como Patty Jenkins y sus películas de superhéroes —*Wonder Woman* (2017) y *Wonder Woman 1884* (2021)— o, en un contexto distinto, del papel que ha jugado y que ha de seguir jugando en los próximos años una figura tan vinculada al territorio del *blockbuster* como es Lana Wachowski con su reciente *The Matrix Resurrections* (2021).

---

<sup>1</sup> Jones 2022.

<sup>2</sup> Sala 2022.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

Teniendo muy presentes las aportaciones de Alan Jones sobre el cine fantástico en general y la valiosa información que el capítulo de Ángel Sala procura sobre el género en el siglo XXI, nos proponemos, aquí y ahora, emprender una incursión a un cuerpo de análisis concreto. El objetivo de las páginas que siguen es explorar la producción de cine de ciencia ficción creado por mujeres en las dos últimas décadas del siglo XX. La idea de ocuparnos de este período específico viene dada por la consideración de que esas dos últimas décadas del siglo —el lapso de 1980 a 2000— son el escenario de una transformación colosal de la relación entre cine, cultura y sociedad, marcada por el incremento de los procesos globalizadores, la proliferación de intercambios culturales y sociales transnacionales en todo el mundo y, lo más importante para el tema que nos ocupa, las poderosas transformaciones en el movimiento feminista. La década de 1990 es la de la “tercera ola” del feminismo, que construye sobre los avances en materia de derechos de las predecesoras de la segunda ola y que desarrolla una nueva agenda centrada en la diversidad y en la inclusión de las voces de mujeres de diferentes orígenes étnicos, culturales y sociales. El feminismo se expande, ya entrado el siglo XXI, haciendo uso de las tecnologías emergentes, incluyendo internet, lo que permite una mayor conexión y organización de feministas en todo el mundo, que incorporan en su agenda la lucha por los derechos LGBT+. En las primeras décadas del siglo XXI, el feminismo aborda las intersecciones entre las opresiones a las que se enfrentan diferentes grupos de mujeres, incluyendo la raza, la clase social, la orientación sexual, la identidad de género y la discapacidad, en un conjunto de activismos que han ido floreciendo y evolucionando, expandiéndose a nivel global con movimientos como #MeToo, que han llevado a una mayor conciencia y acción en todo el mundo, incluyendo a algunas capas de la población masculina, cada vez más comprometidas en mayor o menor medida con los significativos cambios culturales y políticos impulsados por la lucha feminista. Como veremos, y como intentaremos mostrar, muchos aspectos de esas evoluciones del movimiento están prefigurados en el cine de las últimas décadas del siglo XX.

Pero, como decíamos, hay otros cambios en el tejido cultural y social del cine en esos últimos veinte años del siglo. Además de enmarcarse en la iniciativa Woman in Fan, este capítulo se alimenta de las ideas y del proceso de exploración derivado del proyecto de investigación “Del espacio social al espacio cinematográfico: *Mise-en-scènes* de lo transnacional en el cine contemporáneo”.<sup>3</sup> Este proyecto se centra, por una parte, en indagar en cómo se articula el espacio cinematográfico y cómo se relaciona con el espacio social y, por otra, en las formas en que las narrativas cinematográficas abordan las nuevas realidades

---

<sup>3</sup> Proyecto de I+D+i del programa estatal del Ministerio de Ciencia de España: “Del espacio social al espacio cinematográfico: *Mise-en-scènes* de lo transnacional en el cine contemporáneo”, referencia PID2021-123836NB-I00, financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033/.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

transnacionales. En líneas generales, el proyecto quiere contribuir a explorar de manera crítica cómo nuestra realidad contemporánea se construye y se refleja en el cine, y se propone hacerlo a través del estudio de la construcción de espacios cinematográficos transnacionales en películas de los últimos treinta años desde una perspectiva cosmopolita. Precisamente el arco temporal que marcábamos como decisivo para el inicio de la transformación del movimiento y del pensamiento feminista —esto es, las décadas de los 80 y 90 del siglo XX—, representa un buen punto de partida para tomar perspectiva y analizar lo que veremos consolidarse en este ámbito en el siglo XXI.

Así, consideramos relevante enmarcar esta investigación en este doble eje temático. Por un lado, observaremos el cine de ciencia ficción con voz femenina desde una perspectiva orientada a la relación de las mujeres cosmopolitas y el espacio. Este es un enfoque valioso porque, a pesar de las frecuentes asociaciones de la cultura transnacional con la defensa de los derechos humanos y de la diferencia, el sujeto transnacional sigue siendo imaginado mayoritariamente como un sujeto masculino. La intención aquí es explorar las películas de ciencia ficción desde una perspectiva cosmopolita con inflexión de género, que coloca la frontera en el centro de la investigación. Es necesario señalar, no obstante, que lo que aquí se entiende por frontera no será siempre en su acepción geopolítica. Por otro lado, atenderemos específicamente a las puestas en escena de la ciencia ficción y a su relación con los lugares y a su capacidad de desarrollar códigos específicos para la construcción de espacios transnacionales y fronterizos en los que la presencia femenina resulta esencial.

Estos son los contextos de investigación en los que nos proponemos enmarcar nuestra indagación. Partimos del convencimiento de que combinar un análisis desde la perspectiva cosmopolita con una mirada desde la teoría feminista permite aspirar a una comprensión más completa y profunda de las formas en que el cine pueden representar y desafiar los problemas y desafíos globales relacionados con la igualdad de género. Así nos lo han mostrado autoras referentes como Ella Shohat<sup>4</sup> o Rey Chow,<sup>5</sup> que han utilizado enfoques cosmopolitas y feministas, siempre con el ojo puesto en la intersección de género, raza y cultura, para profundizar en el análisis crítico de las formas en las que el cine y, de manera más general, la visualidad, construyen y al mismo tiempo pueden desafiar los estereotipos culturales y crear nuevas formas de comprensión y empatía entre las personas.

---

<sup>4</sup> Shohat 2001, Shohat 2006, Shohat y Stam 2014.

<sup>5</sup> Chow 1995, Chow 2007.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermeneute, 99-136.

### La primera variedad: formas de la ciencia ficción femenina en los años 80

La ciencia ficción realizada por mujeres en los años 80 está marcada por la heterogeneidad de planteamientos y resultados, como muestran las películas que se discuten a continuación, cuyas condiciones de producción, consumo y recepción las sitúan en coordenadas que contrastan con las del cine que vendrá luego y que, al mismo tiempo, contrastan entre sí. Los casos analizados serán una película realizada en el marco del cine de explotación impulsado por el productor *maverick* Roger Corman: *Humanoides del abismo* (*Humanoids from the Deep*. Barbara Peeters, 1980), una obra procedente del marco conceptual y de producción de los cines de autor centroeuropeos: *Vičí bouda* [La guarida del lobo] (Věra Chytilová, 1986) y un título desarrollado por una de las productoras independientes más importantes en el Hollywood de los ochenta, Orion Pictures: la comedia romántica de ciencia ficción *Fabricando al hombre perfecto* (*Making Mr. Right*. Susan Seidelman, 1987). A estos tres títulos sumamos otros dos objetos de difícil identificación y de gran interés, tangencialmente vinculados a la ciencia ficción, y cuyo carácter anómalo en el contexto del cine de género hace que valga la pena prestarles una mayor atención si cabe. Son el drama post-apocalíptico *Testamento Final* (*Testament*. Lynne Littman, 1983) y el manifiesto político en forma de película de vanguardia *Born in Flames* (Lizzie Borden, 1983).

El caso de Barbara Peeters ilustra perfectamente las dificultades estructurales a las que se han enfrentado históricamente las mujeres que han querido ocupar puestos más allá de lo técnico en la industria cinematográfica. Peeters fue contratada por Corman para dirigir una película de monstruos marinos que buscaba capitalizar el éxito de *Tiburón* (*Jaws*. Steven Spielberg, 1975), repitiendo la operación que había hecho con su anterior incursión en el subgénero: *Piraña* (*Piranha*. Joe Dante, 1978). La trama de la película es claramente la de una *monster movie*, con una estructura que podría considerarse más de terror que de ciencia ficción: una pequeña ciudad costera se ve azotada por violentos ataques por parte de unas extrañas criaturas mutantes de forma humanoide salidas del mar. Sin menoscabo de su premisa de terror, la película se adentra de lleno en la ciencia ficción por la explicación científico-industrial del origen de los monstruos y por la presencia de una científica en un papel esencial en la trama. La Dra. Susan Drake (Ann Turkel), una investigadora empleada por la compañía de conservas de pescado Canco, ha desarrollado un método de ingeniería genética para conseguir salmones de crecimiento rápido. La catástrofe se produce cuando unos celacantos —una especie de pez considerada un fósil viviente— se alimentan de esos salmones y mutan en criaturas humanoides. El punto de partida argumental es sin duda memorable, pero si algo se recuerda en realidad de la película es que, a medida que esta avanza, los ataques de los humanoides van creciendo en salvajismo —especialmente hacia las

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

mujeres, con las que los mutantes buscan satisfacer su pulsión procreadora—, hasta llegar al paroxismo en la extrema violencia obstétrica de la pesadillesca escena final. Bikinis, monstruos y violencia sexual en crescendo, ese sería un buen resumen de la película.

En su célebre libro de memorias, Corman reserva una frase muy breve para *Humanoides del abismo*:

En mi búsqueda particular y doméstica de locura inspirada, asigné múltiples tareas a directores que no pasaban de su segunda experiencia, incluidas algunas mujeres. La “escuela Corman” tenía una matrícula insólitamente nutrida de muchachas prometedoras en la redacción, producción, montaje y dirección, sobre todo porque históricamente la industria era —y es— poco menos que impenetrable para las féminas novicias. Yo siempre intenté dar a ambos sexos igualdad de oportunidades, aunque en aquellos días no había muchas mujeres que ansiaran trabajar en filmes de explotación. Bárbara Peters realizó *Humanoides del abismo*. Amy Jones, una montadora que había colaborado con Joe y Alan en el departamento de avances, hizo gala de unos recursos inigualables para lograr su primera plaza de directora en *Slumber Party Massacre*, una cinta de New World que en determinados aspectos define muy gráficamente en qué descollábamos.<sup>6</sup>

Igual que ocurrió en el caso de la frecuentemente citada como pionera del terror femenino Stephanie Rothman, Barbara Peeters trabajó bajo la tutela de Roger Corman en New World Pictures con la esperanza de que un inicio profesional en el cine de explotación le abriría las puertas de otro tipo de cine. Pero la realidad sería bien distinta: tanto Rothman como Peeters eran conscientes de que el esquema de producción en el que estaban inmersas implicaba que las películas requerían múltiples y frecuentes escenas de desnudos y violencia extrema. La lucha de esas directoras, por tanto, consistía en justificar dramáticamente tales escenas y hacer que mantuvieran su naturaleza transgresora sin llegar a ser repulsivas para una sensibilidad mínimamente feminista. Rothman tuvo claro que el mecanismo de control que tenía como directora era el estilo visual, y así pudo construir una obra cuya apreciación crítica ha ido creciendo en los últimos años. Pero Peeters no tuvo la misma suerte, y *Humanoides del abismo* ha quedado ligada históricamente a una situación de conflicto. Después del lanzamiento de la película, la realizadora acudió a los medios para hacer saber al público que, a pesar de que su nombre estaba acreditado como directora, no había tenido control sobre el producto final. Como se recoge en el periódico *Los Angeles Times* del 8 de mayo de 1980,<sup>7</sup> Peeters manifestó al periodista Andrew Epstein su enfado ante el trato recibido, señalando que le preocupaba que las feministas vieran la película y pensaran que las

---

<sup>6</sup> Corman (con J. Jerome) 1992.

<sup>7</sup> Citado en Canon, E: *Female Horror Filmmakers in the New Hollywood Era*, [https://www.academia.edu/download/67600356/New\\_Hollywood\\_Final\\_Paper.pdf](https://www.academia.edu/download/67600356/New_Hollywood_Final_Paper.pdf)

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

escenas de extrema violencia sexual eran de su responsabilidad. En su enfado, la directora dejó claro que había sufrido una manipulación no negociada de su obra, dado que al entregar a Corman la película finalizada, este consideró que se trataba de un producto inaceptable debido a su falta de violencia y sexo, y contrató al director Jimmy Murakami para rehacer partes de la película e incluir escenas explícitas de violaciones de mujeres por parte de los humanoides.

Una mezcla de ciencia ficción y terror bien distinta es *VIČÍ bouda* de Věra Chytilová, insólita representante de esta hibridación de géneros en el marco de la cinematografía checoslovaca del período de la normalización,<sup>8</sup> junto a la también extraña *Upír z Feratu* [El vampiro de Ferat] de Juraj Herz (1981). Sin extendernos demasiado sobre ella, dado que se escapa del foco de este trabajo, cabe señalar que la película de Herz es una de las escasas producciones de las cinematografías del Este europeo en las que se podría trazar líneas de conexión con el cine de explotación estadounidense de las décadas anteriores o con la obra del contemporáneo David Cronenberg, dada su mirada radicalmente divergente respecto a las representaciones tradicionales de la temática del vampirismo —el vampiro aquí es, nada más y nada menos, que un coche de carreras cuyo motor está alimentado por sangre—. En todo caso, *VIČÍ Bouda* recorre un camino opuesto al de *Upír z Feratu*, al poner el énfasis en el terror psicológico y en una atmósfera inquietante, todo ello en el marco en un dispositivo formal que emerge del acusado estilo autoral de su directora.

Věra Chytilová (1929-2014) fue la primera mujer en estudiar dirección de cine en la FAMU, la Academia de Cine de Praga, y fue una de las voces más importante de la Nueva Ola Checa de los años 60. Como cineasta es responsable de introducir nuevos enfoques en el cine checoslovaco, al dar presencia a las opiniones y experiencias de las mujeres. Chytilová creó su obra en tres épocas marcadamente diferentes: en los años liberales años 60, en el período de normalización de los años 70 y 80, y en la Checoslovaquia poscomunista de después de 1989. Sin duda, su época más fructífera fue la de la década liberal de los 60, cuando realizó varios títulos que forman parte del cánón de los nuevos cines europeos. Entre la invasión de Praga por parte de las tropas del Pacto de Varsovia y mediados de los años 70, Chytilová pasó una época de ostracismo como represaliada política. *VIČÍ Bouda* pertenece a esa segunda etapa de la directora, en la que desarrolló trabajos que mantenían el impulso cívico y la crítica sociopolítica de sus obras anteriores, pero sin alcanzar sus notables logros artísticos.

---

<sup>8</sup> La normalización es el término comúnmente utilizado para describir el período que siguió a la invasión de Checoslovaquia por el Pacto de Varsovia en agosto de 1968 y que duró hasta el comienzo de la era de liberalización conocida como la glásnost en la Unión Soviética y sus países vecinos en 1987.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

*VIČÍ Bouda* sigue la peripecia de un grupo de estudiantes adolescentes que son seleccionados para participar en un campamento de esquí. Al inicio de la película, los instructores anuncian una experiencia inusual para los participantes, que pronto comprueban que la exigencia de su aventura va a ser extrema, empezando por un azaroso viaje en un teleférico de carga que es la única forma de acceder a la remota cabaña que va a ser la base de su campamento. La alegría inicial del grupo se torna en sospechas y recelos cuando los monitores informan que hay once jóvenes presentes, pero que solo consta que se seleccionaran diez. Hay un intruso. El estado lamentable de la cabaña en la que viven, los exigentes ejercicios físicos, los interrogatorios constantes, las sospechas de todos contra todos y el acoso permanente acaban creando un clima insostenible en el interior, mientras en el exterior la naturaleza revela su carácter de amenaza ominosa mediante la yuxtaposición de la música experimental de Michael Kocáb con los paisajes helados y las manipulaciones de la imagen destinadas a reflejar el hielo como si fuera un ser vivo. Mediando el metraje, la película comienza a oscilar entre lo experimental y el género, recurriendo a un discurso narrativo emparentado con el *slasher* —al fin y al cabo, no deja de ser la historia de un grupo de jóvenes en una cabaña que van a ser asesinados uno a uno—, pero pronto experimenta un giro. Los monitores de esquí, obligados por las circunstancias, revelan que son seres extraterrestres que necesitan vivir en nuestro planeta dada la sobrepoblación de su especie y la escasez de espacio en el universo. Las muertes de los jóvenes no son más que la consecuencia de un elaborado método para reducir la población de la Tierra.

En términos formales, *VIČÍ Bouda* no se aleja demasiado de la estilización propia de la obra de Chytilová. La cámara en movimiento, el sonido discordante o las operaciones de montaje heredadas de sus fases más experimentalistas, sirven para poner en escena un relato coral, sin protagonismo definido, que oscila entre los *topoi* del *slasher* más sofisticado —como en el momento en que descubrimos el cuerpo de una adolescente muerta en el interior de un muñeco de nieve, presentado con una elegancia poco común en el subgénero— y el ácido comentario sociopolítico derivado de la atmósfera depresiva generada por el minimalismo conceptual (y actoral) de la batalla psicológica que se libra entre los monitores del campamento (los extraterrestres) y los jóvenes, que ha sido interpretada por algunos comentaristas como un reflejo del estado de ánimo de la sociedad checoslovaca y su descontento con los líderes del estado en la época de la normalización.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

Volvamos al cine estadounidense. Susan Seidelman había dirigido el drama punk de culto *Smithereens* (1982) —convertida en auténtica punta de lanza del cine *indie* americano tras su paso por el Festival de Cannes— y el vehículo de lanzamiento cinematográfico de la entonces naciente estrella del pop Madonna —*Buscando a Susan desesperadamente* (Desperately Seeking Susan. 1985)— antes de emprender *Fabricando al hombre perfecto*, un extraño proyecto hecho a medida para un (en aquel momento) magnético John Malkovich. Aunque la película es más una comedia romántica que una película de ciencia ficción, lo cierto es que funciona también en su dimensión especulativa, dado que plantea la peculiaridad de que su historia de amor no tiene lugar entre un hombre y una mujer, sino entre una mujer y un androide. Frankie Stone (protagonizada por Ann Magnuson) es una brillante y cotizada asesora de imagen que acaba de dar por finalizadas sus relaciones personales y profesionales con el político Steve Marcus (Ben Masters) cuando recibe la oferta de desarrollar la campaña de relaciones públicas de Ulysses, el revolucionario androide de la Corporación Chemtec desarrollado para acometer la tarea de estar siete años explorando el espacio profundo en solitario. Creado por el científico Jeff Peters (John Malkovich en el doble papel) a partir de su propia imagen, Ulysses es al principio un ser ingenuo, infantiloides, sin habilidades sociales ni emocionales. La tarea de la asesora será tanto generar un estado de opinión pública favorable al androide, como, en una sugerente inversión del tema clásico de Pigmalión, dotarlo de atributos humanos. Por supuesto, Ulysses se “desarrolla” mucho más allá de las expectativas de Chemtec, del doctor Peters y de Frankie, y se enamora tan profundamente de su mentora que decide que no puede completar su misión espacial.

Tras componer en sus dos primeras películas auténticas odas a la ciudad de Nueva York, Seidelman traslada la acción de su tercera a la muy ornamental Miami para, con ayuda del fastuoso diseño de producción de Barbara Ling, construir un auténtico tratado sobre la relación conflictiva entre realidad, imagen y simulación. Esta idea se presenta de manera insistente a lo largo de todo el metraje, en forma de camisetas con lemas, de mensajes comerciales e insertos publicitarios, de telenovelas de aire paródico, de rótulos, de recortes de periódicos... en suma, de alusiones constantes al trabajo de Frankie como creadora de imágenes públicas y a la naturaleza de simulacro de Ulysses. En una conclusión muy interesante y del todo transgresora, la trama *frankensteniana* de la película —que ya ha mutado previamente de presunta tragedia a evidente comedia de enredo sexual— experimenta un giro definitivo cuando es el doctor Peters quien acaba sustituyendo a Ulysses en la misión espacial, y es el androide, nacido como simulacro, quien acaba ocupando el lugar de amor “verdadero” para Frankie. Este quebrantamiento subversivo de la tradición clásica —*Fabricando al hombre perfecto es Frankenstein y La Odisea*, pero al mismo tiempo no lo es— eleva la película por encima de su aparente carácter de parodia y le otorga una interesante lectura de sátira social en clave de género.



Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

*Testamento final*, dirigida por Lynne Littman en 1983, ha pasado a la historia como una de las proclamas antinucleares más densa y ricas jamás realizadas. A diferencia de *El día después* (The Day After. Nicholas Meyer, 1983), que gozó de una promoción propia de un acontecimiento mediático, la película de Littman tuvo una acogida más tibia, pero su valor como documento testimonial de los miedos de una época no ha dejado de crecer. La trama se centra en la vida de una familia de Hamlin, una pequeña ciudad en el norte de California a unos cincuenta kilómetros del epicentro de un ataque nuclear. Apenas se nos dan detalles de cómo o por qué se produce el ataque: simplemente es un acontecimiento extraordinario que irrumpe de forma dramática en la vida de personas comunes. No vemos las bolas de fuego abrasador, los cuerpos vaporizados y la destrucción masiva de *El día después*, solo la agonía lenta y dolorosa de un mundo que se desmorona. Quizá lo más interesante del planteamiento de Littman en *Testamento final* es su apuesta por enfrentarse al desafío de reflejar un ataque nuclear y sus consecuencias, manteniendo una extraña, inquietante discreción, evitando cargar las tintas en el tormento físico de sus protagonistas. En lugar de apostar por un voyeurismo del sufrimiento, la película hace que la fuerza motriz del relato sea el retrato de las complejidades de las relaciones sociales y familiares. En este sentido, resultan muy significativas las maneras en la que Littman trenza un drama que, hablando de lo mismo, difiere de otros con tratamientos más convencionales. Así, por ejemplo, opta por utilizar flashbacks de escenas familiares y conversaciones íntimas para crear una sensación constante de pérdida y añoranza, o por proponer casi una subversión del orden establecido, cuando los grupos considerados dependientes en las sociedades modernas son los que adoptan el rol de cuidadores tras la catástrofe nuclear, mientras que los representantes de los pilares tradicionales de la sociedad se desploman. El poder de la película de Littman reside en cómo ofrece un mensaje muy intenso en el plano emocional, pero haciéndolo desde una postura formal marcada por la austeridad. Los personajes de *Testamento final* aceptan su muerte de una manera que resulta antinatural para el espectador, pero eso es así porque todo lo que ocurre es la película es, de hecho, antinatural, por inconcebible y abrumador. Sin efectismos, la película muestra de una forma tan sobria como elocuente que no existe ninguna posibilidad de sobrevivir a una guerra nuclear, transmitiendo un mensaje absolutamente desolador de manera realista, sin sensacionalismo. Ante eso, solo cabe acompañarse y cuidarse. Con esa mirada feminista, con énfasis en los cuidados mutuos y en la solidaridad, Littman adopta la calma, el sosiego, como la estrategia dramática más efectiva para retratar lo inevitable: la extinción de la humanidad.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

El mismo año que *Testamento final* vio la luz un artefacto explosivo en forma de película: *Born in Flames*, de Lizzie Borden. El equipo del espacio cultural Cineteca Madrid describía así la película cuando la programó en un ciclo titulado *Futuros que no existieron*:

La película que removi6 las bases del cine underground de los ochenta. Esta provocaci6n postpunk es una fantasía DIY de rebeli6n femenina en Estados Unidos diez a6os despu6s de una revoluci6n cultural socialdem6crata. Cuando la afroamericana Adelaide Norris (Jean Satterfield), revolucionaria fundadora del ej6rcito femenino, es misteriosamente asesinada, una diversa coalici6n de mujeres —de todas las razas, clases sociales y orientaciones sexuales— aparece para romper al sistema en pedazos. Filmada en modo guerrilla en las calles del Nueva York pregentrificaci6n, *Born In Flames*, un coctel molotov feminista y futurista, es a la vez un documento de su tiempo y un adelanto para su 6poca.<sup>9</sup>

*Born in Flames* tiene lugar en la ciudad de Nueva York, “diez a6os despu6s de la Guerra de Liberaci6n socialdem6crata”, en “un momento en el que todos los neoyorquinos se enorgullecen de recordar la revoluci6n m6s pacífica que el mundo ha conocido”. La adscripci6n de la pel6cula de Borden a la ciencia ficci6n es en todo momento evidente, dado que en ella se plantea un escenario especulativo altamente improbable: el triunfo de una suerte de revoluci6n socialista democr6tica en Estados Unidos. La cineasta propone, as6, una pieza de historia alternativa, o ucronía; y lo hace, adem6s, empleando un dispositivo formal cercano al docudrama. Documental y ficci6n, historia factual y ucronía, revoluci6n y reaccionarismo, ideas y acci6n. Esos son los ejes binarios en los que se mueve la directora para tejer un aut6ntico manifiesto feminista afrofuturista.

*Born in Flames* presenta a dos grupos de feministas de Nueva York que exponen sus cr6ticas al sistema a trav6s de dos emisoras de radio pirata: Radio Ragazza, liderada por la activista l6sbica blanca Isabel, y Phoenix Radio, liderada por la agitadora afroamericana Honey. El escenario de esas emisoras de radio underground es uno de los instrumentos de los que Borden se sirve para, al mismo tiempo que toma el pulso a la 6poca y la cultura neoyorquina, articular un collage de personajes, ideas y situaciones que reflejan de forma preclara la intersecci6n de la pol6tica, los medios, el activismo y las artes. *Born in Flames* incluye en ese collage a una joven activista, Adelaide Norris, fundadora del Ej6rcito de Mujeres, un grupo que persigue a violadores y agresores sexuales, que enarbola el derecho a la defensa violenta, y que acaba involucrada con un grupo revolucionario africano. Y a Zella Wylle, una militante de edad avanzada (interpretada por la aut6ntica abogada de derechos civiles Florence Kennedy). Y a tres mujeres periodistas blancas, una de las cuales, Kathy, est6 interpretada por la cineasta Kathryn Bigelow,<sup>10</sup> quien coescribi6 con Borden una versi6n temprana del guion. Cuando

---

<sup>9</sup> Cineteca 2021.

<sup>10</sup> Luego celebrada realizadora en el 6mbito del cine *mainstream*, y de la que m6s adelante nos ocuparemos.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

Adelaide Morris muere en extrañas circunstancias mientras está arrestada por la policía, todas esas mujeres (y las demás) se unen en una sola lucha: el cambio de mentalidad. Porque lo que nos viene a decir la autora de *Born in Flames* es que los remedios revolucionarios basados en la economía y en la clase no acaban con las desigualdades si no se lleva a cabo una auténtica revolución cultural, que pasa por el cambio radical de ideas y de usos sociales respecto a la raza y al género, y que necesita producirse en dos direcciones: de abajo a arriba, con los instrumentos del debate, la música y los medios libres, y de arriba a abajo, con un cambio en la propiedad de los medios de información *mainstream*. La visión de Borden del activismo político es comprometida, vibrante, pero no escatima en ciertos momentos un toque cínico e incluso trágico. *Born in Flames* pone en imágenes tanto el idealismo y la pasión que aguijonea la auténtica revolución como los frenos internos y externos que se oponen a ella, para lanzar a la cara del espectador un corolario inapelable: una revolución sin feminismo solo puede derivar en la pura distopía.

### Los años 90: una mirada desde cierta arqueología del futuro

En los cinco ejemplos diseminados a lo largo de la década de los 80 que hemos analizado, se observan, aun dentro de la variedad temática y formal, fuerzas que darán forma al futuro. La década siguiente será la de los nombres propios, la de mujeres que, con mayor o menor fortuna —algunas, desde luego, con mucha fortuna— se abren camino en el cine o consolidan cierta posición en la industria gracias a la ciencia ficción. Son cineastas cuya carrera ha quedado ligada a títulos que ocupan un lugar en la historia del género. Son Rachel Talalay, Annabel Jankel, Kathryn Bigelow y Mimi Leder, un heterogéneo grupo de directoras que recogen el testigo de sus predecesoras y siguen abonando el terrero para las que vendrán.

Rachel Talalay es una ilustre representante de aquellas profesionales del cine y la televisión que, haciendo gala de múltiples talentos, desarrollan una carrera ascendente: de asistente de producción a productora, guionista y directora. Nacida en Chicago, pero residente en Baltimore desde niña, su primer interés fueron las matemáticas, disciplina en la que se graduó en la prestigiosa universidad Yale. Mientras trabajaba como analista de software, consiguió su primer trabajo en el cine como asistente de producción en *Polyester* (1981), el primer acercamiento al cine comercial de John Waters, vecino en Baltimore y conocido desde la infancia. Luego se sucedieron empleos diversos en producciones de todo tipo, como un pequeño papel como actriz en *Androide* (Android. Aaron Lipstadt, 1982) o script y meritoria de montaje en *Siete mujeres atrapadas* (The House on Sorority Row. Mark Rosman, 1983), hasta llegar a jefa de producción en *Pesadilla en Elm Street 2: La venganza de Freddy* (A Nightmare

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

on Elm Street, Part 2: Freddy's Revenge. Jack Sholder, 1985) y productora ejecutiva de *Pesadilla en Elm Street 3: Los guerreros del sueño* (A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors. Chuck Russel, 1987), y productora en *Pesadilla en Elm Street 4* (A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master. Renny Harlin, 1988) y en *Hairspray* (1988) y *Cry Baby* (1990) de John Waters. Entre 1991 y 1995 dirigió los tres largometrajes que la situaron en cierta forma en el mapa del cine de los noventa: *Pesadilla final: La muerte de Freddy* (Freddy's Dead: The Final Nightmare. 1991), *El chip asesino* (Ghost in the Machine. 1993) y *Tank Girl* (1995). Desde entonces centró sus esfuerzos profesionales sobre todo en el campo de la televisión, donde ha dirigido decenas de episodios, en series populares entre el público *geek* como *Doom Patrol*, *American Gods*, *Riverdale*, *DC's Legends of Tomorrow*, *The Flash* y, especialmente, *Doctor Who*, joya de la corona de la televisión británica en la que Talalay ha tenido el honor de ser la primera persona de origen estadounidense encargada de la dirección de episodios.

Después de dirigir, a partir de su propia idea argumental, *Pesadilla final: La muerte de Freddy*, que ya contenía elementos de ciencia ficción y algunas conexiones con la estética *ciberdélica* que comenzaba a desarrollarse en los noventa, Rachel Talalay entró de lleno en esos territorios con *El chip asesino*, una muestra no especialmente lucida del subgénero del terror que surgiría en los primeros 90 en respuesta a la popularización de la tecnología informática en los hogares estadounidenses —y pronto en todo el mundo—. La generalización de los ordenadores personales y de las redes que los conectaban dio vida a nuevos peligros y riesgos, e incluso a nuevos mitos, como los “hombres del saco digitales” que proliferaron en diversas variaciones en películas como *El cortador de césped* (The Lawnmower Man. 1992) o *Virtuosity* (1995), ambas de Brett Leonard. En la película de Rachel Talalay, el asesino en serie Karl Hochman —conocido como “al asesino de la agenda”, dado que su *modus operandi* consiste en apoderarse de agendas telefónicas de una primera víctima y matar a todas las personas cuyo nombre se encuentra en ellas— consigue la libreta de direcciones de Terry Munroe (Karen Allen), una cliente de la tienda de ordenadores en la que Hochman trabaja. Un desquiciado giro de los acontecimientos hará que el asesino sufra un accidente de tráfico en una noche de tormenta y acabe convertido en energía electromagnética (y datos) cuando la máquina en la que le están realizando una resonancia magnética sufre un fallo fatal. En su nueva forma digital, Hochman se apodera del ordenador del hospital y desde él controla toda la red, incluyendo cajeros automáticos, sistemas de vigilancia y archivos policiales y sanitarios. Convertido en omnipresente y todopoderoso virus informático, el asesino emprende la caza de todos los contactos de la agenda telefónica de Terry Munroe.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

La experiencia de Talalay en la saga *Pesadilla en Elm Street* está en todo momento presente en *El chip asesino*. El personaje de Hochman no deja de ser una versión digital de Freddy Krueger, presto a atormentar a la sociedad estadounidense en el nuevo espacio onírico: la red. Vista hoy, el espacio virtual digital que refleja la película puede sorprender por su ingenuidad, y de hecho parece por momentos un retroceso, en términos de profundidad de pensamiento especulativo, de todo aquello que una década antes había propuesto *TRON* (Steven Lisberger, 1982).<sup>11</sup> Una clara ilustración de lo rudimentario que resulta el concepto de digitalización que maneja la película es el hecho de que ninguna de las muertes de las víctimas del “asesino de la agenda” tiene que ver en realidad con lo digital, sino que estas se producen mediante *shocks* eléctricos, quemaduras, golpes y métodos de similar contundencia, orquestados como sofisticadas máquinas de Goldberg<sup>12</sup> a la manera de las escenas que, ya en los primeros años del siglo XXI, pondría en boga la saga derivada de *Destino final* (Final Destination. James Wong, 2000). Por otra parte, *El chip asesino* sí acierta en poner en escena la poderosa idea, especulativa a principio de los noventa, del Gran Hermano digital, ese entramado tecnosocial que conecta información, personas y cosas, en el que todos estamos conectados a todo y somos vulnerables a nuevas formas de violencia. También, en el ámbito que nos ocupa en estas páginas, destaca en la película la decidida apuesta por un protagonismo femenino tan fuerte como diferente, encarnado en el personaje interpretado por Karen Allen, esa madre soltera que es al mismo tiempo “dama en apuros” y dueña de su destino. En este sentido, resulta inevitable otorgar a la figura de Terry Munroe ciertos atributos heredados de otro gran personaje de Karen Allen: la carismática Marion Ravenwood de la saga de películas de *Indiana Jones*.

Rachel Talalay vio clara la oportunidad de dar forma a un nuevo icono para el cine feminista en cuanto cayó en sus manos un ejemplar del comic *Tank Girl*,<sup>13</sup> serie concebida en 1988 por dos compañeros de piso y camaradas de aventuras creativas mientras estudiaban en el Northbrook College of Art and Design: Jamie Hewlett, creador gráfico, y Alan Martin, a cargo de los guiones, para el primer número de la revista *Deadline*. *Tank Girl*, el cómic, se

---

<sup>11</sup> Para un análisis pormenorizado del fenómeno *TRON*, recomendamos la lectura de Sala, Ángel y Sánchez-Navarro, Jordi (coord.) (2022). *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Hermenaute.

<sup>12</sup> Una máquina de Goldberg es un mecanismo diseñado para realizar una tarea simple de manera extremadamente complicada y elaborada. Se compone de una serie de dispositivos y elementos mecánicos —como poleas, palancas, rampas, bolas, dominós, objetos cotidianos y otros materiales improvisados— conectados entre sí de maneras ingeniosas y enrevesadas para crear una secuencia de acciones que finalmente llevan a cabo una tarea específica que no justifica esa complejidad. El concepto deriva de la obra del dibujante, viñetista y caricaturista estadounidense Rube Goldberg.

<sup>13</sup> Collis, C. (2020, 30 de marzo). 'It was a war!': The crazy behind-the-scenes story of Tank Girl. Entertainment Weekly. <https://ew.com/movies/tank-girl-oral-history/>

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

convirtió pronto en un fenómeno en un Reino Unido que mantenía la inercia creativa del punk y del

postpunk y en el que se estaban desarrollando nuevos universos estéticos. En el aspecto gráfico, la serie ofrecía una plástica anárquica que parecía plantear un equivalente visual a la estética del *sampling* que irrumpía en el pop y el rock británico de la época. En lo temático, la actitud agresiva, la agudeza burlesca y la sexualidad directa del personaje ofrecían un modelo con el que identificarse en los politizados años entre las décadas de los 80 y 90. Hewlett y Martin definieron *Tank Girl* como “Thelma y Louise antes de que estas existieran; Mad Max diseñado por Vivienne Westwood; Action Man diseñado por Jean-Paul Gaultier”. A lo largo de la historia editorial de la serie, Hewlett y Martin subvirtieron la propia naturaleza del personaje con giros constantes, atrayendo por el camino la atención de todo tipo de públicos y emparentándose con prácticamente todos los movimientos estéticos nacidos en el seno de la cultura pop. En 1991, la editorial Dark Horse comenzó a publicar *Tank Girl* para el mercado estadounidense, y así es como Talalay conoció al personaje, cuyo poder la cautivó de inmediato: “Abrí [el cómic] y pensé: ‘¡Ok, esto me representa!’. Yo era una punk-rocker y una rebelde, o al menos me veía a mí misma como una rebelde”.<sup>14</sup>

Talay negoció durante un año para conseguir los derechos del cómic, sin tener un estudio ni financiación detrás. Con ellos, inició un periplo por los grandes estudios, para acabar recalando con el que ofrecía la mejores y más claras posibilidades, MGM, que, debido a cambios empresariales y a una progresiva incompreensión del planteamiento artístico de la directora, acabó siendo el mayor enemigo del proyecto tal y como Talalay lo había concebido. Tras el desarrollo del guion por parte de Tedi Sarafian con aportaciones de los propios Hewlett y Martin, Talalay reunió a un notable equipo de creadores para dar forma al aspecto visual de la película, entre ellos el legendario creador de efectos de maquillaje Stan Winston y, como diseñadora de producción, a la futura directora Catherine Hardwicke. La supervisión de la banda sonora corrió a cargo de Courtney Love, que congregó con brillantez un muestrario de voces femeninas —de Rachel Sweet a Björk—, y de punk rock ecléctico —con aportaciones de bandas como DEVO, Richard Hell & The Voidoids o L7—, de absoluta coherencia con el tono de la película. Con estos materiales, y con la magnética presencia de Lori Petty como la heroína homónima, *Tank Girl* es una aventura de acción y comedia post-apocalíptica en la que una chica que encarna el más poderoso mensaje feminista de resistencia activa al patriarcado se enfrenta a la pura distopía de un mundo en el que un recurso básico como el agua está controlado por la corporación malvada Water & Power, cuyo líder es el inicuo Kesslee (interpretado por Malcolm McDowell). En su viaje del héroe, *Tank Girl* se une a aliados, como

---

<sup>14</sup> Collins 2020.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

Jet Girl (Naomi Watts) y un grupo de híbridos genéticos entre canguro y hombre que responden al nombre de *rippers*, y es capturada, golpeada y sometida a todo tipo de torturas,

frente a las cuales pone en práctica su actitud punk, su socarronería y su conciencia de clase y feminista. Lucha y sobrevive a las continuas agresiones del patriarcado, entre las que se incluye la violencia sexual permanente, sin renunciar a su deseo y sus principios. Hoy día caben pocas dudas de que una de las razones principales del fracaso comercial de *Tank Girl* fue, precisamente, su celebración radical del empoderamiento femenino y de la resistencia contra la opresión patriarcal. A pesar de ese fracaso y de recibir la incompreensión de la crítica en el momento de su estreno, *Tank Girl* no ha dejado de generar un culto fiel de espectadores que celebran tanto su estructura dislocada, su argumento delirante y las sobreactuaciones de su elenco, como su estilo luminoso, su militancia estética estridentemente posmodernista y su discurso feminista, y que no perciben la mínima incoherencia en el hecho de que, entre pelea y pelea, entre tortura y tortura, entre chiste y chiste, Tank Girl encuentre siempre el momento para cambiar de peinado. Con el tiempo, la película de Talalay ha ido consolidando su estatus de texto esencial en el corpus estético de las sucesivas derivaciones y mutaciones del movimiento Riot Grrrl.<sup>15</sup>

Además, desde nuestro punto de vista, *Tank Girl* reviste una importancia especial entre los ejemplos de más interesantes de la relectura del retrofuturismo que tuvo lugar en la segunda mitad de los 90, cuando el ciberpunk y el cambio de milenio renovaron el interés de creadores de todo tipo por la especulación y el diseño ficción. Las dos películas de Rachel Talalay que hemos discutido, *Tank Girl* y *El chip asesino*, constituyen ejemplos de gran interés para aquellos que rastreamos la arqueología mediática en el cine, con sus descripciones de tecnologías y medios de comunicación que han quedado sepultados en las capas de estratos culturales de la historia. La visión de la red que Talalay había desarrollado en *El chip asesino* tiene una correspondencia hiperestilizada y pop en los artefactos de comunicación y las interfaces extravagantes y quiméricas de *Tank Girl*. Desde ese punto de vista de una arqueología del futuro, Talalay resulta una creadora original y relevante, como sin duda debieron pensar en su momento los responsables de una serie que no se ha caracterizado precisamente por rehuir la especulación estética como *Doctor Who*.

---

<sup>15</sup> El movimiento Riot Grrrl fue un movimiento feminista punk que surgió en la década de 1990 en los Estados Unidos. El movimiento abogó por el empoderamiento de las mujeres a través de la autoexpresión creativa y la acción política. Las integrantes crearon fanzines, organizaban conciertos y eventos, y participaban en manifestaciones y protestas para luchar contra la violencia de género, la desigualdad económica y social, y otros problemas que afectan a las mujeres. Además, el movimiento Riot Grrrl también promovió la inclusión y la diversidad, y apoyó a las personas LGBTQ+, las personas de color y otras comunidades marginadas. Aunque el movimiento en sí mismo tuvo una corta duración, su legado continúa influyendo en el feminismo y la cultura popular hoy en día.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

Esto nos lleva a otras de las directoras fundamentales de la ciencia ficción de la época, igualmente poco comprendida por el público y la crítica coetánea: Annabel Jankel, responsable, junto a su socio creativo Rocky Morton, de *Max Headroom* (1984) y *Super Mario Bros.* (1993). Antes de entrar en la discusión sobre su trabajo en los 90, vale la pena dedicar unas líneas a la creación (en este caso cocreación) de Annabel Jankel en la década anterior. La cineasta comenzó como directora de videoclips para artistas como Talking Heads, Tom Tom Club, Elvis Costello, Miles Davis y George Harrison, lo que la convirtió en una de las pioneras y, en consecuencia, uno de los nombres clave en el desarrollo de ese formato audiovisual. Solo por eso merecería la consideración de contribuyente esencial para el acervo visual del movimiento estético y musical New Wave, pero además se ganó un lugar en la historia como creadora de un auténtico icono cultural, Max Headroom, un presentador de televisión post-humano y cibernético —si bien no creado por ordenador, dado que la tecnología no podía producir resultados adecuados, sino por el actor Matt Frewer con una máscara prostética de látex—, con el que fusionaba conceptualmente acción real, animación y CGI, ensanchando los límites de esas técnicas e inaugurando nuevas miradas en el discurso audiovisual. El personaje, cuyo origen se explica como el de un periodista convertido en una cabeza generada por ordenador tras sufrir un accidente casi fatal, fue lanzado en la tv movie *Max Headroom: 20 minutos en el futuro* (1984) —que se inspira de manera obvia en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y anticipa sorprendentemente a *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987)—, y se expandió en diversos formatos televisivos. Vista hoy día, *Max Headroom: 20 minutos en el futuro* se revela como una pieza clave para entender la cultura mediática y visual de los años 80. En lo temático, la película propone un mundo —esos “veinte minutos en el futuro”— en el que la práctica totalidad de la población vive enganchada a la televisión las 24 horas del día, mientras la clase dirigente muestra un desprecio absoluto por los antiguos valores humanistas, en una distopía ciberpunk que pone en imágenes una cosmogonía tecnocrática de ordenadores ubicuos y cámaras y pantallas panópticas, en la que lo real no es más que una función de la tecnología y que ofrece escasas posibilidades de resistencia, que en la película se articulan en forma de guerrillas mediáticas, también mediadas por la tecnología. En lo formal, la película presenta una superficie opulenta y estilizada que mezcla formas visuales emergentes en la época —como la imagen digital aplicada a la visualización de información y a los *motion graphics*—, con el vídeo analógico y la imagen cinematográfica. La mezcla visual tiene una correspondencia material en una miriada de dispositivos y artefactos mediáticos de origen diverso que sin duda proporcionan material de interés para



Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

una mirada desde la *media archaeology*, de la misma manera que lo hace la estética del *glitch* y el *datamoshing*.<sup>16</sup> En este sentido, *Max Headroom: 20 minutos en el futuro* es una propuesta

sustancial que da claves tanto para explorar como se veía la historia y la evolución de los medios de comunicación en los años 80, como para indagar en las formas en que los creadores de la época aspiraban a manipular y transformar la tecnología digital.

Jankel y Morton dieron el salto a la industria del cine estadounidense con *Muerto al llegar* (D.O.A. 1988), una producción de Touchstone Pictures de un remake de *Con las horas contadas* (D.O.A. Rudolph Maté, 1949), uno de los más desconcertantes ejemplos de cine negro de la época dorada del género. La trama de la película sigue, en un largo flashback, a un profesor universitario de literatura, Dexter Cornell, interpretado por Dennis Quaid, que llega a una comisaria a denunciar su propio asesinato. El resto del metraje es un largo flashback en el que el espectador se pierde en los recovecos de intrigas, venganzas y secretos de familia, en la mejor tradición del neo-noir. Con banda sonora original del célebre músico *new wave* Chaz Jankel, hermano de la directora, una fotografía estilizada que combina blanco y negro para el momento del presente narrativo, y color para el extenso segmento retrospectivo, y una temeraria planificación de ángulos aberrantes y expresionistas, *Muerto al llegar* participa de pleno en el impulso revivalista de los años 80, en el que muchos creadores dirigieron la mirada a la cultura de los 50, y propone una relectura posmodernista del noir clásico. En este sentido, no es menor el detalle de convertir al protagonista, que en la película original era un contable, en un profesor de literatura, es decir, alguien que trabaja interpretando textos. La película de Morton y Jankel, que contó con la presencia de Dennis Quaid cuando ya era una estrella y de Meg Ryan justo cuando estaba a punto de convertirse en una, fue recibida con cierta frialdad crítica, pero, como suele ocurrir con obras que se adelantan a su época, ha sido reivindicada con posterioridad. Quentin Tarantino dedicó encendidos elogios a *Muerto al llegar* y a sus directores en una de las entregas de su pódcast “The Video Archives”, en el que el director de *Pulp Fiction* revisa, junto a quien fue su socio creativo, el también director y guionista Roger Avary, copias en VHS de películas que ambos consideran joyas de la era de los videoclubs.

Tras *Muerto al llegar*, Morton y Jankel emprendieron la dirección de *Super Mario Bros.*, un proyecto cuya historia arroja luz sobre los turbulentos que son algunos desarrollos en Hollywood. En 1990, un Roland Joffé en un momento profesional dulce tras sus éxitos con *Los gritos del silencio* (*The Killing Fields*, 1984) y *La misión* (*The Mission*, 1986) decidió convertirse en productor tras terminar de dirigir *Creadores de Sombras* (*Fat Man and Little Boy*, 1989). Y

---

<sup>16</sup> La “estética del glitch” podría definirse como un estilo visual y sonoro que hace uso de errores y corrupciones en archivos digitales para crear obras de arte. Se trata de una estética que integra el error y la imperfección como herramienta creativa. El *datamoshing* es una técnica de manipulación de archivos de video digitales para crear efectos visuales y distorsiones deliberadas en las imágenes en movimiento.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

pensó en producir una adaptación en imagen real del videojuego *Super Mario Bros*. A pesar de que otros estudios también manifestaron interés, Joffé logró un trato ventajoso con Nintendo, con un adelanto razonable y un arreglo sobre los derechos del merchandising de la película. Ese acuerdo fue la única operación fácil en todo el desarrollo de la película. Desde el inicio de

la producción los problemas se sucedieron, empezando por el despido del director inicial, Greg Beeman. Tras descartar al director inicialmente previsto, Joffé propuso el proyecto a Ricky Morton y Annabel Jankel, convencido de que la mirada inventiva y cínica a la tecnología que la pareja había mostrado en *Max Headroom* era ideal para la adaptación de un videojuego. Los nuevos directores rechazaron el guion original y sugirieron la contratación de dos guionistas adicionales para desarrollar un concepto nuevo para la película, porque, según dijo Morton años después, querían que “la película fuera más sofisticada. En aquel entonces, había mucho sentimiento anti-videojuegos. Queríamos hacer una película que despertara el interés de los padres por los videojuegos”.<sup>17</sup> El resto es historia de los rodajes problemáticos. Se ha escrito mucho sobre los numerosos contratiempos durante el rodaje y del estado de enfado permanente de los actores, a menudo poniendo énfasis en que la toma de decisiones en el set se veía dificultada por el hecho de que la dirección era responsabilidad de dos personas.<sup>18</sup> Y un rodaje así solo podía dar como resultado una película fallida de entrada. *Super Mario Bros* se estrenó el 28 de mayo de 1993, apenas una semana antes de *Jurassic Park*, y recaudó alrededor de 20 millones de dólares, la mitad de lo que costó producirla. Aunque Morton y Jankel no han dejado de trabajar desde entonces, la experiencia con *Super Mario Bros* fue el final de su carrera como potenciales creadores de *blockbusters*. Podría decirse que Hollywood no les perdonó aquel intento de hacer una película más sofisticada, del mismo modo que el equipo implicado en la película no les perdonó su manera divergente de pensar y actuar en el set de rodaje. Quizá una clave para entender la relación de Annabel Jankel (y de su socio Ricky Morton) con el cine de gran presupuesto de los estudios esté en el párrafo final del ensayo de Andy Prisylla “Pop Culture Jam: The Mainstream Subversion of Rocky Morton and Annabel Jankel”, donde el autor afirma que las carreras de Rocky Morton y Annabel Jankel sugieren que la única manera posible de articular una respuesta mínimamente reflexiva al capitalismo tardío es la acción disruptiva:

Cuando los intereses corporativos buscan legitimidad a expensas de la originalidad creativa, a veces la única opción que queda es protestar mediante la insurgencia. Cada uno de sus proyectos realizados por Morton y Jankel en colaboración, ya sea de manera intencionada o no,

---

<sup>17</sup> Stuart 2018.

<sup>18</sup> Todo ello está explicado en la breve pero sustanciosa historia oral del rodaje publicada por Keith Stuart el 22 de marzo de 2018 en The Guardian: “The stench of it stays with everybody”: Inside the Super Mario Bros movie. <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/22/super-mario-bros-movie-killing-fields-chariots-fire-video-game>

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenauta, 99-136.

ha actuado como un virus mediático cuyos efectos continúan alterando perspectivas tanto antiguas como nuevas. Si hay una lección que aprender de Morton y Jankel, es que la infiltración es clave.<sup>19</sup>

Una forma diferente de infiltración en el Hollywood corporativo es la que ha llevado a cabo Kathryn Bigelow, quien sencillamente decidió que el hecho de ser mujer era un aspecto irrelevante para el desarrollo de una obra creativa y una carrera profesional. Una reflexión de Bigelow muy citada al respecto es la que ofreció a *The Tech* mientras estaba en plena gira promocional de su tercer largometraje, *Acero azul* (*Blue Steel*, 1990), un policiaco de acción con abundante carga de violencia y sexo —en ese sentido, la película es una clara precursora del thriller erótico de los 90—. Bigelow decía en esa época:

Si existe una resistencia concreta al hecho de que las mujeres hagan películas, simplemente elijo ignorar ese obstáculo. Por dos razones: porque no puedo cambiar mi género y porque me niego a dejar de hacer películas. Es irrelevante quién o qué haya dirigido una película, lo importante es que el espectador responda a ella o no. Debería haber más mujeres dirigiendo. Creo que simplemente no existe la conciencia de que es posible. Y lo es.<sup>20</sup>

Conviene tener presente que cuando Bigelow se convirtió en la primera mujer en ganar el Óscar a la mejor dirección en 2010 por *En tierra hostil* (*The Hurt Locker*), contaba con una larga carrera en la industria del cine, haciendo la clase de películas que se supone que hacían sus colegas masculinos. Durante más de dos décadas, su obra se había basado en la acción, la violencia, los personajes masculinos fuertes y en un estilo de realización y montaje fiel a la tradición del gran cine de Hollywood. En cierto modo, podría decirse que Bigelow alcanzó un estatus de cineasta de culto precisamente porque sus películas no parecían creadas por una mujer. Lo cual presenta inevitablemente dos caras. Habrá quien sostenga que la principal virtud de la directora es que sus películas no ponen el acento en quién las ha hecho, sino en cómo se han hecho y en la emoción que provocan en el espectador, y que, por tanto, muestran que lo único necesario para hacer cine es talento natural y oficio para narrar en imágenes. Pero habrá quien piense que el caso de Bigelow muestra a las claras que la única manera de labrarse una carrera sólida en una industria tan basada en la mirada masculina es erradicar cualquier puesta en cuestión de esa mirada desde una perspectiva de género, lo cual no deja de ser paradójico en una cineasta con amplia formación académica en cuestiones relacionadas con el arte de los años 70 y en teoría crítica —recordemos su complicidad, ya mencionada, en la inequívoca *Born in Flames* de Lizzie Borden—. Aunque nada es tan sencillo, dado que la relación de Bigelow con las convenciones temáticas y estilística de los géneros del

---

<sup>19</sup> Prisbylla 2022.

<sup>20</sup> Perry 1990.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

cine comercial estadounidense es paradójica y más productiva de lo que se suele apuntar. Ni abiertamente subversiva, ni dócil respecto a la norma. Tanto su carrera como su obra parecen buscar una reconciliación entre la rebeldía y el espíritu *outsider* y un cierto orden social. Lo uno puede beneficiarse de lo otro, parece decirnos Bigelow.

A efectos de lo que se trata en este capítulo, cabe destacar que la incursión de Kathryn Bigelow en la ciencia ficción es una película que ocupa un lugar esencial entre la producción cultural de fin de siglo. *Días extraños* (Strange Days. 1995) aborda un tema complejo, como las interrelaciones entre los medios de comunicación y el entretenimiento, la tecnología, el sexo, el género y la raza —a partir de un guion y de la influencia desde las tareas de producción de James Cameron, a la sazón marido y socio creativo de Bigelow— de esa forma que hemos dado en llamar paradójica. En resumen, *Días extraños* es un thriller de ciencia ficción sobre una nueva tecnología ficticia, el Dispositivo de Interferencia Cuántica de Superconductividad (SQUID), que permite registrar y reproducir por completo la experiencia de un usuario. Los registros de esas experiencias recogidas directamente del córtex cerebral, llamados clips, son materia de tráfico ilegal. Detengámonos en el momento en que Bigelow decide ofrecernos el primero de esos clips, que es justo el modo en que se abre la película. Un ojo da paso a un largo plano secuencia en un punto de vista subjetivo o en primera persona en el que el espectador se pone en la piel de un atracador. La escena sigue el atraco y la huida del ladrón perseguido por la policía a través de una serie de azoteas, y acaba, como era de esperar, cuando este muere al despeñarse accidentalmente. Solo entonces vemos que quien ha estado consumiendo esa “experiencia” es Lenny Nero (Ralph Fiennes), un antiguo agente de la policía de Los Angeles convertido en traficante de clips. La cita a la secuencia inicial de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1956) es evidente, como lo son a lo largo de la película varias alusiones a la obra de Orson Welles, que indican que Bigelow parece interesada en situar su relato futurista neo-noir en la tradición del gran cine negro o criminal de Hollywood, aunque añadiéndole trazas de cine de denuncia —de los abusos policiales y del racismo institucional—, un discurso sobre la adicción al sensacionalismo de los medios y, en última instancia y de forma algo descompensada, una trama romántica.

En este sentido, *Días extraños* pretende denunciar que un invento con tanto potencial como el SQUID acabe teniendo un uso tan grosero como satisfacer los instintos más bajos de los consumidores —y lo hace, entre otras estrategias, citando nada y nada menos que una obra esencial del metacine y del terror como es *El fotógrafo del pánico* (Peeping Tom. Michael Powell, 1960)—, pero por el camino sucumbe a una tentación similar, al supeditar la poderosa trama de investigación de abusos policiales y de tensión racial y social, a la estructura necesariamente simplista y previsible de la historia de amor entre Lenny y su amiga y colaboradora Mace (Angela Basset). La película manifiesta a lo largo de su metraje esa tensión constante entre sus tres niveles —la dimensión social, la trama de género detectivesco y la

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

historia de amor—, y eso es lo que, para estudiosos como Caetlin Benson-Allott o Will Brooker explica que fuera una película incomprendida y fallida. Para Benson-Allot,<sup>21</sup> el compromiso con

la trama romántica destruyó “tanto el enfoque político progresista de la película como la carrera de Bigelow como cineasta taquillera”, mientras que Brooker ilustra por medio del análisis del discurso de aficionados en foros de Internet cómo esa trama marca cualquier lectura posible de la película,<sup>22</sup> al poner de manifiesto la sangrante injusticia de que muchos “fans” otorgaban cualquier valor que *Días extraños* pudiera tener como *thriller* o historia de ciencia ficción a la participación determinante de James Cameron, mientras que reducían el peso creativo de Bigelow a la presencia del melodrama romántico. La película contó con un presupuesto de 42 millones de dólares, pero solo logró recaudar unos 8 millones, en lo que fue a todas luces un patente fracaso comercial que sumió a Bigelow en una etapa de cierta irrelevancia industrial —que solo pudo darse por terminada tras el éxito de *En tierra hostil*—. Pero desde nuestro punto de vista, más grave que ese fracaso fue que la sofisticación metacinematográfica de *Días extraños* y su valía como respuesta a las crisis culturales del momento —con el trágico episodio de violencia policial del que fue víctima Rodney King como caso paradigmático— quedaran eclipsadas por el debate sobre la relación creativa de la pareja formada por Bigelow y Cameron, del mismo modo que el desenlace en clave de amor ensombreció el mensaje apocalíptico de la película.

Precisamente con otro apocalipsis al filo del siglo (y del milenio) se cierra este repaso a la ciencia ficción realizada por mujeres en los 90. En concreto, el apocalipsis que relata Mimi Leder en *Deep Impact* (1998). Tras una sólida carrera en la televisión, primero como supervisora de guion, más tarde como ayudante de dirección y finalmente como cotizada realizadora en *Urgencias*, Mimi Leder (Nueva York, 1952) se hizo cargo de la dirección de uno de los proyectos iniciales de Dreamworks SKG, la productora que en 1994 fundaron los entonces considerados genios del negocio del entretenimiento Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen. Con *El pacificador* (*The Pacemaker*. 1997), la directora supo crear el traje a medida que necesitaban dos estrellas como George Clooney y Nicole Kidman, en un thriller geopolítico que mostraba su clara solvencia para la acción mainstream. Para su segundo largometraje, Leder contó con un mayor número de estrellas de toda condición y nivel —Robert Duvall, Téa Leoni, Elijah Wood, Morgan Freeman, Vanessa Redgrave, Maximilian Schell— y una amenaza aún mayor que un terrorista nuclear balcánico: un cometa en trayectoria de impacto hacia la Tierra. La trama de *Deep Impact* sigue de manera meticulosa lo que se espera del cine de catástrofes: el descubrimiento de la amenaza, los ingentes esfuerzos políticos y tecnocientíficos para neutralizarla, las reacciones humanas a la certeza de la

---

<sup>21</sup> Benson-Allot 2010.

<sup>22</sup> Brooker 2003.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

extinción y los cruces de personajes que, en medio del caos, la tensión y la urgencia, encuentran tiempo para emocionarse y emocionar al espectador. Aunque la película se

resiente con frecuencia de la dificultad intrínseca de mezclar lo épico con lo íntimo, Leder no pierde nunca el foco del tema principal: la lucha de la humanidad contra el poder abrumador de la naturaleza. También desfilan por el metraje los temas del sacrificio, el instinto de supervivencia y la capacidad humana para el amor y la compasión frente al desastre. *Deep Impact* es un recordatorio cruel de la fragilidad de la existencia humana y de la importancia de prepararse para lo peor, un reflejo en formato de lujo de otra de las películas tratadas en estas páginas: *Testamento final*. La relación de Mimi Leder con la ciencia ficción empieza y termina con este relato apocalíptico. Su carrera posterior se desarrolla en ámbitos algo más convencionales con resultados desiguales —el drama de sentimientos en *Cadena de favores* (Pay It Forward, 2000), el relato sofisticado de robos en *The Code* (Thick as Thieves, 2009), estrenada directamente en el mercado de vídeo en Estados Unidos; y el biopic de personaje de interés social en *Cuestión de género* (On the Basis of Sex, 2018)— y en el mundo de la dirección televisiva.

### **Coda: una conclusión para seguir investigando**

Como se ha mencionado al inicio, el objetivo de este capítulo ha sido presentar un panorama del cine de ciencia ficción de las últimas dos décadas del siglo XX desde una perspectiva cosmopolita y de género. Las razones para centrarnos en este periodo específico han sido suficientemente expuestas, pero no está de más recordar que precisamente las películas de esta época reflejan la enorme transformación que se produce en el fin de siglo de la relación entre cine, cultura y sociedad. A pesar de las notables diferencias en temática y forma, las películas que hemos discutido ofrecen una perspectiva cabal de los temas y el alcance del cine de ciencia ficción realizado por mujeres en la década de los años 80 y 90 del siglo XX y dan pistas para continuar investigando sobre las puestas en escena del género y su relación con los lugares reales y ficticios, así como su capacidad de desarrollar códigos específicos para la construcción de espacios transnacionales y fronterizos en los que la concurrencia de personajes y valores femeninos resulta esencial.

En lo que respecta a las películas de los años 80 analizadas, la presencia de una mujer científica en un papel importante en la trama de *Humanoides del abismo*, el protagonismo de las chicas jóvenes en la compleja trama coral de *Vlčí Bouda*, la inversión sexual del rol pigmaliónico de la asesora de comunicación en *Fabricando al hombre perfecto*, la perspectiva sobre la extinción en *Testamento final* y el completo protagonismo del ideario feminista en *Born in Flames* son signos claros de que el cine de ciencia ficción de la época comienza a

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

reflejar una perspectiva femenina y feminista, así como una sensibilidad hacia las cuestiones de género que ya existían en la ciencia ficción literaria de esa década y la anterior, y que

servirán de base para las ideas y miradas de las mujeres cineastas de los años siguientes. En relación con el eje de análisis del cosmopolitismo, los cines transnacionales y la experiencia de frontera, estas películas presentan singularidades que, sin llegar a convertirlas en ejemplos relevantes de estos temas, exponen de forma tangencial ideas que irán desarrollándose de modos más complejos y sugerentes en décadas posteriores. *Humanoides del abismo* trata temas relacionados con la ciencia y la ingeniería genética, lo que sin duda establece un vínculo con el cosmopolitismo y la globalización en el ámbito de la investigación científica, un tema que en los 90 y primeras décadas del siglo XXI tomará aún más fuerza. El hecho de que su trama se desarrolle en una localidad rural costera, sugiere además una experiencia fronteriza en términos de la convivencia entre las comunidades locales y las empresas globales que operan en la zona. Similar es el caso de *Fabricando al hombre perfecto*, que aborda la comunicación, la tecnología y la inteligencia artificial de una forma que hace resonar con fuerza el cosmopolitismo y la globalización en el ámbito de la investigación científica y la producción industrial. *VIČÍ Bouda* sugiere también una experiencia de frontera —en este caso, de frontera conceptual entre géneros y estilos—, al aunar estética experimental, ciencia ficción y slasher. Además, la película admite una lectura como comentario sociopolítico sobre la situación de Checoslovaquia en la época de la normalización, y en consecuencia una reflexión sobre las fronteras políticas y culturales. Y a la geopolítica alude también *Testamento final*, cuando afronta un tema como el de la guerra nuclear global. Por su parte, *Born in Flames* mira de frente cuestiones sociales y cívicas de gran importancia en su época, y sugiere una reflexión sobre las fronteras políticas y culturales en términos de las luchas por la igualdad y la justicia social. Y lo hace con una polifonía de perspectivas y experiencias femeninas, en lo que puede ser visto, sin duda, como una experiencia continua de cruces de frontera. En los 90, el cine de ciencia ficción que hemos analizado amplía las líneas trazadas en la década anterior. Para ir un poco más allá, en el recorrido por los años 90 se ha introducido la noción de una “arqueología del futuro”, para explicitar que el dúo de Rachel Talalay formado por *El chip asesino* y *Tank Girl*, el binomio cocreado por Annabel Jankel, formado por *Max Headroom* y *Super Mario Bros*, y *Días extraños* mantienen una estrecha relación con cierta idea de arqueología mediática y con visiones en gran medida retrofuturistas, sin dejar de ofrecer una mirada feminista y cosmopolita. Al presentar nuevas formas de entender el Gran Hermano digital que conecta información, personas y cosas, y que genera nuevas violencias contra las mujeres, y al abordar de forma explícita la temática del patriarcado en un mundo pre y post apocalíptico, en cierto modo, y aunque parezcan situarse en terrenos muy distantes, las películas de Talalay, Jankel y Bigelow no están tan alejadas del manifiesto fundacional de Lizzie Borden y su mirada a los medios libres y colectivos utilizados por mujeres.

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. García Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenaute, 99-136.

## Bibliografía

**Benson-Allot, C.** (2010). Undoing Violence: Politics, Genre, and Duration in Kathryn Bigelow's Cinema, *Film Quarterly*, 64(2), 33-43.

**Brooker, W.** (2003). Rescuing Strange days: fan reaction to a critical and commercial failure. En Deborah Jermyn y Sean Redmond (eds.) *The Cinema of Kathryn Bigelow: Hollywood Transgressor*. London: Wallflower Press. 198-219.

**Canon, E.** (s.f.). Female Horror Filmmakers in the New Hollywood Era, NYU Tisch School of the Arts. [https://www.academia.edu/download/67600356/New\\_Hollywood\\_Final\\_Paper.pdf](https://www.academia.edu/download/67600356/New_Hollywood_Final_Paper.pdf).

**Chow, R.** (1995). *Primitive passions: Visuality, sexuality, ethnography, and contemporary Chinese cinema*. Columbia University Press.

**Chow, R.** (2007). *Sentimental fabulations, contemporary Chinese films: Attachment in the age of global visibility*. Columbia University Press.

**Corman, R.** (con Jerome, J.) (1992). *Cómo hice cien films en Hollywood y nunca perdí ni un céntimo*, Laertes. (ed. original 1990: *How I Made a Hundred Movies in Hollywood and Never Lost a Dime*. New York: Random House).

**Epstein, A.** (1980). Humanoids' Haywire, Women Say: 'Humanoids', 'Humanoids', *Los Angeles Times*, May 08, 1980.

**Jones, A.** (2022). Women In Fan. En Mónica García Massagué (coord.) *WomanInFan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*, Hermenaute. 19-38.

**Montañez Smulker, M.** (2005). Bikers, Babes, and Women's Lib: Female Directors and 1970s Independent Film Production, *The Projector; Bowling Green* 15(2), 5-12.

**Perry, M.** (1990). Entrevista con Kathryn Bigelow, *The Tech (MIT)*, 16 de marzo de 1990.

**Prisbylla, A.** (2022). Pop Culture Jam: The Mainstream Subversion of Rocky Morton and Annabel Jankel. *We Are the Mutants*.

<https://wearethemutants.com/2022/06/22/pop-culture-jam-the-mainstream-subversion-of-rocky-morton-and-annabel-jankel/>

**Sala, A.** (2022). El beso de la esfinge: Viaje a un cine fantástico radicalmente femenino. En Mónica García Massagué (coord.) *WomanInFan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*, Hermenaute. 19-38.

**Shohat, E.** (2006). *Taboo memories, diasporic voices*. Duke University Press.

**Shohat, E.** (ed.) (2001). *Talking visions: Multicultural feminism in a transnational age (Vol. 5)*. MIT Press.



**Versión preprint**

**Cita recomendada:**

Sánchez-Navarro, Jordi (2023). «Ciencia ficción con voz femenina en el fin de siglo: la experiencia de frontera de las directoras del género en los años ochenta y noventa», en M. Garcia Massagué (coord.) *Mistress of Fan. Monstruos, criaturas y pesadillas engendradas por ellas*. Barcelona: Hermenauta, 99-136.

**Shohat, E. y Stam, R.** (2014). *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the media*. Routledge.