

FACULTAD DE HUMANIDADES

Escuela Académico Profesional de Ciencias y Tecnologías de la Comunicación

Trabajo de Investigación

**Revisión narrativa de la literatura: representación del
género femenino y el consumo de tecnología en
series y películas**

Luisa Alexandra Arias Reyes
Fernando Manuel Salazar Cordova
Bryan Edgardo Serva Pariona

Para optar el Grado Académico de
Bachiller en Ciencias y Tecnologías de la Comunicación

Huancayo, 2021

Repositorio Institucional Continental
Trabajo de investigación



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a Dios y a nuestros padres por su constante apoyo brindado y su deseo de superación hacia nosotros por lo que, en cada logro se deja alma, corazón y vida.

Agradecimientos

Antes de todo, agradecemos a Dios por permitirnos concluir el trabajo sin complicaciones, también, queremos hacer una mención especial a nuestros padres, que siempre estuvieron ahí para apoyarnos y que son una inspiración fundamental para poder cumplir nuestras metas. Por último, y no menos importante, un agradecimiento especial nuestra asesora Claudia Ríos, quien, con sus conocimientos y apoyo, nos guio en cada etapa de la realización de este trabajo, por la paciencia y dedicación que tuvo al enseñarnos.

REVISIÓN NARRATIVA DE LA LITERATURA: REPRESENTACIÓN DEL GÉNERO FEMENINO Y EL CONSUMO DE TECNOLOGÍA EN SERIES Y PELÍCULAS

Arias Reyes, Luisa Alexandra

Salazar Cordova, Fernando Manuel

Serva Pariona, Bryan Edgardo

Resumen

Objetivo: analizar las publicaciones referentes a la crítica social sobre la representación del género femenino y el consumo de tecnología en series de televisión y el cine. Método: se realizó una búsqueda bibliográfica en cinco bases de datos electrónicas, y se seleccionó dieciséis artículos para obtener una síntesis de cada uno de ellos. Resultados: las ficciones audiovisuales son base fundamental en la construcción de un imaginario social y son influyentes en el cambio de idiosincrasia sobre la representación del género femenino en las series y películas de televisión, asimismo la tecnología se ha vuelto imprescindible en la vida de cada persona, desafiando las barreras de lo factible y haciendo realidad lo que en algún momento solo parecía ficción, gracias al séptimo arte que es fuente de inspiración para crear y proyectar realidades, exponiendo la dependencia tecnológica y sus consecuencias. Conclusión: el mundo cinematográfico tiene la gran responsabilidad de representar a la sociedad correctamente, como dar presencia a la voz femenina. En otro aspecto de la investigación, diversas series y películas han sido de inspiración para crear muchos artefactos que faciliten la vida, además es una gran influencia para analizar, observar y juzgar de manera crítica la realidad que se vive, donde la tecnología cada vez está tomando un papel más importante, convirtiéndose en una herramienta imprescindible en la vida humana.

Palabras clave: cine, televisión, ficción, dependencia tecnológica, género femenino, discriminación.

Abstract

Objective: analyze the publications referring to social criticism about the representation of the female gender and the consumption of technology in television series and cinema. **Method:** bibliographic research was carried out in 5 electronic databases, choosing 16 articles to get a synthesis of each one of them. **Results:** television series continue to be one of the basic pillars of the construction of the social imaginary and is one of the main tools in the change of mind about the representation of the female gender in television series and films, also, technology has become essential in human's life, defying the barriers of the possible and making reality what before was seemed like fiction, being thanks to the seventh art, a source of inspiration to create and also to demonstrate the reality in which we are living, showing technological dependence and its consequences. **Conclusion:** the cinematographic world has a great social responsibility to represent society correctly, including giving presentations to the female voice. In another aspect of the research, various series and films have been inspiring to create many artifacts that facilitate life, it is also a great influence to be able to analyze, observe and critically judge the reality in which we live, where technology every once again it is moving to a leading role, being an essential tool in human life.

Keywords: cinema, television, fiction, technological dependence, female gender, discrimination.

Introducción

En la actualidad el cine y la televisión son considerados como los medios de entretenimiento más importantes; sin embargo, muchas veces se ignora el hecho de que una gran parte del contenido, que se ve en pantallas, está inspirado en el contexto social que ha sido creado. Por lo tanto, se hace referencia al cine y a la televisión como productos culturales que reflejan el estado de nuestra sociedad. En estos tiempos, la desigualdad de género y la dependencia tecnológica son temas de conversación importantes que han generado debate en

todo el mundo, y no es de extrañar que hayan sido representados en varias películas y series de televisión.

La construcción de los personajes a grandes rasgos comprende las siguientes dimensiones: física, psicológica y sociológica que el autor o guionista, influenciado por su entorno actual, plasma en un documento (Galán, 2007). En este caso, la construcción del personaje femenino se ve altamente afectada por la corriente machista, incluso se deja llevar por el cliché, ya que somete y proyecta una mujer débil, que no tiene voz y es juzgada por su entorno en un caso de violencia. Asimismo, el contenido audiovisual registrado es un reflejo de las problemáticas que se suscitan en el momento de su creación, y dan origen a una serie de críticas de parte de los espectadores, quienes normalizan el comportamiento de los agresores (Aguado, 2019).

Por otra parte, la tecnología en la ciencia ficción avanza más rápido que en la vida real, porque basta con el solo hecho del guionista imaginando un futuro posible con ciertos avances tecnológicos plasmados sobre la base del análisis de la demanda de la sociedad y su entorno actual, para posteriormente colocarlo en el papel. De ahí nace una “profecía”, en consecuencia la sociedad tratará de evitarla o cumplirla; y esto se debe una vez más, a que primero se imagina colectivamente un futuro con ese invento, y eventualmente aparece quien lleva a cabo la idea (Bruna y Bienvenido, 2019).

Desde hace décadas, la televisión, el cine y los diversos medios digitales se han hecho presente en diversas historias o narrativas que siempre tienen “una razón” del porqué fueron creadas, cada quien tiene diversas opiniones y conclusiones, pero lo que no se puede negar es que en cada una de ellas existe un apego a la realidad y viceversa. La forma en que se vive ha estado presente en cada época y se ha visto reflejada en los productos audiovisuales que ha ido cambiando en el tiempo, donde los movimientos activistas buscan una mejora en la sociedad.

Esta investigación está hecha para demostrar cómo las diversas series y películas muestran una cercanía a la realidad, para poder entender las circunstancias que los rodean y cómo se es cómplice de toda la narrativa que crean los guionistas y directores para mostrar en la pantalla diversos actos que condenan al estilo de vida que llevan y que pueden cambiar, a pesar de la percepción que tenga cada uno, ya que el propósito es poder reflejar todos los aspectos negativos y positivos que se viven desde hace años hasta la actualidad, como las violaciones, el maltrato a la mujer y la dependencia tecnológica, que poco a poco sacan lo peor y mejor de la sociedad.

Por lo antes expuesto, el trabajo tiene como objetivo analizar las publicaciones referentes a la crítica social sobre la representación del género femenino y el consumo de tecnología en series de televisión y películas. Además, se tiene en cuenta artículos previos de investigación sobre dichos temas.

Materiales y métodos

Para la realización del artículo se realizó una búsqueda bibliográfica en cinco bases de datos electrónicas: Directory of Open Access Journals (DOAJ); Dialnet; EBSCOhost; Redalyc y SciELO. Los términos con los que se realizaron estas búsquedas fueron los siguientes: *crítica social, género, tecnología, películas, series de televisión* y también las combinaciones de estos. A su vez, los criterios de inclusión fueron los siguientes: artículos en idioma español, artículos de revisión y artículos científicos de tipo original. Además, se excluyeron los artículos publicados antes de 2012, monografías y artículos redactados en idioma extranjero. Por consiguiente, se trabajó con 16 artículos, los cuales fueron analizados de manera cualitativa. Para el estudio se consideraron dos grandes categorías y sus respectivas subcategorías de análisis, que son la representación de género femenino en la ficción y el consumo de la tecnología en las series de televisión y películas. Asimismo, mediante un proceso de extracción

de información de cada artículo científico, se elaboró una síntesis de los aspectos más relevantes.

Resultados

A continuación, se muestra la selección de artículos según autores, año, país y base de datos.

Tabla 1

Análisis bibliográfico de la revisión de la literatura

Autores	Año	País	Base de Datos
Aguado, P. D.	2019	España	DOAJ
Aguayo, R. E.	2014	Chile	SciELO
Amaro, R. M. y Robles, B. E.	2020	México	SciELO
Amaya, T. J.	2019	México	SciELO
Bruna, C. S. y Bienvenido, H.	2019	España	EBSCOhost
Campos, M. L. y Campos, M. F.	2018	Chile	DOAJ
Cuevas, J.	2020	México	SciELO
Díaz, G. V.	2014	España	Dialnet
Hernández, S. V. y Hermida, A.	2016	España	DOAJ
Hudson, F. E., Mezzera, R. J. y Moreno, A.	2019	Chile	EBSCOhost
Marín, D. V. y Solís, C.	2017	España	Redalyc
Muñoz, R. L.	2015	Colombia	Redalyc
Navarro, A. Y., Climent, R. J. y Fernández, G. J.	2012	España	DOAJ
Puente, C. E.	2016	Colombia	Redalyc
Tutivén, R. C., Bujanda H. y Zerega, M.	2017	Colombia	Redalyc
Vázquez, M. P.	2016	España	Redalyc

Representación del género femenino en la ficción

La ficción tiene la capacidad productiva de ser utilizada para ampliar las posibilidades cognitivas y de acción, tanto a nivel individual como colectivo, ya que se encuentra en toda la vida social. Asimismo, la diseminación de la ficción, trata de sacar del encasillamiento en la falsedad o en la pura imaginación, y reconoce que no se da solo en situaciones específicas, como la literatura, el cine o las artes en general, sino que se puede ver en distintas actividades de la vida humana (Campos y Campos, 2018).

Desigualdad de género

El cine es una industria artística que maneja una responsabilidad social bastante importante, principalmente porque crea cultura y a su vez, sirve como un producto cultural del lugar dónde se ha realizado. Chile, por ejemplo, es un país en el que los movimientos feministas y las políticas aplicadas han servido para erradicar la violencia de género que ha ido en aumento en los últimos veinte años, sin embargo, es su cine el que ha demostrado ser una industria en la que todavía se mantienen estereotipos de género, esto crea una limitación en el desarrollo social, porque se tratan de casos en el que aún se mantiene a la mujer en un rol doméstico, lo cual limita su participación en el ámbito público (Hudson, Mezzera y Moreno, 2019).

Desde el inicio de la historia del cine, las representaciones femeninas se plasmaron bajo el punto de vista patriarcal. En las películas animadas clásicas de Disney, se aprecia claramente la desigualdad de género en las actuaciones estereotipadas de los personajes, y el plano inferior en el que se encuentran los personajes femeninos. Asimismo, los artículos de limpieza para el hogar son análogos a la representación femenina para Disney. Por tanto, analizando a los personajes femeninos de la filmografía, ninguna de estas representaciones tiene profesión alguna, en su lugar ciertos personajes deben trabajar limpiando, cocinando, lavando, entre otros; contrariamente a la presencia masculina, quienes pueden ser militares o mercaderes. Sin embargo, últimamente Disney ha metamorfoseado la proyección de sus protagonistas

femeninas, quienes optan cualidades más coherentes con la época. De esta manera se regula el avance de la mujer en la sociedad en la producción audiovisual, pese a que la juventud y la belleza siguen siendo las principales características de ellas (Marín y Solís, 2017).

El papel de los actores en las series de ficción es un fecundo elemento de análisis, sobretodo, el desasosiego de situar el foco de antecedente o consecuente en la sociedad con respecto a las conductas estereotipadas y reflejadas en la televisión. En la narrativa audiovisual los personajes femeninos están involucrados en su mayoría con relaciones personales y emocionales, entre tanto, los personajes masculinos protagonizan ficciones laborales (Navarro, Climent y Fernández, 2012).

Violencia de género

Los medios de comunicación son el reflejo de las sociedades, que transmiten lógicas de opresión que afectan a diferentes colectivos donde se disfrazan de objetividad con nexo de poder ser sustentadas en la discriminación, sea por género, raza o sexualidad (Aguado, 2019). Las mujeres tienen menos fiabilidad que los hombres, tanto en el mundo de la ficción como en el real, donde el silencio de la mujer violada estará presente por el temor que su entorno cree una imagen equívoca de ella (Aguado, 2019).

La violencia de género escenificada en el cine y televisión pueden crear un sentido de justificación para la mente del espectador como respuesta a los movimientos de empoderamiento de la mujer. También se tiene que añadir la manera en las que estos actos son escenificados o representados, es importante señalar que en la mayoría de casos la violencia de género es originada en sociedades marginadas o de bajos recursos. Estos medios de comunicación de difusión masiva tienen una responsabilidad social con el público. Por lo tanto, el tipo de contenido escenificado y proyectado en estos medios audiovisuales debe ser regulado, para así no caer en la promoción de malos hábitos o costumbres (Muñoz, 2015).

La violencia de género comenzó a mencionarse con mucho ahínco en los medios de España desde los homicidios de Ana Orantes y las niñas de Alcasser en la década de los 90. Con respecto al cine, este tipo de agresiones de violencia sexual a las mujeres era como un elemento degradante que prácticamente no aparece, para ello se necesita ir a las películas que tratan específicamente ese tema. En el cine español, del mismo modo, sus mujeres eran representadas como parte de un país exótico y salvaje, además mostraban en sus adaptaciones los roles tradiciones que la mujer era sometida por el varón (Vázquez, 2017).

El cine latinoamericano manifiesta mayormente un machismo excesivo y violento. Los críticos de cine sugieren un cambio en la narrativa cinematográfica, en relación con la representación que cumple la mujer en la sociedad. Dicha representación es la objetivación sexual de la figura femenina y el deleite del personaje masculino. Tal es el caso de la película *La ley de Herodes* del director Luis Estrada, en donde las representaciones femeninas son objetos sexuales dentro de ambientes de prostitución o esposas de burgueses. Ambas partes se diferencian notoriamente por la clase social, pues se muestran a unas de las mujeres de la clase baja que son hipersexuales (Puente, 2016).

En la actualidad, las tramas de representación de violencia sexual se han transformado en la pieza esencial para la estructuración de la historia de personajes mujeres, donde resalta un machismo estructural, sin embargo, antes no se representaba esto desde el punto de vista de la víctima, sino para ser el hilo conductor para reforzar el personaje masculino principal (Aguado, 2019).

El desarrollo de la tecnología en la ficción

A lo largo del tiempo se instituyó el menester de investigar estructuras para el cine en el desarrollo educativo, para esto se realizó una introducción de la difusión a procesos instructivos más particulares, algo que por suerte maestros y científicos tratan de consolidar en

un corto tiempo. Con este objetivo, se han realizado estructuras semejantes a distintos formatos de interés mediáticos en el desarrollo del comic o más reciente las series de *streaming* de Netflix o Amazon Prime, mientras en la imaginación se tiene la otra cara de la moneda, se trata de las películas que tienen un gran número de componentes irreales, ya que el corazón del argumento se relaciona a la vida real (Cuevas, 2020).

Tecnologías emergentes

Las tecnologías emergentes y convergentes son aquellas que cuentan con aspectos económicos, sociales y técnicos con poder para variar o crear secciones completas en la industria, y que están por ser descubiertos. Estas tecnologías proponen nuevas formas en la producción y validación de conocimientos nuevos y necesitan de enfoques innovadores para el estudio de los procesos. Estas tecnologías nacen a partir de la investigación científica, y de la mano de la innovación inicia un proceso que conlleva a un desarrollo tecnológico, todo esto influenciado por el contexto social (Amaro y Robles, 2020).

Usar realmente la tecnología (inventos originales) conlleva a eventos mucho más inesperados y grandes. Por ejemplo, el Internet fue creado como un medio de comunicación militar y se ha desarrollado hasta volverse una base tecnológica que revolucionó el mundo; es decir, una vez el dispositivo cae en manos de la sociedad, esta hace uso de recursos y aprovechan todo su potencial para seguir desarrollando y evolucionando los sistemas (Bruna y Bienvenido, 2019).

Tecnología: entre la realidad y la ficción

El subgénero de la ciencia ficción a lo largo de la historia ha funcionado como un intercesor entre el público y las tendencias que se producen en los ámbitos científicos. Muchas veces también, este funciona como una herramienta para la creación de reflexiones sobre las nuevas tecnologías que podrían desarrollarse en el futuro. Todo esto de acuerdo a las

necesidades y exigencias de la sociedad del presente. A su vez también ha servido para discutir y razonar sobre las implementaciones de nuevas tecnologías en la sociedad de manera ética y política (Amaya, 2019).

Las proyecciones cinematográficas dan pie a debates sobre la ilación de las supuestas tecnologías y los cambios sociales que se avecinan. Cuando llega la hora de la “lluvia de ideas” para crear un futuro verosímil, los autores comienzan con el análisis subjetivo de la realidad en la que se encuentran, para proyectarse en posibles avances tecnológicos. En la serie de televisión *Star Trek*, estrenada en 1966, ya se apreciaban dispositivos portátiles de comunicación muy parecidos a los teléfonos móviles. Para inventar algo, primero debemos imaginarlo; aunque el creador de los móviles no sea un fan de esta serie, la sociedad fue capaz de imaginar un futuro donde existieran estos aparatos. Cuando lo proyectamos en la ficción, es cuestión de tiempo para que alguien logre su creación en la vida real (Bruna y Bienvenido, 2019).

En la serie de televisión *Altered Carbon*, la gente con mayor poder adquisitivo transfiere su conciencia de un cuerpo a otro de modo que la muerte no les afecta. Así como vemos en el segundo episodio de la segunda temporada de *Black Mirror* titulada “Be Right Back”, cuando la necesidad de regresar a un ser querido de la muerte ya no significa algo imposible gracias a la tecnología, la inteligencia artificial recrea a la persona muerta usando toda su interacción en internet logrado el mayor parecido. La ficción se anticipa a la realidad y mapea el supuesto peligro, por consiguiente esto termina en un debate. La relación que existe entre la filmografía y los debates afecta socialmente, por ejemplo el miedo que produce pensar en robots iniciando una guerra con los humanos, tal como se proyecta en el cine, se siente algo no tan lejano a medida que la tecnología avanza (Bruna y Bienvenido, 2019).

El accidente de ficción y/o tragedia tecnológica funciona como una incertidumbre absoluta donde se despliega el orden occidental (pos) moderno. La transformación tecnológica

trajo consigo el aumento del accidente, incorporando al repertorio “el discurso trágico” sobre la técnica de peculiares hábitos literarios como los conflictos metafóricos y literales que ocurren entre humanos y máquinas, como el *Titanic* y el hundimiento de su literatura (Aguayo, 2014).

Dependencia tecnológica

Series como *Black Mirror* han demostrado tener un gran impacto en la mente del público, debido a que se realizan cuestionamientos sobre el uso de la tecnología en nuestra sociedad. Además, nos hace reflexionar sobre el futuro que se está creando con los avances que producimos (Díaz, 2014).

Ciertamente, es común pensar que cualquier avance tecnológico que implica el progreso social es sinónimo de bien, sin embargo, la historia también nos ha enseñado que muchas veces, como sociedad, solemos ignorar las consecuencias negativas que estas pueden tener para un desarrollo sostenible. *Black Mirror*, además de ser una serie ha demostrado ser un reflejo de nuestra sociedad para así entender y estar atentos ante los cambios sociales producidos por un mal uso de las nuevas tecnologías (Díaz, 2014).

En los episodios de *Black Mirror* (serie de televisión) se describe la tecnología de las relaciones sociales que están mediadas por sistemas cibernéticos autónomos (inteligencia artificial), con la revolución digital cada ciudadano vive desde un dispositivo visibilizando su “yo digital” y el de los otros, además los dispositivos que están transformando nuestra cotidianidad de ficción también se utilizan en la vida real (Tutivén, Bujanda y Zerega, 2017).

Por consiguiente, la serie de televisión *Black Mirror* en su intento de exhibir una futura sociedad, ya que trasciende con aparatos creados por el guionista, que parecen cegar a la realidad con proyecciones grabadas digitalmente, donde se anula la existencia del derecho a la intimidad y son condenados al uso de la tecnología, incluyendo lo que sus excesos conllevan (Hernández y Hermida, 2016).

La tecnología en sí no es buena ni mala, lo que importa realmente radica en cómo y para qué hacemos uso de ella. En el imaginario ficticio de *Black Mirror* y *Mr. Robot* se plantean dos posiciones: la primera representa a la humanidad sumergida en las supuestas ventajas de la tecnología, pero que nos muestra esclavos de ella, y, la segunda, totalmente opuesta, representa un héroe que hace uso de herramientas para mejorar el mundo y volverlo más justo (Hernández y Hermida, 2016).

Discusión

Lo ya mencionado nos revela cómo las invenciones televisivas siguen siendo primordiales para la construcción del imaginario social, es por ello que es uno de los primordiales instrumentos en el cambio de mentalidad en la representación del género femenino en las series y películas de televisión. Además, el audiovisual y el lazo que tiene con la expresión de la realidad social y los cambios se operan en su seno, así como motor de dicho cambio tiene en los productos ficcionales televisivos una de sus principales herramientas y armas de transformación.

En muchos casos, la ficción llega a ser un reflejo de la sociedad de su época, un referente del lugar de procedencia, incluso se aprecian casos de desigualdad o violencia hacia el género femenino en dichos productos audiovisuales. La elaboración de la figura femenina sometida y sumisa frente a la mirada masculina fue un tema que alentó a la crítica que hasta hoy vemos como tradición plasmada en nuestro cine (Fonseca, 2017). Sin embargo, aunque en las últimas décadas algunos de ellos tengan como objetivo concientizar a la gente, no se debe caer en el cine estereotipado ni mucho menos normalizar o aceptar el rol de la mujer planteado por una sociedad pretérita patriarcal

En el siglo XXI, los roles de género aún se plantean dicotómicamente, nos damos cuenta que existen normas que protegen a la mujer, pero hasta ahora no hay un cumplimiento al 100 % de estas, es por eso que el género femenino estereotipado se hace cargo de los quehaceres y

de la crianza de los niños, sus principales anhelos están enfocados en la casa y en cuestiones personales.

La hipersexualización es uno de los asuntos más alarmantes de esta época, ya que se considera la violencia física y psicológica contra la mujer un tema cotidiano. Como hemos visto el número de feminicidios va en aumento día tras día y la ilusión es tratar quitar la violencia en la ficción y en la realidad. Hudson et al. (2019) expresan que cuando el cine chileno era reservado, se representaba a las mujeres como pasivas y vulnerables, hasta de ellas mismas. En gran número eran cautivadas, corriendo peligro con la necesidad de ser protegidas por su colega de sexo opuesto, lo mencionado más tarde llegaría a conocerse como estereotipos femeninos en la ficción audiovisual.

También se hace referencia a la perspectiva que tienen estos medios sobre la dependencia tecnológica y de cómo la digitalización de la sociedad va mucho más allá de un cambio físico del contexto en el que nos comunicamos, sino que también nos encontramos con consecuencias mucho más drásticas que afectan categóricamente nuestra manera de vivir y comunicarnos. Esto genera una reflexión sobre los cambios importantes por los que está pasando la sociedad en la actualidad, analizando la convivencia tecnológica en las que las nuevas generaciones cumplen un rol fundamental, una sociedad donde la tecnología ha pasado a ser un motor que mueve todas sus ramas, donde el entretenimiento, el conocimiento o información y básicamente parte de la vida de cada uno, han pasado a estar disponibles en un solo lugar y que es de fácil accesibilidad.

La cantidad de información que se puede obtener en la actualidad hace que los medios audiovisuales usen el espectáculo y el entretenimiento para su difusión, esto para que el público perciba la información de manera simplificada y de más fácil procesamiento (Díaz, 2014). Sobre la base de ello, es más comprensible por qué hemos visto un aumento de *shows* de televisión que poseen un comentario social. Y cómo consecuencia, nos encontramos con *shows*

que no solo analizan al medio en sí, sino que también a su público, mostrando el estado de nuestra sociedad y una proyección a futuro de esta.

La tecnología va formando parte esencial de la vida del ser humano, a medida que el tiempo avanza, diversas herramientas han sido creadas para facilitar y ser de ayuda para ejecutar diferentes actividades, la creatividad ha sido fundamental para que muchos científicos, ingenieros y programadores creen y mejoren aparatos como el teléfono móvil, la inteligencia artificial o *gadgets* que hagan más práctico su uso con un simple botón. Todo ha partido de la necesidad e imaginación, donde el cine y la televisión han sido activos partícipes para poder expandir los límites de lo posible y animarse a llevar esos deseos “ficticios” a la realidad.

El ejemplo más sorprendente y resaltante es la evolución de la inteligencia artificial, en 1962 salió una serie de animación llamada *Los Supersónicos* que retrata la vida de una familia que vive en el futuro, en una ciudad moderna y con una ayudante robot que hace los quehaceres del hogar, y que ahora se asemejan a los asistentes virtuales como Alexa, Cortana o Google Home, que controlan aspectos de la casa mediante una conexión *bluetooth*, además existen máquinas programadas para que se comporten como un ser humano, donde aprenden con la retroalimentación que reciben y mejoran con los errores que cometen.

Lo mencionado antes, también genera un debate donde cuestionan los avances que tiene la tecnología, por el miedo que produce imaginar a robots revelándose e iniciando una guerra, de todos modos no es algo que se pueda negar totalmente (Bruna y Bienvenido, 2019). A pesar de ver los aspectos negativos y positivos, siempre es bueno arriesgar y no encerrarse en un mundo que no genera cambios ni mejoras, se debe de aprovechar todas las ventajas que se ofrecen y también i reinventando diversas herramientas que ya han quedado en la historia.

Cuando se tiene que crear un futuro creíble para la historia de series o películas, los autores comienzan con el análisis subjetivo de la realidad en la que se encuentran, para proyectarse en posibles avances tecnológicos que terminarán por hacerse realidad (Bruna y

Bienvenido, 2019). Es por eso que el mundo audiovisual, específicamente las series y películas han participado activamente desde sus inicios, desafiando las barreras de lo factible y motivando a diversas personas a salir de lo común, para crear un futuro que se alimenta cada día con las posibilidades que tiene el hombre para facilitar y mejorar su mundo. Por ello, este es un trabajo en complicidad entre todos los miembros que participan de una producción fantástica y las personas capaces de hacerlo real porque no hay límites para los soñadores.

Conclusiones

El presente análisis reafirma la responsabilidad social que tiene el mundo cinematográfico con las representaciones de la realidad de la sociedad actual, asimismo se refuta el hecho de sostener los estereotipos de género en el tiempo al mantener una notoria superioridad en la construcción de personajes masculinos. De la mano con el avance de la sociedad, la ficción debe otorgar presencia y empoderar la representación de la voz femenina.

Asimismo, se hace un acercamiento para comprender el fenómeno y saber en qué medida los personajes femeninos son aptos para crear vínculos afectivos con la audiencia, este es un factor clave en la explicación del desarrollo de la transmisión de valores y modelos de la realidad que ocurre durante el consumo de contenidos.

La tecnología es y será una herramienta imprescindible en la vida humana, ya que con todos los avances logrados, lo que se creía imposible se ha hecho realidad, la imaginación, creatividad e inteligencia de las diferentes piezas audiovisuales en el cine y la televisión han pronosticado en muchas ocasiones como sería la vida en el futuro, de ahí viene la importancia de seguir creando historias donde el ser humano se apoya de la tecnología para tener un mundo mejor.

La manera en la que los medios de comunicación son retratados en la ficción también es un reflejo de nuestra realidad actual; en algunos casos los medios divulgan la información a través del espectáculo y entretenimiento, porque estos resultan ser géneros que transmiten más

rápido la información, al ser más fáciles de preparar e interpretar. Los medios interpretan nuestra sociedad de muchas maneras, y la influencia que estos tienen en nuestra sociedad puede incluso formar nuevos pensamientos. Por lo que otra conclusión sería que la televisión y el cine funcionan como un reflejo de nuestra sociedad, pero también realizan una proyección de la sociedad que estamos por vivir en los próximos años.

Es importante tener en consideración los efectos de la tecnología en nuestro comportamiento, no solo como individuos, sino también como sociedad. Al día de hoy, la población es dependiente tecnológicamente, y sus efectos pueden verse en países más desarrollados. El cine y la televisión no solo enseñan a temer a la tecnología, sino que también funcionan como una herramienta para estimular nuestra observación y juicio crítico que tenemos sobre la realidad y los cambios sociales que ocurren en nuestra sociedad. En futuros estudios se sugiere analizar un cine más contemporáneo y globalizado, esto debido a que los distintos eventos sociales desarrollados en la última década han formado nuevas ideas y formas de pensar dentro del público. Dado esos efectos, es necesaria una perspectiva de la nueva generación de directores y escritores de cine en todo el mundo.

Referencias

- Aguado, P. D. (2019). Violaciones en serie: Dominaciones y resistencias tras las agresiones sexuales de ficción en la era del #METOO. *Feminismo/s*, (33), 91-116.
<http://dx.doi.org/10.14198/fem.2019.33.04>
- Aguayo, R. E. (2014). Ficciones del accidente, accidentes de la ficción: tragedias de la tecnología en la narrativa hispanoamericana de (pos) vanguardia. *ALPHA: Revista de Artes, Letras y Filosofía*, (38), 23-38. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22012014000100003>
- Amaya, T. J. (2019). Desasosiegos de la memoria. Tecnología y recuerdo amplificado en la serie Black Mirror. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 9(16).
<http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a9n16.384>

- Amaro, R. M. y Robles, B. E. (2020). Medir la innovación en el contexto de las tecnologías emergentes y convergentes: algunas reflexiones metodológicas. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 10(18). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a10n18.415>
- Bruna, C. S. y Bienvenido, H. (2019). Cambio social, tecnología y ciencia-ficción. *Sociología y Tecnociencia*, 9(2), 115-140. <http://dx.doi.org/10.24197/st.2.2019.115-138>
- Campos, M. L. y Campos, M. F. (2018). Ficciones que se vuelven realidad, ficciones para intervenir la realidad. *Athenea Digital*, 18(2), en 1937. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1937>
- Cuevas, J. (2020). Imaginarios sociales sobre uso de tecnología y relaciones interpersonales en jóvenes universitarios a través del cine de ficción como recurso didáctico. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 28(1), 165-183. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.06>
- Díaz, G. V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Revista Teknokultura*, 11(3), 583-606. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4903683>
- Fonseca, H. J. (2017). Representaciones narrativas de la mujer en el cine de ficción costarricense (2008-2012). *Cuadernos Intercambio sobre Centroamérica y el Caribe*, 14(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6152126>
- Hernández, S. V. y Hermida, A. (2016). Más allá de la distopía tecnológica: videovigilancia y activismo en ‘Black Mirror’ y ‘Mr. Robot’. *Index.comunicación*, 6(2), 53-65. <https://doaj.org/article/40e350ac3c184210bcb31e4dee39a60b>
- Hudson, F. E., Mezzera, R. J. y Moreno, A. (2019). El relato acerca de lo femenino y lo masculino en el cine chileno (2000-2016). *Revista de Comunicación*, 18(1), 95–110. <https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A5>
- Marín, D. V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS*, (23), 37-55. <https://doi.org/10.18046/recs.i23.2296>
- Muñoz, R. L. (2015). Violencia simbólica y dominación masculina en el discurso cinematográfico colombiano. *Revista Colombiana de Sociología*, 39(1), 103-122. <http://dx.doi.org/10.15446/rcs.v39n1.56343>
- Navarro, A. Y., Climent, R. J. y Fernández, G. J. (2012). Modelos de gestión de conflictos en serie de ficción televisiva. *Escritos de Psicología*, 5(3), 52-60. <http://doi.org/10.5231/psy.writ.2012.0811>

Puente, C. E. (2016). Masculinidad y violencia en el nuevo cine mexicano. Las películas de Luis Estrada. *La Palabra*, (28), 59-72.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451546837005>

Tutivén, R. C., Bujanda, H. y Zerega, M. (2017). El futuro está roto: lecturas heterotópicas de Black Mirror. *Nómadas*, (47), 81-95.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105154034004>

Vázquez, M. P. (2017). Revisión histórica del sexismo en el cine español. El extraño caso de la película 'Amanece que no es poco'. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (73), 120-

138. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495953924005>