

Habitar el futuro imaginado. El cine de ciencia ficción como herramienta de prospección para el diseño de viviendas con perspectiva de género

Inhabiting the imagined future. Science fiction cinema as a prospective tool for gender-sensitive housing design

Recibido: agosto 2025

Aceptado: julio 2026

María Victoria Marín Bravo¹

Lucía Martín López²

Resumen

El cine de ciencia ficción no solo refleja preocupaciones sociales, sino que constituye un medio útil para imaginar formas alternativas de habitar. Este estudio analiza cómo la arquitectura residencial representada en el cine de ciencia ficción, gracias a su carácter prospectivo, puede ofrecer estrategias innovadoras para el diseño de viviendas desde una perspectiva de género. La investigación se centra en seis películas de ciencia ficción que ofrecen diversas propuestas sobre la vivienda en contextos futuros: *Oblivion* (Kosinski, 2013), *The Giver* (Noyce, 2014), *Ex Machina* (Garland, 2014), *Equals* (Doremus, 2015), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) y *Dune: Part One* (Villeneuve, 2021). La metodología de investigación cualitativa se basa en el uso de cinco herramientas de análisis filmico-arquitectónicas para cada película: ficha técnica, ficha de entorno físico y ambiental, cuestionario, línea de tiempo y tabla compilatoria. El estudio tiene como fin extraer propuestas que enriquezcan el ejercicio arquitectónico, aportando una mirada crítica que fomente espacios más sensibles a diversas experiencias consolidando el cine como herramienta interdisciplinaria. En la investigación se observa que las representaciones arquitectónicas en el cine de ciencia ficción, además de plantear distintas visiones de habitar, cuestionan los modelos tradicionales de organización espacial y roles de género en la vivienda.

Abstract

Science fiction cinema not only reflects social concerns but also constitutes a productive medium for envisioning alternative forms of dwelling. This study examines how residential architecture depicted in science fiction films, through its inherently speculative nature, may generate innovative strategies for housing design from a gender perspective. The research focuses on six films that propose diverse approaches to housing in imagined futures: *Oblivion* (Kosinski, 2013), *The Giver* (Noyce, 2014), *Ex Machina* (Garland, 2014), *Equals* (Doremus, 2015), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) and *Dune: Part One* (Villeneuve, 2021). A qualitative methodology was used, structured around five tools of film-architectural analysis applied to each case: technical record, environmental and physical context record, questionnaire, timeline and comparative chart. This framework enabled a systematic examination of architectural representations and sociocultural implications. The purpose of the study is to extract proposals that enrich architectural practice by incorporating critical perspective that promotes spaces more attentive to diverse experiences and consolidating cinema as an interdisciplinary tool for research and design. The findings demonstrate that science fiction architectural representations, beyond presenting alternative visions of dwelling, critically challenge traditional models of spatial organization and gender roles within domestic environments.

¹ Nacionalidad: venezolana; adscripción institucional: Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España; Grado en Fundamentos de la Arquitectura; email: mariavmarinb@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0658-149X>

² Nacionalidad: española; adscripción Institucional: Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España; Doctorado en Arquitectura; email: lucia.martin.lopez@urjc.es; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4953-9619>

Palabras Clave:

arquitectura doméstica; narrativa visual; feminismo

Keywords:

domestic architecture; visual narrative; feminism

Introducción

Desde sus orígenes en la literatura, ha resultado complejo establecer una definición única para la ciencia ficción, debido a los históricos debates en torno a los temas que abarca y las diversas disciplinas con las que se relaciona. Por esta misma evolución temática y cruce con otras formas narrativas, dicho género puede considerarse como “ficción basada en avances científicos y tecnológicos futuros imaginados o grandes cambios sociales o ambientales”. (Kaçmaz Erk, 2005: 6). De esta manera, no sólo considera la versatilidad, tanto temática como formal, del género, sino que también le permite actuar como reflejo especulativo de las preocupaciones sociales como cuestiones medioambientales, sobrepoblación e incluso el avance desmesurado del ámbito tecnológico. (Border, 2017; Kitchin & Kneale, 2002).

Al plantear escenarios donde distintas percepciones del futuro se materializan, ya sea desde un enfoque esperanzador o fatalista, estas narrativas facilitan la comprensión del posible futuro de nuestra sociedad. En este contexto, el imaginario futurista ha propuesto diversas soluciones a dichas preocupaciones actuales, concretamente desde el ámbito espacial, mediante representaciones arquitectónicas que buscan sobrepasar las limitaciones del presente.

Desde el punto de vista cinematográfico, la expansión de la ciencia ficción a este ámbito ha implicado una transformación visual de sus narrativas, y con ello, un cambio en el imaginario de la arquitectura del futuro (Fortin, 2011). Tal como señala Rachel Armstrong (1999), durante la primera mitad del siglo XX, coincidiendo con los desarrollos iniciales de la arquitectura moderna, las películas de ciencia ficción comenzaron a presentar sus propias visiones de cómo serían los entornos urbanos y arquitectónicos como respuesta a los avances tecnológicos. En este sentido, la ciencia ficción adquiere una función especialmente relevante dentro del campo

arquitectónico, al construir una plataforma capaz de revelar al público las visiones futuras de la sociedad, ofreciendo perspectivas que pueden tener efecto en ámbitos culturales actuales.

En este sentido, la vivienda ha adquirido una importancia central en estas representaciones especulativas. Desde una estética racionalista y estandarizada inspirada en la arquitectura moderna, hasta las visiones descentralizadas y caracterizadas por la despersonalización de finales del siglo XX, pasando por casas regidas por la inteligencia artificial, la ciencia ficción ha representado la vivienda como un reflejo de familiaridad, pertenencia o metamorfosis (Fortin, 2011). Además, según David Fortin (2011), estas diferentes representaciones de la vivienda pueden entenderse como un nexo entre el género cinematográfico y la audiencia. Por lo tanto, la ciencia ficción ya no solo funciona como medio para investigar posibles formas de configurar el espacio habitado, sino que también invita al espectador a pensar críticamente sobre su propia vivienda. No obstante, se identifica una ausencia notable en estas representaciones prospectivas: la falta de ejemplos que propongan soluciones espaciales desde una perspectiva de género explícita.

Aunque el cine de ciencia ficción le ha dado importancia a la representación de la mujer dentro de sus narrativas, con ejemplos como Ellen Ripley (*Alien*, 1979) o Trinity (*The Matrix*, 1999), evidenciado así un interés por las dinámicas de género en los futuros imaginados, esta misma intención no se ha extendido con la misma intensidad a la representación de los espacios que habitan estos personajes. A pesar de que esta línea dentro del género se caracteriza por representar a las mujeres fuera del ámbito doméstico tradicional, no por ello debe desestimarse el estudio de dichos espacios (Basu, 2005). Tal así lo expresa la arquitecta e investigadora Amy Butt (2022), quien además expone la importancia de estudiar estos espacios domésticos dentro de la ciencia ficción, comúnmente ignorados frente a las

grandes infraestructuras icónicas del imaginario futurista, ya que en ellos se determina la identidad colectiva y su estudio puede hacer reflexionar a la audiencia sobre lo que se puede tener y cómo estos espacios podrían ser mejorados.

Desde una perspectiva arquitectónica, la vivienda constituye el entorno primario de socialización y es un reflejo indudable de las dinámicas personales y sociales (Muxí, 2018), por lo que se convierte en un punto central para entender las desigualdades de género. La importancia de examinar la relación entre la mujer y el espacio que habita reside en distintas cuestiones que impactan la experiencia femenina en torno al uso, apropiación y percepción de los entornos construidos: desde la falta de sentimiento de pertenencia y seguridad en los espacios públicos hasta restricciones espaciales dentro de la vivienda impuestas por roles de género (Hekimoğlu, 2024).

De acuerdo con Mónica Cevedio (2003), la arquitectura ha producido concepciones espaciales y perfiles de usuario que, aunque presentados como neutros, en realidad responden a una visión androcéntrica, excluyendo así otras formas de habitar y experimentar el espacio. Estas limitaciones no solo afectan la experiencia individual de las mujeres, sino que perpetúan estructuras de desigualdad que impactan a todas las personas que habitan dichos espacios, así como también omite la diversidad de realidades sociales y culturales que estructuran la vida en sociedad (Cevedio, 2003).

Por tanto, para abordar estos desafíos, antes es necesario visibilizarlos, por lo que resulta necesario el desarrollo de estudios que incorporen una perspectiva de género aplicada en el diseño arquitectónico, especialmente en el ámbito de la vivienda. En este ámbito, Cevedio (2003) señala que las viviendas tradicionales pueden presentar una configuración jerárquica determinada por la identificación del usuario con dichas áreas según concepciones culturales. En consecuencia, tales configuraciones perpetúan la división sexual del trabajo y refuerzan la desvalorización de las labores domésticas.

En este contexto, el cine de ciencia ficción se presenta como un recurso propicio para estudiar la relación entre las personas y los espacios que habitan (Hekimoğlu, 2024). Su habilidad para reflejar estados sociales, transmitir experiencias espaciales a través del lenguaje visual y plantear

nuevas formas de habitar el espacio, lo convierte en un objeto de análisis significativo. Por lo tanto, resulta pertinente cuestionar, ya no solo como se representa a las mujeres en estos escenarios, sino también qué condiciones espaciales que las rodea, como estas afectan las dinámicas entre habitantes, que grado de equidad espacial se manifiesta y qué visiones de igualdad se proponen o se omiten desde esta arquitectura representada.

A partir de estas consideraciones, surge la siguiente pregunta: ¿Cómo representa el cine de ciencia ficción los espacios domésticos desde un enfoque de género y qué estrategias de diseño arquitectónico pueden derivarse de dichas representaciones? En función a esta interrogante, se establece como hipótesis de este trabajo, que el cine de ciencia ficción, a través de la representación de espacios domésticos, proyecta visiones de futuro que, al incorporar una perspectiva de género, pueden revelar estrategias de diseño arquitectónico capaces de promover la equidad espacial.

Por tanto, esta investigación tiene como objetivo general analizar cómo la arquitectura representada en películas de ciencia ficción, debido a su naturaleza prospectiva, es capaz de proponer nuevas estrategias de diseño de viviendas y otros espacios domésticos que integren una perspectiva de género.

Para ello, se plantean tres objetivos específicos: el primero, definir parámetros de diseño arquitectónico que promuevan la igualdad de género dentro del ámbito doméstico y que puedan ser identificados en representaciones audiovisuales; el segundo, identificar estrategias vinculadas a los parámetros definidos en las películas seleccionadas; y el tercero, evaluar cómo estas responden a las demandas habitacionales proyectadas en sus contextos narrativos, así como cuáles se consideran relevantes en la proyección arquitectónica del futuro.

De este modo, la finalidad última de esta investigación es identificar propuestas espaciales que enriquezcan el diseño arquitectónico actual, promoviendo entornos inclusivos y justos. Además, se busca destacar el potencial del cine de ciencia ficción como herramienta interdisciplinaria para visibilizar desigualdades y contribuir al desarrollo de una arquitectura sensible a las experiencias de sus habitantes, fomentando una perspectiva de género en el diseño residencial.

Estado de la cuestión

La relación entre el cine y la arquitectura ha sido objeto de múltiples estudios que abordan esta interacción desde distintos enfoques. Algunas investigaciones han centrado su análisis desde la relación entre cineastas y arquitectos (Landín, 2020, Nájjar Sualdea, 2017), así como el estudio focalizado de espacios arquitectónicos específicos en el medio audiovisual (Bausero, 2023; Radinger, 2024). Sin embargo, la mayor parte de estas investigaciones parte del análisis de la narrativa espacial y en la importancia del espacio arquitectónico representado en la misma (Bausero, 2023; Vargas, 2021; Molina, 2020).

Dentro de este campo de análisis, algunos autores han optado por estudiar la representación del espacio arquitectónico según los géneros cinematográficos, destacándose el cine de ciencia ficción por su capacidad especulativa. En este contexto, estudios han abordado los aspectos característicos del género, así como su simbología y cualidades espaciales (Butt, 2023; Fortin, 2011). De forma concreta, algunas de estas investigaciones han examinado cómo estas características se manifiestan en los espacios tanto públicos como privados (Molina, 2020) y en algunos casos, cómo se abordan problemáticas sociales o de género (Basu, 2005).

Un eje relevante para esta investigación es el estudio de la representación significativa de la mujer. Diversas investigaciones, enfocadas en el marco de la ciencia ficción feminista, han explorado la evolución de las representaciones femeninas en este género cinematográfico, vinculándolas a las distintas corrientes feministas y al contexto sociopolítico de cada época (McCausland & Salgado, 2019; Basu, 2005). No obstante, estos estudios se orientan principalmente hacia el análisis narrativo, ignorando la aproximación arquitectónica y limitando así su utilidad para materializar espacialmente los cambios sociales imaginados desde esta perspectiva.

Por su parte, en la ciencia ficción, el espacio doméstico ha sido estudiado en función a su representación basada en las tendencias arquitectónicas del momento, su vínculo con la tecnología y la evolución del imaginario arquitectónico futurista (Fortin, 2011; Molina, 2020; Border, 2017; Basu, 2005). Algunos de estos autores han explorado el carácter prospectivo del cine, especialmente el de la ciencia ficción,

y su capacidad de influir en la arquitectura real (Fortin, 2011; Butt, 2023), e incluso se han planteado parámetros de diseño para entornos con condiciones concretas (Nájjar Sualdea, 2017).

Pese a la variedad de enfoques existentes en cuanto al análisis de la relación entre la arquitectura y el cine, especialmente el de ciencia ficción, gran parte de las investigaciones se limitan a descripciones generales del espacio doméstico como recurso narrativo, sin trasladar estas visiones a propuestas arquitectónicas aplicables. En este sentido, la arquitectura representada se suele analizar como recurso narrativo complementario y, aunque algunos autores han reconocido el valor de dichos espacios al considerarlos como objeto activo dentro de la narrativa, rara vez se explora su potencial prospectivo para el diseño arquitectónico de manera sistemática.

Por otro lado, y fuera del ámbito cinematográfico, varios autores han desarrollado marcos teóricos para el diseño de espacios domésticos con perspectiva de género (Falagán, 2019; Reus et al., 2022; Muxí, 2009), los cuales ofrecen una base útil para identificar estrategias de diseño aplicables desde un ámbito filmico y reorientar dicho análisis hacia un enfoque proyectual más justo. En respuesta a estas limitaciones, la presente investigación propone un enfoque interdisciplinario que relaciona el cine de ciencia ficción con el diseño arquitectónico con perspectiva de género, a fin de demostrar, mediante la identificación de estrategias de diseño, su beneficio y potencial para la práctica arquitectónica.

Metodología

Esta investigación cualitativa se basa principalmente en el análisis filmico-arquitectónico a través de cinco herramientas de análisis que permiten contextualizar las películas, así como también facilitar la identificación y discusión de estrategias de diseño con perspectiva de género.

En primer lugar, se elabora una ficha técnica para cada caso de estudio, lo cual permite establecer el marco de referencia en el que se sitúa cada película. En segundo lugar, se describe el entorno físico y ambiental de cada filme, haciendo énfasis en los espacios domésticos representados, según su materialidad, dimensiones y relación con el habitante.

En tercer lugar, se analizan los espacios domésticos identificados en función a una serie de parámetros arquitectónicos con enfoque de género que se explicarán en el siguiente apartado. La identificación y justificación de estrategias espaciales se realiza a través de un cuestionario de visionado, cuyas preguntas derivan de los criterios establecidos en cada parámetro y que buscan identificar propuestas de carácter innovador y futurista.

En cuarto lugar, se sistematizan los hallazgos en una línea de tiempo, en la que se asocian las estrategias identificadas con los parámetros arquitectónicos correspondientes. En quinto y último lugar, se sintetizan los resultados en una tabla compilatoria, poniendo en cuestión las estrategias extraídas en función a su relación con los parámetros asociados y su aporte al diseño arquitectónico con perspectiva de género.

Para la selección de los casos de estudio de este trabajo, se escogieron seis películas siguiendo tres criterios principales, tal como se observa en la Tabla 1. En primer lugar, se

considera su pertenencia al género de ciencia ficción, con especial atención en los subgéneros como *cyberpunk*, utopía, distopía, ciencia ficción robótica y ópera espacial. En segundo lugar, se valoró la centralidad de la vivienda y otros espacios domésticos dentro de la narrativa, así como la diversidad tipológica entre los casos de estudio. Finalmente, se eligieron filmes producidos y estrenados entre los años 2010 y 2025, para así poder estudiar visiones actuales del futuro que sean más cercanas a las preocupaciones del presente.

Las películas seleccionadas no buscan representar un ámbito geográfico o contexto social concreto. Esto se debe a que no se pretende asociar los resultados a un contexto determinado, sino extraer estrategias aplicables desde la ficción a la práctica arquitectónica con perspectiva de género de forma global. En consecuencia, la metodología empleada es extrapolable, lo que permite su aplicación a cualquier otra película y, por tanto, las estrategias localizadas se pueden entender como un punto de partida de un catálogo más extenso.

Tabla 1. Resumen de las seis películas escogidas como objeto de estudio

	Representación dentro del cine de ciencia ficción	Diversidad en la representación del espacio doméstico	Producciones contemporáneas
Oblivion	Géneros: Ciencia ficción, acción y aventura Subgéneros: Distopía	Vivienda unifamiliar temporal: vivienda unifamiliar en altura (Sky Tower).	Inicio de producción en 2012. Estrenada en 2013.
The Giver	Géneros: Ciencia ficción, drama y romance. Subgéneros: Utopía y distopía	Vivienda unifamiliar permanente: casas aisladas, uniformes y despersonalizadas.	Inicio de producción en 2013. Estrenada en 2014.
Ex Machina	Géneros: Ciencia ficción, drama, suspenso. Subgéneros: Robótica	Vivienda unifamiliar permanente: mansión/ centro de investigación de alta tecnología.	Inicio de producción en 2013. Estrenada en 2014.
Equals	Géneros: Ciencia ficción, drama, romance. Subgéneros: Utopía.	Vivienda colectiva permanente: complejo residencial con unidades habitacionales homogéneas y despersonalizadas.	Inicio de producción en 2014. Estrenada en 2015.
Blade Runner 2049	Géneros: Ciencia ficción, acción, drama, suspenso, misterio. Subgéneros: Cyberpunk y distopía.	Vivienda colectiva permanente: edificio residencial con viviendas equipadas con inteligencia artificial. Vivienda unifamiliar: cúpula habitacional de contacto restringido.	Inicio de producción en 2016. Estrenada en 2017.
Dune: Part One	Géneros: Ciencia ficción, aventura, drama, cine épico. Subgéneros: Ópera espacial.	Vivienda colectiva permanente: viviendas comunales excavadas en la roca. Vivienda unifamiliar: viviendas palaciegas (Castillo Atreides y Residencia Arrakeen). Vivienda unifamiliar temporal: tienda de acampar equipada para climas hostiles.	Inicio de producción en 2019. Estrenada en 2021.

Fuente: Elaboración propia, 2025

Parámetros de análisis

La identificación y selección de los parámetros expuestos se fundamenta en la revisión de diversas guías y textos especializados en arquitectura feminista. Estos parámetros tienen como objetivo la identificación sistemática de estrategias que contribuyan a evitar dinámicas dispares en la vivienda y plantear configuraciones más adaptables a las necesidades de los usuarios. Para el desarrollo de estos parámetros, se ha optado un enfoque global para garantizar la aplicabilidad de estos conceptos en distintos contextos habitacionales. En este marco, se ha puesto énfasis en los siguientes diez parámetros: flexibilidad, jerarquía dimensional, diversidad tipológica, percepción de seguridad, calidad de espacios reproductivos, gestión de residuos, eje de la comida, ciclo de la ropa, almacenamiento y espacios intermedios.

Flexibilidad: A partir de lo establecido por Josep María Montaner (2019), quien sostiene que la flexibilidad facilita la movilidad interior y la capacidad de transformación del espacio según las necesidades del momento, y de la definición de David Falagán (2019), quien la entiende como la capacidad de modificación física de un espacio con el fin de adoptar distintas configuraciones, se busca identificar propuestas que garanticen la flexibilidad del espacio doméstico. El objetivo es permitir su adaptación a distintos usos y necesidades, así como también cuestionar las dinámicas tradicionales del hogar.

Jerarquía dimensional: Zaida Muxí (2009) sostiene que los espacios nunca son neutros, ya que están sujetos a configuraciones que influyen en la participación de las personas y en sus relaciones dentro de ellos. Por tanto, en base de la neutralidad espacial, entendida como la cualidad de una estancia a no estar condicionada por usos exclusivos (Muxí, 2009), y de la desjerarquización dimensional, la cual alude a la ausencia de espacios con características significativamente superiores en comparación a otros (Reus et al., 2021), se busca localizar soluciones que eliminen jerarquías espaciales que condicionan su uso y que favorezcan la apropiación libre del espacio.

Diversidad tipológica: De acuerdo a Inés Sánchez de Madariaga e Inés Novella Abril (2022), este parámetro se puede entender como la presencia de diferentes tipologías de vivienda en un mismo edificio residencial, con el objetivo de responder a

la pluralidad de configuraciones habitacionales y, en consecuencia, a las diferentes necesidades que de ellos derivan. Por tanto, el objetivo es identificar propuestas que sean compatibles con distintos tipos de habitar, favorezcan la interacción social y entornos más seguros.

Percepción de seguridad: En el contexto arquitectónico, este parámetro hace referencia a la creación de entornos que garanticen la autonomía e integridad física de todas las personas mediante la proyección de espacios que no sólo reduzcan riesgos objetivos, sino que también fomenten la libertad de movimiento y el sentimiento de pertenencia, especialmente para las mujeres en los recorridos y zonas de transición entre los espacios públicos y privados (Sánchez & Novella 2022; Col.lectiu Punt6, 2017). En consecuencia, se busca localizar estrategias que aminoren la sensación de inseguridad en los entornos residenciales y que garanticen la integridad de sus habitantes.

Calidad de espacios reproductivos: Zaida Muxí (2018) distingue entre los mundos productivo y reproductivo, donde el primero hace referencia a los trabajos públicos que reciben remuneración económica, mientras que el segundo abarca las actividades domésticas no remuneradas vinculadas al cuidado del hogar y sus habitantes. En este sentido, los espacios reproductivos constituyen el entorno físico dentro de la vivienda donde se realizan estas actividades y, por tanto, al hablar de calidad de los espacios reproductivos, se refiere a la cualidad de fortalecer y valorizar estas tareas domésticas, garantizando que se puedan realizar con comodidad y de forma colaborativa (Gea21, 2007). Por ende, la investigación se orienta a la identificación de soluciones que mejoren la calidad y valoración de los espacios reproductivos dentro del hogar, garantizando condiciones óptimas para la realización de tareas domésticas y de cuidado.

Gestión de residuos: En el contexto de los espacios reproductivos y sus actividades asociadas, se deben considerar también la gestión de los elementos resultantes de dichas actividades. En este sentido, se entiende como gestión de residuos la adopción de estrategias que favorezcan la reducción, reutilización y reciclaje de los desechos domésticos (Gilli et al., 2018). Desde un enfoque arquitectónico, se busca localizar estrategias que integren la gestión de residuos en la planificación espacial de la vivienda,

facilitando su accesibilidad y vinculación con los espacios domésticos a los que sirven.

Eje de la comida: De acuerdo a Elizabeth Collins Cromley (2010), este concepto abarca un conjunto de funciones y áreas destinadas al almacenamiento, preparación y consumo de alimentos. En este caso, plantea tres acciones principales que conforman un “triángulo de trabajo” (Cromley, 2010: p.2) que se vale de espacios específicos que deben ser prioritarios tanto en el diseño como en el análisis de la vivienda. Por consiguiente, el estudio se orienta en señalar prácticas que potencian la funcionalidad del eje de la comida dentro del espacio doméstico, así como la relación entre los espacios para el almacenamiento, la preparación y consumo de los alimentos.

Ciclo de la ropa: Comprende el conjunto de procesos interrelacionados que conforman la gestión de las prendas de vestir y la ropa de hogar, los cuales van desde la limpieza de estos hasta su posterior organización (Falagán, 2019; Sánchez & Novella, 2022). Al estar constituido por varias fases, este ciclo requiere de una planificación espacial específica, tanto en su dimensionamiento como su ubicación dentro del hogar (Muxí, 2008). Por ende, se pretende reconocer propuestas que optimicen la eficiencia del ciclo de la ropa en la vivienda, garantizando la existencia de espacios adecuados para cada etapa y evitando su relegación a espacios residuales.

Almacenamiento: Estudiado inicialmente por los Smithson, los arquitectos evidenciaron la tendencia a la acumulación de objetos, así como la necesidad de disponer soluciones de almacenamiento que permitieran optimizar el espacio útil de la vivienda, otorgándole así flexibilidad a la misma (Spellman, 2012; Sánchez & Novella, 2022). Por tanto, la investigación se centra en la identificación de propuestas que mejoren el almacenamiento dentro del hogar, garantizando su integración con la configuración espacial y su capacidad de adaptación a lo largo del tiempo sin comprometer la calidad de vida de los habitantes.

Espacios intermedios: Ante la necesidad de considerar en un proyecto residencial las transiciones espaciales necesarias para conectar el ámbito privado con el público, surge el concepto de espacios intermedios. Este concepto se puede definir como “espacios de transición entre el exterior público y el interior privado de la vivienda, favoreciendo un aumento de las

redes de relaciones personales y sociales” (Muxí, 2009: p.10). En consecuencia, se busca localizar maneras de fortalecer la conexión entre la vivienda y el espacio urbano mediante la integración de espacios intermedios, haciendo énfasis en cómo estos favorezcan la apropiación del espacio por parte de sus habitantes y fomentan interacciones entre ellos.

Análisis filmico-arquitectónico con perspectiva de género

A continuación, se muestra un resumen del análisis de los seis casos de estudio seleccionados.

Oblivion

La acción se sitúa en un futuro post apocalíptico, en la que, tras una serie de cataclismos en la Tierra, que la han dejado en un estado inhóspito y ruinoso, la humanidad se ha visto forzada a desertarla y establecerse en colonias espaciales (Altamirano, 2015). En la película, el espacio doméstico principal es la *Sky Tower*, una vivienda en altura. Concebida como una residencia temporal, su diseño responde a las necesidades laborales de sus habitantes, funcionando simultáneamente como espacio habitacional y centro de operaciones (Bekmecí, 2017). Estéticamente, la *Sky Tower* presenta un diseño influenciado en la arquitectura futurista del siglo XX, visible tanto en su materialidad y paleta cromática, así como también en su carga tecnológica en la misma, tanto en sus espacios habitacionales como operativos (Altamirano, 2015).

En este caso se han localizado dos estrategias de diseño doméstico vinculadas al parámetro de la calidad de los espacios reproductivos, tal y como se puede observar en la Figura 1 (ver pág. 155): Una pantalla táctil integrada a la encimera de la cocina que permite realizar actividades productivas y reproductivas de forma simultánea dentro del mismo espacio (E.5.1), y un espacio de enfermería equipado con tecnología integrado al hogar y diseñado para atender, tratar y cuidar a sus habitantes (E.5.2). A su vez, en la película se muestra una infraestructura diseñada para elevar la vivienda sobre el nivel de las nubes que funciona como sistema de protección frente a posibles amenazas en la superficie de la tierra (E.4.1), lo que se vincula de manera directa al parámetro de la percepción de la seguridad.

The Giver

Los acontecimientos de *The Giver* se desarrollan en una comunidad utópica en la que se han suprimido los recuerdos y sentimientos con el fin de evitar el dolor y garantizar la armonía colectiva (Altamirano, 2016). Esta sociedad se sustenta en el principio de igualdad y estabilidad emocional, cuyos principios se reflejan también en la planificación urbana y residencial: tramas geométricas, casas idénticas y uniformidad visual. Un ejemplo que refleja estos lineamientos es la casa de Jonas, en la cual impera el minimalismo y la ornamentación despersonalizada. En contraste, otro ejemplo doméstico es la casa del Dador, la cual presenta una estética historicista y se encuentra a los márgenes de la trama urbana, sugiriendo su relación con el pasado y el conocimiento que la sociedad ha elegido ignorar (Altamirano, 2016).

En este caso, se ha identificado tres estrategias de diseño relacionadas los parámetros del eje de la comida, calidad de los espacios reproductivos y sensación de seguridad, respectivamente (Figura 2, ver pág. 156): Un sistema de preparación y entrega de comida automatizada que permite optimizar las actividades de la cocina (E.7.1), un dispositivo médico de inyección integrado a la vivienda que facilita la rutina de medicación de los habitantes (E.5.3) y la presencia de un lector biométrico ocular como mecanismo de seguridad para acceder a la vivienda (E.4.2).

Ex Machina

La trama de *Ex Machina* se desarrolla en un futuro cercano, en una residencia-laboratorio de alta tecnología emplazada en una zona montañosa y aislada de Alaska (Kotha, s.f.). Esta vivienda unifamiliar exhibe materiales como el hormigón, acero, piedra y vidrio. Este último material no solo es importante por su asociación con la arquitectura moderna y, con ello, el carácter innovador de la vivienda, sino también por su aspecto simbólico. El uso del vidrio busca resaltar visualmente la tensión entre lo natural y lo artificial, actuando como barrera y elemento de control (Kotha, s.f.). Además, al tratarse de una residencia-laboratorio, toda la infraestructura está dotada con sistemas de vigilancia y restricción de accesos, lo cual responde tanto a funciones científicas como a la personalidad controladora de su habitante (Piechota, 2019).

En este caso se observan dos estrategias de diseño vinculadas al parámetro de percepción de seguridad (Figura 3, ver pág. 157): Un lector facial y emisión de identificación como mecanismo de seguridad para acceder a la vivienda (E.4.3), así como también un sistema de restricción de accesos a distintas estancias interiores (E.4.4). De igual forma, la película muestra la incorporación de una cápsula de vidrio que permite usos diferentes en un mismo espacio de forma simultánea (E.1.1), estrategia que se vincula con el parámetro de flexibilidad.

Equals

Los acontecimientos de *Equals* se sitúan en un futuro alternativo dentro de una sociedad utópica, cuyo sistema social se basa en la supresión total de las emociones para erradicar definitivamente cualquier comportamiento conflictivo (Sáenz, 2018). Este control emocional se refleja en un entorno urbano monocromático, materialmente monótono y de geometría regular (Jun, 2016). Como espacio doméstico principal destaca la vivienda unipersonal de Silas, dentro de un complejo residencial donde viven todos los miembros de la comunidad. Esta se concibe como un espacio programable sin organización espacial fija y que se configura mediante módulos automatizados según las actividades de su usuario (Sáenz, 2018).

Se han identificado cinco estrategias de diseño vinculadas a los parámetros eje de la comida, espacios intermedios, jerarquía dimensional, flexibilidad y almacenamiento, respectivamente (Figura 4, ver pág. 158): Un sistema de preparación y entrega de comida automatizada que permite optimizar las labores de la cocina (E.7.2), acondicionamiento de espacios comunes exteriores mediante la presencia de servicios automatizados (E.10.1), viviendas sin una configuración espacial inicial fija y que se puede reorganizar para diferentes usos previamente programados por su usuario (E.2.1), El uso de módulos equipados desplazables para configurar dichos usos diferentes de forma temporal (E.1.2) y compartimientos de almacenamiento que se activan por cercanía del usuario y que permiten optimizar el espacio útil de la vivienda (E.9.1).

Blade Runner 2049

La trama de *Blade Runner 2049* se desarrolla entre versiones distópicas de las ciudades de Los Ángeles, San Diego y Las Vegas, planteando que para el año 2049, la crisis climática habrá deteriorado la Tierra a tal magnitud, que generará la disminución masiva de materia orgánica en el planeta (Lapointe, 2017). En consecuencia, el entorno exige una arquitectura brutalista y resistente capaz de resistir tales adversidades que, además, junto al uso intensivo de tecnología robótica y holográfica, refuerza la estética distópica y futurista del filme. En cuanto a espacios domésticos, destaca el apartamento de K, una vivienda unipersonal equipada con inteligencia artificial, así como también la cúpula habitacional de la Dra. Stelline, un espacio equipado con tecnología holográfica para adaptar el mismo según las labores de su usuaria (Lapointe, 2017).

En este caso, tal como se ilustra en la Figura 5 (ver pág. 159), en la película se muestra una estrategia vinculada al parámetro de percepción de seguridad: Un lector biométrico táctil como mecanismo de seguridad para acceder a la vivienda (E.4.5). A su vez, se exhiben dos estrategias relacionadas con el parámetro de flexibilidad: Un sistema de proyección holográfica que permite una mayor adaptabilidad de su usuario a la vivienda (E.1.4) y un sistema de tecnología holográfica capaz de modificar las capacidades funcionales del espacio sin transformarlo físicamente (E.1.5).

Dune: Part One

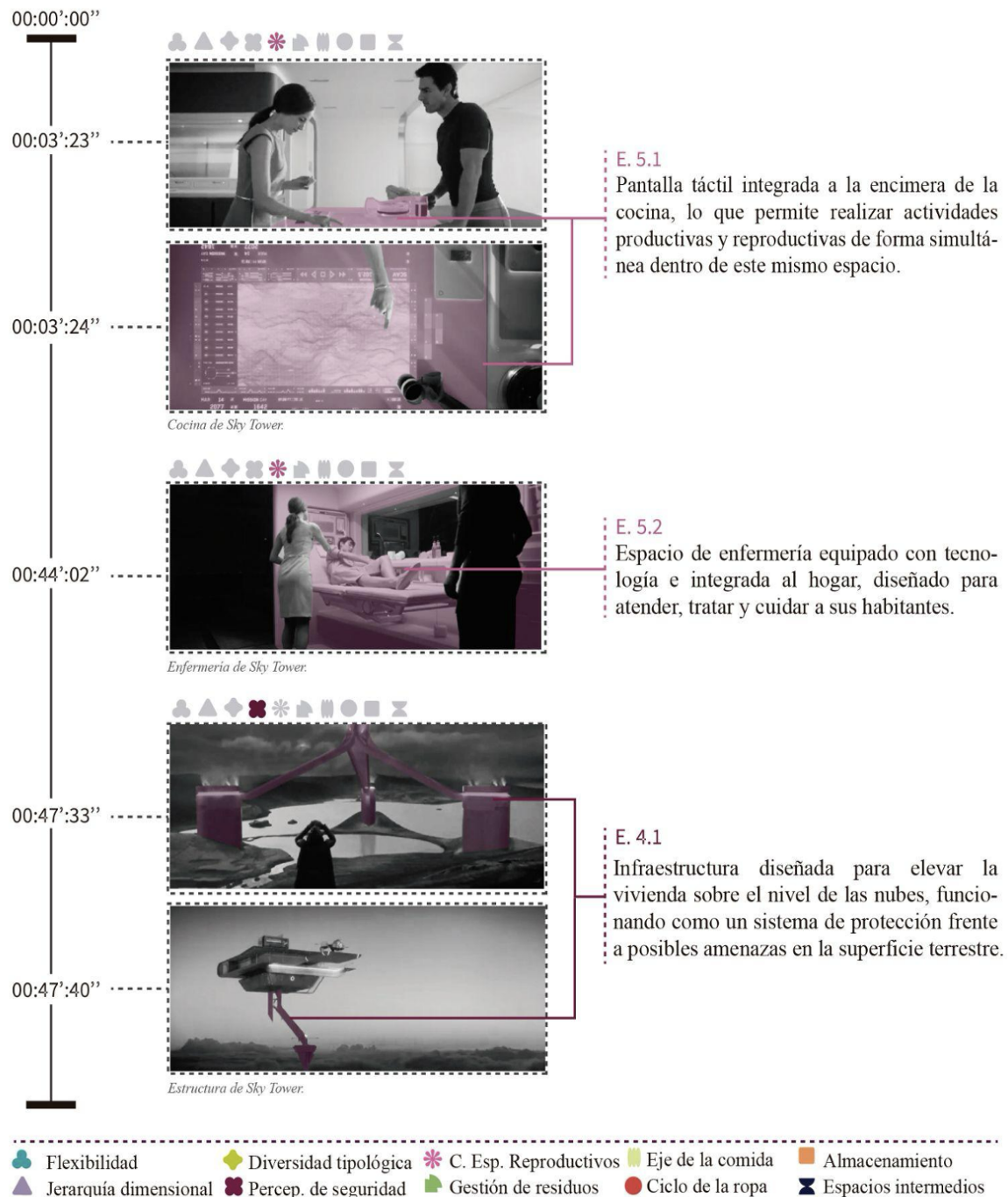
Los acontecimientos de *Dune: Part One* se sitúan en un futuro universo extraterrestre ficticio, desarrollándose en tres planetas: Caladan, Giedi Prime y Arrakis. En la película, se busca reflejar los intentos de la humanidad por adaptarse a nuevos entornos de forma sostenible mediante tecnologías orgánicas, en concordancia con la visión naturalista que orienta la estética y trasfondo ideológico de la película (Lapointe, 2021).

En relación a los espacios domésticos, sobresalen ejemplos palaciegos como el Castillo Atreides en Caladan, de estética noble y sobria, y la residencia Arrakeen en Arrakis, estructura monumental diseñada para resistir climas extremadamente cálidos. Otro ejemplo a resaltar es la tienda de campaña utilizada por Paul Atreides y Lady Jessica en el desierto de Arrakis,

la cual incorpora mecanismos de reciclaje de fluidos orgánicos para obtener agua potable, constituyendo una modalidad de vivienda temporal capaz de garantizar la supervivencia en condiciones extremas.

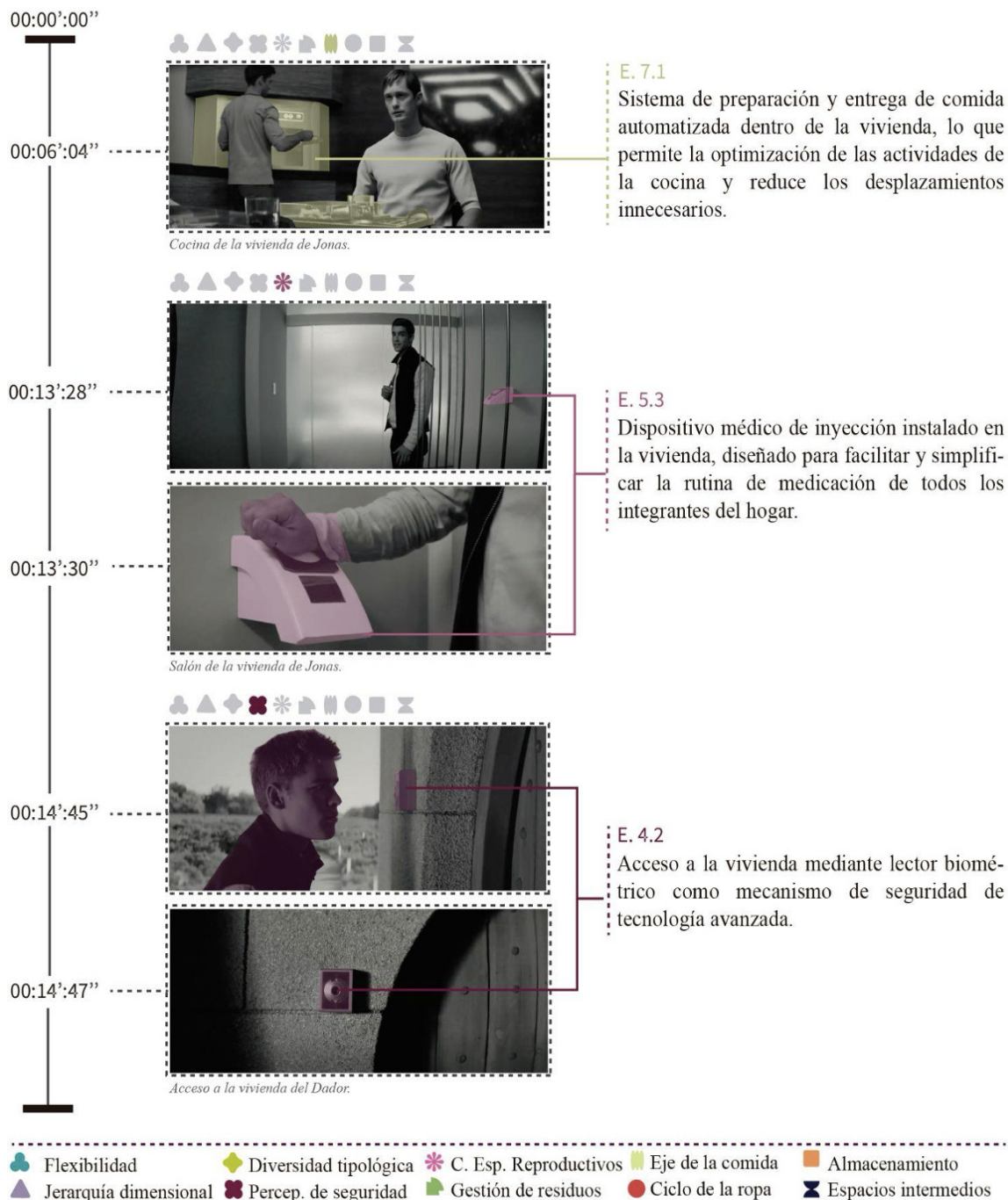
En este caso existen tres estrategias de diseño asociadas a los parámetros de percepción de seguridad, flexibilidad y gestión de residuos, respectivamente (Figura 6, ver pág. 160): Dispositivos de iluminación flotante que se desplazan en función a la circulación del usuario y mantiene su recorrido fácilmente visible (E.4.6), un sistema de proyección holográfica que genera separaciones dentro de la estancia, modificando temporalmente su configuración espacial según las necesidades del habitante (E.1.6), y un textil con dispositivos de captación y reciclaje de desechos líquido corporales para obtener agua potable (E.6.1).

Figura 1. Línea de tiempo para la identificación de estrategias en Oblivion



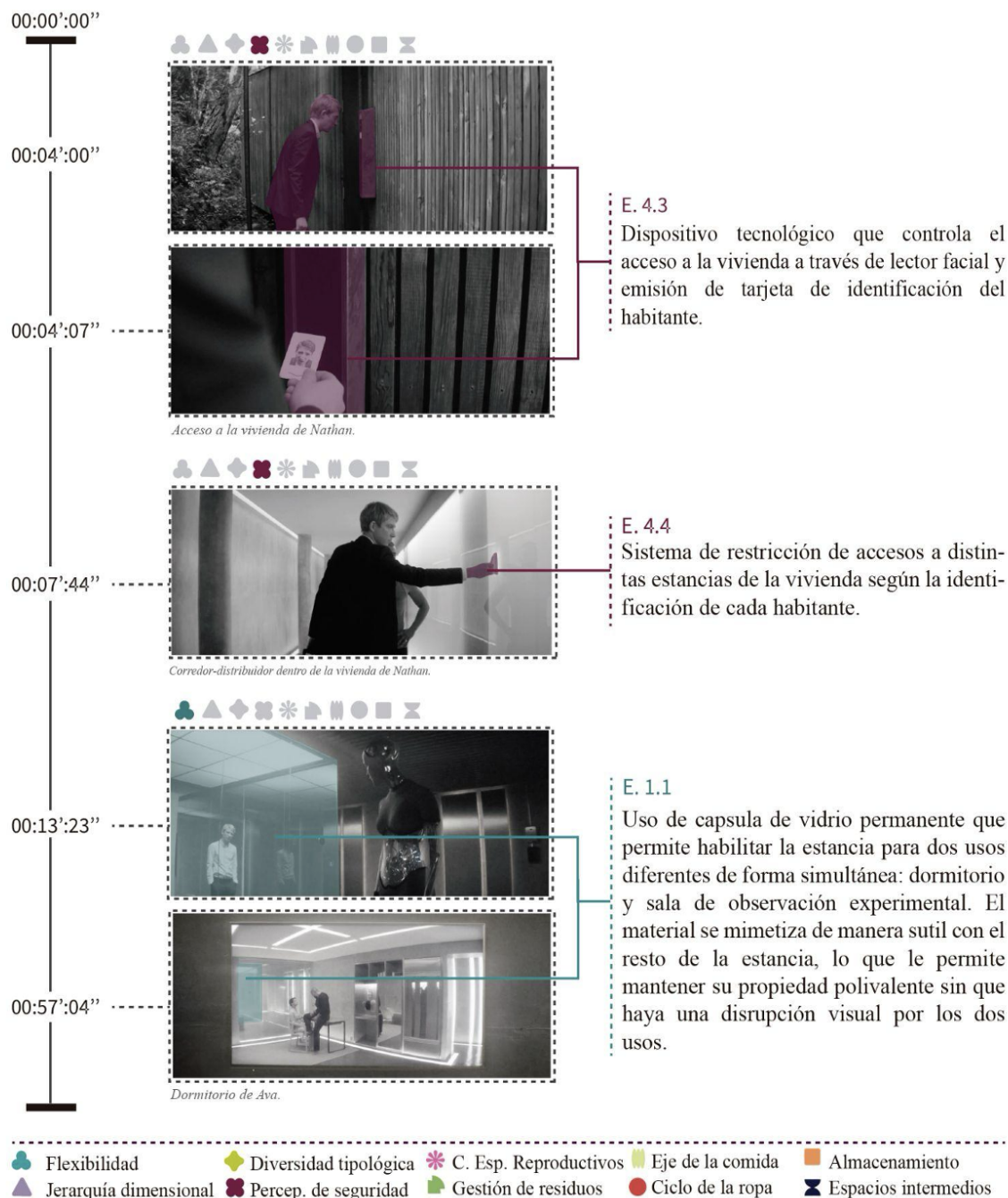
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 2. Línea de tiempo para la identificación de estrategias en The Giver



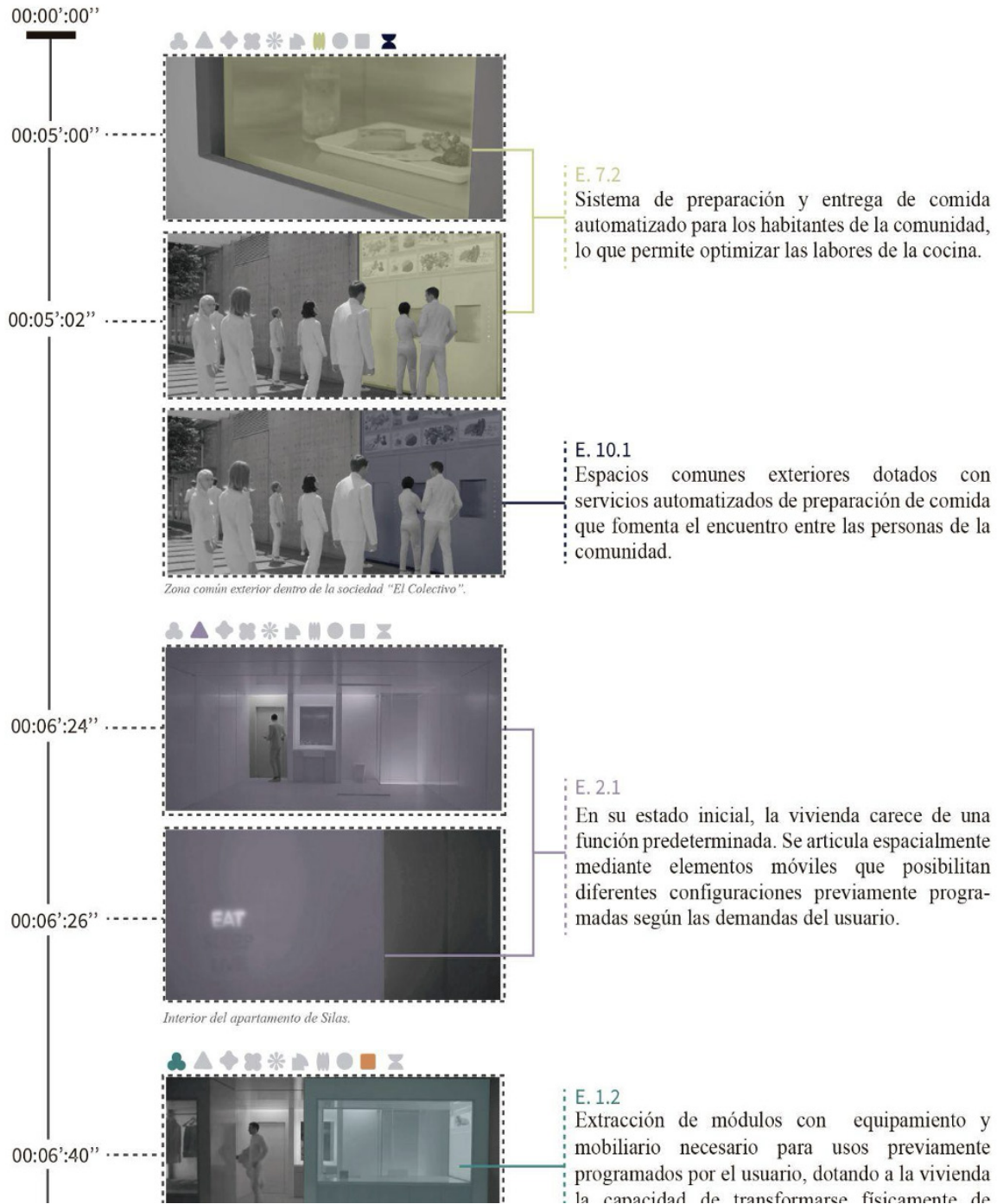
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 3. Línea de tiempo para la identificación de estrategias en Ex Machina



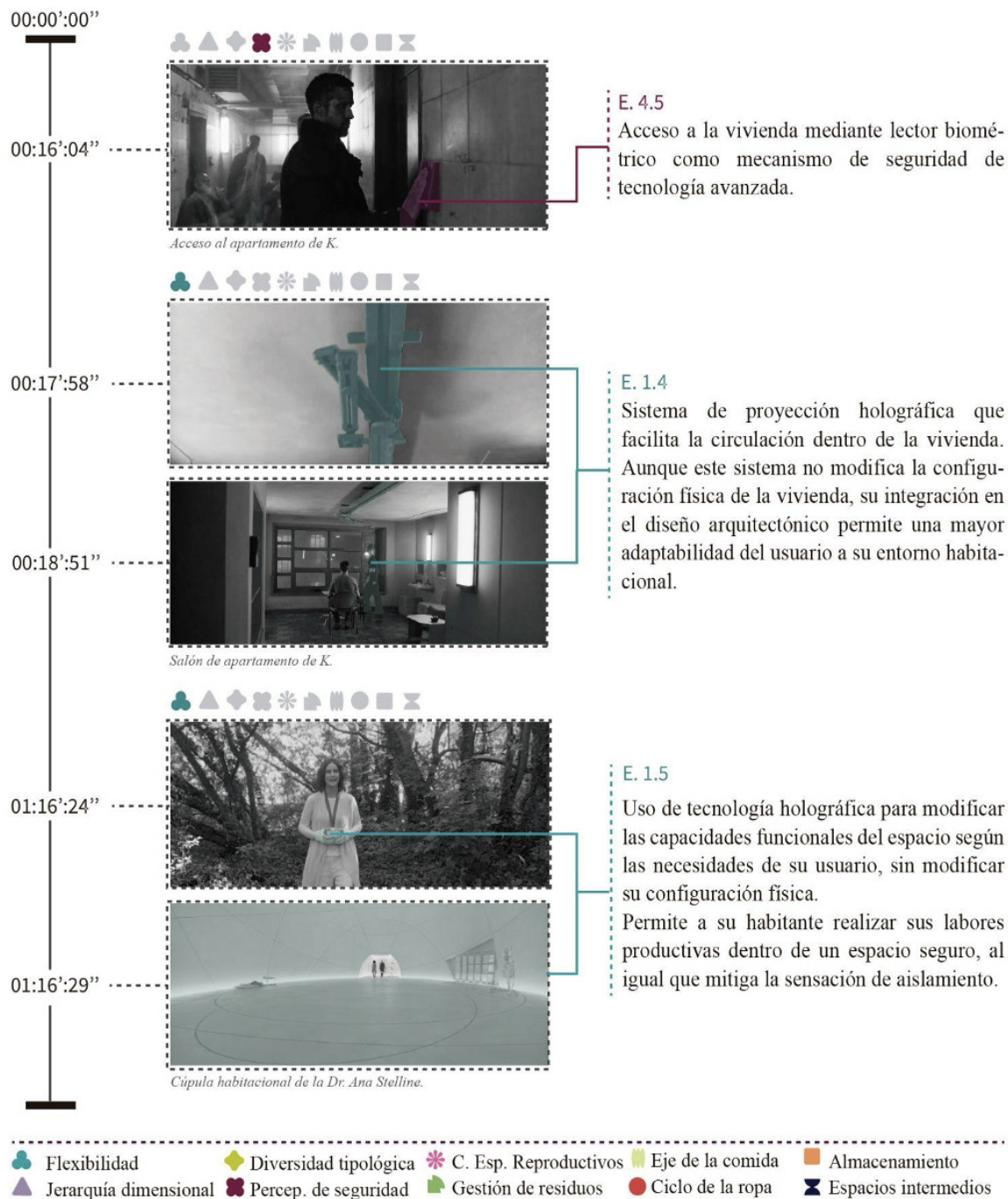
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 4. Línea de tiempo para la identificación de estrategias en Equals



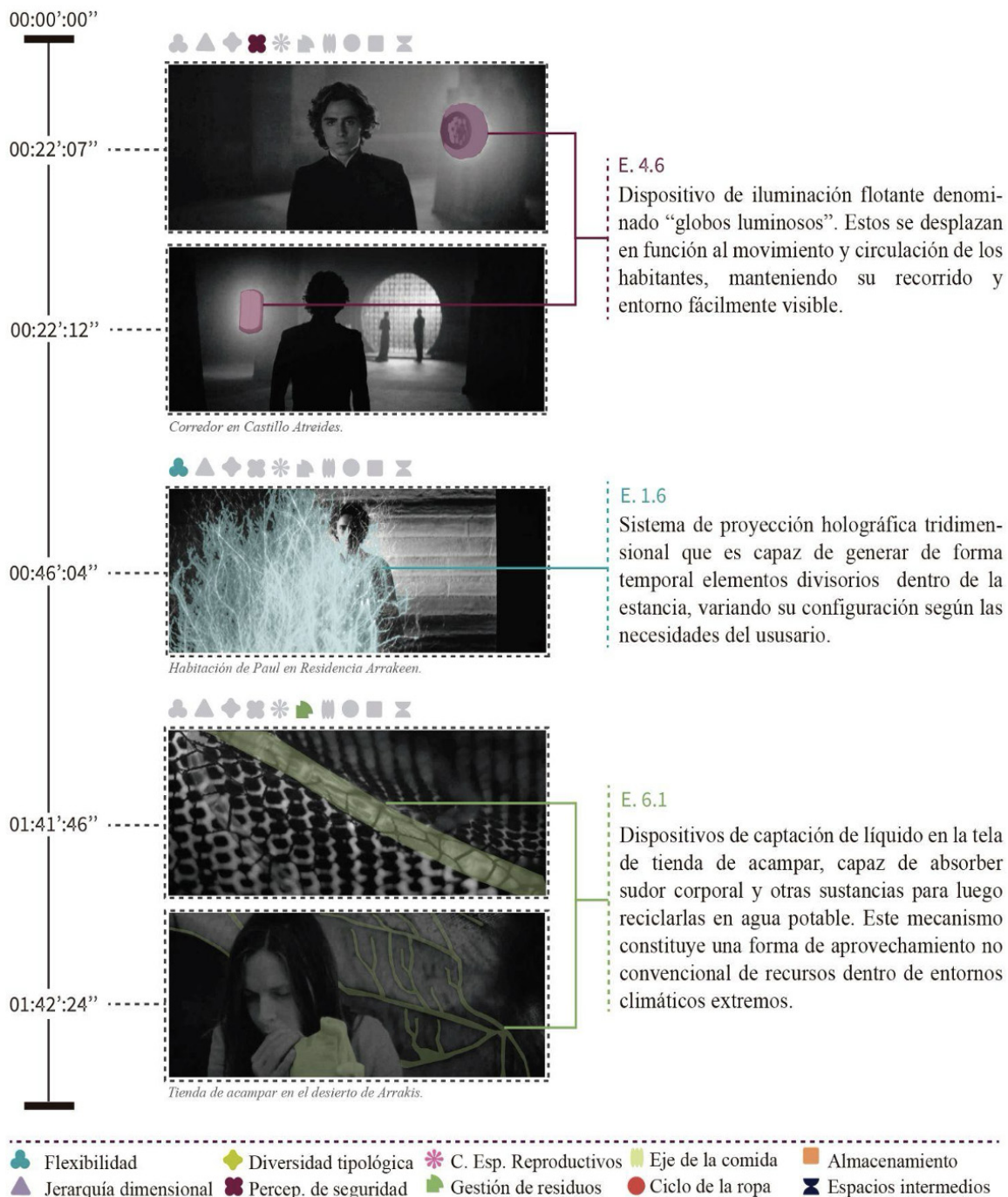
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 5. Línea de tiempo para la identificación de estrategias en Blade Runner 2049



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 6. Línea de tiempo para la identificación de estrategias en Dune: Part One



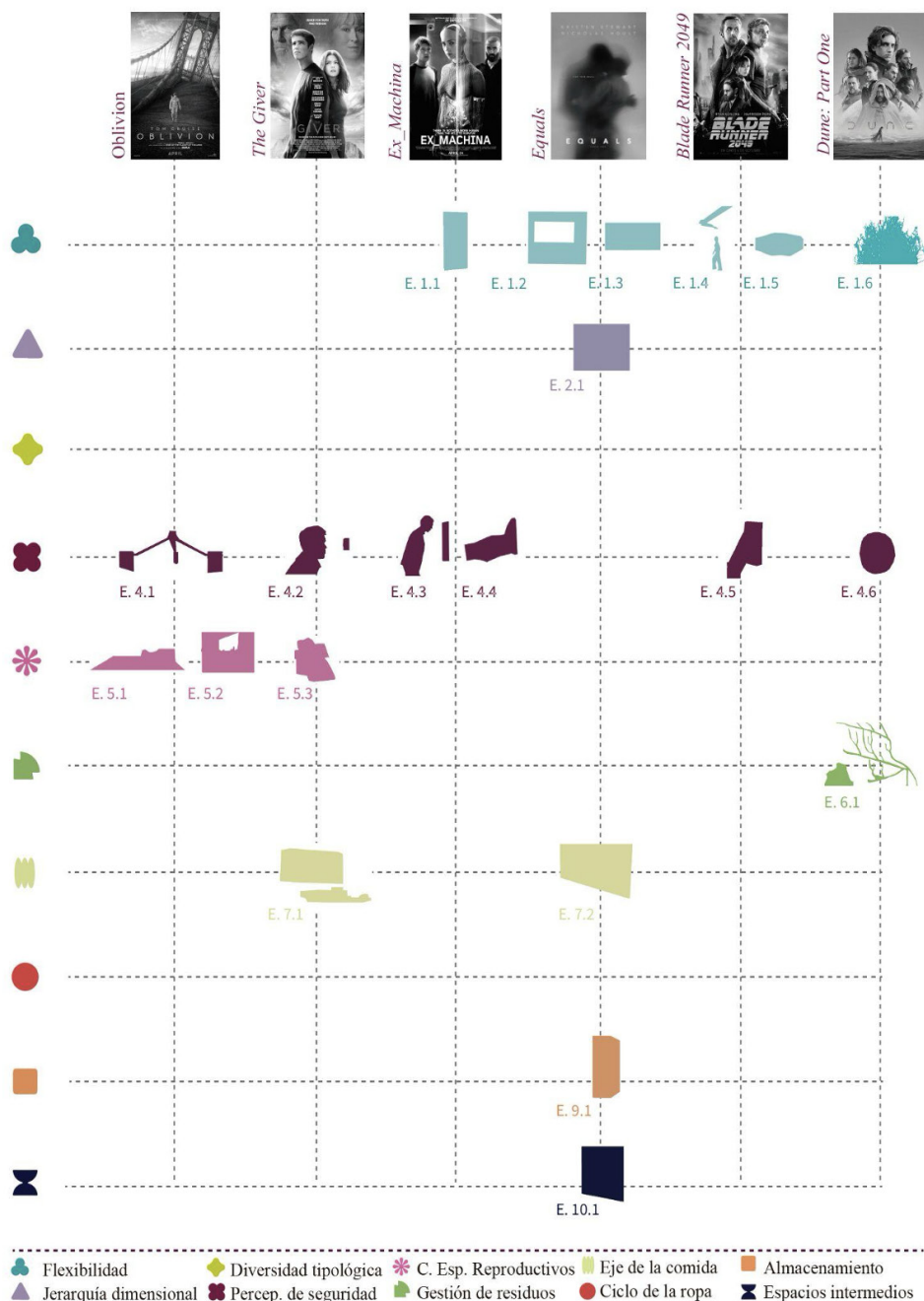
Fuente: Elaboración propia, 2025

Compilación de estrategias

A partir del análisis detallado de los espacios domésticos en los casos de estudio, se han identificado diversas estrategias arquitectónicas. Su análisis comparativo (Figura 7), no solo permite identificar patrones, contradicciones

y aportes significativos que puedan guiar prácticas arquitectónicas más conscientes de las implicaciones sociales del espacio doméstico, sino que también ponen en valor el cine de ciencia ficción en su capacidad para proponer alternativas arquitectónicas efectivas que trascienden los referentes tradicionales.

Figura 7. Resumen y comparativa de las estrategias extraídas



Fuente: Elaboración propia, 2025

Flexibilidad: Las estrategias asociadas a este parámetro evidencian distintos mecanismos que permiten la transformación temporal del espacio y en función a distintos usos según su contexto. Como primer ejemplo está la estrategia E.1.5, la cual introduce paramentos generados por tecnología holográfica y que divide la estancia de forma momentánea según los deseos del usuario. De igual manera la E.1.2 y la E.1.4 permiten la modificación temporal del espacio, pero en función a usos específicos mediante el desplazamiento de módulos con equipamientos específicos para cocinar y descansar, o a través de hologramas que permiten las labores productivas del habitante para no comprometer su salud, favoreciendo su bienestar.

Otras estrategias localizadas permiten la adaptación espacial tanto para la simultaneidad de usos como para permitir la interacción del usuario con el entorno. En el primer caso, la E.1.1 permite usos simultáneos mediante una cápsula de vidrio, aunque dentro de la narrativa se emplea como medio de control que limita la autonomía de la usuaria. Por otro lado, la E.1.3 materializa mediante tecnología holográfica una inteligencia artificial, permitiendo su desplazamiento dentro de la vivienda, respondiendo favorablemente a las necesidades de accesibilidad de la habitante.

Jerarquía dimensional: La estrategia E.2.1, vinculada a la jerarquía dimensional, se presenta como propuesta significativa desde un aspecto funcional. Se basa en una unidad habitacional sin una configuración espacial inicial fija, la cual se puede reorganizar para adaptarse a distintos usos mediante módulos equipados desplazables, previamente programados por su usuario.

Desde un enfoque de género, esta estrategia permite una apropiación óptima del espacio, promoviendo su adaptabilidad a las dinámicas cotidianas del usuario. Sin embargo, su configuración para un solo usuario limita el análisis en escenarios colectivos o en situaciones que requieran la simultaneidad de tareas.

Percepción de seguridad: Respecto a este parámetro, se han identificado tanto estrategias tecnológicas como constructivas que buscan garantizar la seguridad del usuario en un contexto doméstico. La identificación biométrica como medida de control de acceso a la vivienda destaca en este conjunto, con variantes como la identificación ocular en la E.4.2, la identificación facial en la E.4.3 o la identificación por contacto

en la E.4.5. Complementariamente, la estrategia E.4.4 implementa un sistema que restringe el acceso a espacios interiores de la vivienda. A pesar de que estas estrategias tienen como finalidad proteger la integridad física de su usuario, estas actúan más como un medio de control que como uno destinado a promover la autonomía de las personas.

Por otro lado, la estrategia E.4.6 introduce dispositivos de iluminación flotantes que se desplazan en sincronía con el usuario, facilitando la visibilidad y su orientación dentro de la vivienda. Desde una perspectiva constructiva, la E.4.1 propone elevar la vivienda empleando una infraestructura de hormigón y acero para protegerla de amenazas externas. Sin embargo, dicha estrategia puede limitar los accesos a una única posibilidad, comprometiendo su accesibilidad en casos de emergencia.

Calidad de los espacios reproductivos: En cuanto a la optimización de las labores de cuidado, sobresalen tres estrategias. La estrategia E.5.1 incorpora interfaces táctiles en el mobiliario de la cocina, permitiendo la simultaneidad de actividades productivas y reproductivas en un mismo espacio. Por su parte, la E.5.2 incorpora una enfermería doméstica al núcleo funcional de la vivienda, lo cual permite un fácil acceso a la misma y que, a su vez, responde a las necesidades derivadas de las labores productivas de sus usuarios en el contexto filmico. De igual forma, la E.5.3 propone un dispositivo de inyección automatizado que optimiza la administración de medicamentos, racionalizando el uso del espacio sin desatender las necesidades de salud de los habitantes. Desde un enfoque de género, estas estrategias visibilizan, dignifican y reconocen las tareas de cuidado y a las personas que las realizan, promoviendo una distribución más equitativa de estas responsabilidades.

Gestión de residuos: La estrategia E.6.1 aborda la gestión de residuos desde una perspectiva material enfocada en la reutilización. Esta se basa en un textil con dispositivos integrados que permiten recolectar y reciclar desechos líquidos corporales. Esta solución es implementada en una tienda de campaña adaptada a climas extremos, por lo que funciona como un sistema autosuficiente ideal como medio de supervivencia en entornos climáticos específicos. Desde una perspectiva de género, esta estrategia universaliza el proceso de gestión de residuos, facilitando su ejecución y evitando que se asocie con roles de género específicos.

Eje de la comida: Entre las estrategias que se enfocan a potenciar las labores del eje de la comida, destacan las estrategias E.7.1 y E.7.2. Ambas, en sus respectivos contextos, introducen sistemas automatizados de preparación y entrega de comida. Desde un enfoque de género, estas estrategias no sólo simplifican la etapa de elaboración dentro del triángulo funcional de la cocina, sino que también favorecen la participación de todos los habitantes en las actividades alimentarias.

Almacenamiento: La estrategia E.9.1 plantea un compartimiento automatizado activado por proximidad. Esta solución se integra de forma eficaz en las viviendas flexibles, optimiza el aprovechamiento del espacio disponible y su carácter automatizado facilita su acceso, lo que lo hace relevante para personas de movilidad reducida. No obstante, su diseño solo contempla las necesidades de almacenamiento actuales, sin considerar un margen de crecimiento correspondiente a futuras demandas resultante de cambios en el entorno doméstico.

Espacios intermedios: La estrategia E.10.1 es la única identificada en relación al acondicionamiento de los espacios comunes exteriores. Dicha estrategia se centra en la instalación de servicios de preparación de alimentos automatizados en zonas compartidas, lo que, además de vincularse con la estrategia E.7.2, promueve un uso compartido del espacio, fomenta la interacción comunitaria y el sentido de pertenencia, contribuyendo asimismo a fortalecer la sensación de seguridad en la comunidad.

Conclusiones

A partir del análisis de los seis casos cinematográficos, se ha comprobado de manera favorable que el cine de ciencia ficción, a través de la representación de espacios domésticos, proyecta visiones de futuro que, incorporando una perspectiva de género, pueden revelar estrategias de diseño arquitectónico capaces de promover la equidad espacial. Mediante una metodología cualitativa e interdisciplinaria que incluye la arquitectura, el análisis fílmico y la perspectiva de género, se demuestra que el cine de ciencia ficción funciona como una herramienta crítica para pensar en formas más equitativas de habitar.

De forma general, se ha podido establecer un vínculo directo entre las representaciones

arquitectónicas residenciales en el cine de ciencia ficción y el diseño arquitectónico con enfoque de género. Se demuestra que estas representaciones no solo ofrecen visiones alternativas de habitar, sino que también critican de cierta manera los modelos tradicionales de organización espacial y roles de género en la vivienda.

En cuanto al primer objetivo específico, se han definido parámetros arquitectónicos que permiten analizar producciones audiovisuales desde una perspectiva de género. Se ha demostrado que estos parámetros no operan de forma aislada, sino que interactúan entre sí: la diversidad tipológica y la flexibilidad favorecen la flexibilidad, mientras que la gestión de residuos, el ciclo de la ropa y el almacenamiento incurren en la funcionalidad de los espacios reproductivos. Al integrar estos parámetros al análisis cinematográfico, se desarrolló una herramienta analítica que permitió la identificación de nuevas estrategias arquitectónicas de potencial aplicación futura.

En cuanto al segundo objetivo específico, a través de las películas de ciencia ficción seleccionadas, se identificaron estrategias de diseño que responden a los parámetros definidos. Entre ellas se destacaron la automatización de tareas domésticas, la centralización de actividades de cuidado en espacios multifuncionales y la incorporación de tecnología avanzada que mejora la eficiencia, adaptabilidad y accesibilidad de la vivienda. No obstante, algunas estrategias centradas en seguridad y control espacial incorporan dinámicas de vigilancia que desde una perspectiva de género puede ser problemática, ya que limitan la autonomía de los habitantes.

En cuanto al tercer objetivo específico, se puede inferir que las estrategias predominantes en los casos analizados respondieron a demandas de redistribución de tareas domésticas, adaptabilidad y accesibilidad para diversos perfiles de usuarios. Estos aspectos se manifestaron en viviendas más flexibles, sistemas domésticos automatizados y configuraciones espaciales que favorecen la colaboración entre habitantes. Sin embargo, parámetros como el ciclo de la ropa y la diversidad tipológica no mostraron propuestas innovadoras significativas, indicando una resistencia narrativa para imaginar alternativas más propositivas en estos ámbitos. Además, aunque los sistemas automatizados surgen como propuesta recurrente ante las labores reproductivas, es importante resaltar que esta, por sí sola, no garantiza una

redistribución equitativa de las responsabilidades si no considera un diseño integral de la vivienda que contemple la organización funcional y la adaptabilidad.

Finalmente, se propone una lectura crítica que vincula el cine de ciencia ficción, la arquitectura residencial y género, evidenciando que las representaciones especulativas de este género ofrecen ideas valiosas para diseñar espacios domésticos más justos. Además, se establece una metodología replicable, centrada en llevar estas ideas al campo profesional de la arquitectura con el objetivo de proponer soluciones habitacionales que realmente respondan a las necesidades sociales del presente. 

Referencias bibliográficas

- Altamirano, Rafael (2015). "Cine y Arquitectura: Oblivion". ArchDaily México. <https://www.archdaily.mx/mx/769576/cine-y-arquitectura-oblivion>
- Altamirano, Rafael (2016). "Cine y Arquitectura: The Giver". ArchDaily Perú. <https://www.archdaily.pe/pe/779650/cine-y-arquitectura-the-giver>
- Armstrong, Rachel (1999). "Sci-Fi Architecture". *Architectural Design*. Vol. 69. num. 3/4. pp. 20-21.
- Basu, Aru (2005). *Realm of Possibilities: The Portrayal of Women in Futuristic Science Fiction Movies*. [Tesis]. <https://repository.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=8761&context=theses>
- Bausero, Cristina (2023). "El espacio doméstico en arquitectura y cine: modulación por distorsión de la perspectiva espacial". *ARQUISUR*. Vol. 13. núm. 23. pp. 76-83. <https://doi.org/10.14409/ar.v13i23.12414>
- Bekmecì, Cansu (2017). *The Analysis of Living Spaces Used in Sci-Fi Movies: The Case of Joseph Kosinski*. [Trabajo Fin de Máster]. <https://hdl.handle.net/20.500.14365/722>
- Border, Gemma (2017). "Architecture of Science Fiction. Is architecture in science fiction films merely inspired by the present, or does it truly show us the future?". <https://gemma-border-dot-com.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/05/gemma-border-architecture-dissertation.pdf>
- Butt, Amy (2022). "'It was quiet': the radical architectures of understatement in feminist science fiction.". *Cultural Geographies*. <https://doi.org/10.1177/14744740221126986>
- Cavedio, Mónica (2003). *Arquitectura y género: espacio público-espacio privado*. Icaria.
- Col·lectiu Punt 6. (2017). *Entornos habitables: auditoría de seguridad urbana con perspectiva de género en la vivienda y el entorno*. Col·lectiu Punt 6.
- Cromley, Elizabeth C. (2010). *The Food Axis: Cooking, Eating, and the Architecture of American Houses*. University of Virginia Press.
- Falagán, David (2019). "Flexibilidad e igualdad de género en la vivienda." In *Qüestions d'Habitatge. Flexibilidad e igualdad de género en la vivienda*, 11-54. Vol. 22. N.p.: Ayuntamiento de Barcelona.
- Fortin, David (2011). *Architecture and Science-fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*. Ashgate.
- Gea21 (2007). "Viviendas que concilian: la perspectiva de género aplicada a las viviendas de nueva construcción." Concejalía de Igualdad y Empleo. Ayuntamiento de Fuenlabrada.
- Gilli, M.; Mancinelli, S. y Nicolli, F. (2018). *Household Waste Management: Some Insights from Behavioural Economics*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-97810-9>
- Hekimoğlu, Yasemin (2024). "Woman's experience of space in cinema: Mirrors and Identity." *Innovation In Design: Methods and Technology for Progressive Practice and Research*. Livre de Lyon. pp. 225-239. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13931987>

- Kaçmaz Erk, Gül (2005). "Architectural Space and Cyberspace as Represented in Science Fiction Film". *Virtually Here. Space in Cyberfiction, OASE*. Vol. 66. pp.6-27. <https://www.oasejournal.nl/en/Issues/66/ArchitecturalSpaceAndCyberspaceAsRepresentedInScienceFictionFilm>
- Kitchin, R. y Kneale, J. (2002). *Lost In Space: Geographies of Science Fiction*. Bloomsbury Academic.
- Kotha, Vineetha (s.f). "An architectural review of Ex Machina-RTF". Rethinking TheFuture. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a12113-an-architectural-review-of-ex-machina/>
- Landín Portela, Santiago (2020). *Arquitectura y cine: el espacio doméstico en el género de terror*. [Trabajo Fin de Grado]. E.T.S. Arquitectura (UPM). https://oa.upm.es/63066/1/TFG_Jun20_Landin_Portela_Santiago_1de2.pdf
- Lapointe, Tanya (2017). *The Art and Soul of Blade Runner 2049*. Alcon Entertainment, LLC.
- Lapointe, Tanya (2021). *The Art and Soul of Dune*. Titan Books Limited.
- McCausland, E. y Salgado, D. (2019). *Supernovas: una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*. Errata Naturae.
- Molina Martínez, Santiago (2020). *La vivienda en Blade Runner. Evolución en el modo de habitar (1982-2017)*. [Trabajo Fin de Grado]. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/handle/10251/168075>
- Montaner, Josep M. (2019). "Flexibilidad arquitectónica e igualdad de género en la vivienda colectiva". *Qüestions d'Habitatge. Flexibilidad e igualdad de género en la vivienda*. Vol. 22. pp. 3-6. Ayuntamiento de Barcelona.
- Muxí Martínez, Zaida (2009). *Recomanacions per a un habitatge no jeràrquic ni androcèntric*. Institut Català de les Dones.
- Muxí Martínez, Zaida (2018). *Mujeres, casas y ciudades.: Más allá del umbral*. Dpr-Barcelona.
- Nájar Sualdea, Sara (2017). *Distorsiones perceptivas: claustrofobia a través del arte, arquitectura y cine*. [Trabajo Fin de Grado]. E.T.S. Arquitectura (UPM). https://oa.upm.es/47405/1/TFG_Najar_Sualdea_Sara.pdf
- Radinger Field, Louise (2024). *Women and Home in Cinema: Form, Feeling, Practice*. Springer International Publishing.
- Reus, G.; Blancafort, J. y Camacho, M. (2022). "Vivienda colectiva y cuidados. Metodología para el análisis proyectual desde una perspectiva de género." *Revista INVI*. Vol. 37. núm. 104. pp. 104-198. <https://doi.org/10.5354/0718-8358.2022.65501>
- Sáenz, Laura (2018). "Equals, una indagación acerca de la percepción arquitectónica" Arquine.<https://arquine.com/equals-una-indagacion-acerca-de-la-percepcion-arquitectonica/>
- Sánchez de Madariaga, I. y Novella Abril, I. (2022). *Proyectar los espacios de la vida cotidiana: criterios de género para el diseño y la contratación pública de vivienda*. Vicepresidencia Segunda y Conselleria de Vivienda y Arquitectura Bioclimática.
- Smithson, Peter (2012). *Peter Smithson. Conversaciones con estudiantes*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Piechota, Andrew (2019). "Architecture in Ex Machina: Modernism in the New Gothic". Medium. <https://daxxglax.medium.com/architecture-in-ex-machina-modernism-in-the-new-gothic-9e18d0d5478f>