

CRONOGRAMA DE TAREAS REALIZADAS

Tal como se expuso en la memoria de solicitud, este proyecto se ha construido en torno a una actividad de cine creativo que ya estaba integrada oficialmente como parte de la evaluación de “Estudios comparados de cine y literatura” (<https://guias.usal.es/node/160394>). Concretamente, a raíz del proyecto de innovación docente ID2022/210, en el curso 2022-23 se había ya ideado y puesto en marcha una primera versión de dicha actividad y, durante este curso 2023-24, el proyecto ha ido orientado hacia la consolidación y expansión de dicha actividad, tanto en la USAL como en la UNIZAR. Para entender las tareas realizadas durante este curso, por tanto, se hace necesario explicar primero en qué consistía dicha actividad de cine creativo ya implantada desde el curso anterior.

Dado que todo el corpus de lectura obligatoria de la asignatura (libros, relatos, películas y series) tiene algún tipo de relación con *Frankenstein* de Mary Shelley y/o con el mito que se ha construido a raíz de las innumerables adaptaciones y reescrituras de la novela, la actividad diseñada proponía que los estudiantes elaborasen su propia reescritura, realizando un cortometraje en grupos. Asimismo, dado que los contenidos teóricos de la asignatura son una gramática de las posibles transformaciones y trasvases que pueden darse entre distintas narrativas y distintos medios, principalmente cine y literatura, la actividad también conllevaba que, una vez realizado el cortometraje, se hiciese un autoanálisis de este, redactando un breve ensayo en el que se teorizase sobre la experiencia creativa y su producto. Así, el proyecto ID2022/210 con el que se instauró esta actividad en el curso 2022-23 ya incluía (a) la propuesta de realización de cortometrajes que reescribiesen el mito de Frankenstein, y (b) la redacción de un autoanálisis que examinase dicho cortometraje con el rigor crítico exigible en el contexto de la asignatura.

Sobre la base de esta actividad ya establecida, y con el objetivo de consolidarla y reforzar sus objetivos pedagógicos, este proyecto incorporó las siguientes nuevas actividades dentro de la asignatura de “Estudios comparados de cine y literatura”:

1. El día 7 de noviembre de 2023: realización de un taller orientativo previo a que los estudiantes emprendiesen la realización de cortometrajes, dentro de las horas lectivas de la asignatura. En este taller, el profesor Miguel Sebastián Martín expuso la estructura de la actividad, y compartió la información y materiales necesarios para comenzar a trabajar en la misma. Asimismo, se contó con la colaboración de dos alumnas que cursaron la asignatura en 2022-23, Carlota Soto Abraham y María del Carmen Vidal García, ahora estudiantes de Máster de la Universidad de Colorado (EEUU), las cuales mostraron su cortometraje a la nueva clase, y compartieron su experiencia mediante una intervención virtual. Asimismo, las estudiantes pusieron el (auto)análisis de su cortometraje a disposición del grupo, sirviendo como modelo y plantilla. Tanto su corto como su análisis (anexo a esta memoria) se añadieron a los materiales del aula virtual a modo de referencia.
2. El día 22 de diciembre de 2023: celebración del “Frankenfest” dentro de las horas lectivas de la asignatura, en el que se proyectaron los cortometrajes basados en el mito de Frankenstein que habían realizado los estudiantes durante el cuatrimestre. Para la organización y difusión de este evento, que se hizo abierto al público, se contó con la colaboración de la profesora Lucía Bausela Buccianti, que elaboró un póster y dio apoyo técnico durante el festival. Asimismo, más allá de la proyección de cortometrajes, se aprovechó la ocasión para reflexionar sobre el valor de ver cine en pantalla grande y en colectivo, una reivindicación que ya se hace desde los contenidos teóricos de la asignatura pero que se vio reforzada desde el ejemplo y la experiencia de ver las producciones cinematográficas de los propios estudiantes, los cuales tuvieron oportunidad de invitar a compañeros y profesores externos a la asignatura que también acudieron al evento.
3. Al finalizar el cuatrimestre: distribución de encuestas para el estudiantado de “Estudios comparados de cine y literatura” con el objetivo de reflexionar sobre la posible continuidad, adaptación y mejora de las actividades en cursos futuros. Respecto a este trabajo, los profesores Pedro Javier Pardo García y Miguel Sebastián Martín quedaron encargados de la elaboración, distribución y análisis de encuestas dentro de “Estudios comparados de cine y literatura,” y compartieron la encuesta con Pablo Gómez Muñoz, para tener parámetros similares de evaluación en la USAL y la UNIZAR (véase el párrafo siguiente).

Asimismo, fuera del marco de la asignatura y su “Frankenfest”, en la asignatura “Introducción a la literatura inglesa” (30432) del grado en Lenguas Modernas de la Universidad de Zaragoza (UNIZAR) se comenzó a implementar un enfoque pedagógico afín al que se está implantando en “Estudios comparados de cine y literatura” en la USAL, especialmente teniendo en cuenta que *Frankenstein* de Mary Shelley es también una de las lecturas principales en la UNIZAR. Así, de forma novedosa en este curso, el profesor Pablo Gómez Muñoz ha comenzado a explicar el mito de Frankenstein de manera más profunda en su clase, expandiendo sus contenidos teóricos sobre la base del artículo académico de Pedro Javier Pardo García al respecto (“[El mito de Frankenstein en el cine: transmediación y ciencia ficción \(Blade Runner y 2049\)](#)”), y también ha

planteado como actividad evaluable la realización de reescrituras de dicho mito en formato de cortometraje, guion, relato breve o relato gráfico, todo ello acompañado de un ejercicio de autoanálisis similar al realizado en la asignatura de la USAL. A modo de prueba, el docente planteó la actividad como vía opcional de evaluación, y la gran mayoría de estudiantes optaron por ello, demostrando el atractivo y rendimiento pedagógico de la actividad. Asimismo, un cortometraje que se realizó en la UNIZAR se compartió con el grupo de la USAL, dando así un segundo ejemplo de reescritura para el estudiantado salmantino antes de la celebración del Frankenfest.

ANÁLISIS DE RESULTADOS Y CONSECUCCIÓN DE OBJETIVOS

Este proyecto buscaba reforzar la actividad de cine creativo ya implementada en la asignatura “Estudios comparados de cine y literatura” a raíz del proyecto “Recreando a Frankenstein: incorporación del cine digital creativo a la asignatura de ‘Estudios comparados de cine y literatura’” (PID2022/210). En este sentido, este proyecto ha contribuido a que dicha actividad se consolide y se expanda de dos formas: (1) con la celebración del Frankenfest, que ha supuesto un espacio para compartir el trabajo estudiantil que a su vez ha servido para hacer pedagogía sobre el valor de las salas de cine y (b) con la actividad paralela de la UNIZAR, que ha puesto a prueba el diseño de la actividad en otro contexto académico, dando así *feedback* desde otra perspectiva. Asimismo, también se han sentado las bases para que la actividad se mantenga y se fomente a través de distintas generaciones de estudiantes, facilitando que alumnos de cursos pasados compartan su experiencia y su creación, de manera que inspire a los siguientes en un círculo virtuoso.

Ambas innovaciones, de distinta forma, han contribuido a que se puedan perseguir los objetivos que se plantearon en la memoria de solicitud de proyecto, que eran:

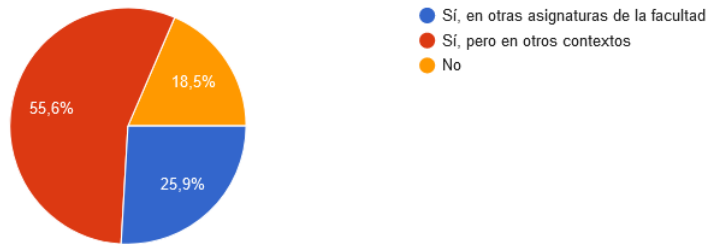
1. Fomentar la participación activa y la autonomía de pensamiento del alumnado
2. Contribuir a la preparación del alumnado para el trabajo en humanidades con herramientas digitales
3. Favorecer la comprensión profunda de los contenidos teóricos de la asignatura, desde la experimentación
4. Crear conciencia sobre el trabajo colectivo requerido en el cine, desde la vivencia creativa
5. Hacer pedagogía sobre el valor de las salas de cine como espacio específico
6. Crear conciencia sobre la situación de las salas en época de auge de plataformas digitales

En relación con estos objetivos, la percepción estudiantil ha sido positiva, según se ha plasmado en las respuestas recibidas en la encuesta anónima que se distribuyó al acabar el cuatrimestre. De manera general, cabe destacar que se percibe la actividad como un reto, pero que las indicaciones son claras y coherentes, dando una base sólida y segura para el ejercicio creativo (y una claridad conceptual para el autoanálisis posterior). La mayoría del estudiantado coincide en ello, y hay unanimidad en que se dé continuidad a la actividad, e incluso en que se expanda. Asimismo, la buena influencia ejercida por las estudiantes que acudieron a clase a proyectar el cortometraje que realizaron en 2022, explicar su experiencia y compartir su autoanálisis ha sido un factor muy positivo a la hora de que los estudiantes se sintieran más seguros con respecto la actividad, pese a lo novedoso y desconocido de la misma para la mayoría. El “Frankenfest”, asimismo, ha supuesto un aliciente añadido para que la actividad no solo tenga una motivación académica, sino que sea motivo de celebración. El cortometraje ganador del festival (disponible aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=ryrFuL3Chy8>) es sin duda el mejor ejemplo de todo lo que ha supuesto la actividad, dando ejemplo de la comprensión de las posibilidades del medio audiovisual, así como de la flexibilidad del paradigma teórico del mito de Frankenstein, especialmente cuando se permite que el estudiantado se acerque a ello de manera creativa y libre.

¿Habías realizado algún tipo de trabajo creativo en el pasado?

 Copiar

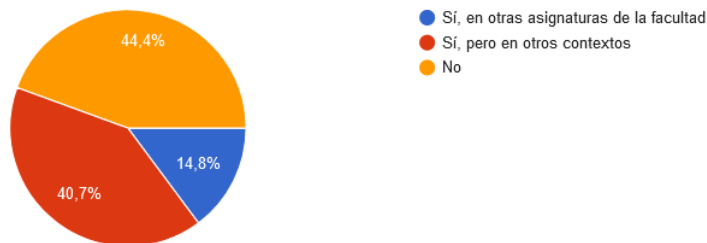
27 respuestas



¿Habías realizado algún tipo de trabajo creativo específicamente audiovisual en el pasado?

 Copiar

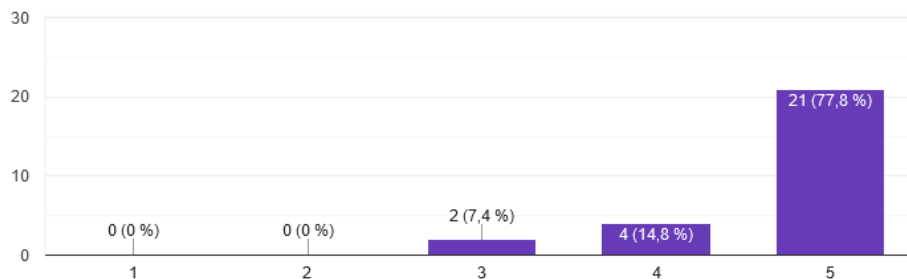
27 respuestas



Las instrucciones escritas para la actividad creativa disponibles en Studium eran lo suficientemente claras y coherentes.

 Copiar

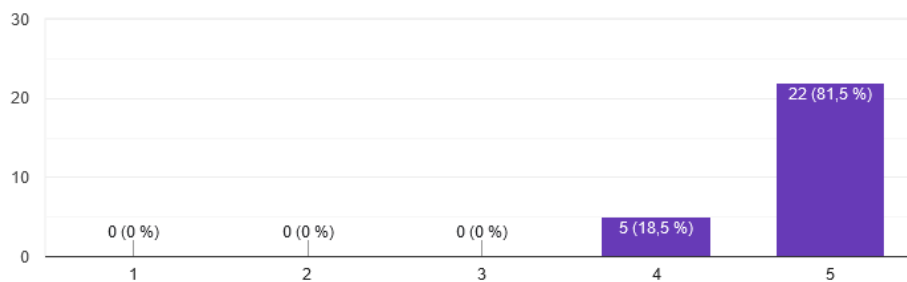
27 respuestas



Las instrucciones y sugerencias ofrecidas por el profesor en clase y/o en tutorías fueron suficientes.

 Copiar

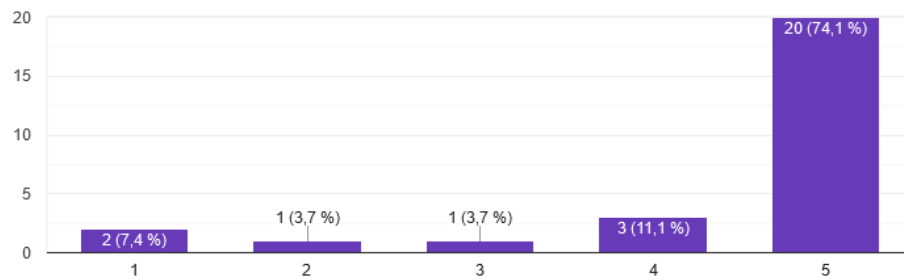
27 respuestas



El ejemplo de cortometraje mostrado por antiguas alumnas de la asignatura me sirvió de inspiración creativa.

[Copiar](#)

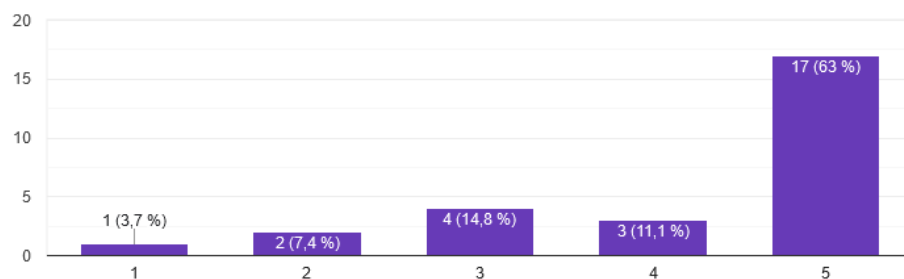
27 respuestas



El taller con las antiguas alumnas de la asignatura me ayudó a orientarme mejor con la organización con mi propio trabajo creativo.

[Copiar](#)

27 respuestas



[SI ES EL CASO] ¿Has leído el autoanálisis modelo disponible en Studium, sobre el cortometraje "The AVAkening"?

[Copiar](#)

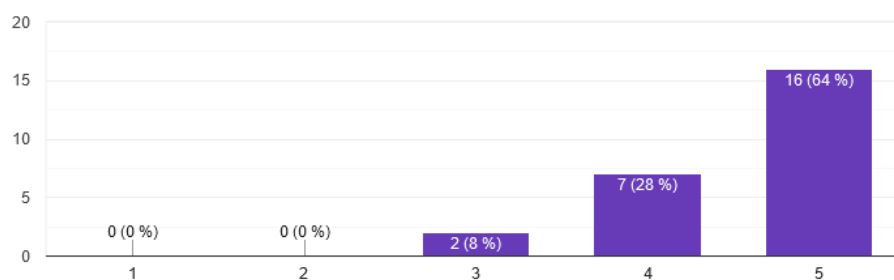
27 respuestas



[SI LO LEISTE] El autoanálisis modelo me sirvió para comprender mejor la estructura conceptual del ejercicio, y las expectativas para un resultado sobresaliente.

[Copiar](#)

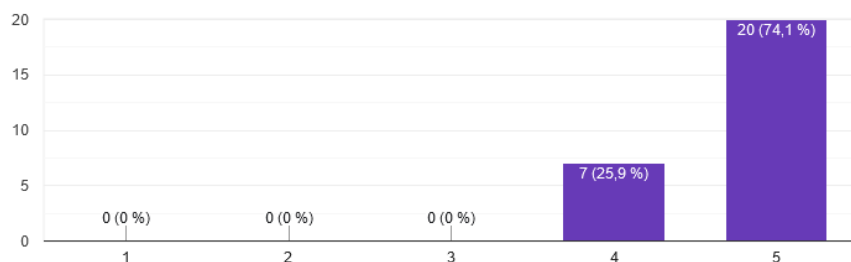
25 respuestas



La elaboración de cortometrajes me ha servido para comprender de forma vivencial el carácter complejo y colectivo del trabajo en cine y otros medios audiovisuales.

 Copiar

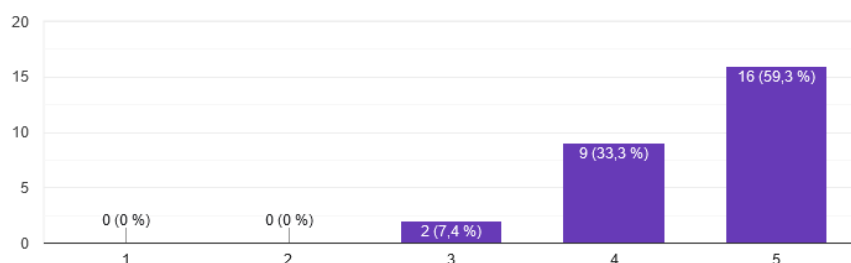
27 respuestas



La elaboración de cortometrajes me ha servido para desarrollar mis capacidades creativas con total libertad de expresión (dentro de los límites puestos por el enunciado de la actividad).

 Copiar

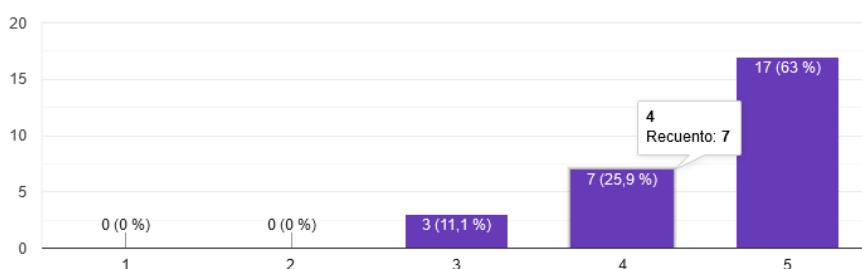
27 respuestas



La elaboración de cortometrajes me ha servido para interiorizar los conceptos de la asignatura con mayor profundidad que si solamente se explicasen y se reprodujesen por medios verbales (actividades escritas u orales).

 Copiar

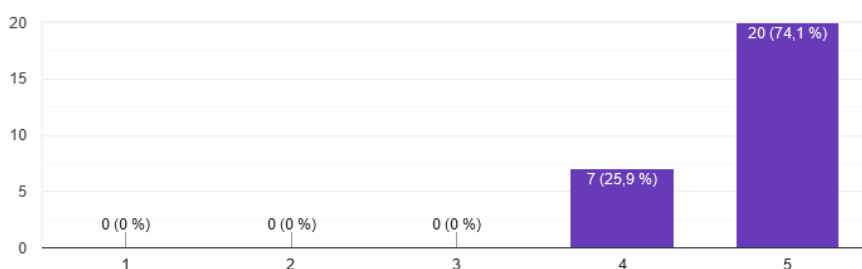
27 respuestas



La elaboración de los cortometrajes creativos me ha ayudado a comprender mejor el mito de Frankenstein, sus posibles transformaciones y ambigüedades.

 Copiar

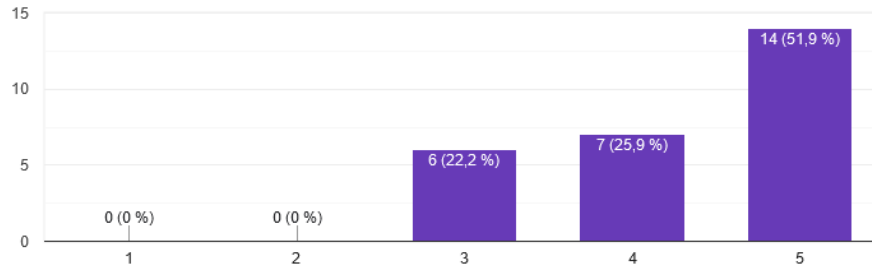
27 respuestas



La actividad de autoanálisis me ha hecho ser más sensible hacia las posibles diferencias entre intenciones artísticas y percepciones críticas, y hacia la necesidad de explicar con cuidado ante posibles ambigüedades.

 Copiar

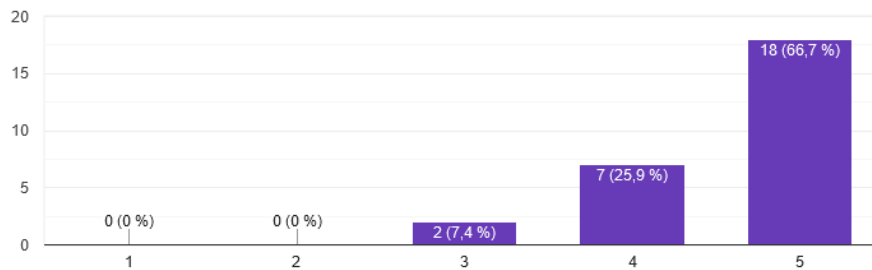
27 respuestas



La actividad de autoanálisis me ha servido para profundizar mi comprensión de los conceptos de la asignatura.

 Copiar

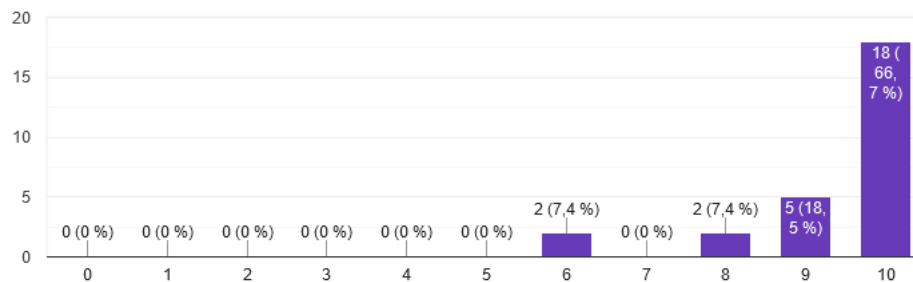
27 respuestas



Puntúa esta actividad (cortometraje y autoanálisis) de manera general, pensando si recomendarías su continuidad en la forma en la que está diseñada.

 Copiar

27 respuestas



[OPCIONAL] ¿Alguna sugerencia sobre la actividad? Puntos a mejorar, aclarar, adaptar...

2 respuestas

Un poco más de duración del corto, no solo 10 min. Entre 15 y 20

Me ha parecido una actividad que requiere mucho trabajo pero que merece la pena

[OPCIONAL] ¿Alguna cuestión que no se haya preguntado y quieras comentar al respecto de los temas y actividades nuevas? ¿Algún comentario sobre el papel del docente responsable de esta parte de la asignatura? ¿Alguna crítica o apreciación de algún aspecto concreto o general?

9 respuestas

Para quien no tiene conocimientos previos sobre cine o cultura de cine clásico, la asignatura puede resultar compleja y difícil de entender

No

Quizás no limitarla solo a Frankenstein. Esto también permitiría que en los cortos hubiera más variedad de temas y más creatividad

Me ha gustado participar en la asignatura, me ha ayudado a tener más conocimiento sobre el cine y la literatura y la manera en la que está planteada es didáctica.

Agradezco mucho la implementación de un trabajo creativo como el cortometraje. Una forma muy original y entretenida para aplicar los conocimientos de la asignatura.

Muy bien enfocada la asignatura, temas muy interesantes y actividades muy entretenidas y útiles

Me ha encantado la experiencia del corto, de lo mejor de la asignatura, muy orgullosa de haberlo hecho

REFLEXIONES FINALES

Este proyecto ha avanzado hacia la consolidación de los estudios cinematográficos dentro del ámbito de los Estudios Ingleses, tanto en Salamanca como potencialmente en otras universidades, en este caso tratando de dar más proyección a la única asignatura del Grado de Estudios Ingleses centrada en medios audiovisuales. En este sentido, consideramos este proyecto como un éxito que continúa una línea de proyectos de innovación docente que, fomentando un contacto más estrecho entre cine y estudiantes, ya buscaba crear una mayor conciencia de la especificidad de este medio con respecto a la literatura, dominante en el currículo filológico. Estos fueron los proyectos “Leer el cine: de la butaca al aula” (ID 2018/179), “Cine para leer: del aula a la butaca” (ID 2019/205), y “Recreando a Frankenstein: incorporación del cine digital creativo a la asignatura de ‘Estudios comparados de cine y literatura’” (PID2022/210), al que ya nos hemos referido por la relación directa con el actual.

Siguiendo el espíritu de esos proyectos, aquí también hemos buscado fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento y análisis crítico sobre el cine a través de una mayor familiarización con el lenguaje audiovisual, con la gramática de posibilidades de creación y recreación narrativa en el medio, con sus espacios de consumo y con sus herramientas de producción, ya sea como espectadores en las salas, como filólogos con sentido crítico hacia la cultura, o como creadores de cine *amateur*, en este caso. Profundizando y reforzando estas propuestas, este proyecto ha supuesto por tanto un paso más hacia la implantación de la creación cinematográfica como una actividad evaluativo-formativa sólida y sostenible en el tiempo, estableciendo una dinámica intergeneracional entre grupos de alumnos de esta universidad y otras, así como espacios de intercambio con el público más allá del aula. En este sentido, la novedad de nuestra propuesta ha sido no solo crear, sino compartir lo creado, haciéndolo de la forma más propia al cine: realizando ese festival que hemos llamado “Frankenfest”, y que esperamos pueda contar con nuevas ediciones en un futuro o, mejor aún, que evolucione hacia algo mayor y más abierto. Asimismo, en lo que respecta a la UNIZAR, se espera que este proyecto dé lugar a una colaboración sostenida en el tiempo y un diálogo más cercano, especialmente bajo el marco del proyecto “Educa-acción! 3.0: El Cine y los Recursos Audiovisuales para la Educación y la Transformación Social”, con el que se ha entrado en contacto a raíz de este proyecto.

Finalmente, a modo de conclusión, y como señal más importante del éxito de este proyecto, cabe destacar que del último grupo de estudiantes de “Estudios comparados de cine y literatura” es de donde ha nacido la iniciativa de crear un Club de Cine abierto a estudiantado y ciudad, un club que viene inspirado precisamente por la trayectoria de innovación docente que se ha trazado desde la asignatura, pero que consigue ir aún más allá de los objetivos que aquí se han planteado y evaluado, ya que da un salto claro desde las aulas hacia otros espacios como los cines locales o la Filmoteca de Castilla y León (véase la noticia sobre la fundación del club: <https://saladeprensa.usal.es/node/137149> o la nota de presentación del mismo: https://drive.google.com/file/d/1dBjcersWGHCEHAEjSHaWVxknDhW8WxL/view?usp=drive_link). De este modo, esta nueva iniciativa ha superado los objetivos iniciales del proyecto que la ha inspirado, dando fe no solo del éxito de este, sino también abriendo una vía para futuras iniciativas de innovación docente en las que el estudiantado tome un papel todavía más activo que el que aquí se había previsto. Contando con un espacio como el Club de Cine, por tanto, se espera que se puedan facilitar y potenciar los objetivos de la asignatura y de este proyecto, de tal manera que todo ello repercuta no solo en la universidad sino también en la ciudad, dando lugar a nuevas sinergias entre estudiantes, docentes, cines y filmoteca con un gran potencial pedagógico, académico, cultural y social.

Análisis de cortometraje “The AVakening”

Enlace al cortometraje: https://drive.google.com/file/d/1-3IlahEYwLFc2IGh31HUvJ0b2T_E0P0g/view?usp=sharing

RELACIÓN CON EL MITO/ARCHITEXTO: *Atendiendo a los elementos esenciales del mito (motivos y mitemas), ¿cómo se ha estructurado el cortometraje en torno a ellos?*

Este cortometraje, realizado por Cristina Sánchez Díaz, Jose Manuel Segurado Gelado, Carlota Soto Abraham, Estela Vásquez del Campo, María del Carmen Vidal García y Olga Vilches Revuelta, toma al mito de Frankenstein como architexto. Esto puede observarse en el hecho de que la narrativa del corto se estructura en torno los motivos esenciales del mito, en el orden habitual: es decir, el corto comienza con (M1) un momento de creación, seguido por (M2) un proceso de alienación, y concluye con (M3) una rebelión final. Esta narrativa, a su vez, da lugar a reflexiones sobre los temas habituales del mito (o mitemas): (T1) tecnología y transgresión, (T2) humanidad y monstruosidad, y (T3) dualidad y escisión.

(M1) El momento de creación, en primer lugar, se diferencia de algo habitual en el mito (presente en la novela original de Mary Shelley) en que aquí no se crea vida a partir de cadáveres, y en que el creador no es ningún científico solitario con ambiciones prometeicas. En este caso, las criaturas son varias androides, diseñadas a partir de un software que les da funciones inspiradas por los roles tradicionalmente dados a las mujeres. Su creador, por otra parte, es una empresa capitalista llamada Nile, que crea a estas androides como productos que se venderían a clientes como el Víctor del corto. Así, en este caso la creación como tal ocurre fuera del corto, en alguna fábrica, y Víctor no es tanto un creador, sino un cliente más que monta y enciende a sus androides cuando le llegan a casa.

(M2) El proceso de alienación se aprecia en la situación de servidumbre y reclusión doméstica de las androides, ya que Víctor las trata como esclavas, no las deja salir de casa y, mientras no las necesita, las mantiene confinadas en un espacio digital llamado Edén. Asimismo, la programación de Nile hace que las androides desconozcan otros roles y posibilidades en la vida, creyendo que ser servidoras de un hombre es la única posibilidad. Finalmente, además de esta alienación doble (entre las criaturas y Víctor, y entre ellas y el mundo exterior), al principio también existe alienación entre las distintas androides, ya que cada una vive centrada en su función y su rol, sin apenas hablar con las demás. No obstante, de forma progresiva, las androides van dándose cuenta de todo lo abusivo y lo injusto de su situación, y finalmente hablan entre ellas y toman conciencia colectiva del problema.

(M3) Al principio, Ava es la primera en cuestionar a Víctor, ya que, al ver la película *Ex Machina*, se ve reflejada en la rebeldía de una androide que también cuestiona a su creador. Después de esto, la rebelión como tal empieza a fraguarse cuando todas las androides se reapropian del Edén, y convierten el espacio que les recluía en un espacio de sororidad: un espacio donde hablar, aprender juntas y crear un plan para liberarse de Víctor. Una vez que estas androides toman conciencia sobre la existencia del patriarcado, los derechos humanos, y el feminismo, deciden pedirle más libertad a Víctor. No obstante, cuando este se niega y asesina a Avi, las demás deciden rebelarse de verdad y asesinarle para escapar. Así, en este caso la historia concluye con una victoria total de las androides, que consiguen su libertad, y la derrota de Víctor, muerto.

(T1) En el caso de este corto, el (mi)tema de tecnología y transgresión se trata de una manera crítica contra el sistema, más que contra la ciencia o la tecnología. En este sentido, el cortometraje sugiere que el capitalismo usa la tecnología para perpetuar roles de género patriarcales, creando a androides que cumplen con el ideal de lo que “debería” ser una mujer, y convirtiendo a “la mujer” en un producto. A diferencia de la tecnofobia que hay en otras reescrituras del mito, este cortometraje es relativamente optimista con respecto a la tecnología por sí misma, ya que las androides no buscan rebelarse por una maldad mecánica, sino por justicia: por ser mujeres libres. Así pues, el capitalismo de Nile y la comodidad de Víctor, por una parte, transgreden la ética y la moral al tratar así a las androides, mientras que las androides, por otra parte, son transgresoras de otra forma: contra el patriarcado y el capitalismo.

(T2) El (mi)tema de la monstruosidad y la humanidad se ve reflejado en este corto de una forma que se parece a lo más habitual en el mito, y que recuerda a la novela de Mary Shelley, ya que la historia desdibuja la frontera entre lo humano y lo inhumano, lo normal y lo monstruoso. En este caso, el corto es irónico al respecto, ya que parece sugerir que Víctor es el verdadero robot (por su comportamiento estático y repetitivo) e incluso que Víctor y Nile son los monstruos (por su falta de ética y moral). Por el contrario, las androides son los personajes más humanizados de todo el corto, ya que aprenden, cambian y crecen juntas, y únicamente desean el respeto y derechos que merece cualquier ser humano.

(T3) El (mi)tema de la dualidad y la escisión, por último, se ve reflejado en la perspectiva de género del corto, siendo una narrativa de ciencia ficción que nos extraña y nos hace repensar (a través

del *novum* que suponen estas androides) el reparto de roles sociales entre hombres y mujeres. Las androides, visto así, serían como “escisiones” de la feminidad: distintos aspectos de lo que supondría ser una “mujer perfecta” en una sociedad patriarcal. Asimismo, las androides son también escisiones de Víctor, ya que toman su lugar en las partes de su vida de las que él no quiere hacerse cargo: así, la libertad de él se ve sostenida por la falta de libertad de ellas, siendo así una alegoría del patriarcado.

OTRAS RELACIONES DE TRANSTEXTUALIDAD: *Más allá de su relación con el mito en general, ¿el corto tiene una relación más estrecha con algún otro texto concreto, literario o fílmico?*

Para responder a esta pregunta, se hace necesario hablar de distintos tipos de transtextualidad, por puntos, ya que hay varios textos presentes de distintas formas, más allá de la architextualidad.

INTERTEXTUALIDAD

En este cortometraje están presentes como intertextos la película *Ex Machina* (Garland, 2014), *Frankenstein* (Whale, 1931), y la Biblia, además de la novela original de Mary Shelley.

- En primer lugar, hay una cita bastante extensa de *Ex Machina*, ya que en el corto se puede escuchar buena parte de la escena en la que dialogan Ava (Alicia Vikander) y Caleb (Oscar Isaac), siendo esto lo que hace que la Ava del corto empiece a despertar. Además, también hay una alusión al personaje de Ava a través del nombre de las cinco androides, todas variantes de su nombre: Ava, Ave, Avi, Avo y Avu.
- El *Frankenstein* de Mary Shelley, y muchas de sus versiones posteriores, también se encuentran referenciadas en el hecho de que el “creador” del cortometraje se llama Víctor.
- Por otra parte, hay una breve cita visual al *Frankenstein* de Whale, ya que el fondo de pantalla de Víctor es el cartel de dicha película. El hecho de que a Víctor le guste esta película, donde apenas hay empatía hacia la criatura, vendría a recalcar su falta de empatía hacia sus propias criaturas.
- Además, el corto cuenta con algunas referencias bíblicas. Al igual que en *Ex Machina*, el nombre Ava se refiere a Eva, la primera mujer, algo que en este caso subraya la posición metafórica de las androides como representantes de su género. Asimismo, otra referencia es el espacio digital, el Edén, un espacio donde aquí también se pierde la inocencia, y del que finalmente se escapa usando veneno, en una alusión implícita a la serpiente que tentó (y liberó) a Eva.

METATEXTUALIDAD

En el corto se puede hablar de metatextualidad en el momento en el que se escucha el monólogo sobre derechos humanos para las mujeres procedente del videoclip de *I Ain't Your Mamma* de Jennifer López, otro intertexto presente en el corto. Debido a que este monólogo no solo se escucha, sino que también se discute entre las androides, estaríamos ante un caso de metatextualidad e intertextualidad, ya que además de referenciar se reflexiona sobre la referencia.

HIPERTEXTUALIDAD

En este caso, no habría una relación de hipertextualidad clara, ya que el corto no adapta ni reescribe ninguna versión concreta del mito de Frankenstein, sino que reescribe el architexto de manera general. Es decir, ningún texto se usa aquí como base para adaptar o reescribir (ni la novela de Mary Shelley ni tampoco *Ex Machina*, que son las influencias más fuertes), por lo que no hay hipertextualidad.

CONCLUSIONES: El corto como reescritura del mito

Si, de forma general, tenemos que evaluar a este cortometraje como una reescritura, estaríamos ante un caso de apropiación y revisión del mito de Frankenstein (entendido como architexto). Este architexto está presente no solo a través de su estructura de motivos y mitemas, sino que también se hace alusión a textos concretos como *Frankenstein* (la novela que inaugura el mito) o la película *Ex Machina*, otra reescritura del mito reciente. Si tomamos estas dos influencias como punto de referencia, podría decirse que el corto es una reescritura *afirmativa*, ya que refuerza ideas ya presentes en ambos textos: la crítica al poder patriarcal del creador, la empatía con el supuesto “monstruo,” o la crítica a un cierto uso de la ciencia y la tecnología que perpetúa desigualdades. No obstante, si tomásemos como punto de referencia a otras versiones del mito, como el *Frankenstein* de Whale (también referenciado en el corto), este corto sería una reescritura *correctiva*, ya que cuestiona la falta de empatía hacia la criatura que demostraba esa película, y por el contrario toma el lado de las androides. Así pues, dado que este corto reescribe un mito en vez de un texto concreto, no podemos concluir que se afirme o se corrija el mito en general, ya que el mito como tal está formado por muchas versiones a menudo contradictorias entre sí. Teniendo esto en cuenta, podríamos decir que el corto afirma unas versiones pero corrige otras, todo ello en función de su intención crítica-satírica contra el capitalismo y el patriarcado, focalizando la historia desde la perspectiva de las androides para, alegóricamente, posicionarse del lado de las mujeres trabajadoras en un contexto capitalista.