

TEXTOS Y CONTEXTOS

*Neoliberal Cities and Dystopias
in Science Fiction Films.
Blade Runner, Total Recall
and Elysium* ■ **Ciudades neoliberales
y distopías en el cine
de ciencia ficción.
*Blade Runner, Total Recall
y Elysium***

RECIBIDO • 28 DE ENERO DE 2022 ■ ACEPTADO • 26 DE ABRIL DE 2022

ROCÍO ISELA CRUZ TREJO/HISTORIADORA DEL ARTE
ise.trejo@gmail.com ■ ■

RESUMEN

PALABRAS CLAVE

Ciudad ■
Ciencia Ficción ■
Neoliberalismo ■
Distopía ■

Este texto analiza la configuración de las ciudades en tres películas de ciencia ficción distópica: *Blade Runner*, *Total Recall* y *Elysium*, a la luz de las reflexiones de David Harvey y Michael Janoschka en torno a la ciudad neoliberal; además, genera paralelismos entre las características mostradas en las cintas, la organización y la distribución de las metrópolis actuales.

ABSTRACT

KEYWORDS

City ■
Science Fiction ■
Neoliberalism ■
Dystopia ■

This text analyzes the configuration of cities in dystopian science fiction films: Blade Runner, Total Recall and Elysium, in the light of the reflections of David Harvey and Michael Janoschka on the neoliberal city; it also generates parallels between the characteristics shown in the films and the organization and distribution of current cities / metropolis.

Las ciudades neoliberales futuristas

Dentro de las películas consideradas como ciencia ficción, existe un subgénero llamado 'cyberpunk' o de futuros distópicos en donde se proyectan las ansiedades del presente hacia un futuro que se presume 'lejano'. Estas proyecciones suelen ser desesperanzadoras y estar marcadas por la desigualdad, la precariedad y una constante lucha entre los ciudadanos comunes y los intereses de las grandes corporaciones. Por ello y siguiendo esta lógica, Nelson Arteaga Botello sostiene que 'las distopías permiten dramatizar las tensiones, esperanzas y temores que viven las sociedades contemporáneas. Proveen además, espacios cognitivos que permiten visualizar las morfologías de la dominación y el poder (...) [y] por otro lado, abren una veta de trabajo para explorar el tema de los temores del presente, en clave del futuro' (Nelson Arteaga. *Latinoamérica y el apocalipsis: Iconos visuales en Blade Runner y Elysium*. Revista *LiminaR*, 2015. pp. 13-26).

Hoy resulta irónico que en el pasado, cuando escritores y guionistas intentaban pensar en qué años la humanidad entraría en decadencia, se pensara en 2029 (*Terminator*), 2048 (*Total Recall*), o incluso el ya vivido 2019, año en el que tiene lugar una de las cintas más icónicas del cyberpunk: *Blade Runner* (1982). En detalle, la película basada en el libro de Phillip K. Dick '¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?', proyectaba un futuro en donde la tierra dejara de ser el hogar fértil y prospero que algún día fue, para convertirse en el remanente de una sociedad voraz, que después de agotar sus recursos, la abandonó a su suerte para migrar a otros planetas. Un lugar que visto desde un punto de vista práctico, sería perfecto para esconderse de la ley en tanto aquí ya sólo habitarían los parias, los malvivientes y los androides que se negaran a seguir las órdenes de sus creadores, en edificios altos y oscuros, calles sucias y vigiladas, entre comercios ilegales y caos peatonal.

Si bien la predicción de Dick sobre el abandono del planeta y el agotamiento de recursos naturales no se ha cumplido, su visión de ciudad sí guarda coincidencias con algunos elementos de las metrópolis actuales y con lo que se piensa, será el último estadio de la política neoliberal, es decir, el agotamiento de los recursos naturales y la precarización de la vida humana en las grandes ciudades. No es de extrañar que tanto *Blade Runner* -como otras películas distópicas-, se desarrollen al interior de una ciudad en tanto son éstas uno de los grandes íconos del proyecto moderno, y no hay mejor manera de representar el fracaso de la humanidad, que al materializar la decadencia de su más grande creación:

La ciudad es uno de los mayores proyectos de la modernidad y es por eso que en ella se encarna toda una serie de presupuestos respecto a lo que el ciudadano y la esfera

de lo público deben significar. Sin duda, la ciudad fue no sólo parte fundamental del proyecto moderno, sino uno de sus principales promotores. Así, podríamos decir que la ciudad futura y automática planteada por el cine de ciencia ficción puede tener mucho qué decir no sólo sobre la concepción del destino de lo urbano, sino también de la sociedad y su habitante actual. (Juan Carlos Reyes "La ciudad automática. Imaginario urbano en el cine de ciencia ficción". Ciencia ergo Sum. núm. 1. marzo-junio, 2013, pp. 53-60).

Hoy se estima que el 55% de la población está concentrada en ciudades y los problemas de abastecimiento y espacio –que ya se viven–, en un futuro sólo se profundizarán. La ciudad en este sentido, se concentrará en un punto y tenderá a expandirse en vertical; los rascacielos serán las estructuras más comunes y su organización será un reflejo de la estratificación social; es decir, en las plantas bajas donde difícilmente llega la luz, se ubicarán los ciudadanos con menos recursos o ilegales (como podemos ver en las primeras escenas de *Blade Runner*) y en los pisos superiores iluminados por la luz natural, vivirán quienes tengan más recursos. En este orden de ideas, los edificios serán –y en alguna medida ya son–, un ejemplo tangible del cómo opera la distinción de clases enfatizando que el lugar donde habitas y/o trabajas, es directamente proporcional al lugar que ocupas en la escala social.

Esta idea llega a su límite en *Elysium* (2013), donde las personas con mayores recursos ya han abandonado la tierra y ahora habitan una estación espacial (es decir, se ubican 'sobre' la tierra), o en *Altered Carbon* (2018) donde el lugar donde todas las fantasías son posibles, es exclusivo de los ciudadanos más ricos y se ubica literalmente 'entre las nubes', haciendo eco de la reflexión de David Harvey que señala que 'la calidad de vida urbana se ha convertido (y convertirá) en una mercancía para los que tienen dinero' (David Harvey. *Las ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*, España, Akal, 2013). De modo que en estos ejemplos además de manifestarse un futuro basado en la verticalidad, también se revela una ansiedad colectiva gestada sobre la posibilidad de que las elites abandonen el planeta cuando éste deje de proveer recursos y en este orden de ideas, merme su calidad de vida. Un motivo reforzado por la incapacidad de los gobiernos

para poner límites a la voracidad de los intereses de la industria privada, y cuyo único límite se prevé, sea justamente el agotamiento de su materia prima.

Finalmente, otros rasgos comunes de las ciudades distópicas del futuro son: la hipervigilancia que bajo el pretexto de la seguridad, actúa en detrimento de los ciudadanos comunes, y la administración de justicia en manos de organizaciones semi-militarizadas que de la misma forma que la hipervigilancia, actúan como cómplices de las élites para mantener a los individuos problemáticos o resistentes al status quo, lejos de sus espacios exclusivos. En referencia a esto, Michael Janoschka en su texto 'Geografías urbanas en la era del neoliberalismo', vislumbra tanto la hipervigilancia como las intervenciones urbanas como características recurrentes de las ciudades neoliberales:

- Nuevas formas de vigilancia (para controlar y salvaguardar los intereses privados).
- Las intervenciones urbanísticas y la construcción de espacios defensivos (Para mantener organizado el espacio, que en el caso de las películas de ciencia ficción puede ir desde la construcción de muros, hasta barreras espaciales en donde el territorio que trata de mantenerse seguro es otro planeta).
- Nuevas formas de control social formal e informal, (regulaciones, multas y en el caso de *Blade Runner*, el control social por medio de la constante comprobación de la naturaleza humana de los habitantes).

Estos elementos expuestos por Janoschka en 2011 (Michael Janoschka. 'Geografías urbanas en la era del neoliberalismo. Una conceptualización de la resistencia local, a través de la participación y la ciudadanía urbana en Investigaciones geográficas. Boletín del Instituto de Geografía UNAM, núm.76, 2011. pp.118-132), aunque bien pueden ser rastreados en algunas películas anteriores a la década de 1980, no es hasta esta que cobran una papel central en las películas de ciencia ficción, y se convierten en el marco perfecto para la exposición de los temores más profundos de la sociedad, así que a propósito del temor por el agotamiento de los recursos naturales y el subsecuente deterioro de la calidad de vida de los individuos, me gustaría traer al texto dos

películas clásicas del género y analizar la forma en que se visibilizan estos miedos neoliberales: *Total Recall* y *Elysium*.

***Total Recall* y el extractivismo ecológico**

Ubicada en Los Ángeles en el año 2084 y basada en una historia de Phillip K. Dick, *Total Recall* (1990) nos ubica en un mundo hiper-vigilado, donde la extracción de recursos se ha extendido a otros planetas como Marte y Saturno. En este sentido, el trasfondo político de la película, aborda la lucha de los intereses privados que buscan extraer un elemento llamado ‘terbinio’ de Marte, contra los intereses colectivos de los habitantes del planeta (que también se consideran dueños del terbinio); además de ilustrar la complicidad de los medios de comunicación al mostrar a los rebeldes como terroristas y como un obstáculo para el progreso de la humanidad.

Aquí tal y como lo prefigura la teoría crítica, los medios de comunicación unidos a los intereses políticos y privados serán cruciales para alienar la opinión pública, desvirtuando las luchas sociales calificándolas de desestabilizadoras del orden social, pese a que en realidad todos los ciudadanos tanto de la tierra como de Marte viven en una situación precaria y sin tiempo para sí mismos salvo el dedicado al trabajo, el transporte y su hogar. Este último elemento -de hecho- es el detonador de la historia, ya que ante la falta de tiempo para vacacionar, Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger), acudirá a ‘Recall’ para que le implanten recuerdos de vacaciones en la mente, tan reales que es imposible discernir entre los recuerdos reales y los implantados.

Conforme a esto, *Total Recall* es un ejemplo perfecto de lo que David Harvey llamó prácticas urbanas predatorias, en donde la explotación y la desposesión son dos caras del avance neoliberal. Por un lado, la explotación de los recursos naturales y humanos (ya que el trabajo humano y su tiempo es cuantificable y mercantizable al convertirse en la única posesión real de la clase trabajadora) y por el otro, la desposesión sufrida por la clase trabajadora de lo considerado necesidades básicas alimenticias, habitacionales y de seguridad social. Estos elementos además, bien pueden ser usados para describir una condición humana producida por

el mismo neoliberalismo y que se conceptualiza como ‘precariedad’ o ‘indigencia inducida’, y que nombra el proceso mediante el cual ‘el estado neoliberal controla a la población manteniéndola en una condición de incertidumbre constante a partir de la inseguridad social. Conforme a esto, Isabell Lorey resume esta forma de control estatal-privado de la siguiente forma:

En el curso de la demolición y reorganización del Estado del bienestar, así como de los derechos asociados al mismo, se ha conseguido establecer, gracias también a la proclamación de una supuesta ausencia de alternativas, una forma de gobierno basada en un máximo de inseguridad. Que la precarización se haya tornado en un instrumento de gobierno significa asimismo que el grado de la precarización no puede traspasar un determinado umbral, no puede poner seriamente en peligro el orden existente, no conduce por lo tanto a la rebelión. El arte de gobernar consiste hoy en equilibrar ese umbral’ (Isabell Lorey. ‘Estado de inseguridad. Gobernar desde la precariedad’. Traficantes de sueños, España, 2016, pp. 18).

Y en este marco, la noción de vida precaria es el hilo que comunica a *Total Recall* con la película *Elysium*, donde claramente el equilibrio entre precariedad y control del orden social se hace evidente.

***Elysium* y la precarización de la vida**

El exceso de trabajo, el pago ínfimo por el mismo, la constante ansiedad por no poder cubrir los gastos que hasta hace un par de décadas eran responsabilidad del estado como salud y vivienda, así como la necesidad de vivir en deuda para poder cubrir lo anterior son el marco ideal para gobernar a través de la precariedad y que posibilitan lo que Lorey llama ‘economía de la deuda’ y que explicaré a continuación. De acuerdo a Lorey en la economía de la deuda los sujetos asumen la responsabilidad de salud, vivienda, cuidado y generan deudas que no pueden costear con sus sueldos para poder costear lo anterior. Estas deudas a su vez, posibilitan que los sujetos necesiten mantener sus trabajos pese a la baja paga y los tiempos excedidos, y que esta condición sea soportable sólo en la medida en la que se

convencen de que todo terminará cuando logren liquidar sus deudas y que después de esto vivirán un futuro cómodo y mejor.

Las condiciones de vida y las relaciones de trabajo precarias, así como la privatización de la protección contra la condición precaria son las condiciones tanto de un capitalismo financiero global próspero como de su concomitante economía de la deuda. (...) En la economía de la deuda se necesita una figura subjetiva que asuma la (auto-)responsabilidad, que asuma deuda y que internalice los riesgos como culpa y como deuda: una personalidad que está doblemente endeudada y es responsable por sí misma. Esta personalidad juega un rol decisivo en la habilitación y en la estabilización del gobierno neoliberal a través de la precarización y de la inseguridad, porque ya no hay un más allá de la deuda, todos están endeudados de una forma u otra. (Isabell Lorey. 'Preservar la condición precaria, queerizar la deuda'. *Traficantes de Sueños*, España, 2018, pp.19).

Ahora, aunque en *Total Recall* el devenir precario como marco de la narrativa cinematográfica apenas se dibuja, en películas como *Mad Max: Fury Road* (2015) y *Elysium* (2013) son el elemento claramente central donde sobre todo en esta última se retrata 'una ciudad abrumada por todos los males de la sociedad moderna: superpoblación, tugurios y los barrios de chabolas o asentamientos irregulares, el subempleo, el trabajo informal y la pobreza, la infancia abandonada, la delincuencia y el crimen organizado, la contaminación y las catástrofes ecológicas' (Alain Musset. 'Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el lado oscuro de las ciudades americanas'. *Eure* núm. 99, Chile, 2007, p. 66).

Elysium, también ambientada en Los Ángeles del futuro (año 2154) comparte con las ya mencionadas *Total Recall* y *Blade Runner* la premisa de un planeta Tierra abandonado por sus élites al haberse agotado los recursos naturales, el deterioro del ecosistema devenido del calentamiento global y la contaminación, hacia un satélite llamado *Elysium*, donde las clases privilegiadas conservan su lujoso estilo de vida lejos de cualquier rasgo de pobreza y enfermedad; en casas enormes con piscina y rodeadas de jardines. Además, (elemento que se volverá central en la historia) tienen a su disposición unas cápsulas capaces de curar cualquier enfermedad,

retardar el envejecimiento y reconstruir tejidos, mientras en contraste, los habitantes de la tierra no tienen acceso a la atención médica básica y el territorio –como un gran deshecho del capitalismo–, es un terreno árido ocupado por asentamientos irregulares, edificios en ruinas y maquiladoras controladas por robots.

Los habitantes de la tierra sin poder costear sus necesidades básicas y sin acceso a servicios médicos de calidad, miran –literalmente– hacia el cielo con añoranza y buscan desesperadamente llegar en naves 'ilegales' a ese oasis que los observa desde las alturas (aun a riesgo de morir en el intento), sólo para tener la oportunidad de utilizar las cápsulas que pueden curarlos de cualquier enfermedad. Los menos, sueñan con ahorrar lo suficiente en sus trabajos precarios para comprar un boleto que los lleve hacia allá, o simplemente se resignan a su estado de carencia perpetua bajo la noción de que así son las cosas y así siempre serán. En cuanto a las actividades que les permiten a los habitantes subsistir, estas se limitan a la maquila, el servicio social (para lo que es necesario tener acceso a la educación) y la delincuencia, siendo claramente éste último el camino que ante la desesperación miles de habitantes terminan 'eligiendo'. El sistema neoliberal de esta forma, nos hace creer falsamente que existe un abanico de posibilidades para sobrevivir: subsistir legalmente como obrero, ilegalmente como delincuente, o morir en el intento de obtener una mejor posición social.

En este contexto, el trabajo de obrero –pese a su precariedad–, es un empleo que si se desea subsistir en el marco de la legalidad, no se pueden dar el lujo de perder.

Los trabajadores dependen de su trabajo para vivir, lo que significa que están obligados a vender su fuerza de trabajo a sus 'dueños' como un producto a cambio del pago que requieren para cubrir sus necesidades básicas. Al hacerlos dependientes del trabajo para vivir, subordinando su tiempo y energía a los deseos de la clase dominante y los estratos gerenciales, los reduce a herramientas de la producción capitalista, y los obliga a generar las comodidades que no podrían poseer para sí mismos, sin dejar (en el proceso) rastro de sus propias identidades. (Tanner Mirrlees. 'Elysium as a critical dystopia'. *Journal of Media & Cultural Politics*. núm. 3, 2016, p. 309).

Por otro lado, pero también relacionado con el sentido de la representación del espacio en la película, la puesta en escena trabaja como metáfora visual de la distribución espacio/territorial actual, y ejemplifica simultáneamente las problemáticas y dificultades emanadas del fenómeno migratorio, ya que mientras las élites y los países del denominado primer mundo –que son minoría– viven en gran medida tratando de aislarse de los efectos negativos de su propio consumismo (ya sea mediante barreras físicas o psicológicas –o ambas–), son el resto de los habitantes de la tierra quienes sufren en sus territorios el deterioro ecológico, y que mediante la precarización de sus vidas, hacen posible la reproducción y existencia del estilo de vida de las minorías. David Harvey resumió esta situación como un ‘Medioambientalmente insostenible y geográficamente desigual’ (David Harvey. *Las ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*, España, Akal, 2013).

Al respecto, el director de *Elysium*, Neill Blomkamp, acepta que efectivamente con su película buscaba colocar al espectador en una situación de empatía ante la desesperación producida por la falta de oportunidades y en ello, con la necesidad de migrar del protagonista:

En entrevista concedida a The Guardian, Blomkamp afirmó que la película giraba en torno al tercer mundo tratando de entrar al primero. Según sus declaraciones, hay una intención de reubicar al espectador en una posición no privilegiada o sub-alternizada, como quien va de Juárez, México, tratando de entrar a América. (Ahmed Correa. ‘*Elysium* y las pateras espaciales de Blomkamp’. núm. 18, 2014, p. 16).

Ahora, aunque ya se ha esbozado ligeramente en los apartados anteriores, considero oportuno detenernos brevemente en el análisis de la construcción del espacio arquitectónico y su sentido en ambas películas (*Elysium* y *Total Recall*) a la luz de lo que Michael Janoschka (2011) definió como las políticas para la producción de la ciudad neoliberal y que se resumen en los siguientes puntos:

- Difusión de modelos de gobernanza urbana
- La reordenación del poder político a través de la cooperación pública-privada

- La destrucción del espacio por la implementación de políticas espaciales.
- Proliferación de una estética aséptica.

De forma que siguiendo estas características y aplicándolo a la firma en que en ambas películas se construyen los espacios, encontramos que en *Total Recall* la destrucción del espacio por la implementación de políticas espaciales es visible al considerar que los objetivos centrales de las construcciones arquitectónicas son la vigilancia, la plusvalía y el tránsito por sobre la funcionalidad, habitabilidad y la calidad de vida. En la película *Elysium* el espacio donde viven y laboran los humanos ‘ilegales’ o terrestres, carece de planificación, espacio para el esparcimiento (tanto infantil como adulto) y transporte público eficiente, sin embargo el rasgo que refleja más claramente lo señalado por Janoschka, es la proliferación de una estética aséptica o sin rasgos identitarios bajo los que se pueda adivinar su localización real.

En este caso, pese a que tanto *Blade Runner*, *Total Recall* y *Elysium* suponen ocurrir en Los Ángeles, tuvieron como locaciones en el primer caso: California, Londres y Nueva York, en el segundo caso: el metro de la CDMX y una selección de edificios de los arquitectos Teodoro González de León y Agustín Hernández, y finalmente para *Elysium*, el bordo poniente en Ixtapaluca, Nezahualcóyotl, Naucalpan, Ecatepec y Valle de Chalco (para las escenas de la tierra), y para las escenas del satélite, vistas de Bel-Air, Canadá y Beverly Hills. Tomando estos espacios como ejemplo, es posible pensar que –independientemente del contraste– todas estas construcciones forman parte del mismo fenómeno global: la ausencia de identidad arquitectónica propia; y que curiosamente –aunque colocados de lados opuestos del espectro identitario–, tanto las construcciones de Bel-Air como las de Nezahualcóyotl carecen del hilo que los ata e identifica con sus territorios.

Las casas utilizadas para representar *Elysium* ubicadas en Bel-Air bien podrían estar en Canadá o Alemania, y podríamos encontrar edificaciones parecidas a las de Nezahualcóyotl en Colombia o Perú, sin embargo, el hecho de que no estén ligadas identitariamente a sus localidades y parezcan descontextualizadas (en el caso de las mansiones modernas y brutalistas de Bel Air y Beverly Hills) no supone que carezcan de una búsqueda discursiva.

siva, sino que su diálogo va más allá de su contexto inmediato, y en cambio gira en pos de una conversación global; sin embargo en el caso de las construcciones de Nezahualcōyotl y el bordo de Xochiaca su relación con las construcciones de otros asentamientos latinoamericanos no responde a una búsqueda de reconocimiento global sino meramente a la necesidad de tener un techo y los límites que permite la autoconstrucción.

Para cerrar este texto y volviendo tanto a los puntos de Janoschka como a la lógica proyectiva de la ciencia ficción distópica, me gustaría añadir que en las ciudades neoliberales del futuro las características mencionadas por aquél se intensifican de manera exponencial y derivan en lo que podría identificarse como el paradigma de la ciudad estratificada del futuro, es decir: estructuras de lógica vertical donde en la parte superior

se ubica la clase dominante y debajo la clase oprimida; estructuras limpias de colores sólidos y texturas lisas, blancas o de colores neutros sin ningún rasgo de identidad social; debido al daño ambiental y el calentamiento global, la luz y las áreas verdes serán un lujo que sólo podrán poseer quienes puedan costearlo, hipervigilancia y una clara dirección militar y/o de control en los avances científicos y tecnológicos, sin olvidar que en el caso de todas las películas mencionadas estos espacios existen y se encuentran en territorios específicos con problemáticas y rasgos reales, por lo que sería necesario abordar el hecho de que gran parte de los escenarios utilizados en *Total Recall* y *Elysium* forman parte del entorno urbano actual de la ciudad de México, y obedecen a un discurso nacional y/o son el resultado de políticas urbanas contradictorias. ▽

BIBLIOGRAFÍA

- ARTEAGA BOTELLO, Nelson *Latinoamérica y el apocalipsis: Iconos visuales en Blade Runner y Elysium*. En *LiminaR* (online) vol,13, núm. 2, pp. 13-26, 2015.
- CORREA ÁLVAREZ, Ahmed *Elysium y las pateras espaciales de Blomkamp en Boletín del Sistema de información sobre migraciones andinas – FLACSO Sede Ecuador*, núm. 18. Septiembre 2014.
- HARVEY, David *Ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*, Akal, España, 2013.
- JANOSCHKA, Michael, *Geografías urbanas en la era del neoliberalismo. Una conceptualización de la resistencia local a través de la participación y la ciudadanía urbana en Investigaciones geográficas*. Boletín del Instituto de Geografía UNAM, núm. 76 pp.118-132, 2011.
- LOREY, Isabell, *Estado de inseguridad. Gobernar desde la precariedad. Traficantes de sueños*, Madrid, 2016.
- LOREY, Isabell, *Preservar la condición precaria, queerizar la deuda en Nijensohn, Malena 'Los feminismos ante el neoliberalismo'*. *Traficantes de sueños*, Madrid, 2018.
- MIRRLEES, Tanner, *Elysium as a critical dystopia* en *International Journal of Media & Cultural politics*. Volume 12 Number 3, pp.305-322, 2016.
- MUSSET, Alain, *Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el lado oscuro de las ciudades americanas en Revista Eure Vol. XXXIII*, núm. 99, Santiago de Chile. pp. 65-78, 2007.
- REYES VÁZQUEZ, Juan Carlos, *La ciudad automática. Imaginario urbano en el cine de ciencia ficción*. *Ciencia ergo Sum*, vol.20, núm.1, marzo-junio, pp. 53-60, 2013.

SEMBLANZA DE LA AUTORA

ROCÍO ISELA CRUZ TREJO • Doctorante en Ciencias Sociales y Humanidades por la UAM-Cuajimalpa con la tesis 'La representación de las mujeres en el cine de ciencia ficción norteamericano'; Maestra en Historia del Arte con especialidad en Arte Contemporáneo por la UNAM; Licenciada en Relaciones Comerciales por el IPN y Licenciada en Diseño Gráfico por la UNITEC. Sus líneas de investigación se desarrollan en torno a la representación de las mujeres en el cine, la movilidad en la ciudad y la violencia de género.