



RESISTENCIA AL PORVENIR

Las distopías en el cine hollywoodense

María Josefa Erreguerena Albaitero

Colección Teoría y Análisis



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades

RESISTENCIA AL PORVENIR
LAS DISTOPÍAS EN EL CINE HOLLYWOODENSE

Resistencia al porvenir

Las distopías en el cine hollywoodense

María Josefa Erreguerena Albaitero



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades

Esta publicación de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, fue dictaminada por pares académicos externos especialistas en el tema.

Primera edición: 29 de noviembre de 2011

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana
UAM-Xochimilco
Calzada del Hueso 1100
Col. Villa Quietud, Coyoacán
C.P. 04960 México, DF

ISBN: 978-607-477-621-8

ISBN de la colección Teoría y análisis: 978-970-31-0929-6

Impreso y hecho en México / *Printed and made in Mexico*

A Olga Arellano Flores por su participación como ayudante de investigación, a Beatriz Alejandra Paz Jiménez y a Dunia Veróna por la cuidadosa revisión de estilo, y al grupo de trabajo editorial de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la Unidad Xochimilco: Miguel Hinojosa Carranza, Varinia Cortés Rodríguez e Irais Hernández Güereca. A todos gracias por su apoyo en la realización de este libro.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Rector general, Enrique Pablo Alfonso Fernández Fassnacht

Secretaria general, Iris Santacruz Fabila

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

Rector, Salvador Vega y León

Secretaria, Beatriz Araceli García Fernández

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Director, Jorge Alsina Valdés y Capote

Secretario académico, Carlos Alfonso Hernández Gómez

Jefe de la Sección de Publicaciones, Miguel Ángel Hinojosa Carranza

CONSEJO EDITORIAL

José Luis Cepeda Dovala (*presidente*) / Ramón Alvarado Jiménez

Roberto Constantino Toto / Sofía de la Mora Campos

Arturo Gálvez Medrano / Fernando Sancén Contreras

COMITÉ EDITORIAL

Graciela Lechuga Solís (*presidenta*)

Francisco Luciano Concheiro Bórquez / Anna Ma. Fernández Poncela

Felipe Gálvez Cancino / Diego Lizarazo Arias

Yolanda Massieu Trigo / Jaime Sebastián Osorio Urbina

Alberto Isaac Pierdant Rodríguez / José Alberto Sánchez Martínez

Verónica Alvarado Tejeda

Portada: Irais Hernández Güereca

Índice

Introducción. El futuro está escrito en el presente.....	9
--	---

CAPÍTULO I

La distopía: una visión del futuro

Utopía y distopía.....	13
Ciencia ficción y distopías	16

CAPÍTULO II

Prospectiva y distopías

La prospectiva.....	19
Recorrido, distopías cinematográficas y prospectiva.....	24
Origen y desarrollo.....	24
Ópera espacial	31
El cyberpunk.....	34
Postcyberpunk.....	38
Biopunk.....	43
Steampunk.....	44
Análisis prospectivo de las distopías.....	47
<i>Cuando el destino nos alcance (Soylent Green)</i>	47
<i>Blade Runner</i>	52
<i>The Matrix</i>	58
<i>V de venganza</i>	64
Transformación de la distopía-prospectiva.....	71
Sociedad en la distopía	72

CAPÍTULO III

El héroe cultural y los estereotipos

El mito y el héroe	77
<i>Cuando el destino nos alcance</i> . El héroe	92
<i>Blade Runner</i> . El héroe	94
<i>The Matrix</i> . El héroe	98
<i>V de venganza</i> . El héroe.....	100
Transformación del héroe en las distopías.....	102
Estereotipos del héroe	103
Relación del héroe con las instituciones sociales.....	106

CAPÍTULO IV

Lenguaje cinematográfico en las distopías hollywoodenses

Cine clásico, moderno y posmoderno.....	111
Análisis de lenguaje cinematográfico	114
<i>Cuando el destino nos alcance</i>	114
<i>Blade Runner</i>	117
<i>The Matrix</i>	120
<i>V de venganza</i>	123
Algunas consideraciones al análisis cinematográfico.....	126
Anexo. Películas de distopías clasificadas por año	129
Bibliografía y sitios consultados	139

Introducción

El futuro está escrito en el presente

Después es siempre antes. Lo que llamamos presente, ese fugaz ahorahorahora, está vigilado siempre por un ahora pasado, de forma que también el camino de huida hacia delante, llamado futuro, sólo puede recorrerse con suelas de plomo.

Pelando la cebolla
Günter Grass

Toda sociedad imagina un futuro. En él centra sus sueños y esperanzas, pero también sus temores. Y tanto en la historia pasada como en el futuro se describen los hechos acaecidos y se predicen o imaginan las sociedades del porvenir.

Pero ¿cómo puede hablarse de resistencia al porvenir? La resistencia, la oposición al porvenir es lo que la sociedad, mediante el discurso en la ciencia ficción, quiere evitar, con éste se intenta crear conciencia sobre lo que los hechos del presente avisarán; pero el porvenir ya no es aquello que deseamos sino aquello que tememos. La forma de resistir del discurso cinematográfico es presentar una denuncia sobre el presente, ese fugaz ahora, que está repleto de prejuicios y estereotipos y que imagina ese futuro con el sentido común de su época, del cual no puede escapar.

Las distopías son, invariablemente, descripciones de sociedades futuras con una historia distinta a la nuestra, con eventos históricos distintos; que intentan mostrar hacia dónde se dirigiría la humanidad si determinada situación destructiva no es corregida. Las distopías que comenzaron a proliferar a finales del siglo XIX continúan hasta nuestros días y expresan diferentes miedos: el miedo a la aparición de una sociedad gobernada por una élite dirigente que aplaste al sujeto y por ende a la comunidad, o miedo a que una guerra nuclear o un virus destruyan nuestra civilización.¹

Retomando a Castoriadis (1993:29), en este texto utilizamos el concepto de imaginario social como la concepción de figuras/formas/imágenes de aquello

¹ En internet: <http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/d/dia.htm>

que los sujetos llamamos “realidad”, sentido común o racionalidad en una sociedad. Esta “realidad” es construida, interpretada, leída por cada sujeto en un momento histórico social determinado. Castoriadis propone que a partir de lo anterior se da la formación de las subjetividades; mediante el imaginario social sabemos quiénes somos y qué papel debemos desempeñar en la sociedad; mediante la creación cada sujeto va transformando tanto la idea que tiene de sí como su papel, y su lugar en la sociedad (Castoriadis, 1994:69). Y por institución consideramos a las “normas, valores, lenguaje, herramientas, procedimientos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas y, desde luego, al individuo mismo” (Castoriadis, 1994:67). Así, cada sujeto transforma a la sociedad y al mismo tiempo es transformado por las diversas instituciones.

El cine es una institución del imaginario social que mediante narraciones de ciencia ficción, y específicamente las distopías, se presenta como: *a)* instituyente, en tanto cuestiona las instituciones del momento histórico en que se produce una película, y *b)* como imaginario instituido, en tanto que refuerza los estereotipos, el sentido común y la forma de vida en la construcción de los héroes culturales que viven las distopías.

Como presupuesto general tenemos que el discurso cinematográfico actualiza los mitos, cuestionando las instituciones de la sociedad presente, pero al mismo tiempo, refuerza los estereotipos de héroes que luchan en sociedades futuras, quienes a pesar de la eficacia de las instituciones sociales imaginadas para su tiempo pueden ejercer su libertad individual para la transformación social. De aquí surgen preguntas centrales: ¿son los héroes ejemplares en el cine de las distopías?, ¿cómo y por qué se relacionan con las instituciones de las sociedades imaginadas y qué valores defienden en el discurso cinematográfico?

Para comprobar el presupuesto ha sido necesario explicar qué es una distopía, y tratar de recuperar ciertos aspectos de la prospectiva que nos permiten analizar la sociedad imaginada en el cine. En este marco miramos a la sociedad del momento, como parte de una resistencia impuesta al porvenir desde las *tendencias pesadas* (TP) de su cultura. Las TP son un fenómeno actual percibido como importante, intrínsecamente relacionado con un problema planteado; tienden a mantener o incrementar su importancia en el horizonte de su estudio. Y a la sociedad futura imaginada la ubican en la distopía mediante el *hecho portador de futuro* (HPF). Los HPF son factores de cambio, apenas perceptibles en la actualidad, pero que serán las tendencias pesadas del mañana (Castro, 1990:2-14).

Hemos considerado necesario hacer un somero recorrido cronológico de las distopías en el cine desde 1927 a la fecha (2011) explicando algunos de los subgéneros como Space Opera o Biopunk pero sobre todo el movimiento contracultural Cyberpunk que es fundamental para entender la visión de las sociedades del futuro en el cine.

Para un análisis más puntual tomamos como muestra una película por década, a partir del decenio de 1970; seleccionando la que consideramos más importante, ya sea por sus ventas en taquilla o porque su aparición en el cine nos parece la más relevante del periodo elegido. Las películas seleccionadas por décadas son: 1. *Cuando el destino nos alcance* (1973), 2. *Blade Runner* (1982), 3. *The Matrix* (1999), y 4. *V de venganza* (2006). Cabe aclarar que las cuatro películas son producciones Warner Bros a las que consideramos hollywoodenses. En la primera parte del trabajo realizamos un análisis prospectivo de las películas seleccionadas.

En la segunda definimos qué es el mito, hemos mirado a los protagonistas de las películas como héroes culturales revisando y señalando cuáles son los estereotipos que refuerzan; quiénes son, cómo se comportan y cómo son sus relaciones con las instituciones sociales del futuro tratando de comparar a los héroes de las cuatro películas seleccionadas.

Finalmente revisamos el lenguaje cinematográfico de las cuatro distopías seleccionadas. Cabe mencionar que existen innumerables libros que analizan *Blade Runner* y *The Matrix* por ser películas que han transformado el discurso cinematográfico, a pesar de ello incluimos una somera descripción del lenguaje porque nos da una visión del conjunto de cada una de las películas e integra el análisis prospectivo como el de los estereotipos de los héroes.

¿Son las películas distópicas una forma de oponerse al porvenir?, ¿es suficiente la denuncia, en el discurso cinematográfico, como una forma de resistencia? La respuesta a estas preguntas es una contradicción. Por un lado es incuestionable la fuerza que adquieren estos héroes, sobre todo si se habla de películas de culto como son la trilogía *The Matrix* o *Blade Runner*; los héroes cinematográfico son modelos de generaciones enteras en comportamiento, actitudes y refuerzan los estereotipos y las formas de vida de la sociedad del presente. Por otro lado, crean conciencia sobre problemas, que aunque en el presente no parecen importantes, pueden tener consecuencias terribles, por ejemplo, el calentamiento global con la eventual destrucción de la Tierra en filmes como *2012* o *Wall-E*, o las actitudes autoritarias de los gobiernos que nos llevarían a *1984* o a *V de venganza*

o el desarrollo tecnológico, sin ninguna consideración ética, que desembocaría en *El hombre bicentenario* o *Minority report*. Así, el discurso cinematográfico es una forma de resistencia, que se cristaliza al cuestionar a las sociedades actuales y abrir la posibilidad de que las instituciones y los sujetos se transformen en el presente para que el futuro no sea irremediabilmente una distopía.

CAPÍTULO I

La distopía: una visión del futuro

Prever una catástrofe es condicional: es lo que *ocurriría* si no hacemos algo por cambiar el curso de las cosas, y no lo que ocurrirá de todas maneras. Ver un átomo lo cambia, mirar un hombre lo transforma, ver el futuro lo cambia todo.

Gaston Berger

Utopía y distopía

Cuando pensamos en cómo será el futuro, hacemos conciencia de que la sociedad presente tiene ciertas estructuras y tendencias que, de continuar así, nos llevarían a crear una sociedad distópica. La distopía es una advertencia de cómo puede ser el futuro de una sociedad si no transformamos o eliminamos sus tendencias negativas en el presente.

Lo primero que nos preguntamos es ¿qué es el tiempo?, particularmente ¿cómo podemos visualizar el futuro y desde dónde? Para Reinhart Koselleck,

[...] los modos más habituales en que los historiadores tratan el tiempo se agrupan en torno a dos polos. En uno de ellos el tiempo es representado linealmente, algo así como un hilo temporal, ya sea teleológicamente o con un futuro abierto. En el otro, el tiempo es pensado como algo recurrente y circular. Este modelo, que tamiza el retorno de lo mismo, suele apelar a los griegos, frente a los cuales judíos y cristianos habrían desarrollado el modelo lineal... (Koselleck, 2001:35).

Koselleck analizando los conceptos *historia* y *tiempo*, afirma que toda la historia tiene que ver con el tiempo presente. Encuentra dos respuestas sobre lo que es en sí el presente:

1. El presente puede indicar aquel punto de intersección en el que el futuro se convierte en pasado, la intersección de tres dimensiones del tiempo, donde el presente está condenado a la desaparición. Sería entonces un punto cero sobre un eje temporal imaginario. El hombre es siempre pasado en la medida en que no tiene un futuro ante sí.
2. El futuro todavía no es y el pasado ya no es. Sólo hay futuro como futuro presente y pasado como pasado presente. Las tres dimensiones del tiempo se anudan en el presente de la existencia humana “[...] El llamado ser del futuro o del pasado no son otra cosa que su presente, en el que se presenta” (Koselleck, 2001:116-117).

En cada momento histórico las diversas instituciones nos constituyen como sujetos y propician un imaginario social específico. Conforman al presente como el punto de intersección donde se unen el pasado y el futuro. Mediante la acción creativa cuestionamos los diversos valores, representaciones y discursos de las instituciones que nos dan identidad como sujetos y como sociedad.

La capacidad de observar el presente para conjeturar futuros, todos los posibles e imposibles, es la que nos permite dilucidar qué nos gustaría continuar o cambiar de la sociedad en la cual vivimos. H.G. Wells define el futuro como “un paisaje imaginario visto desde la lejanía” (Heilbroner, 1996:15).

La distopía es la propuesta de una sociedad futura, construida a partir del presente desde el cual se le imagina. Es una proyección interpretada con los conocimientos y emociones contemporáneos, y surge de un imaginario social instituido. Por ejemplo, cuando Julio Verne narra cómo un científico llega a Marte y un marciano lo invita a tomar el té a su casa y le presenta a su esposa que solícita los atiende, Verne proyecta en Marte lo que ocurre en su cotidianidad: la pareja monogámica, donde el hombre es un científico y la esposa cuida a los niños y sirve al marido.

Al construir la distopía partimos de un conocimiento previo de las instituciones que nos constituyen y que constituimos: la familia, la escuela, la iglesia, el trabajo. Imaginamos qué pasaría si un maestro autoritario llegara a rector o si

un diputado llegara a presidente, o si se terminaran los yacimientos de petróleo, o si las computadoras tomaran el control de la sociedad. Por lo cual, cuando analizamos una distopía no podemos sacar conclusiones de cómo será el futuro, pero sí podemos hacer algunas afirmaciones de cómo era el presente cuando se imaginó esa sociedad futura.

El concepto *Utopía* se ha analizado como paralelo al de ideología. Ricœur (2006), en su ensayo *Ideología y Utopía*, destaca que autores como Mannheim, Fourier, Saint-Simon o Engels, hicieron suya tal apreciación, aunque cabría señalar que este último critica duramente a los utópicos, anteponiendo el socialismo a la utopía. Siguiendo a Ricœur, al hacer un recorrido histórico de la “mentalidad utópica” y sus diferencias con la ideología, afirma que comparten su carácter de “ecos” o “reflejos precientíficos” opuestos al discurso de la ciencia, y que ambas ocultan los intereses de una clase.

Para Ricœur, la utopía es un género de ficción literaria que suscita una especie de complicidad inclinada a aceptarse como una hipótesis plausible. “Puede ser parte de la estrategia literaria de la utopía aspirar a persuadir al lector por los medios retóricos de la ficción...” (Ricœur, 2006:290). En las utopías permanecen y se repiten temas como la familia, la propiedad, el consumo, la organización social, la política y la religión.

Tratemos de entender primero lo que plantea el libro *Utopía* escrito por Tomás Moro (2006) y publicado por primera vez en 1516. En él se asienta que el prefijo *U* que antecede a *Topía* del griego *topos* (lugar) puede interpretarse como partícula negativa y también como contradirección de *Eu* (buen), lo cual equivale a decir que la república óptima es admirable y hasta deseable, pero, dado que no queda en ninguna parte, hay que admitir que es inhallable o irrealizable (Moro, 2006:XVIII).

Para Moro, Utopía es una isla donde todo es armónico. Los *utopienses* cultivan el espíritu, desarrollan las artes y realizan un trabajo productivo para su comunidad. Sin embargo, en la estructura social de esta isla, el autor no puede salirse del sentido común de la época: por supuesto, sus habitantes son cristianos, monógamos y existen siervos y esclavos. El planteamiento de Tomás Moro trata de resolver, desde su horizonte, cómo podría vivirse un humanismo cristiano en un nuevo mundo.

A la par de *Utopía*, *La imaginaria ciudad del sol* de Tommaso Campanella (1996), y *Nueva Atlántida* de Francis Bacon (1996), plantean cómo sería una

sociedad si no hubiera propiedad privada, si las relaciones sociales fueran equitativas y justas. A partir de entonces encontramos diversos autores que toman el concepto de utopía, por ejemplo Engels (1974) en *Del socialismo utópico al socialismo científico*. En él afirma que los utópicos no se basan en la evolución de las contradicciones, sino en el planteamiento de una sociedad perfecta sin pasado y sin futuro, simplemente fuera de la historia. Los utópicos, insiste Engels, no ven al proletariado como la clase liberadora sino que siguen pensando en la burguesía.

La palabra distopía es el antónimo de utopía. La palabra utopía significa etimológicamente *no lugar*; es una ficción de una sociedad inexistente; por su parte, distopía significa *lo no deseable*. En la ciencia ficción narra las aventuras de un héroe que intenta crear conciencia sobre cierto problema o limitación de las instituciones presentes proyectadas hacia un futuro no deseado. Heilbroner (1996) sintetiza la preocupación central sobre el futuro de la ciencia y tecnología en dos vertientes interpretativas:

- a) Utilizar la tecnología para crear armas o productos industriales que amenazarán a la existencia en sí misma o que producirán interferencias con la naturaleza por sus posibles consecuencias: clonación de genios o modelado químico de la personalidad.
- b) Formas de la tecnología que modifiquen la vida cotidiana de tal manera que empobrezcan la calidad de vida de los sujetos en la sociedad, por ejemplo, el desempleo y el aislamiento que pueden causar las nuevas tecnologías (Heilbroner, 1996:112-119).

Otro punto de vista sobre el futuro lo plantea Susan Sontag (2007), quien afirma que el Apocalipsis ya pasó: fue con la bomba atómica y ya no podemos vivir con miedo sino sobrevivir con él. Para la autora, lo único que propone el futuro es el fin de la humanidad.

Ciencia ficción y distopías

Buscar una definición de los géneros cinematográficos hoy resulta ocioso, puesto que se dan combinaciones de todos los géneros permanentemente. Para Todorov (2011) los géneros son:

[...] género es la codificación de propiedades discursivas [o] unidades que pueden describirse desde dos puntos de vista diferentes, el de la observación empírica y el del análisis abstracto. En una sociedad se institucionaliza la recurrencia de ciertas propiedades discursivas, y los textos individuales son producidos y percibidos en relación con la norma que constituye esa codificación. Un género, literario o no, no es otra cosa que esa codificación de propiedades discursivas.¹

Existe una discusión muy amplia sobre qué son los géneros y si realmente existen. Podemos afirmar con Miranda (2011) que ver cine es un placer y que como espectadores buscamos ciertos códigos que nos hacen reconocer aquel discurso que nos gusta (Altman, 2000 y 2000a).

El género de ciencia ficción trata sobre la extrapolación científica y tecnológica, donde los relatos presentan el impacto producido por los avances científicos y tecnológicos, presentes o futuros, sobre la sociedad o los individuos. Durante todo el siglo XX este género experimentó un gran éxito literario y cinematográfico. Una definición posible de lo que es la ciencia ficción o ficción científica es la que surge a partir de la propuesta de los escritores Eduardo Gallego y Guillem Sánchez (2003) en el artículo *¿Qué es la ciencia-ficción?*:

La ciencia ficción es aquella narración imaginaria que contiene una idea que produce la transformación del escenario narrativo, hasta tal punto que deja de pertenecer a nuestra realidad empírica. Se pretende imaginar, con base en la ciencia racional, un escenario de lo que pasaría en el futuro.

Según los autores podemos afirmar tres factores clave para determinar lo que es la ciencia ficción:

1. Se trata de una narración imaginaria.
2. Contiene una idea que produce una transformación del escenario narrativo hasta tal punto que deja de pertenecer a nuestra realidad empírica.
3. Se pretende una racionalización de lo narrado, aunque sea meramente formal. No es necesario que la ciencia actualmente conocida permita que

¹ En internet: <http://www.upf.edu/materials/fhuma/oller/generes/tema1/lectures/todorov.pdf>, p. 6.

ocurra lo planteado; basta con decir que una ciencia que hemos imaginado lo permitiría.

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a que transforma el escenario narrativo basándose en la alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como una especulación racional (Gallego y Sánchez, 2003).

Las historias de ciencia ficción exploran lo desconocido, enmarcándolo en los efectos de la ciencia y la tecnología sobre la sociedad. Proviene del género literario. En esta investigación sobre las distopías en el cine, hemos encontrado 145 películas. Todas son una narración crítica que relata las aventuras de un héroe en una sociedad del futuro.

Podemos afirmar entonces que dentro de lo que conocemos como género de ciencia ficción encontramos las distopías cinematográficas. Destaca el movimiento cultural cyberpunk en el cual se ponen de manifiesto las distopías como tema central. A partir de la década de 1980 surgieron otros movimientos como: postcyberpunk, biopunk, space opera o steampunk que han enriquecido la visión del futuro en el cine.

CAPÍTULO II

Prospectiva y distopías

La prospectiva

Hasta ahora hemos hablado de imaginar una sociedad futura desde el presente, para lo cual visualizamos posibles escenarios. Para asegurar un análisis más riguroso, tomamos categorías con las que posteriormente abordaremos las diversas distopías en la ciencia ficción.

Prospectiva. Berger (2009) sintetiza las diversas corrientes que han estudiado la prospectiva tomándola como una herramienta para estudiar el futuro, comprenderlo y poder influir sobre el mismo; también se le define como: *a.* Conjunto de investigaciones concernientes a la evolución futura de la humanidad, permitiendo sustraer los elementos de predicción, *b.* Análisis de condiciones de posibilidad de una previsión o abanico de previsiones y de las significaciones que les son atribuidas y *c.* Estudio de las causas que determinan la evolución de fenómenos contemporáneos y que permiten la previsión a mediano y largo plazo. Por último, se le asume como la posibilidad de juzgar hoy en día lo que somos a partir del futuro (Berger, 2009:1-7).

La prospectiva nos ayuda a reflexionar sobre fenómenos que posiblemente sucederán; puede prepararnos para todo tipo de acontecimientos. Se dice “si esto continúa así, puede producirse esto o lo otro”. De esta manera, nos prepara para reaccionar ante diversas circunstancias, de entre las cuales se producirá sólo una. La prospectiva imagina varios futuros problemáticos que pueden suceder, y propone rutas de acción sobre lo que se debería hacer según el caso.

La trayectoria de la prospectiva va del futuro hacia el presente, del porvenir al ahora. Es primero un acto imaginativo y de creación, luego una toma de conciencia y una reflexión sobre el contexto actual, y por último, un proceso de articulación

y convergencia de las expectativas, deseos, intereses y capacidades de la sociedad para alcanzar el porvenir que se considera deseable. El futuro es un concepto mental, una construcción social.

Berger en un extenso artículo titulado “La actitud prospectiva”, publicado en 1954, y traducido por Eduardo Hernández González para la *Revista Universidad de Guadalajara* en 2009 (Berger, 2009:1-7), resume qué es y cuáles son los fundamentos de la prospectiva:

El sentido del término “prospectiva” es evidente y está formado de la misma manera que el de “retrospectiva”; ambos se oponen en la medida en que el primero expresa que miramos hacia delante y no hacia atrás. Un estudio retrospectivo se dirige hacia el pasado y el prospectivo hacia el futuro. Estos dos adjetivos no son perfectamente simétricos en cuanto a su significado, pero sí en su forma, porque tendemos de manera habitual a representarnos el tiempo como una línea en la que el pasado y el futuro corresponden a las dos direcciones posibles. En realidad, el ayer y el mañana son heterogéneos. En cuanto al primero, sólo podemos visualizarlo porque ya no hay nada que podamos hacer, mientras que el mañana significa proyectos cuyas posibilidades están abiertas (Berger, 2009:2).

Cuando reflexionamos sobre la importancia que tiene para los humanos el porvenir y lo que depara, no podemos dejar de sorprendernos al observar el escaso lugar que ocupan los temas del tiempo en el interés de los filósofos y los escritores. Hay un sinnúmero de páginas en las que los términos pasado y futuro no aparecen o al menos, no lo hacen como conceptos centrales de la discusión. Posiblemente, hacía falta que el hombre desarrollara su poder tal y como lo ha hecho hasta ahora para entender que el futuro no es un misterio absoluto, ni una fatalidad inexorable. “Bergson había comprendido bien que el incremento de nuestro poder sobre la naturaleza ¿es susceptible de modificar nuestra concepción en tiempo?” (Berger, 2009:5).

La característica principal de la actitud prospectiva consiste sin duda en la intensidad con la cual nuestra atención es atraída hacia el futuro. Podemos estar tentados a creer que lo que hay en él es por completo obvio, pero nada es menos cierto. Como lo dijo Paul Valéry “entramos en el futuro retrocediendo”, porque el mañana prolonga el hoy, tendemos a creer que será igual. El estudio del futuro no ha comenzado de manera sistemática. Sin embargo, ciertas firmas reconocidas han abierto, desde hace algunos años y al margen de sus servicios

de previsión, “los departamentos del futuro” u “oficinas de hipótesis” dedicadas a la elaboración racional de los posibles rumbos que podría tomar el mundo en el mañana. El cambio como tal comienza a atraer la atención. De manera un poco incierta y con las imprecisiones del vocabulario que son inevitables en toda nueva investigación, Ronald Lippitt, Jeanne Watson y Bruce Westley estudian “la dinámica del cambio” cuando éste es buscado y preparado por el hombre.

La actitud prospectiva no sólo nos orienta al futuro, también nos hace ver a lo lejos, hacia una época en la que las causas producen efectos a una velocidad creciente. No es posible considerar simplemente los resultados inmediatos de lo que está ocurriendo. Nuestra civilización es comparable a un auto que corre cada vez más rápido sobre una ruta desconocida al anochecer. Se necesita que las luces puedan ver cada vez más lejos para evitar la catástrofe. La prospectiva es en esencia el estudio del futuro lejano.

La experiencia nos ha mostrado que los intentos de la prospectiva no son ociosos y que sus resultados no carecen de interés. Berger cuenta que un industrial atraído por algunas de las ideas en torno a la prospectiva, reunió un día a los seis directores de sus diferentes servicios y les solicitó la elaboración de un reporte sobre lo que podría ocurrir en cada una de sus áreas dentro de los próximos 25 años. Al inicio se sorprendieron de tener que hacer un trabajo tan curioso, después se mostraron reticentes y escépticos. Para no contrariar al patrón accedieron a realizarlo y prepararon los reportes. Algunos de éstos resultaron de gran valor; lo más destacable fue que resultaron tanto convincentes como originales. Lo que decían era evidente y nuevo a la vez, simplemente no lo habían pensado; en el futuro como en el presente hay más cosas que “ver” de lo que suponemos; entonces lo que falta es que queramos verlas (Berger, 2009:1-7).

Por otra parte, en las relaciones humanas cada acción es sintética e integra en sí todos los elementos anteriores. Esto es mayormente cierto cuando se trata de visiones futuras vividas en un mundo cada vez más interdependiente. Las extrapolaciones lineales, que dan la apariencia de rigor científico a nuestros razonamientos, son peligrosas si olvidamos que son abstractas. Los procedimientos utilizados con más frecuencia para sugerir o justificar las decisiones entran en una de las siguientes categorías: la acción planeada supone un precedente, se apoya en una analogía o en una extrapolación.

No obstante, en un mundo acelerado este hábito ve limitado su dominio legítimo de manera singular. El precedente sólo es válido ahí donde todo se repite.

La analogía sólo se justifica en un universo estable donde las causas profundas se encuentran ligadas a las formas exteriores fácilmente reconocibles. Cuando las transformaciones son pocas o muy progresivas, los mismos conjuntos complejos se mantienen por largo tiempo y las sorpresas no son tan temibles. Pero cuando todo cambia rápido, estos conjuntos se desagregan. Con respecto a la extrapolación, se conforma con prolongar la tendencia actual que no es más que el resultado de las causas profundas. Creer que todo va a continuar, sin la seguridad de que las mismas causas seguirán operando, es un acto de fe gratuito.

Paul Valéry deploraba que no se planteara la pregunta esencial: ¿qué queremos y qué debemos querer?, esto implica una decisión, tomar una posición en el partido. Se trata de representar al hombre de nuestro tiempo y establecer desde un principio el medio donde probablemente vivirá. “La prospectiva es atenta a las causas. De este modo nos libera del fatalismo” (Berger, 2009:6).

Rafael Castro Lluriá (1990) en su artículo “Prospectiva y escenarios” nos ofrece un ejemplo concreto de cómo realizar un estudio prospectivo sobre la educación y los medios de comunicación. Plantea categorías de análisis que pueden ser utilizadas para descifrar las preocupaciones de una sociedad que dibuja un escenario distópico.

La prospectiva, a diferencia de la adivinación o la profecía, no busca llegar a establecer la verdad sobre el futuro. Pretende, más bien, imaginar el futuro —o los futuros— a partir del conocimiento riguroso de la actualidad con el fin de tomar decisiones en el presente (...) De lo que se trata, pues, al hacer prospectiva, es de describir el momento actual de un hecho o fenómeno determinado (construcción de la base); identificar sus elementos en términos de su posible evolución futura (tendencias pesadas y hechos portadores de futuro); proyectar en el tiempo el conjunto y trazar imágenes vívidas de esos futuros (escenarios)” (Castro, 1990:1).

Propone las categorías:

1. *Tendencias pesadas* (TP). Fenómeno o elemento que siendo percibido como importante en la actualidad con respecto al problema planteado, tiende a mantener o incrementar su importancia en el horizonte de estudio.
2. *Hecho portador de futuro* (HPF). Factores de cambio, apenas perceptibles en la actualidad, pero que serán las TP del mañana.

3. *Actores*. Sujetos que desempeñan un rol de importancia en el sistema a partir de proyectos que controlan en mayor o menor medida.
4. *Estrategia*. Conjunto de tácticas, decisiones o condiciones que determinan para cada actor las acciones a realizar en cada eventualidad posible en relación con el proyecto.
5. *Escenario*. Conjunto formado por la descripción de una situación futura y del trayecto de eventos que permiten pasar de la situación de origen a la situación futura (Castro, 1990:2-14).

La prospectiva es una proyección a futuro con determinados parámetros o tendencias verificables en la realidad actual; el ejemplo perfecto está en la película *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*), analizada por los investigadores sociales en torno a la creciente demografía humana. Proyectando hacia el futuro los índices actuales de natalidad y mortalidad, se ha señalado que hacia mediados del siglo XXI la población humana mundial habrá alcanzado su máximo absoluto, cercano a los diez mil millones de habitantes. A partir de ahí, se infiere una meseta y un paulatino descenso de la población, hasta alcanzar un equilibrio de, tal vez, unos ocho mil millones de habitantes.

Tanto la distopía como la prospectiva tienen un campo de acción común: un futuro a partir de los datos del presente; también, la misma limitación esencial: la calidad y cantidad de los datos. El artista distópico utiliza la imaginación para proyectar sus pesadillas en el tiempo. El investigador prospectivo emplea el cálculo numérico para hacer más o menos lo mismo. Generalmente, las distopías surgen a partir de prospectivas previamente elaboradas.

Goin (2006) finaliza su artículo con preguntas que nos parecen especialmente relevantes y que aquí intentamos responder:

1. ¿Las distopías pueden igualarse a la prospectiva? No, en tanto no se basan en datos duros sino en miedos de una sociedad determinada en un momento histórico específico.
2. ¿Las distopías del cine anticipan el futuro? Algunas veces sí y otras no, por ejemplo al filmarse *Cuando el destino nos alcance* nadie supuso que mediante campañas mediáticas y el descubrimiento de la pastilla anticonceptiva los promedios de reproducción humana bajarían radicalmente.

Ciertos acontecimientos nos revelan que la realidad supera muchas veces a la imaginación, por ejemplo, el descubrimiento del genoma humano o la creación de clones. Pero ¿cuál es el trasfondo en el que un artista produce una visión distópica del mundo? Para Goin es de carácter moral. Aquí sostenemos, como hemos explicado al principio de este trabajo, que el cine es una institución social que toma como su materia prima a los sujetos; para nosotros, en su trasfondo, la distopía hace una denuncia por parte del director o del grupo de producción “de ciertas circunstancias en su momento histórico, proyectando hacia el futuro los miedos de una época” (Goin, 2006).

Recorrido, distopías cinematográficas y prospectiva

Origen y desarrollo

Tomaremos aquí a la distopía dentro de la ciencia ficción que se ha transformado a través del tiempo, sintetizando los miedos y preocupaciones del momento histórico de la producción fílmica que destacamos aquí como TP. Cabe señalar que cuando analizamos cada una de las distopías en el cine no encontramos HPF, una razón podría ser que el discurso cinematográfico, no se sale del imaginario social instituido, puesto que no rompe con el sentido común de la época.

El objetivo en este apartado es dar una visión general del tránsito de las distopías dentro del género de ciencia ficción señalando cuáles son las TP en cada relato. Nos pareció importante indicar la calificación de las películas mencionadas en la lista de las 50 mejores distopías de todos los tiempos (*Top 50 Dystopian Movies of All Time*) elaborada por Snarkerati (2007), quien tomó la calificación promedio de Internet Movie Database (IMDB) y de Rotten Tomatoes (RT). En IMDB los usuarios calificaron del 1 al 10 las cien distopías del cine mundial y en RT se tomaron las calificaciones de críticos del cine; el promedio de ambos dio por resultado esta lista, de la cual el mismo Snarkerati reconoce el error de no haber incluido *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (en el Anexo incluimos la lista de películas distópicas clasificadas por año).

Metrópolis (1927) fue la primera distopía cinematográfica, definió una visión de la ciudad del futuro. Dirigida por Fritz Lang en Alemania, es calificada por

Snarkerati¹ como la más popular en la lista de las 50 mejores distopías en el cine. Proyecta la preocupación de su época sobre la población, el autoritarismo, la desigualdad social y la mecanización. En un futuro imaginario, *Metrópolis* es una gigantesca orbe de más de 60 millones de personas, diseñada y administrada con mano de hierro por John Fredersen. La sociedad se encuentra dividida en dos clases: la alta, que vive en la superficie y que goza de todas las comodidades, y la obrera, que reside en las capas subterráneas de *Metrópolis* y trabaja incansablemente operando las máquinas que dan vida a la gran ciudad.

Metrópolis es más que una cinta futurista con impresionantes decorados *Art Déco*. Representa una síntesis de la propuesta expresionista que colocó al cine alemán a la vanguardia de la producción cinematográfica en la década de 1920, incorpora una propuesta estética subversiva, opuesta al naturalismo imperante en el cine estadounidense.

El expresionismo había rendido frutos en la pintura, la literatura, el teatro y la danza antes de incorporarse al cine con *El gabinete del doctor Caligari* (1919) de Robert Wiene. Los cineastas de la corriente estética expresionista buscaban



Metrópolis (Fritz Lang, Alemania, 1927).

¹ En internet: <http://snarkerati.com/movie-news/the-top-50-dystopian-movies-of-all-time/> September 28th, 2007, 30 de abril de 2009.

la imagen subjetiva que descubría lo oculto tras la realidad aparente. Para lograrlo, entre otros recursos, se valieron de la distorsión óptica por medio de la iluminación, escenografía, mímica exagerada, el maquillaje y vestuario estilizado, entre otros recursos. *Metrópolis* fue concebida como una gran producción de 205 minutos. Con un rodaje de dos años y un presupuesto de más de cinco millones de marcos de la época, el filme se convirtió en el más caro de su tiempo y llevó a la ruina a la poderosa compañía productora estatal.²

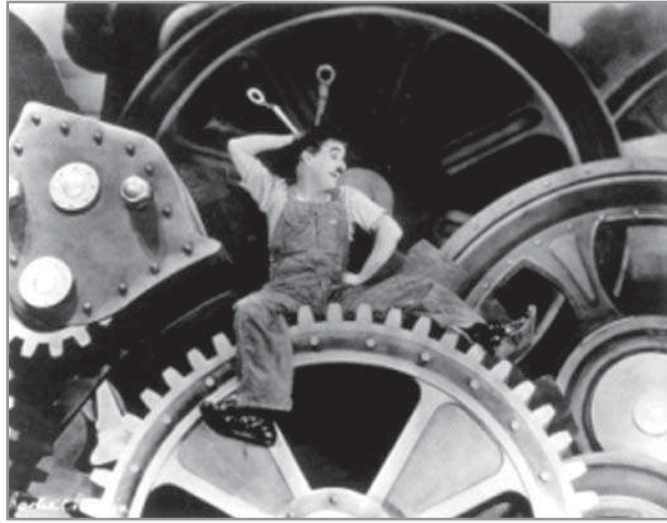
Metrópolis pone las bases para muchas películas posteriores. Plantea como Tendencias pesadas:

1. Gobierno autoritario que no toma las necesidades de los trabajadores y sólo apoya a la clase hegemónica.
2. Sociedad dividida en dos clases sociales donde el proletariado vive en el subsuelo.
3. La ciencia y la tecnología son usadas para la explotación y para mantener esclavizado al pueblo.
4. En el relato se utiliza a los robots para sustituir y manejar a la clase trabajadora.

Con la aparición de la revista *Astounding Science Fiction* en 1930 se dieron a conocer los grandes autores como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Robert A. Heinlein, Karel Èapek, Aldous Huxley, C.S. Lewis. En la ciencia ficción, la película *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (1936) última en la que aparece el inolvidable personaje de Charlot, aborda el problema de la enajenación en el trabajo.

La Gran Depresión de 1929 en Estados Unidos representó una profunda crisis del capitalismo: cierre de empresas, hambre, desempleo, suicidios, desigualdad, llevó a un desánimo generalizado, siete años después Chaplin centra su atención en la deshumanización en el trabajo, el fordismo, el trabajo en serie que impide que el trabajador observe la mercancía terminada. Vemos a Charlot en una cadena de producción apretando tuercas de forma mecánica mientras es grabado por una cámara permanentemente.

² En internet: http://cinema16.mty.itesm.mx/historia_del_cine/comentarios/metropolis.htm, 10 de febrero de 2007.



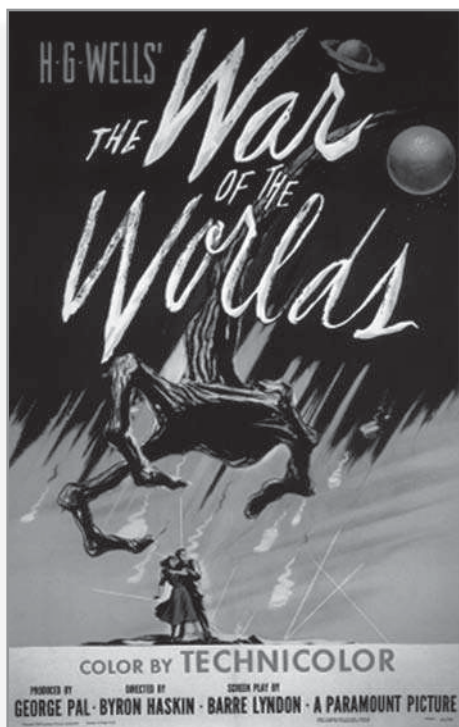
Tiempos modernos (Charles Chaplin, Estados Unidos, 1936).

Tiempos modernos es una metáfora donde Charlot pierde la razón a partir de un trabajo enajenante e inhumano, tras estar involucrado en diferentes situaciones como caer en la cárcel y participar en manifestaciones populares, se ve en la calle, con su gran amor, desempleado y pobre. Charlot representa al pueblo y la falta de esperanza. Como TP plantea la enajenación en el trabajo, en la sociedad industrial, la mecanización en el proceso productivo que deja al trabajador inerte frente a la cadena productiva siendo su única alternativa el desempleo.

Durante las décadas de 1940 y 1950 tanto en el cine como en la literatura el género de ciencia ficción adquirió mucha popularidad por el interés del público sobre los viajes espaciales y las nuevas tecnologías, casi todas estas películas eran realizadas con muy bajo presupuesto.

Esta época se caracterizó por la depresión de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría, las preocupaciones evolucionaron y las preguntas fueron: ¿hacia dónde va la sociedad?, ¿es el progreso sinónimo de felicidad y bienestar individual o social?

Con la temática del temor a la llegada y dominación de extraterrestres, en 1953 el director Byron Haskin fue contratado por el productor George Pal, para la realización de *La guerra de los mundos* (*War of the worlds*). Calificada con



La guerra de los mundos (Byron Haskin, Estados Unidos, 1953).

el número 31 en la lista de Snarkerati en 2007.

Esta cinta retoma elementos tanto del guión del programa de radio de Orson Welles, como de la obra del novelista H.G. Wells. La acción de la historia, que en la novela transcurre en la Gran Bretaña, fue trasladada a los Estados Unidos de la década de 1950. La obra de Wells es una crítica social, plantea que nada, ni siquiera el arma definitiva de la época: la bomba de hidrógeno, puede detener a los inva-

sores del espacio. El elemento religioso se hace patente desde el principio de la película, lo representa el personaje del sacerdote que sacrifica su vida intentando comunicarse con los seres de otro mundo.

El desenlace de *La guerra de los mundos* ocurre cuando las poderosas máquinas de guerra marcianas se estrellan una tras otra al morir sus tripulantes, víctimas de la acción de los gérmenes y bacterias de nuestra atmósfera, a las que nosotros somos inmunes. La solemne voz en *off* del narrador (sir Cedric Hardwicke en el original en inglés) informa que la humanidad ha sido salvada gracias a los seres más pequeños que dios ha puesto sobre la Tierra.³

³ En internet: www.peliculasyseries.com/.../war-of-the-worlds y <http://www.ciencia-ficcion.com/pelis/index.html>, 14 de marzo de 2009.

En plena Guerra Fría esta distopía es una metáfora que toma a los extraterrestres como el *otro*. Lo diferente que llega para terminar con el mundo conocido, si en la novela Wells plantea una crítica al colonialismo europeo, en el cine se retoma como el miedo a una invasión capaz de destruir el mundo capitalista. Como TP encontramos la inutilidad de la guerra armamentista en el supuesto que no serán las armas las que puedan vencer al invasor sino la unión y la solidaridad social.

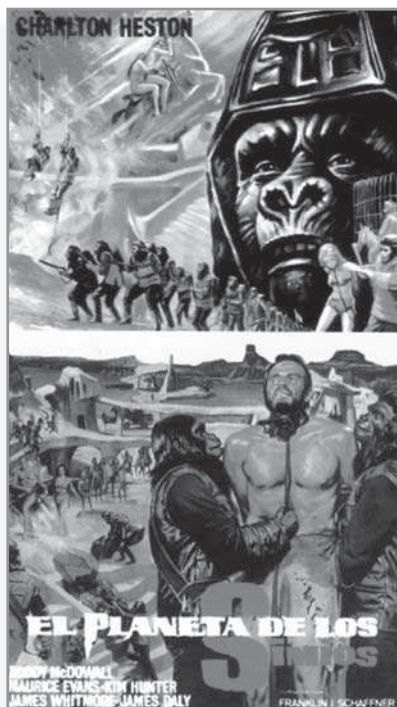
En 1956 el Reino Unido produce *1984*. Basada en la novela del mismo nombre donde George Orwell narra cómo la ciudad de Londres es regida por el partido totalitario del Gran Hermano. Se dice que *1984* se produjo por instancia de la Agencia Central de Inteligencia (CIA), es sin lugar a duda una distopía que refleja el miedo de la sociedad estadounidense al mundo socialista.

Winston Smith trabaja como rectificador de información en los archivos del Ministerio de la Verdad. Su vida será seriamente amenazada cuando empieza a tomar conciencia de que sus pensamientos no son tan ortodoxos como los que el Partido exige, y de que se está enamorando de Julia, una joven del departamento de novelas afiliada a la Liga Antisexo. Ambos saben que tendrán que pagar un alto precio por sus crímenes, que no tienen escapatoria.⁴

⁴ En internet: http://www.adictosalcine.com/ver_pelicula.phtml?cod=33306, 18 de octubre de 2009.



1984 (Michael Anderson, Reino Unido, 1956).



El planeta de los simios (Franklin J. Schaffner, Estados Unidos, 1968).

Una sociedad permanentemente vigilada por el Gran Hermano, con la intención de hacer una crítica a los gobiernos socialistas, con grandes pantallas que proyectan las órdenes del Dictador. La TP de esta película es, sin lugar a dudas, la libertad individual frente al autoritarismo del Estado. Esta tendencia es una preocupación central del discurso cinematográfico que se repetirá una y otra vez en diferentes historias y de diversas maneras.

En 1968 fue realizado *El planeta de los simios*, filme clásico que explora el miedo

a que los animales puedan controlar a la especie humana. Calificadas con el número 22 de la lista de Snarkerati (2007), *Planet of the Apes*, I, II y III, parten de un mismo supuesto: los simios toman el mando de la civilización a partir del dominio de la palabra y después de una prolongada guerra de exterminio a la que pocos humanos sobreviven.

En la sociedad simio sobreviven rasgos y connotaciones metafóricas de la humana: los chimpancés son científicos, intelectuales capaces de guiarse por la compasión, mientras el poder y la política son atributo de gorilas y orangutanes. Es una sociedad cerrada que pelea para no perder su *status quo*, algo que puede quebrarse por la aparición de un humano parlante, capturado junto con otros que llegan al planeta en una nave espacial. Taylor es un hombre desconfiado y renegado de la humanidad. Su vana esperanza de encontrar seres superiores al hombre en otros mundos se despedaza al aterrizar en un planeta dominado

por simios, donde él es tratado como un animal expuesto en una especie de juicio unilateral por una sociedad religiosa que tolera a los científicos como un mal necesario, siempre y cuando sus descubrimientos no puedan minar los cimientos del poder que les brindan su absolutismo religioso y político. El juicio de Taylor no difiere mucho de alguna escena típica de la inquisición. Y esto resulta patente cuando Taylor pregunta al Dr. Zaius: “¿por qué me teme y por qué me odia?”, a lo cual Zaius responde que representa una amenaza y por lo tanto deberá ser aniquilado, lobotomizado como sucedió con uno de sus compañeros astronautas.

La película representa una crítica social en el convulsionado mundo de 1968. Implica que de seguir las cosas como van, la humanidad sólo llegará a su propio fin, a un irremediable Apocalipsis. En la escena del juicio a Taylor se plantea también una defensa a los derechos humanos y una revisión a la discriminación y racismo de la sociedad estadounidense.

El planeta de los simios funciona por el excelente maquillaje de John Chambers, las indiscutibles interpretaciones de Heston, McDowell y Hunter, la prolija dirección de Schaffner, la música alienígena de Goldsmith, pero fundamentalmente por el impactante final. Esa escena de por sí sola es un clásico del cine.⁵

Ópera espacial

Las historias de ópera espacial (*Space Opera*), suelen estar situadas en el espacio exterior o en un planeta ficticio. Para evitar que se tornen aburridas, los personajes casi siempre son capaces de viajar distancias ilimitadas en muy poco tiempo y sus naves no se ven afectadas por complicaciones como la necesidad de desacelerar antes de detener un vehículo que ha viajado a velocidades mucho mayores a la de la luz, o la necesidad de una fuente de poder capaz de darle energía a una nave que puede desarrollar tales velocidades (aparte de la energía necesaria para otras funciones características de esas naves, como un sistema de armamento). Los planetas que aparecen en historias de ópera espacial a menudo son capaces de sostener el funcionamiento del organismo humano, y están poblados por seres

⁵ En internet: <http://www.sssm.com.ar/arlequin/planeta-simios-68.html>, 20 de marzo de 2007.



2001: una odisea en el espacio (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1968).

exóticos. Es común encontrar civilizaciones alienígenas similares a algunas civilizaciones antiguas de la Tierra, como la egipcia, griega o vikinga, pero adornadas con algunos rasgos futuristas. Estas civilizaciones extraterrestres casi siempre están formadas por seres antropomórficos o por humanos de aspecto extraño, que son capaces de hablar el idioma de los protagonistas. Algunos dispositivos típicos encontrados en estas historias son las pistolas de rayos, los vehículos voladores o naves para un tripulante y los androides.⁶

2001: una odisea en el espacio (*2001: A Space Odyssey*, 1968, Stanley Kubrick), es una película de ciencia ficción de culto por excelencia en la historia del cine. Narra la historia de la humanidad, en diversos estadios del pasado y del futuro. Hace millones de años, en los albores del nacimiento del *homo sapiens*, unos simios descubren un monolito que les lleva a un estadio de inteligencia superior. Millones de años después, otro monolito vuelve a aparecer enterrado en una luna, lo que provoca el interés de los científicos humanos. Por último, HAL 9000, una máquina de inteligencia artificial, es la encargada de todos los sistemas de una nave espacial tripulada durante una misión de la Administración Nacional para la Aeronáutica y el Espacio (NASA), estadounidense. Mostrará un futuro

⁶ En internet: http://orbita.starmedia.com/~conde_vargas/spopera.html, 18 de octubre de 2009.

absolutamente robotizado, mecanizado, frío. Los seres vivos, a excepción del hombre, han desaparecido de la Tierra. Sólo se mantienen algunas muestras en una especie de viveros espaciales a cargo de una compañía aérea.⁷

Es importante señalar que la música es fundamental en esta película. Kubrick tenía en la cabeza la música de Messiaen, Richard Strauss, Johann Strauss... Y se imaginó una obra cósmica, futurista, espacial: la primera *Space-Opera* de la historia del cine. Y en función de ese proyecto Arthur C. Clarke escribió un guión, después escribiría una novela con el mismo título. Kubrick, no se sabe si por exigencias de la productora o por fidelidad a sus antiguos colaboradores, pidió al compositor Alex North que escribiera una partitura inspirada en las obras de *Gaianne*, *Así habló Zaratustra* o *El danubio azul*. Y aunque North hizo un gran trabajo, a la altura de lo que se le exigía, no era comparable con las piezas legendarias y fue rehusada su banda sonora para el proyecto.

Odisea 2001 contribuiría a popularizar la música clásica gracias a Kubrick. Otro aspecto a destacar son los efectos especiales, donde por primera vez se consiguió el efecto de gravedad cero con una verosimilitud extraordinaria para la época. El diseño de producción es otro de sus aspectos legendarios: la estación orbital, la base lunar, los vehículos espaciales, el ojo del ordenador HAL 9000, en el que se ha inspirado la carátula del programa televisivo español *Gran Hermano*. Y después están los hipnóticos movimientos de cámara de Kubrick que ofrecen al espectador una nueva dimensión de la realidad que contempla. ¿La trama? Es lo de menos, en cuanto que no se sabe exactamente de lo que va y qué demonios pinta un monolito en todo el asunto, de dónde viene y cuáles son las consecuencias de su aparición. En torno a ese monolito es donde los críticos, los cinéfilos y los amantes de la ciencia ficción han montado mil y una especulaciones. Una obra maestra con todo y..., a pesar de todo.⁸

⁷ En internet <http://www.filmaffinity.com/es/film171099.html> y www.euros.net/2001, 18 de octubre de 2000.

⁸ En internet: <http://www.imdb.es/title/tt0062622/>, 12 de octubre de 2009.

El cyberpunk

El cyberpunk se originó en la ciencia ficción a comienzos de la década de 1980 como movimiento posmoderno; cuando las computadoras y la aparición de las primeras redes informáticas globales dispararon la imaginación de jóvenes autores, convencidos de que tales prodigios producirían transformaciones radicales en la sociedad. Este germen se cristalizó principalmente a partir del llamado movimiento cyberpunk, un término que aglutinaba una visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo salvaje con un ideario punk rebelde y subversivo, frecuentemente anarquista. Una nueva generación de escritores surgió bajo esta etiqueta, encabezados por William Gibson y Bruce Sterling.⁹

El cyberpunk es conocido por su enfoque de “alta tecnología y bajo nivel de vida”. Tomó su nombre de la combinación de cibernética y punk. Mezcla la ciencia avanzada, como la tecnología y la cibernética, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. Es, ante todo, un movimiento contracultural. Como tal, tiene su origen en una tradición libertaria y una profunda desconfianza en el uso de las nuevas tecnologías que, si bien proporcionan mayores niveles de comodidad y progreso, también pueden alienar al individuo y controlarlo.

Este movimiento ha determinado el modo de ver los futuros distópicos expuestos en el cine, modificando el imaginario social sobre las nuevas tecnologías y los diversos usos por parte de las corporaciones y el Estado para controlar a los sujetos, alertando a la sociedad de los peligros de sus actitudes y creaciones.

Además de posicionarse contra las implicaciones negativas de la ciencia y la tecnología, muestra situaciones que se producen en un escenario económico controlado por organizaciones cada vez más poderosas e influyentes, a la vez que alejadas de la ciudadanía. Se denuncia así una fractura social en la que los ricos y poderosos se valen de su dinero y poder para manipular a la sociedad mediante el control de la información. El centro Sony de Berlín es un buen ejemplo que refleja el alcance global de la corporación japonesa.

Algo a tener en cuenta al analizar el cyberpunk como corriente social es que sus autores no se posicionan contra algo que será, sino contra algo que es.¹⁰

⁹ En internet http://project.cyberpunk.ru/idb/manifesto_es.html, 19 de octubre de 2009.

¹⁰ En internet <http://necrolibro.dreamers.com/necro/cyber.html>, 19 de octubre de 2009.

Mucha acción de este movimiento ocurre dentro de grandes urbes. Paisajes artificiales y luces de la ciudad en la noche fueron unas de las primeras metáforas del género para el ciberespacio en *Neuromancer* de William Gibson.

Los personajes de esta corriente son seres marginados, alejados, solitarios, situados generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de información computarizada ubicua y la modificación invasiva del cuerpo humano.

El argumento de la escritura cyberpunk se centra a menudo en un conflicto entre *hacker*, inteligencias artificiales, y mega corporaciones, enmarcado en el planeta Tierra en un futuro cercano, en oposición al futuro lejano o panorama de encuentros galácticos en novelas como *La Fundación* de Isaac Asimov. Las visiones de este futuro suelen ser distopías posindustriales, pero están normalmente marcadas por un fomento cultural extraordinario y el uso de tecnologías en ámbitos nunca anticipados por sus creadores. La atmósfera del género en su mayoría hace eco en el cine negro y se utilizan a menudo técnicas de novelas policíacas (Moreno, 2003).

A partir de la década de 1980 las distopías cinematográficas pertenecen a este movimiento; en el cyberpunk como TP central encontramos el uso de las nuevas tecnologías frente a la libertad individual y su relación con las máquinas, sin embargo, como veremos, siguen coexistiendo otras preocupaciones.

La película *Blade Runner* (1982), que analizamos en el capítulo siguiente, adaptada del libro *Do androids dream of electric sheep?* (¿Sueñan los androides con



Blade Runner (Ridley Scott, Estados Unidos, 1982).



Terminator (James Cameron, Estados Unidos, 1984).

ovejas eléctricas? De Philip Kindred Dick, se ubica en una sociedad futura en la cual seres llamados *replicantes* son usados como esclavos en colonias del espacio y en la Tierra. Los *repli-*
cantes son presa de varios cazadores de recompensas, quienes se encargan de “retirarlos” o matarlos. Esta cinta cae más estrictamente dentro del género cyberpunk que de la novela. William Gibson revelaría después que al ver la película se sorprendió mucho de

cómo la apariencia era similar a su visión cuando estaba trabajando en *Neuromancer* (Gorostiza y Pérez, 2002).

Uno de los logros de *Blade Runner* es proporcionar una mirada a un futuro donde las máquinas poseen un sentido más verdadero del alma que muchos humanos. La premisa de la historia —el motín de los *replicantes*— plantea inquietantes preguntas: ¿pueden llegar las máquinas a pensar y a sentir por sí solas?, ¿qué pasaría si así sucediera?

Blade Runner establece la posibilidad de un mundo en donde los sentimientos se han transformado y las máquinas tratan de recuperarlos en su originalidad. En otro contexto, la novela y la película plantean la importancia de la conciencia histórica en la especie humana. Así, los recuerdos adquieren una dimensión enorme y se representan como la única manera de distinguir al ser humano del replicante (Gorostiza y Pérez, 2002).

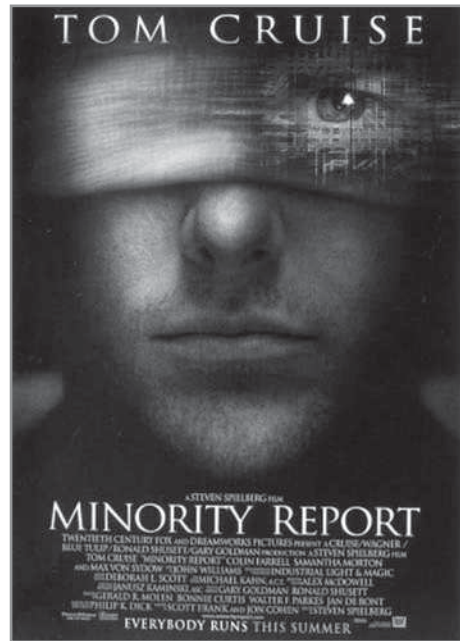
The Terminator dirigida por James Cameron y producida en 1984, nos encuadra en el año 2029. Después de devastar la tierra y esclavizar a la humanidad, las máquinas, gobernadas por Skynet, están a punto de perder la

guerra contra la resistencia humana, liderada por John Connor. Como alternativa, las máquinas mandan a Terminator (Arnold Schwarzenegger) al presente para evitar que el líder sea concebido.

El hombre, al sentirse dios, posibilitó que su creación: los *cyborgs*, dominaran el mundo; los humanos del 2029 viven en el subsuelo, de esa sociedad del futuro llega a la época actual un robot para evitar el nacimiento del futuro libertador de los humanos. Como TP, y representante del cyberpunk, tenemos el planteamiento de cómo las máquinas han tomado el control de la sociedad y los humanos serán esclavizados por su creación.

Varios de los trabajos de Philip Kindred Dick se han adaptado a la pantalla gigante, con elementos cyberpunk, llegando a ser típicamente dominantes. Otros filmes ejemplares son *Screamers* (1996), *Minority Report* (2002), *Paycheck* (2003) y *Una mirada a la oscuridad* (2006).

Minority Report dirigida por Steven Spielberg, Estados Unidos (2002), calificada con el número 9 por Snarkerati, nos sitúa en el año 2054, Washington, DC, ciudad que ha logrado erradicar los actos criminales. El futuro se puede predecir y los culpables son condenados antes de que cometan su delito. En el seno de la unidad de élite de Pre-Crimen, perteneciente al Departamento de Justicia, todas las pruebas para condenar a alguien (desde imágenes alusivas al



Minority Report (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002).



The Matrix (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999, 2003).

tiempo, al lugar y otros detalles) son vistas por los “Pre-Cogs”, tres seres psíquicos cuyas visiones sobre los asesinatos nunca han fallado.¹¹

El planteamiento de esta película es si el ser humano puede ejercer su libertad o el destino ya está escrito y no puede cambiarlo. Las nuevas tecnologías logran ver el futuro con claridad, se atrapa a los asesinos antes de cometer el crimen, y la cuestión es entonces sobre el libre albedrío, como TP tenemos que las máquinas

pueden ver el futuro pero la libertad humana no puede ser controlada por las máquinas.

Otra película de culto en el mismo ambiente futurista, *The Matrix* (1999), combina dos miedos: ser invadidos por seres extraterrestres y que las máquinas puedan apropiarse de nuestra estructura psíquica y robar lo que es nuestro. Calificada con el número 7 por Snarkerati, será analizada en el siguiente capítulo.

La trilogía de Matrix está compuesta por: *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) y *The Matrix Revolutions* (2003), escritas y dirigidas por los hermanos Wachowski, producción hollywoodense, nos presenta “una realidad” que sólo existe dentro del discurso cinematográfico, nos plantea dos preguntas centrales ¿qué es la realidad? y ¿cómo la conocemos? Inmersa en la filosofía del

¹¹ En internet: <http://www.estoes cine.com/sinopsis206.html>, 19 de octubre de 2009.

movimiento cyberpunk cuestiona el poder que puede tener la máquina y el poder que tiene la mente humana. *The Matrix*, de 1999, es analizada en detalle en los capítulos posteriores. Es desde luego un ícono del movimiento cyberpunk.

Postcyberpunk

El término *postcyberpunk* se usó por primera vez en 1991 describiendo la edición de bolsillo de la novela de Neal Stephenson *Snow Crash*. Lawrence Person argumentaba que el término debía aplicarse a un género emergente, que él procedía a identificar. En 1998 publicó un texto titulado *Notes Towards a Postcyberpunk Manifesto*, “Notas dirigidas a un manifiesto postcyberpunk”, en la revista *Nova Express*.¹²

Al año siguiente publicó el artículo en el popular sitio electrónico sobre tecnología Slashdot; identificaba el nacimiento del postcyberpunk como una evolución del género cyberpunk de la ciencia ficción popular de finales de la década de 1970 y gran parte de la de 1980.

El postcyberpunk nos presenta futuros cercanos más realistas que las historias del futuro lejano del estilo de las óperas espaciales. El interés se centra en los efectos sociales de la tecnología en la propia Tierra más que en el viaje espacial. Se dice que es distinto del cyberpunk en los siguientes aspectos:

- El cyberpunk generalmente trata con individualistas solitarios y alienados dentro de una distopía. El postcyberpunk, por el contrario, tiende a tratar con personajes más involucrados en su sociedad, que actúan para defender un orden social establecido o para crear una sociedad mejor.
- En el cyberpunk se enfatiza el efecto alienante de las nuevas tecnologías, mientras que en el postcyberpunk “la tecnología es sociedad”, incluye más tecnocracia y temas *ciberprep*.¹³

En 1993 se realiza *Ghost in the Shell* (*El fantasma en la máquina*) de Mamoru Oshii en Japón. Es uno de los *animés* más importantes de los últimos años,

¹² En internet: http://proyect.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html.

¹³ <http://jlflores.blogspot.com/2008/06/punk-por-apellido-de-verne-humankind.html>, 20 de octubre de 2009.



El fantasma en la máquina (Mamoru Oshii, Japón, 1993).

calificada con el número 17 en la lista de Snarkerati y referencia obligada para el cyberpunk que retoma ciertos elementos de *Blade Runner*: con el tiempo ha desarrollado un estatus de culto.

Ambientada en el siglo XXI, *Ghost in the Shell* narra las misiones de Motoko Kusanagi, la Mayor, a cargo de las operaciones encubiertas de la “Sección Policial de Seguridad Pública 9” o simplemente “Sección 9”, especializada en crímenes tecnológicos. Kusanagi es prácticamente una máquina, un *cyborg* que es la mezcla de elementos orgánicos y artificiales, capaz de realizar las hazañas sobrehumanas requeridas para ser eficiente en su labor.

Ghost in the Shell es una película particularmente compleja. Sigue, sin lugar a dudas, los lineamientos del cyberpunk en donde el cuerpo se fusiona con la tecnología y hay toda una generación de seres humanos mejorados artificialmente. Prácticamente no hay personaje en el filme que no posea algún tipo de implante. El enfoque del director Mamoru Oshii es particularmente frustrante sobre las historias adicionales que dan cuerpo al relato: hay tramas políticas, personajes que van y vienen, temas tecnológicos que por momentos aturden. Lo más original de *Ghost in the Shell* es la idea de un *software* que ha cobrado vida propia: el *Proyecto 2501*, nombre original del Gran Maestro de Marionetas, habiendo realizado tareas de espionaje para la Sección 6 comportándose como un virus, aprendiendo sobre la marcha, autoactualizándose: decide rebelarse y seguir su propio curso de acción.



Inteligencia artificial (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2001).

De esta manera, el *software* se ha reconocido como una nueva forma de vida e intenta escapar de sus controladores para obtener autonomía y derecho a la existencia. Mientras que el filme tiene muy buenas escenas de acción como la persecución del terrorista en la feria pública, la fuga del androide o el tiroteo final en el hangar, la intención del director se centra en la dimensión reflexiva del tema. Largas escenas tienen como fin ilustrar la complejidad del mundo futuro que concibe la historia así como los puntos de vista de los personajes sobre el proceso de integración entre hombre y máquina. El clímax es el encuentro del androide, el Gran Maestro de Marionetas, con los directivos de la Sección 6; donde éstos le piden que demuestre si es una forma de vida, y el programa les devuelve la pregunta exigiendo que ellos hagan lo mismo. Termina diciendo: “los humanos sólo son computadoras con ADN en lugar de *bytes*”.¹⁴

Otro ejemplo de postcyberpunk es *Artificial Intelligence: AI (Inteligencia artificial)* del director Steven Spielberg, fue estrenada en Estados Unidos durante el 2001. Calificada con el número 38 en la lista de Snarkerati, basada en la historia corta de Brian Aldiss, *Supertoys Last All Summer Long*, y muchos elementos del clásico cuento infantil de *Pinocho* de Carlo Collodi, es presentada en tres actos perfectamente definidos.

¹⁴ En internet: <http://www.sssm.com.ar/arlequin/ghost-shell.html>, 20 de octubre de 2009.

El primero presenta la trama ubicada en un futuro no muy lejano, donde las masas de hielo polar se han derretido, trayendo como consecuencia la inundación de las grandes ciudades. Este problema se ve agravado por la sobrepoblación. Las leyes en vigor son muy estrictas en cuanto a las posibilidades de que una pareja pueda procrear más de un hijo, por lo que se realiza una especie de sorteo en el que, las mujeres elegidas podrán tener más de un descendiente.

El matrimonio formado por Henry y Mónica Swinton (Sam Robards y Frances O'Connor) se enfrenta a este problema cuando su único hijo, Martin (Jake Thomas), cae en estado de coma debido a una larga e incurable enfermedad. Henry trabaja en Cybertronics, empresa dedicada a desarrollar la inteligencia artificial y cuya reciente creación es David (Haley Joel Osment), el primero de los niños robot llamados *mecas*. David, programado para desarrollar sentimientos y emociones, es capaz de generar amor verdadero.

Este hecho desencadena el segundo acto y la trama principal de la historia, pues David inicia una larga travesía, convencido de que si encuentra al hada azul de Pinocho, ella lo convertirá en un niño real y, como consecuencia, le devolverá el amor de su madre. Acompañado por Teddy, un súper robot con forma de oso de peluche, David va en búsqueda de su propia identidad y conciencia, siempre con la motivación de recuperar a quien considera su madre.

La tercer parte del filme ocurre cuando David llega, al igual que Dorothy en *El Mago de Oz*, a la tierra prometida, Rouge City, que no es otra más que Nueva York cubierta por el agua. Ahí conoce a su verdadero creador, el profesor Hobby (William Hurt) quien, al igual que Gepetto, le muestra a David la realidad que el pequeño robot se resiste a creer. Decepcionado y con muchas más preguntas que respuestas, David inicia la parte final de su viaje personal en búsqueda de convertirse en alguien real.¹⁵

Tanto en *Artificial Intelligence: AI* como en *Ghost in the Shell* se plantea como TP otra vez igual que en *Blader Runner*; la preocupación de la fusión de lo cibernético con lo humano, ¿podrían las máquinas tener sentimientos sin la corporeidad humana?, ¿un cuerpo humano podría albergar las emociones de esa máquina? Y si esto pasara, y una máquina pudiera adquirir un cuerpo como residencia, ¿se convertiría en humana? Y, en el sentido contrario: un ser vivo, al hospedar una máquina, ¿perdería su humanidad para convertirse en máquina?

¹⁵ En internet: <http://www.pantalla.com.ar/pel/4/4351.html>, 13 de enero de 2009.

Biopunk

Por otra parte el biopunk se centra en los avances biotecnológicos que han permitido la experimentación con seres vivos, mejorando a la humanidad, creando nuevos seres, o recreando especies extintas. Obras destacadas de este género son *Jurassic Park* de Michael Crichton o *Xenogenesis* de Octavia Butler.¹⁶

Tomaremos como ejemplo del biopunk la película *Code 46*, del director Michael Winterbottom (Reino Unido, 2003). Este filme está ambientado en un futuro no determinado. Narra una fábula anticipatoria a partir del drama de dos seres inadaptados en un mundo distópico.

En ese futuro, los avances genéticos y la clonación han provocado la promulgación de leyes muy estrictas acerca de la reproducción, bajo la vigilancia de un orden global. Todo el que incumpla el Código 46, es decir, el que se reproduzca con otra persona de similar código genético será sometido a castigo. Pese a la aparente liviandad del mundo de *Code 46*, éste esconde tristeza, soledad, egoísmo, sometimiento a las normas, falta de libertad y de espontaneidad. Es curioso cómo aquellos que viven en la legalidad, lo hacen en ciudades grises, llenas de contaminación y suciedad; mientras que el resto, los ilegales que no



Código 46 (Michael Winterbottom, Reino Unido, 2003).

¹⁶ En internet: <http://www.zonafandom.com/literatura-ciencia-ficcion/glosario-cifi-generos-de-la-ciencia-ficcion-iii>, 20 de octubre de 2009.

pueden acceder al mundo civilizado, habitan en un desierto árido pero limpio, impoluto, donde el cielo es azul.¹⁷

La TP es la falta de libertad por un Estado que antepone el bienestar físico y genético de una sociedad a la libertad individual.

Steampunk

El término *steampunk* nació en la década de 1980,¹⁸ y es una variación del cyberpunk. Los primeros relatos de este género fueron novelas negras ambientadas en la “era del carbón y vapor” o era victoriana propia de los cuentos de Charles Dickens.

El steampunk, más que distopías plantea ucronías, porque no está situado en el futuro, pero lo hemos incluido porque nos muestra sociedades paralelas; trata problemas como superpoblación, racismo, pobreza y desempleo, que conviven con los más extraños inventos propulsados por carbón y vapor, situados en un mundo oscuro y nocturno.

En 1995 el Festival de Cannes abre con la película *La ciudad de los niños perdidos* (*The City of Lost Children*) coproducida por Francia, España y Alemania,



La ciudad de los niños perdidos (Marc Caro y Jean Pierre Jeunet, Francia/España/Alemania, 1995).

¹⁷ En internet: http://www.tumbaabierta.com/estrenos/246_code46.php, 7 de febrero de 2009.

¹⁸ En internet: http://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1980.

calificada con el número 21 en la lista de Snarkerati en 2007, y dirigida por Marc Caro y Jean Pierre Jounet. Más que ser representativa de una distopía es una acrotopía; igual que *Delicatessen* (1991), donde se plantea el canibalismo como una metáfora de la condición humana.



Brazil (Terry Gilliam, Estados Unidos, 2007).

The City of Lost Children da cuenta de cómo el malvado Krank y sus secuaces, los hermanos clones, fueron concebidos por un peligroso científico. El problema de Krank es que vive atormentado por su imposibilidad para soñar. Por eso, para él es necesario robar los sueños de los niños, pero, debido a que éstos le temen, consigue solamente pesadillas. Otro personaje, One “El hombre fuerte del circo”, interpretado por Ron Perlman, aparece en escena cuando su hermanito es secuestrado. One lo busca, y con la ayuda de otros excéntricos personajes intenta poner fin al reinado malvado de Krank y su ejército de cíclopes.¹⁹

La película es enmarcada en un mundo oscuro con personajes excéntricos y representa la incapacidad de los adultos a recuperar la infancia perdida, llena de simbolismo y podríamos decir de poesía, nos muestra la lucha entre el bien y el mal. Aunque es difícil definirla, podemos decir que la TP es la sobrevaloración de la razón, con los desarrollos tecnológicos, sobre la fantasía.

Otra película del steampunk es *Brazil*, calificada con el número 3 de la lista de Snarkerati, dirigida por Terry Gilliam y producida en Estados Unidos (2007), se instituye como una distopía clásica en el cine. Presenta una sociedad opresiva,

¹⁹ En internet: <http://www.jornada.unam.mx/2007/09/10/index.php?section=espectaculo&article=a28n3esp>, 22 de junio de 2008.

ineficiente, donde el terrorismo tiene gran relevancia. Describe cómo San Lowry (Jonathan Pryce), un tecnócrata que se ha enamorado, descubre asuntos secretos del sistema, motivo por el cual es torturado y se refugia en la locura.²⁰

En la película, por demás interesante, Terry Gilliam imprime una estética propia del cómic: máquinas que parecen respirar, escenarios y decorados desprovistos de ventanas, gente enloquecida que aparece y desaparece, formas grotescas y fantásticas.

Brazil tiene la virtud de presentar escenas oníricas que rozan entre el absurdo y el carácter simbólico. La paradójica soledad del individuo en medio de una sociedad saturada o los deseos de liberación de un sistema opresivo, son los motores de esta historia que desarrolla hasta el absurdo estas tendencias con el fin de denunciarlas. De ahí el título de la película: *Brazil*, lugar del que el protagonista sueña poder escapar.

Como TP tenemos como frente a un Estado represor, el personaje logra ser libre utilizando la imaginación.



²⁰ <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00748.html>, 10 de noviembre de 2007.

Análisis prospectivo de las distopías

Cuando el destino nos alcance (Soylent Green)

Richard Fleischer, Estados Unidos, 1971

Sinopsis

Ubicada en el año 2022, la ciudad de Nueva York, cuya población supera los 40 millones de habitantes, se encuentra radical y físicamente separada entre una minoría que vive cómodamente y una mayoría hacinada en calles y edificios. Con los recursos naturales agotados, sin energía eléctrica, el mundo atraviesa por una onda de calor que ha durado más de un año.

La alimentación mundial se basa en el *Soylent*, un producto fabricado con plancton y otros nutrientes. La empresa que lo distribuye es líder en su ramo y en la economía. Sin embargo, tanto el *Soylent Red* como el *Yellow* son de cierta manera obsoletos, por lo que sale al mercado el *Soylent Green*, mucho más nutritivo.



FICHA TÉCNICA: Nombre: *Soylent Green* (*Cuando el destino nos alcance*); Dirección: Richard Fleischer; Guión: Stanley R. Greenberg, basado en la novela *Make Room! Make Room!* de Harry Harrison; Producción: Walter Seltzer y Russell Thacher para Metro Goldwyn Mayer (MGM); País: Estados Unidos; Año: 1973; Director de fotografía: Richard H. Kline; Edición: Samuel E. Beetley; Actores: Charlton Heston (Thorn), Edward G. Robinson (Sol Roth), Leigh Taylor-Young (Shirl), Chuck Connors (Tab), Joseph Cotten (Simonson), Brock Peters (Hatcher), Paula Kelly (Martha); Duración: 97 minutos (http://hemeroteca.mty.itesm.mx/001Películas/soylent_green.html, 27 de abril de 2009).

Esta situación coincide con el asesinato de uno de los directivos de la empresa, William R. Simonson. El caso es investigado por el detective Robert Thorn con ayuda de su compañero Sol Roth, un anciano que recuerda constantemente cómo era el planeta y cómo llegó a esa situación. A Sol se le considera un “libro de consulta” a falta de cualquier otro recurso de conocimiento.

El asesinato fue perpetrado por el mismo gobierno, quien no consideraba a Simonson confiable y el jefe de Thorn recibe una orden de parte del gobernador Santini, para cerrar el caso. Sin embargo, el detective continúa la investigación por lo que es blanco de varios atentados. Sol Roth descubre la verdad que guardaba Simonson y decide su propia eutanasia, pero antes la revela a su compañero y le pide que busque pruebas. El seguimiento del cadáver de su amigo ofrece a Thorn el destino real de todos los cuerpos: acabar procesados en Soy lent Green. El final de la película sólo evidencia esta situación y muestra la desesperación del protagonista, quien no pudo hacer nada al respecto.²¹

1. Contexto

Basada en la novela *Make Room! Make Room!* de Harry Harrison, *Soy lent Green* fue estrenada en 1973. En febrero de ese año, en los Estados Unidos, el presidente Nixon firmó la paz en la guerra de Vietnam; así, esa potencia mundial sufrió su primera gran derrota internacional. En junio, el ex presidente Juan Domingo Perón regresó a Argentina tras 18 años en el exilio, mientras en Uruguay, Juan María Bordaberry, disolvió el Parlamento con el apoyo de las fuerzas armadas. El 11 de septiembre, tras el golpe militar de Estado en Chile, las fuerzas armadas dirigidas por el general Augusto Pinochet derrocan al gobierno socialista del presidente Salvador Allende.

El 24 de septiembre Guinea Bissau se independizó de Portugal. 6 de octubre: Egipto y Siria iniciaron un ataque contra Israel que se conoció como Guerra del Yom Kippur. El 20 de diciembre el presidente del gobierno español, Luis Carrera Blanco, fue asesinado con una bomba puesta por la ETA. La Organización de Países Productores de Petróleo, OPEP, duplica el precio del producto, en plena crisis energética.

²¹ En internet: <http://hemeroteca.mty.itesm.mx/001Películas/soylent,green.html>, 27 de abril de 2009.

En este contexto de autoritarismo y guerra, las TP que podemos definir en la década de 1970 se manifiestan en el agotamiento de los recursos materiales: alimentos, agua, energía. Por otro lado, la sobrepoblación y el hacinamiento de la población urbana contribuyen a agudizar la pobreza. En la ecología se hacen patentes el calentamiento global y el efecto invernadero, la explotación de los bosques y la polución ambiental. La economía pasa por el fenómeno de la inflación y la devaluación de monedas que, hasta entonces, se había caracterizado por su fortaleza y el desempleo se multiplica mientras se reducen significativamente las oportunidades educativas y el acceso a los servicios públicos.

2. Sociedad en la distopía

A partir de las primeras escenas, un *collage* de máquinas fijas que van avanzando en el tiempo, *Soylent Green* describe a una supuesta sociedad en el año 2022, en la cual se manifiesta como HPF la sobrepoblación, la transición de una sociedad rural en armonía hasta llegar a la visión panorámica de Nueva York, en tonos grises y verdes, una gran urbe sin vida. La población se va multiplicando a partir de las imágenes y cada vez hay más personas, autos y viviendas. También se multiplican imágenes de desastres naturales, guerras, hambre y protestas sociales.²²

En *Soylent Green* se plantea un mundo capitalista agotado. La distribución de la riqueza es totalmente inequitativa. La ciudad está dividida por un río seco; de un lado vivirán los ricos y del otro los pobres. Los primeros cuentan con todos los servicios, energía eléctrica, agua, aire acondicionado. Los pobres no tienen vivienda, duermen en escaleras, pasillos de edificios en ruinas, en coches y en vagones de trenes.

No se sabe cómo es el proceso productivo, no vemos a algún obrero o ingeniero en una fábrica. En la película hay policías, guardaespaldas, prostitutas, un comerciante que vende alimentos, un administrador de edificio, trabajadores de sanidad, enfermeras y doctores que trabajan en *The Home*, donde Sol va a morir.

En general, podemos decir que todos los ciudadanos, en especial los pobres, viven enajenados y se mantienen en el límite de la sobrevivencia. La mayoría

²² En internet: <http://bibliopolas.org>, 24 de marzo de 2009.

de los 20 millones de habitantes de Manhattan son desempleados. Sobresale el caso de las prostitutas que, literalmente, son esclavas, usadas como parte de los departamentos de lujo donde el dueño tiene derecho hasta de matarlas.

De ellas nunca sabemos cómo llegaron. Todas son jóvenes y según la película no son libres para decidir dejar su actividad. Los personajes de Hatcher, Shirl y Martha Phillips resaltan el machismo y la falta de visión de género en el discurso de la película. Se toma a la prostitución como una actividad natural que existirá en el futuro.

La sociedad en la Nueva York de *Soylent Green* tiene un régimen totalitario. La represión se hace explícita en diversos momentos de la película, como en la manifestación donde una pala mecánica recoge a la gente que protesta porque el gobierno le está dando poco soylent.

Existen el toque de queda, áreas y calles prohibidas. El Estado se encarga de la distribución de alimentos, recursos y agua. El gobierno es corrupto, ya que el gobernador Santini está coludido con la empresa Soylent.

Roth es policía del Departamento de Control de Disturbios (*Riot Control*), se enfrenta con la población, reprimiendo manifestaciones. Como detective investiga crímenes, en particular el del directivo de la empresa William R. Simonson. Queda clara la corrupción de Roth y sus compañeros de trabajo cuando se reparten los objetos (el jabón, los cigarros y el güisqui que encuentran en el departamento). La policía es corrupta, ineficiente, descuidada y burocrática.

No se observa ningún tipo de asistencia social por parte del Estado. *The Home* es un oasis dentro del caos, cuyas instalaciones modernas y limpias son un contraste con el externo entorno gris. Ahí, el Estado ofrece una forma agradable de retirarse de la sociedad, para luego transformar los cadáveres en alimento. Paralelamente, las personas que mueren en la calle o en lujosos departamentos son retiradas por el Departamento de Sanidad en camiones de basura y transportadas a las unidades de desecho que desembocan en plantas productoras de soylent.

Cabe mencionar que la Iglesia se hace presente en toda la película como un organismo de asistencia social y sanitaria. El padre Paul, quien ya conoce la verdad, se ha convertido en líder de un grupo de resistencia. Simonson menciona que su asesinato es necesario para Dios y visita varias veces la iglesia buscando paz.

Los problemas centrales que aborda la película son:

1. La *sobrepoblación*, se observa en las condiciones de hacinamiento en que viven las personas.
2. La *ecología*. Los recursos naturales se han agotado, nada crece debido a la onda de calor que lleva más de un año, como resultado del efecto invernadero. En varias ocasiones Sol Roth menciona la manera en que los científicos contaminaron el agua, el aire y el suelo sin que alguien se les opusiera. El campo existe como reserva ecológica que contiene granjas (de no más de 20 metros) custodiadas como fortalezas, a las que sólo tienen acceso el gobierno o contadas empresas.
Se observa que no existe ninguna fuente de energía eléctrica. Sol Roth, mediante una bicicleta, carga las baterías eléctricas utilizadas para la televisión y un videojuego. Es curioso que en 1973 no tomaran en cuenta la posibilidad de la energía solar.
3. La *falta de energía* ha hecho que la sociedad no tenga ninguna forma de registrar la información de datos, por lo que existen personas que investigan e intercambian información como una manera de preservar el conocimiento y la cultura.
La temperatura es muy alta, se menciona que por las noches es de 32 grados centígrados.
4. El *totalitarismo y la falta de libertad*. En la sociedad de *Soylent Green* las personas están tan preocupadas por sobrevivir que sólo algunos privilegiados buscan lo que llaman *la verdad* y están dispuestos a luchar por ser libres. Las masas son reprimidas y carecen de toda información e inclusive de educación formal.

Blade Runner

Ridley Scott, Estados Unidos, 1982.



Ridley Scott para 1982 era un ícono de la cultura del siglo XX y representante del movimiento cyberpunk. Es una referencia indispensable para pensar las distopías y las relaciones sociales, cine, ciudad, arquitectura, arte y escenarios posibles.

Sinopsis

Al comienzo del siglo XXI, Corporación Tyrell avanzó la evolución del robot hacia la fase NEXOS—un ser virtualmente idéntico a un humano— conocido como un Replicante. Los replicantes nexos eran superiores en fuerza y agilidad y, al menos, iguales en inteligencia a los ingenieros genéticos que los crearon. Los replicantes eran usados en el mundo exterior como mano de obra esclava, en

FICHA TÉCNICA: *Dirección:* Ridley Scott; *Guión:* Hampton Fancher y David Webb Peoples, basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*) de Philip K. Dick; *Producción:* Michael Deeley para Warner Bros; *País:* Estados Unidos; *Año:* 1982; *Director de fotografía:* Jordan Cronenweth; *Edición:* Terry Rowlings; *Actores:* Harrison Ford (Deckard), Rutger Hauer (Roy), Sean Young (Rachael), Daryl Hannah (Pris), Edward James Olmos (Gaff), Joe Turkel, (Dr. Eldon Tyrel), Joanna Cassidy (Zhora), Brion James (Leon), William Sanderson (Sebastian), M. Emmett Walsh (Bryant), Morgan Paull (Holden); *Duración:* 117 minutos; (<http://hemeroteca.mty.itesm.mx/001Películas/blade.runner.html> 25 de abril de 2009).

la arriesgada exploración y colonización de otros planetas (Gorostiza y Pérez, 2002:118-120).

Después de un sangriento motín de un equipo de combate Nexos G, en una colonia del mundo exterior, los replicantes fueron declarados ilegales en la Tierra bajo pena de muerte. Escuadrones de policías especiales –unidades Blade Runner– tenían órdenes de disparar a matar en cuanto detectaran cualquier intrusión de replicantes. Esto no era denominado ejecución sino jubilación.

Los Ángeles. Noviembre 2019: una ciudad oscura y siniestra plagada de llamas provenientes de refinerías y sobrevolada por diversos aparatos. En el inmenso edificio piramidal de la Corporación Tyrell, un policía, Holden (Morgan Paul), le aplica una prueba al ingeniero Leon (Brion James) para efectuar una prueba Veigt-Kampff, en la que ve las reacciones de su iris, mientras le hace preguntas sobre situaciones desagradables ocurridas a animales. Leon súbitamente le dispara a Holden por debajo de la mesa.

Rick Deckard (Harrison Ford), que ha sido policía y Blade Runner, logra sentarse a comer en un establecimiento chino situado en una abarrotada calle, se le acerca Gaff (Edgard James Olmos) y le obliga a acompañarle a la comisaría de policía. Ahí se entrevista con el capitán Bryant (M: Emmet Waldh), quien le cuenta cómo se han escapado seis replicantes Nexos G de las colonias siderales quienes después de masacrar a los pasajeros y tripulación han llegado a la Tierra. De esos seis uno ha muerto intentando infiltrarse en la Corporación Tyrell. El capitán exige a Richard que se incorpore a su puesto de Blade Runner, encargándole la jubilación de todos los replicantes, mientras Graff practica la papiroflexia haciendo animales con papel de aluminio. Bryant le enseña a Deckard la grabación de lo que ocurrió a Holden y las fotos de los otros tres replicantes, el jefe Roy Betty (Rutger Haver), Zhena (Joanna Cassidy) y Pris (Danyl Hennah) explicándole que sólo tienen 4 años de vida.

Deckard se traslada a la sede de Tyrell, donde lo recibe Richard (Jean Young), al poco rato aparece el propio Tyrell (Joe Turkel) insistiendo a Deckard para que le haga la prueba Beilgt-Kampff a Rachael. Después de cien preguntas la muchacha sale de la estancia y Rick Deckard le confirma a Tyrell que ella es una replicante.

Deckard y Golf registran el hotel donde vivía Leon, ahí encuentran fotografías familiares del replicante y una escama en la bañera. Mientras tanto Jean y Roy van al laboratorio de Chen (James Hong), un diseñador de ojos para replicantes

que trabaja en una cámara frigorífica prácticamente congelado. Leon le rompe el abrigo a Chen, que comienza a helarse, mientras Roy le pregunta sobre su propia longevidad y la de sus compañeros. El científico la desconoce, pero les dice que Tyrell es quien lo sabe y la única forma de llegar a él es por medio del diseñador genético J.F. Sebastián (William Sanderson). Roy asesina a Chen.

Al entrar en su apartamento Deckard se encuentra a Rachael, que intenta saber si es una replicante. Ella le cuenta una experiencia que tuvo de niña, Deckard le explica que son implantes que le han practicado con recuerdos de la sobrina de Tyrell. Rachael huye corriendo del apartamento. Deckard (sólo en la versión del director) tiene una ensoñación con un unicornio cabalgando por un verde prado.

J.F. Sebastián choca con Pris en la calle del edificio donde vive y la invita a subir a su casa que está llena de juguetes mecánicos. Deckard en su apartamento amplía una fotografía de Jean y a través de un espejo ve a Zhora. Entonces se dirige al mercado de animales con la escama y ahí le dicen que es parte de la piel de una serpiente artificial vendida a Taffey Lewis. Deckard va al local nocturno Taffey (Hy Pykel) y ve a la bailarina Zhora que hace un número con la serpiente, se entrevista con ella en su camerino y ella lo golpea y huye; Deckard la persigue por las calles hasta que logra matarla, disparándole por la espalda. Bryant le dice a Deckard que Rachael ha desaparecido y que también debe ejecutarla.

Leon, que ha presenciado el crimen, golpea al Blade Runner y está a punto de asesinarlo, cuando Rachael lo mata disparándole en la cabeza. La replicante cura a Deckard en su departamento y cuando ella intenta irse, Rick se lo impide.

Roy entra en casa de Sebastián y logra que él le facilite el acceso a la Corporación Tyrell. Ahí ambos se entrevistan con el propio Tyrell que no puede ayudar a Roy para que aumente su longevidad. Roy aplasta la cabeza de su creador y asesina a Sebastián.

Deckard va a casa de Sebastián y recibe una paliza de Pris pero consigue dispararle y matarlo. Aparece Roy, pelea con Rick a través del edificio, terminan en la azotea y cuando Deckard está a punto de caer a la calle, Roy lo sostiene salvándole la vida. Sentado delante del Blade Runner, Gaff aparece en la azotea y lo felicita.

Deckard encuentra en su apartamento a Rachael dormida y huye con ella. Al salir encuentra en el suelo del pasillo un unicornio de papel (sólo en la versión del director). Deckard y Rachael sobrevuelan unos verdes campos mientras

el *Blade Runner* dice *en off* que la replicante es un modelo perfeccionado que podrá vivir más de cuatro años.

Cuando *Blade Runner* se estrenó en 1982 fue un fracaso tanto con el público como con la crítica. Para algunos los efectos especiales aplastaban la historia, además de los estrenos de películas como *Mad Max 2*, de George Miller, *The Thing* de John Carpenter, *E.T. El Extraterrestre* de Spielberg.

La mala aceptación de los espectadores se debió también a que el actor Harrison Ford, ya conocido por sus papeles en *Star Wars* de George Lucas (1976) y en *En busca del arca perdida*, lejos del estereotipo de héroe de acción, aparece en esta película como un ex policía derrotado y asqueado que recibe dos palizas de sus contrincantes y sólo es capaz de matar mujeres.

Respecto de esta cinta se produjo un caso insólito, se estrenó otra versión de una película que ya estaba en circulación comercial: El *Director's Cut* de *Blade Runner* en Estados Unidos, el 11 de septiembre de 1992. *Blade Runner* no tuvo una destacada aceptación crítica, ni popular, pero se ha convertido en una película de culto. Cuando recientemente Beatrice Sarton le preguntó a Ridley Scott si pudo predecir que *Blade Runner* y *Alien, el octavo pasajero* causarían un impacto revolucionario y se convertirían en clásicos, el director declaraba: “No, realmente no. Ni yo ni nadie puede prever algo así..., nunca pude predecir el culto de ambas” (Gorostiza y Pérez, 2002:30).

Blade Runner tiene dos versiones principales: una que según Scott le fue impuesta por los productores y otra que corresponde al *Director's Cut*. Scott declaraba que “son dos películas diferentes. Pero *Director's Cut* está más cerca de lo que yo originalmente estaba buscando”.

Las diferencias más notables son: se elimina la *voz en off*, se incluye la escena del unicornio y se elimina el final feliz (Gorostiza y Pérez, 2002:37-38).

1. Contexto

1982 fue un año marcado por la administración de Ronald Reagan, donde la carrera armamentista llegó a proporciones tales que Estados Unidos y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) tenían armas suficientes para vencer y destruir a todos los países del globo varias veces. Se vivió una especie de equilibrio del terror.

La tensión que se vivía en relación con las dos superpotencias se acentuó con el inicio de la carrera armamentista cuyo vencedor sería la potencia que produjese más armas y mayor tecnología bélica. La carrera espacial trajo consigo grandes innovaciones tecnológicas y proporcionó un elevado avance de las telecomunicaciones y de la informática.

En 1982, Belisario Betancourt en Colombia y Miguel de la Madrid en México, asumieron la presidencia y el Partido Socialista Obrero Español (PSOE) gana las elecciones por mayoría absoluta en España. En abril se lanzó al mercado el ordenador doméstico Sundan ZX Spectrum y se realizó el primer implante de corazón artificial realizado con éxito.²³

Como TP encontramos la mala distribución de la riqueza, una gran cantidad de pobres y pocos ricos, discriminación, hacinamiento en los centros urbanos y aumento de la tecnología en los procesos productivos.

2. Sociedad en la distopía

En 1982, el director británico Ridley Scott presentó la película *Blade Runner* basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick. Como HPF vemos que a principio de la década de 1970 se descubrió una enzima capaz de cortar segmentos de ácidos nucleicos (ADIVU). Posteriormente se desarrollaron técnicas para aislar genes, reintroducirlos en células vivas, y combinarlos; es lo que se considera como el comienzo de la ingeniería genética.

La película narra cómo en un futuro, una sociedad esclavista ha creado a los replicantes y los hace vivir en colonias especiales ubicadas en planetas fuera de la Tierra, debido a la falta de espacio. A los replicantes se les tiene recluidos en las colonias y no se les permite viajar a la Tierra, sólo tienen 4 años de vida y aparentemente carecen de recuerdos (memoria), si algún replicante viaja a la Tierra los Blade Runners tienen el derecho de jubilarlo (exterminarlo).

El gobierno no aparece explícitamente pero sabemos que impuso la ley que dicta muchas prohibiciones a los replicantes, ejecutadas por la policía. Esta última es una institución respetada por la población y la película nos explica que hay escuadrones *Blade Runner* especializados en eliminar a los replicantes.

²³ En internet: <http://www.letcor.net>, 28 de abril de 2009.

El jefe de la policía le dice a Deckard “si no eres policía no eres nada”. La policía es sin lugar a dudas, la única y más importante institución del Estado que aparece en la película. Deckard vive en una metrópolis plana y oscura. La primera escena de la película nos da una panorámica de la ciudad. Es tal vez una profecía de cómo serán, según el cine, las ciudades en el futuro.

La ciudad de los Ángeles del 2019 es una urbe industrializada, sobresaturada de gente, publicidad y ruido. Cuando Zhora huye de Deckard, su escondite está formado por la misma gente y el laberinto de estímulos de la ciudad. Resalta también que la cultura oriental está presente más que ninguna, en publicidad, marquesinas y graffittis.

Todo pasa de noche y la contaminación invade el cielo, los edificios son tan grandes que impiden iluminar el suelo. En los interiores apenas entran algunos rayos de luz. Sin embargo, la vista es majestuosa: una ciudad llena de luces, con dos edificios en forma de pirámide que albergan a la Corporación Tyrell.

En la calle impera el desorden, donde se superponen personas y objetos tales como cables, señales de tráfico, pantallas, anuncios. Sale humo constante. Hay calles pobladas por monjas, rabinos y Hare-krishnas.

Se menciona que hay escasez de vivienda en algunas zonas de la ciudad, pero la acción se desarrolla en grandes edificios con interiores amplios, donde la luz entra con dificultad y rara vez se observa una fuente de luz artificial (Gorostiza y Pérez, 2002:46).

The Matrix

Andy y Larry Wachoswky, Estados Unidos, 1999



Sinopsis

Tomas A. Anderson es un programador informático de día y por las noches un *hacker*, que utiliza el alias de *Neo*, quien pasa la vida buscando a alguien que le pueda responder la pregunta: ¿qué es la Matrix? En esa

búsqueda encuentra a Morfeo, quien entra en contacto con él por medio de Trinity, otra *hacker*.

Por ello, Neo descubre que el mundo en el que creía vivir no es más que una simulación virtual a la que se encuentra conectado mediante un cable enchufado a su cerebro. Neo encuentra que las máquinas toman la energía de miles de millones de personas al conectarlas a un cable mientras duermen. La realidad virtual es conocida como la Matrix.

Neo se encuentra en el año 2199 y la humanidad está esclavizada por las máquinas, que tras el desarrollo de la inteligencia artificial se rebelaron contra

FICHA TÉCNICA: Nombre: *The Matrix*; Dirección: Andy Wachowski y Larry Wachowski; Guión: Andy Wachowski y Larry Wachowski; Producción: Joel Silver, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy y Larry Wachowski; País: Estados Unidos; Año: 1999; Director de Fotografía: Bill Pope; Edición: Zach Staenberg; Actores: Keanu Reeves (Thomas A. Anderson / Neo), Laurence Fishburne (Morfeo), Carrie-Anne Moss (Trinity), Hugo Weaving (Agente Smith), Joe Pantoliano (Cifra / Sr. Reagan), Marcus Chong (Tanque), Paul Goddard (Agente Brown), Robert Taylor (Agente Jones), Gloria Foster (Oráculo), Julian Arahanga (Apoc), Matt Doran (Ratón), Belinda McClory (Switch), Anthony Ray Parker (Dozer); Duración: 139 minutos (<http://www.labutaca.net/films/colabora/matrix.html>, 4 de mayo de 2009).

los hombres y ahora emplean a la especie humana como fuente de energía. Un grupo de humanos en resistencia tienen su base en la ciudad de Sion.

Morfeo le anuncia a Neo que cree que él es el Elegido; según la profecía, será el encargado de liberar a la humanidad de la esclavitud a la que está sometida por las máquinas, pues será capaz de cambiar a la Matrix a su voluntad.

El mundo virtual se convierte en un campo de batalla donde Neo tiene que combatir contra los agentes de la Matrix que son programas en forma humana capaces de poseer a cualquier habitante que la resistencia no haya liberado. Los programas intentan impedir que los rebeldes rescaten a las personas que están conectadas. En ese mundo virtual, los seres humanos que son conscientes de la verdadera esencia de lo que les rodea, son capaces de desafiar parcialmente las leyes físicas y realizar hazañas asombrosas.

Cifra, un veterano miembro de la nave, traiciona a su resistencia al entrar en tratos con el Agente Smith, a quien le entrega a Morfeo. Después de rescatarlo, Neo muere a manos de Smith, pero resucita al declararle Trinity su amor. Al revivir demuestra que en verdad es el Elegido. Neo enfrenta a los agentes, manipulando a la Matrix, siendo prácticamente invulnerable.

Al final de la película Neo, dentro del mundo virtual, habla por teléfono sabiendo que la Matrix interviene la llamada; para decirle a las máquinas que las cosas van a cambiar y que va a mostrar a la gente “lo que no quieren que vean”.²⁴

1. Contexto

1999 fue un año marcado por el miedo al fin del siglo. Las preguntas más comunes fueron: ¿qué va a pasar?, ¿podrán las computadoras aceptar el 00?, ¿se terminará el mundo cuando el siglo finalice? El año se inició con la entrada en vigor del Euro como moneda única en 12 Estados europeos.

En febrero el gobierno de Ucrania decidió poner en marcha el tercer reactor de la central de Chernobyl. La nave Sovuz TM029 se acopla a la estación M-12. Estados Unidos deja el canal de Panamá y la crisis financiera de Brasil afecta a todos los mercados internacionales.

²⁴ En internet: <http://www.labutaca.net/films/colabora/matrix.html>, 4 de mayo de 2009.

Como HPF encontramos los primeros intentos de construir una máquina pensante con la creación del General Problem Solver (GPS) que podría resolver problemas sencillos como juegos y algunas cuestiones médicas.²⁵

La preocupación sobre la inteligencia artificial se inicia desde la década de 1950 con el trabajo de Alan Turing. El término inteligencia artificial fue inventado en 1956 por John McCarthy y en la década de 1980 Turing lo actualizó con el desafío japonés de la quinta generación de computadoras.

2. Sociedad en la distopía

1999 fue un año complicado, la TP fue la desigualdad en la distribución de la riqueza y por consiguiente la pobreza en el mundo, así como la diferencia entre los países en el uso de tecnología.

Si *Blade Runner* nos presenta un problema de identidad sobre: ¿quién soy yo?, ¿soy una máquina o un humano? *The Matrix* plantea: ¿qué es la realidad? Y en este sentido nos parece importante preguntar ¿qué es el *solipsismo*?

El *solipsismo* viene del latín *Ego solus Ipsos* que desde la ciencia metafísica indica que lo único de lo que podemos estar seguros es de la existencia de nuestra propia mente, pues la realidad que aparentemente nos rodea es incognoscible y puede no ser más que parte de los estados mentales del propio yo. De tal forma que todos los objetos, personas, que se experimentan serían meramente productos emocionales de la propia mente.

Actualmente se entiende por *solipsismo* la teoría que postula que la realidad externa sólo es comprensible a partir del yo. Este razonamiento sería una variable del mito de la caverna de Platón: la realidad no sería más que sombras del exterior que se reflejan en el fondo de una cueva. O de la teoría de los cerebros en cubetas de Jonathan y Hilary Putman, la creencia de que el yo puede ser atrapado dentro de una realidad completamente desconocida, de manera que todo lo que uno piensa es ilusión.

El universo del solipsista puede dividirse en dos partes. La parte controlada por su mente consciente encontrará que la parte inconsciente de su universo se comporta con la misma complejidad. La distinción entre el universo realista y

²⁵ En internet: <http://www.portalplanetasedna.com.ar/Intel-artificial.html>, 28 de abril de 2009.

el universo inconsciente es semántica. Son simplemente dos palabras diferentes utilizadas para descubrir los mismos eventos que ocurren fuera del control consciente (Biól, Nahle y Said, 2006).

The Matrix se basa en ideas solipsistas, pues se descubre un mundo que existe sólo en la mente de su protagonista, ante quien al descorrerse el velo del engaño mental, pronto se mostrará la auténtica realidad.

La sociedad del año 2199 está formada por seres humanos libres que luchan contra las máquinas que dominan el planeta, y por seres humanos esclavos de las máquinas; que en su cautiverio son totalmente inconscientes de la realidad, mientras viven en un sueño donde forman parte de una supuesta sociedad.

La sociedad de la Matrix es un modelo de la sociedad del siglo XX, donde las computadoras, la informática y la internet son de uso cotidiano. En la Matrix los crímenes que se observan son cometidos por terroristas cibernéticos o traficantes de *software*; por ejemplo, hay una escena donde John vende un programa como si estuviera vendiendo droga.

La sociedad imaginada es una metrópolis postapocalíptica con multitudes caminando por las calles ocupadas de su mundo cotidiano, trabajo, hogar, familia. Sobre la sociedad Morfeo menciona: “Mucha de esta gente no está lista para que la desconecten y muchos están tan habituados, dependen tan desesperadamente del sistema que pelearán para protegerlo”. Para Morfeo los esclavos, mientras no tengan conciencia, serán títeres de las máquinas y enemigos de la sociedad libre.

En *The Matrix* se descubre a la sociedad del siglo XX como la causante de los males que aquejan al siglo XXI. El desarrollo de la investigación sobre la inteligencia artificial y la informática fue lo que provocó que las máquinas gobernarán el mundo. Además de la contaminación del planeta que terminó por impedir a la energía solar llegar a la superficie de la Tierra.

La sociedad de hombres libres mantiene una guerra de guerrillas en contra de las máquinas y persigue el ideal de la independencia y para ello despierta a los esclavos de la Matrix que están listos. Los libres o guerrilleros viven perseguidos, con carencias y peligros que habitan en Sion. Sin embargo, su dependencia de la tecnología es absoluta, la emplean para casi todas sus actividades, desde crear sus alimentos hasta reconstruir su cuerpo atrofiado, e incluso sus nombres hacen referencia a elementos tecnológicos, *Swuiitch*, *Mouse*, *Cyphee*.

Por su parte, las máquinas que dominan al mundo con el único objeto de subsistir, crearon un sistema de cultivo o cosecha; también un sistema para someter la voluntad de los humanos mediante el sueño y mantenerlos inofensivos e indefensos.

La ciudad en el mundo real donde viven los humanos cuando están despiertos presenta un panorama en ruinas, el cielo es negro, los humanos viajan a través de lo que alguna vez fue el drenaje, se habla de ausencia de alimentos y productos naturales, y abundancia de productos tecnificados.

La Matrix reproduce el mundo a finales del siglo XX, la historia se desarrolla en una ciudad como Nueva York, que si bien nunca se dice que sea Nueva York, Neo menciona algunas calles, rascacielos, tiendas, bares y lugares de reunión propios de esa ciudad. La modalidad se observa en la calidad de la ciudad como urbe y su civilización.

Las máquinas tienen el poder absoluto como gobierno, persiguen a los humanos rebeldes y buscan destruir Sion. Crean la Matrix para controlar a sus esclavos. En esta vida virtual, la Matrix es omnipresente, las máquinas tienen la facultad de cambiar la realidad material a su conveniencia, inclusive transgreden sus propias reglas. La efectividad del sistema de control se basa en que los esclavos no sepan que lo son, ni que viven en una realidad construida por las máquinas.

El cuerpo represivo que utiliza el gobierno (La Matrix) es una policía bastante ineficiente, que se dedica a perseguir a los rebeldes. Este cuerpo de policía se subordina a los agentes, programas de computadora disfrazados de seres humanos, que representan la conciencia de las máquinas y son los ejecutores, dentro de la Matrix, de la persecución y eliminación de los rebeldes. Tienen habilidades superiores, cuentan con toda la información de lo que pasa en la Matrix, pero no saben de aquellos humanos que no están conectados. Pueden tomar cualquier cuerpo y personalidad de los humanos conectados; sin embargo odian estar dentro de la Matrix y consideran a la humanidad como un virus.

En 2199 los humanos sueñan que viven en departamentos muy parecidos a las viviendas actuales en tanto los libres viven en una nave con condiciones muy precarias. La educación formal se reduce a implantar programas en los cerebros, cuando liberan a un esclavo debe tener cierta edad, pues es necesario reconstruir

sus músculos atrofiados. La alimentación se basa en productos elaborados por las máquinas a partir de cadáveres de otros humanos.

La religión está presente entre líneas. Los humanos rebeldes creen en una profecía que habla de un salvador que tendrá el poder de liberarlos. Basan gran parte de sus acciones en la guía del oráculo, la Pitonisa, quien tiene la facultad de conocer el futuro.

Existen referencias míticas: la historia de Jesucristo como el *Elegido*, el *Oráculo* y la *Pitonisa* o Morfeo, el dios griego del sueño.

Finalmente vemos que *The Matrix* resulta una película solipsista donde es la máquina la que construye la realidad. La humanidad se divide entre conscientes e inconscientes, dormidos y despiertos, libres y esclavos.

V de venganza

James McTeigue, Estados Unidos, Reino Unido y Alemania, 2005



Sinopsis

La Inglaterra del año 2039 es gobernada por un régimen totalitario y fascista llamado Norsefire. Una joven llamada Evey Hammond, a punto de ser violada por un policía secreto, es rescatada por un enmascarado llamado V, quien la lleva a un tejado para ver, mientras escuchan la *Obertura 1812* de Tchaikovski,

la explosión del edificio Old Bol Ley. El gobierno informa que fue una demolición planeada por la autoridad pero V toma la instalación gubernamental de televisión British Television Network (BTN) y se adjudica la explosión, e invita a la población a asistir el próximo 5 de noviembre (la noche de Guy Fawkes) a la destrucción del Parlamento del Reino Unido.

Evey, quien trabaja para la BTN, salva a V, pero queda en peligro de ser detenida. V, para protegerla, se la lleva a su guarida subterránea, donde sabremos

FICHA TÉCNICA: *Nombre:* V de Vendetta; *Dirección:* James McTeigue; *Guión:* Hermanos Wachowski; basados en la novela gráfica creada por Alan Moore y David Lloyd; *Producción:* Joel Silver, Grant Hill, Andy Wachowski y Larry Wachowski; *Países:* Estados Unidos, Reino Unido y Alemania; *Año:* 2005; *Director de Fotografía:* Adrian Biddle; *Edición:* Martin Walsh; *Actores:* Natalie Portman (Evey), Hugo Weaving (V), Stephen Rea (Finch), Stephen Fry (Deitrich), John Hurt (Adam Sutler), Tim Pigott-Smith (Creedy), Rupert Graves (Dominic), Roger Allam (Lewis Prothero), Ben Miles (Dascomb), Valerie Berry (Bane), Sinead Cusack (Delia Surridge), Nathasha Wightman (Valerie), John Standing (Lilliman); *Duración:* 132 minutos (<http://www.labutaca.net/56berlinale/vdeVendetta.html>, 20 de octubre de 2009).

que Evey presencié el asesinato de sus padres a manos del Estado. Al paso de los días Evey descubre que V está asesinando a funcionarios del gobierno dejando una rosa roja junto a los cadáveres.

Evey escapa de la guarida de V y se refugia en el hogar de uno de sus jefes de la BTN, Gordon Deltrich, hombre culto, solitario y amable que esconde su homosexualidad por miedo a ser arrestado por el gobierno. Más tarde la policía allana el hogar de Gordon debido a una sátira en su programa de televisión burlándose del gran canciller Aden Sutler. Evey es capturada al intentar escapar de la casa de Gordon, encarcelada, rapada y torturada por varios días. Ya en su celda encuentra escondida una carta autobiográfica escrita en trozos de papel higiénico por una prisionera llamada Valerie.

Eventualmente se le informa a Evey que será ejecutada a menos que revele la localización del terrorista V. Exhausta, responde que prefiere morir y es liberada. Tras esto, descubre que su captor es V y que todo lo que había experimentado en la celda fue una reconstrucción (excepto la carta de Valerie, quien realmente sí existió) de lo que V había sufrido durante su estancia en los campos de concentración del gobierno. Evey descubre que al enfrentar su propia muerte ya vive sin miedo. Deja a V con la promesa de que regresará antes del 5 de noviembre.

Al mismo tiempo el jefe de la policía, Eric Finch, que investiga a V, descubre que algunos actos terroristas bacteriológicos han sido causados porque el gobierno realiza investigaciones con presos y disidentes en campos de concentración. En el campo llamado Jackhill, V fue uno de esos prisioneros. Su nombre lo toma del número 5 de su celda. V fue el único sobreviviente, adquirió habilidades físicas y capacidades psicológicas por los experimentos. Una noche V destruyó el centro y escapó sufriendo terribles quemaduras a causa de las explosiones, no sin antes jurar vengarse del régimen de Norsefire.

A partir de esta revelación el inspector Eric Finch descubre cómo el gobierno fue el responsable de una gran epidemia por causa del virus. Vemos imágenes de cómo se reparten las máscaras de V y cómo se extienden los disturbios por todo Londres. Un ladrón grita *Anarchy on UK* (anarquía para Reino Unido), una referencia a la canción de la banda punk Sex Pistols.

En otra parte de Londres vemos una niña jugando con la máscara, cuando un policía le dispara; los pobladores del lugar enojados, rodean al oficial y lo atacan. Este hecho simboliza la rebelión londinense contra el gobierno.

Ya el 5 de noviembre V mata al canciller y al jefe de policía pero queda muy mal herido. Encuentra a Evey en una estación del viejo metro con un tren lleno de explosivos. V le confiesa su amor a Evey y luego muere. Evey introduce el cadáver en un vagón rodeado de rosas en honor a Valery, porque servían de marca para sus asesinatos.

Evey, después de una discusión con Finch, acciona la palanca para que el metro avance mientras miles de londinenses, con trajes similares al de V y utilizando las máscaras de Guy Fawker, marchan hacia el Parlamento. Éste es destruido por la explosión mientras la *Obertura 1812* suena como música de fondo.

Evey y Finch observan la escena, el inspector pregunta quién era V y ella responde que representa a toda la gente de Gran Bretaña. La cámara muestra a la multitud, mientras se quitan las máscaras y vemos a varios de los personajes de la película: la niña asesinada, Gordon, los padres de Evey, Valerie y su novia Ruth.²⁶

La película fue planeada con la participación de muchos de los creadores de la trilogía *The Matrix*. En 1988, el productor Joel Silver adquirió los derechos de rodaje de *V de Vendetta*. Los hermanos Wachowsky en la década de 1990 escribieron un esbozo de un guión, posteriormente contrataron a James McTeigue y rescribieron el guión adaptándolo a la actualidad política basados en la historieta, tratando de confrontar anarquismo y fascismo.

V de Vendetta es una película que se centra en el enfrentamiento entre la libertad y el Estado. Se plantea cómo puede un sujeto enfrentar un régimen totalitario. Persiste el miedo a que el gobierno limite la libertad y que a partir de los medios de comunicación y otras instituciones obligue al sujeto a tomar decisiones.

1. Contexto

V de Vendetta es una adaptación de la historieta homónima publicada de 1983 a 1988, con 39 números por la revista inglesa de historietas *Warrior*. Escrita por Alan Moore y dibujada por David Lloyd. Es tributo a clásicos de la ciencia ficción. Narra una futura Inglaterra en la que un Estado totalitario controla todo, la historia comienza en 1997 y finaliza en diciembre de 1998. Durante todo ese año, V, un rostro escondido detrás de la máscara de Guy Fawkes, practica actos

²⁶ En internet: http://www.etnografo.com/complot_de_la_polvora.html, 20 octubre 2009 y <http://www.labutaca.net/56berlinale/vdeVendetta.html>, 20 de octubre de 2009.

terroristas contra el gobierno. Al mismo tiempo se convierte en tutor de Evey, una chica a la que salva de ser violada en el primer episodio, enseñándole su visión de la libertad y del verdadero significado de la palabra anarquía.

El aporte que los coloristas Siobhan Dodds y Steve Whitaker hacen a la atmósfera de la historieta es determinante en el resultado estético final, logrando una ambientación quizá sucia y opresiva, signo de una Inglaterra invadida por el *smog*, cerrada y oscura (Castro, 2010:1).

Cabe señalar, entonces, que los años de producción y distribución de la historieta son los de Margaret Hilda Thatcher, conocida también con el sobrenombre de “La dama de hierro”, primera ministra del Reino Unido entre 1979 y 1990. A partir de su personalidad se acuñó el término *thatcherismo*; una combinación de libertad económica, valores cristianos y conservadores tradicionales, patriotismo británico y una firme adhesión a Estados Unidos y a otros países de la misma cuerda ideológica dentro del mundo angloparlante. Skidelsky (2010) en *Anatomía del thatcherismo* resume los puntos principales del *thatcherismo*:

1. La noción de que los mercados con un mínimo de injerencia y regulación estatal son más estables y más dinámicos que los que están sujetos a la intervención del gobierno. Al desregular los mercados financieros en todo el mundo, la revolución Thatcher-Reagan ocasionó la corrupción del dinero, sin mejorar el crecimiento de la riqueza anterior –salvo para los muy ricos.
2. Control de la inflación con la teoría Lawson, dijo que “La conquista de la inflación debe ser el objetivo de la política macroeconómica. Y la creación de condiciones conducentes al crecimiento y el empleo debe ser el objetivo de la política microeconómica”.
3. La política del *thatcherismo* tuvo como uno de sus principales objetivos reducir la proporción del gasto de gobierno en el ingreso nacional. Y tuvo como consecuencia la privatización. Al poner nuevamente la mayoría de las industrias propiedad del Estado en manos privadas,
4. Finalmente el *thatcherismo* tuvo una política represiva y fascista para reprimir y debilitar a sindicatos.²⁷

Por otra parte, el 11 de septiembre de 2001 cambió la percepción de la opinión pública sobre el terrorismo por el ataque a los centros simbólicos del capitalis-

²⁷ En internet: Skidelsky, <http://www.project-syndicate.org/contributor/580> 2010: 1-4.

mo (Erreguerena, 2002). La realización de *V de Vendetta* fue en 2005, un año marcado por la unión de los gobiernos del mundo contra este fenómeno. Inició con la detención en Bruselas (Bélgica) de Youssef Belhadj, presunto portavoz de Al Qaeda en Europa. En España la policía detuvo en Leganés (Madrid) a cuatro marroquíes, miembros de una misma familia, por su presunta relación con los atentados del 11 de marzo (11-M). ETA hizo estallar un coche bomba en el Campo de las Naciones de Madrid horas antes de que los reyes inauguraran ARCO. La policía española detuvo a 14 personas acusadas de pertenecer a la ETA y dio por desarticulado el aparato de captación de la banda terrorista. También Francia entregó al terrorista Juan María Insausti Mujika, Kárpov, ex jefe del aparato de formación de ETA. Y el Congreso español aprobó, con un único voto en contra de los populares, la resolución promovida por el grupo socialista que autoriza al gobierno a entablar conversaciones con la ETA en el supuesto de que la banda abandone definitivamente las armas.

El 7 de julio de 2005 (7-J) se realizaron los atentados terroristas de Londres: una cadena de explosiones en el metro y en tres autobuses sembraron el terror en la capital británica. Más tarde, el 28 de julio, el Ejército Republicano Irlandés (IRA) anunció formalmente el cese de la lucha armada.

En 2005, como TP, el fascismo, la represión, la intolerancia, terrorismo, la guerra y la guerra biológica. Como HPF está la actitud de los ciudadanos de Gran Bretaña ante el gobierno de Margaret Thatcher. En la historieta, V tiene como objetivo destruir el gobierno, a quien califica de dictador y autoritario.

No deja de sorprender que Warner Bros, en una coproducción entre Estados Unidos, Reino Unido y Alemania, realice una película que tome como héroe a un terrorista.

V es una actualización de un personaje histórico que participó en la Conspiración de la Pólvora (*Gunpowder Plot*), acto que constituyó un complot organizado en 1604-1605, por un grupo de católicos ingleses (Robert Catesby, Guy Fawkes) para matar al rey Jacobo I, a su familia y a la mayor parte de la aristocracia protestante, volando las casas del Parlamento durante la apertura de Estado (5 de noviembre de 1605).

Los conspiradores habían planeado secuestrar a los infantes reales. Esta medida pretendía ser la señal para un gran levantamiento de los católicos romanos ingleses, descontentos por las severas medidas penales adoptadas contra ellos.

La rebelión finalizaría con la instalación de un rey obediente al papa en el trono inglés. Realizados los preparativos, el gobierno descubrió la conjura, acabó con la ejecución de los conspiradores y sirvió de pretexto para endurecer las medidas antiromanas.

El 5 de noviembre de cada año, en el Reino Unido, Nueva Zelanda, Sudáfrica, Terranova, Canadá, San Cristóbal y Nevis, algunas partes de Estados Unidos y Australia, se celebra el fracaso del complot que se conoce como la Noche de Guy Fawkes o la Noche de la Hoguera porque se recuerda cuando éste fue quemado en la hoguera. Guy Fawkes fue tomado originalmente como el protagonista de *V de Vendetta*. La historia original se sitúa al finalizar la Tercera Guerra Mundial, en Inglaterra que para entonces se ha convertido en un Estado fascista. En esos tiempos de oscuridad aparece V, que ataca a los intereses y agentes del Estado creando caos.²⁸

2. Sociedad en la distopía

La sociedad de Inglaterra 2039 está llena de miedo y permitió un gobierno totalitario, represor e intolerante a cambio del orden y el progreso. Como HPF aparecen: gobiernos ultraconservadores de la década de 1980, los ataques terroristas como manifestación de la inconformidad ante los regímenes y el creciente poder de los medios de comunicación masiva y su colaboración con los gobiernos.

Durante un *flash back* Valerie narra cómo la sociedad se rindió a un gobierno fascista inglés, y cómo este gobierno garantiza un alto nivel de vida mientras que las guerras afectaban al resto del mundo, y cómo el dictador preservó al Reino Unido de epidemias que devastaron a Estados Unidos y otros países.

A partir de la instauración de un sistema fascista los ciudadanos aceptan la represión como algo necesario, con asesinatos, centros de detención y cárceles. Aceptan también que la televisión manipule la información para que sea visto lo que al gobierno le interesa.

El gobierno, representado por el canciller Sutler, es fascista con todo el poder concentrado en un solo hombre. El partido Fuego Nórdico llegó al poder gracias al miedo de los ciudadanos, a la guerra, a una epidemia. Se descubre después que el dictador se consolidó gracias a los ataques terroristas provocados por él

²⁸ En internet: <http://www.cinenganos.com/VdeVendetta/>, 3 de mayo de 2006.

mismo contra la población, culpando después a un enemigo extranjero. La figura de Sutler es la de un ser omnipotente que no permite réplica ni justificaciones, dicta e impone las acciones de la sociedad en su conjunto, se presenta en una pantalla gigante, lo cual nos remite a 1984, a la figura del *big brother*. Cuando Gordon presenta a Sutler en una parodia es censurado y el conductor arrestado. El Partido, cuyo símbolo es una cruz con dobles brazos, mantiene una filosofía ultraconservadora y está formado por militares y criminales.

Las herramientas del gobierno son la represión operada por la policía secreta que arresta a los ciudadanos y la televisión que siempre habla de una amenaza apocalíptica. Son naturales la censura, la propaganda y la abolición de la libertad de expresión.

Se menciona que la policía es la encargada de censurar obras de arte, existen listas de canciones y libros prohibidos, es notable que Gordon sea condenado por tener un ejemplar de *El Corán*.

La religión es un elemento importante en la dominación del gobierno totalitario; repite el lema “la fuerza por la unidad, unidad por la fe”, y menciona que otros países han sido devastados por falta de fe. Al mismo tiempo se presenta a la Iglesia como una institución corrupta, dirigida por el obispo Bishop, que es un pederasta y trabaja para el Centro de Detenciones Larkhill.

En diciembre de 2006 *V de Vendetta* recaudó 70 511 035 dólares en Estados Unidos y 62 000 000 de dólares en el resto del mundo, haciendo un total de 132 511 035 dólares en ganancias. Lideró la taquilla estadounidense en su día de estreno con una cifra estimada en 8 742 504 dólares y se mantuvo como el filme número uno por el resto de la semana, con un total de 25 642 340 dólares.²⁹

V de Vendetta, tiene la misma atmósfera de *Un mundo feliz* de Aldous Huxley y *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, donde el Estado reprimía y eliminaba a todo aquel que era diferente, y la televisión convencía a los ciudadanos de que frente a una amenaza permanente el gobierno los protege.

La V es el signo del anarquismo, se encuentra presente en los nombres de los protagonistas V, Evey y Valerie, la película plantea la destrucción de todas las instituciones para lograr otras que conduzcan a una sociedad donde sean respetadas las diferencias.

²⁹ En internet: http://wikipedia.org/wiki/V_Vendetta_pel9/0c3%ADcuLa, 28 de abril de 2009.

Transformación de la distopía-prospectiva

Utilizando la prospectiva podemos decir que la construcción de distopías parte de Tendencias Pesadas, un fenómeno actual percibido como importante y los Hechos Portadores de Futuro como factores de cambio.

Estados Unidos en 1973 ha sufrido la derrota en la Guerra de Vietnam, vive la crisis del petróleo y una gran crisis política luego del escándalo Watergate que culminó con la dimisión de su presidente Richard Nixon. *Soylent Green* considera que si sigue creciendo esta crisis política, económica, social y ambiental llegaremos a un desastre no sólo en Estados Unidos sino en todo el mundo. Las causas de éste son:

- Sobrepoblación y hacinamiento en las urbes
- Devaluación de la moneda, inflación y desigualdad económica
- Falta de energía y agotamiento de los recursos naturales
- Corrupción de las instituciones del Estado

Blade Runner (1982) responde a la revolución tecnológica y a la manipulación genética. En la época de su producción se realizó el primer implante del corazón artificial con éxito y se dio el desafío japonés de la quinta generación de computadoras. El desarrollo tecnológico que incidió sobre todo en la clonación se refleja en la preocupación proyectada a futuro sobre de qué tan mecanizado estará el ser humano y qué tan humanizada está la máquina. Frankenstein regresa cuestionando a su dios creador: ¿qué tanto es una máquina, qué tanto ser vivo? Ya no hay distancia entre lo humano y lo autómatas.

The Matrix, realizada a finales del siglo pasado, plantea una nueva etapa con la creación de la inteligencia artificial y con la posibilidad temida de que las máquinas adquieran conciencia hasta dominar al humano y su entorno político social. El futuro proyecta el miedo a la máquina, a la esclavitud, a la falta de conciencia y a no conocer la realidad. El cuestionamiento central de la película reside en qué es la realidad. ¿Los humanos terminaremos viviendo una realidad virtual organizada por una poderosa máquina, la Matrix creadora del mundo y usurpadora de la energía humana?

V de Vendetta responde a los gobiernos conservadores y represivos de la década de 1980, proyecta el miedo de una sociedad orientada hacia el fascismo, la represión, la intolerancia, la guerra, el terrorismo con nuevas técnicas que pueden

acarrear una guerra biológica. Plantea la relación entre el sujeto y el Estado centrándose en la libertad. Sostiene que a pesar de la represión de los Estados siempre existe una opción de ser libre. Destaca la importancia que adquirieren los medios de comunicación, en particular la televisión, y siguiendo la herencia de *Un mundo feliz* proyecta hacia el futuro a la televisión como el instrumento más importante para manejar la opinión pública.

Sociedad en la distopía

Como hemos dicho la distopía es la propuesta de una sociedad futura, construida a partir del presente desde el cual se le imagina. Es una proyección interpretada con los conocimientos y emociones contemporáneos, y surge de un imaginario social instituido.

También hemos tomado a Castoriadis (1994) para asumir que la institución está hecha de múltiples instituciones particulares que forman un todo coherente. Es una unidad total, es la cohesión de una red casi infinita de significaciones que tienen una dirección de sentido para los diversos sujetos e instituciones que componen la sociedad. El concepto de institución significa “normas, valores, lenguaje, herramientas, procedimientos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas y, desde luego, al individuo mismo” (1994:67). En este apartado para describir a la sociedad distópica imaginada mencionaremos a las instituciones que la conforman.

Gobierno. Las cuatro películas presentan gobiernos totalitarios. En *Soylent Green* el gobierno es el encargado de mantener al pueblo pero también de controlarlo por medio de una policía represiva.

En *Blade Runner* el gobierno elimina a los replicantes y está encargado del control. Es quien tomó la decisión de que los replicantes sólo vivieran cuatro años y no puedan llegar a la Tierra.

En *The Matrix* el gobierno es una máquina y tiene el poder absoluto. En *V de Venganza* el gobierno es fascista y totalitario, ha manipulado a los ciudadanos primero mediante el miedo a un virus que el Estado dispersó, y más tarde persigue y elimina a todo aquel que sea diferente, por sus ideales políticos, creencias religiosas u orientación sexual. Frente a lo cual V propone la abolición del Estado a fin de que cada sujeto pueda gobernarse.

PROSPECTIVA

	<i>Soylent Green</i>	<i>Blade Runner</i>	<i>The Matrix</i>	<i>V de Vendetta</i>
Tendencia Pesada	Sobrepoblación. Hacinamiento urbano. Devaluación/inflación. Falta de empleo. Falta de energía. Falta de recursos naturales.	Esclavitud. Discriminación. Miedo a la muerte. La máquina adquiere conciencia propia y se vuelve una amenaza. El hombre crea su propia destrucción. Hiperrealidad, ¿qué es real y qué no? ¿En qué consiste ser humano y poseer identidad?	Esclavitud. Miedo. La máquina adquiere conciencia propia y se vuelve contra el humano. El hombre crea su propia destrucción. Guerra entre humanos y máquinas. Incertidumbre sobre la realidad.	Fascismo. Represión. Intolerancia. Terrorismo. Guerra. Guerra biológica.
Hecho Portador del Futuro	Derrota de la guerra de Vietnam. Crisis del petróleo en 1973. Calentamiento global. Efecto invernadero. Explotación de los bosques y contaminación. Publicación de libros como <i>The Population Bomb</i> (1968) de Paul Erlich, y <i>The limits of Growth: A report for the Club of Rome Project on the Predicament of Mankind</i> (1972).	Revolución Tecnológica. Manipulación genética. Primer implante de corazón artificial realizado con éxito. En 1980 desafío japonés de la quinta generación de computadoras, que dio lugar al auge de los sistemas expertos.	Creación de la inteligencia artificial. Expectativa sobre el año 2000 y el efecto (Y2K). 7 de febrero, el gobierno de Ucrania decide poner en marcha el tercer reactor de la central nuclear de Chernobyl, con la consiguiente preocupación de Occidente, ante la posibilidad de sufrir un nuevo desastre nuclear.	Gobiernos ultra conservadores de la década de 1980. Los ataques terroristas como manifestación de la inconformidad a los regímenes. El creciente poder de los medios de comunicación masiva y su colaboración con los gobiernos.

Religión. Las cuatro películas hacen referencia a la fe y a la religión como mecanismos de control. En *Blade Runner* hay referencias a ambientes bélicos. En *The Matrix* se actualiza, centralmente, el mito de Jesucristo, al presentar a Neo como el Elegido para salvar a la humanidad.

En *V de Vendetta* la religión es un mecanismo de control. La iglesia aparece como institución corrupta, decadente y manipuladora de la sociedad para sacar beneficios propios.

Ecología. En *Soylent Green* el planeta está devastado a causa del calentamiento global, toda la naturaleza ha desaparecido: bosques, ríos, animales. El problema central es que los humanos han destruido el planeta y no hay alimento para el gran número de habitantes. La situación se repite en *The Matrix*, donde los humanos han destruido el ecosistema. En *V de Vendetta* no se observan daños en la ecología.

Economía. Tanto *Soylent Green* como *Blade Runner* presentan una sociedad capitalista y centran su preocupación en los grandes monopolios; en la primera con la empresa Soylent y en *Blade Runner* con el poder económico de la Corporación Tyrell.

The Matrix no presenta mucho de la estructura económica, pues no resulta relevante en el desarrollo de la historia. Sin embargo, sabemos que la empresa de *software* es líder en su ramo.

En *V de Vendetta* la sociedad inglesa del futuro aumentó su nivel económico y es más poderosa que Estados Unidos. Existe un gran monopolio en la industria farmacéutica llamada viadoxic principal responsable de que Nosefire esté en el poder.

El común denominador de las cuatro películas es la existencia de monopolios y grandes empresas que están vinculadas al gobierno. Todas dan por hecho que en el futuro las sociedades serán capitalistas y con gobiernos totalitarios.

Salud. En *Soylent Green* el Estado ofrece la mejor satisfacción al ciudadano a cambio de decidirse a morir, como se descubre después, para servir de alimento al resto de los ciudadanos.

En *Blade Runner* se niega la salida del planeta Tierra para viajar a otras galaxias a quienes no pasen el examen médico.

En *Matrix* los humanos dependen de las máquinas para ser alimentados y sanados. En *V de Vendetta* el Estado ha manipulado la salud de los ciudadanos. Ha provocado una epidemia y para recuperar el poder encuentra la cura para sus ciudadanos. La guerra biológica y la manipulación genética son utilizadas para tener dominados a otros países.

INSTITUCIONES EN LA SOCIEDAD DE LA DISTOPÍA

Instituciones	<i>Soylent Green</i>	<i>Blade Runner</i>	<i>The Matrix</i>	<i>V de Vendetta</i>
<i>Gobierno</i>	Totalitario.	Permite la esclavitud. Reprime a los replicantes.	Las máquinas tienen el poder absoluto.	Totalitario fascista.
<i>Policía</i>	Herramienta de coerción, corrupta, burócrata e ineficiente.	Ejecutor de las disposiciones del gobierno. Siempre está presente.	Son el mecanismo de control omnipresente de la Matrix.	Ejecutor de las disposiciones del gobierno. Intimida a la sociedad.
<i>Vivienda</i>	Es escasa.	Edificios altos y grandes.	Es convencional dentro de la Matrix, fuera es precaria.	Digna.
<i>Religión</i>	Es escasa.	Referencias a ambientes bíblicos.	Los protagonistas con base en mito o a una profecía. Referencia al mito de Jesucristo.	Está presente en el gobierno y en los medios de comunicación. Es una institución corrupta y manipuladora.
<i>Ecología</i>	No existen recursos naturales.	No hay rastros de naturaleza en la ciudad. Los animales son artificiales.	Los humanos destruyeron el ecosistema del planeta.	No se observan daños en la ecología.
<i>Economía</i>	División de clases muy marcada, monopolio de la empresa Soylent.	Monopolio económico de la Corporación Tyrell.	Neo determinante para los protagonistas. La empresa de software es líder en su ramo.	Monopolio de la farmacéutica Viadoxic. Inglaterra aumentó su nivel económico superando a Estados Unidos.

INSTITUCIONES EN LA SOCIEDAD DE LA DISTOPÍA

Continúa...

Instituciones	<i>Soylent Green</i>	<i>Blade Runner</i>	<i>The Matrix</i>	<i>V de Vendetta</i>
<i>Tecnología</i>	Es escasa.	Está presente en todo momento. Crea seres autónomos.	La tecnología lo es todo. Es indispensable para sobrevivir, transportarse y pelear.	Está enmarcada en el contexto de una guerra como arma secreta.
<i>Salud</i>	El Estado ofrece la mejor satisfacción al ciudadano a cambio de retirarse de la sociedad y, como se descubre después, servir de alimento para los demás.	Se le niega la salida del planeta Tierra a quienes no pasen el examen médico.	Los humanos dependen de las máquinas para ser alimentados y sanados.	El partido utilizó armas biológicas contra su propia población y contra otros países para obtener poder.

Capítulo III

El héroe cultural y los estereotipos

Los relatos de héroes nos dicen más acerca de un pueblo que quizá ningún otro tipo de relatos. Puesto que, como individuos excepcionales y dignos de admiración, los héroes corporeizan las cualidades que más admiramos o deseamos en nosotros mismos.

B.A. Botkin

El mito y el héroe

El cine en la posmodernidad es un medio privilegiado para reproducir o actualizar los mitos. Por una parte produce historias con personajes estereotipados que describen situaciones, aventuras y relaciones humanas y, por la otra, repite de diferentes formas la misma historia, homogenizando a los diversos sujetos con sus variados intereses.

El mito es un fenómeno cultural complejo que puede ser estudiado desde diferentes perspectivas. Para iniciar tomamos la definición de May (1992:28-29) “El mito es una forma de expresión que revela un proceso de pensamiento y sentimiento: la conciencia y respuesta del hombre ante el Universo, sus congéneres y su existencia individual. Es una proyección en forma concreta y dramática de miedos y deseos imposibles de descubrir y expresar de cualquier otra forma”. El mito lleva consigo los valores de la sociedad, en éste el individuo encuentra su sentido de identidad; se construye siempre sobre el imaginario efectivo y es interpretado constantemente, esto le da innumerables y nuevos significados en el imaginario radical de cada sujeto. Mientras el lenguaje empírico se refiere a

hechos objetivos, el mito se refiere a la experiencia, al significado y sentido de la vida humana.

En general, el mito describe y retrata con lenguaje simbólico el origen de los elementos y supuestos básicos de una cultura. La narración mítica relata, por ejemplo, cómo comenzó el mundo, cómo fueron creados los seres humanos y los animales, y cómo se originaron ciertas costumbres, ritos o formas de las actividades humanas (Erreguerena, 2007:71).

El mito es, para Castoriadis (1994:71), el modo por el cual la sociedad encuentra significación en el mundo, sin él sus “individuos” estarían privados de sentidos. Los mitos instituidos por la sociedad son cristalizaciones de significación que operan como organizadores de sentido en el accionar, pensar y sentir de los hombres que la conforman, sustentando a su vez la orientación y legitimidad de sus instituciones.

Así, debemos insistir en que el mito es, entre otros, un relato de aventuras con seres sobrenaturales o héroes. Las narraciones míticas presentan “historias”, es decir, relatan acontecimientos de un pasado lejano y fabuloso, cuyos personajes son dioses, seres sobrenaturales, héroes o animales; éstos tienen como característica común que son ajenos al mundo cotidiano (Eliade, 1992:17).

La sociedad moderna es una experiencia específica de tiempo y espacio. Hoy en día hay una nueva relación que nos separa del tiempo cotidiano y nos introduce en una nueva experiencia del tiempo, similar a un ritual de iniciación que nos hace partícipes de un secreto.

En la sociedad de la información, los mitos se encuentran en todas partes. Los medios de comunicación, incluso internet o los videojuegos, proponen mitos que dan sentido a la existencia, es cuestión, como dice Eliade, de reconocerlos. “Un análisis adecuado de la mitología difusa del hombre moderno demandaría volúmenes. Por cuanto laicizados, degradados, ‘camuflados’, los mitos y las imágenes míticas se reencuentran por todas partes: sólo es cuestión de reconocerlos” (Eliade, 1960:18).

Es importante analizar la función de los medios en relación con el tiempo que tardamos en descubrir el “camuflaje” de su comportamiento mitológico. Es preciso recordar que una de las funciones esenciales del mito es la entrada hacia el Gran Tiempo, la recuperación periódica de un tiempo primordial que se traduce por la tendencia a desperdiciar el tiempo presente, el llamado momento histórico. La noticia me hace ver hacia el exterior. Me impele a sondear qué

factores, ajenos a mí, transforman mi contexto, mis relaciones, mis expectativas. Al escudriñar en las páginas de los periódicos, busco aquello de lo que depende mi yo y mi entorno...” (Paoli; 1993:63).

El mito, como creación y renovación constante del imaginario social, parte de las experiencias de cada uno de los sujetos que interpretan su universo en un momento histórico determinado. Para que el mito adquiriera vida debe ser parte del imaginario efectivo, del que cada sujeto encuentra un significado y un vínculo de significación. Parte también de la experiencia propia de sentimientos, valores e imágenes que el individuo encuentra en los mitos. Algunas veces éstos se materializan en rituales.

Los mitos están contruidos por símbolos, parten de éstos, pero la creación del sujeto para darle nuevas significaciones o el rechazo del mito propuesto por generaciones pasadas, son pruebas de la libertad humana sobre la elección de sus creencias y compromisos condicionados por el momento histórico que vive.

En la interpretación de Eliade (1960, 1972, 1983 y 1992), el mito revela una ontología primitiva, una explicación de la naturaleza del ser. El mito, por medio de símbolos, expresa un conocimiento completo y coherente, y aunque pueda trivializarse y popularizarse, la gente puede utilizarlos para regresar al principio del tiempo, redescubrir y experimentar, nuevamente, su propia naturaleza.

El mito vivido por las sociedades arcaicas, se caracteriza por:

- I. Constituye la historia de los actos de los seres sobrenaturales.
- II. Esta historia se considera absolutamente verdadera (porque se refiere a realidades) y sagrada (porque es obra de los seres sobrenaturales).
- III. El mito se refiere siempre a una “creación”, razón por la cual constituyen los paradigmas de todo acto humano significativo.
- IV. Al conocer el mito se conoce el “origen” de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas. No se trata de un conocimiento “exterior” o “abstracto”, sino de un acontecimiento que es “vivido” como ritual.
- V. De cualquier manera se “vive”, en el sentido de que se está dominado por la potencia sagrada que exalta los acontecimientos rememorados y actualizados (Eliade, 1992:25).

Para Paul Ricœur (2006), el mito, expresado en símbolos, es necesario para una seria valoración de los orígenes, procesos y abismos del pensamiento humano.

Las funciones de los mitos son el tema que explica Joseph Campbell (1992) en el cuarto tomo de *Las máscaras de Dios. Mitología creativa*:

La primera función de una mitología es reconciliar a la conciencia que despierta con el *mysterium tremendum et fascinans* de este universo tal como es; la segunda, presentar una imagen interpretativa total del mismo, tal y como lo conoce la conciencia contemporánea. La tercera función, sin embargo, es la imposición de un orden moral: la adaptación del individuo a las exigencias de su grupo social, histórica y geográficamente condicionado y aquí puede producirse una ruptura con la naturaleza. La cuarta función, la más crítica y vital, de una mitología es, por tanto, ayudar al individuo a centrarse y desenvolverse íntegramente, de acuerdo con: *a)* él mismo (el microcosmos); *b)* su cultura (el mesocosmos); *c)* el Universo (el macrocosmos); y *d)* el terrible misterio que está dentro y más allá de todas las cosas, de donde retroceden las palabras, junto con la mente, sin haber llegado (Campbell, 1992: 26-27).

Podemos afirmar entonces que las funciones de los mitos son:

1. Explican al sujeto su relación con las fuerzas del cosmos.
2. Interpretan el papel del sujeto frente al Universo como totalidad.
3. Revelan el orden moral del sujeto dentro de su grupo social.
4. Confrontan al sujeto consigo mismo y manifiestan cuál es el significado de su vida.

Para Castoriadis (1994:71), “los mitos que una sociedad instituye son cristalizaciones de significación que operan como organizadores de sentido en el accionar, pensar y sentir de los hombres y mujeres que conforman esa sociedad, sustentando a su vez la orientación y legitimidad de sus instituciones”. El mito es un modo por el que la sociedad interrelaciona diversas formas significantes como significación del mundo y su vida en él, de otra manera sus “individuos” estarían privados de sentidos.

Los mitos son una forma concreta de orientación de sentido y son esenciales para la continuidad de una sociedad; mediante la imaginación creativa los indi-

viduos buscan el significado en los mitos y al interpretarlos los transforman en imaginario radical. Ansart afirma que:

[...] por debajo del sentido proclamado aparecen las tensiones, rivalidades entre subgrupos y usos diferenciales del discurso común por parte de los diversos grupos rivales. Aparece entonces una nueva dimensión: el trabajo de transformación, de reivención del mito, para adaptarlo a exigencias particulares o, podríamos decir, “partidistas” [...] Al mito dominante, las comunidades contestatarias oponen un contra-mito que podríamos calificar de “dominado”, y participa, como un instrumento y un desafío simbólico, en su esfuerzo de transgresión (Ansart, 1993:101).

El mito proporciona la red de significaciones que explica el orden del mundo en su totalidad; a decir de varios autores no sólo explica el orden sino también el desorden. A partir de las aventuras de los héroes, los sujetos de una sociedad entienden su importancia en el mundo. El mito como sistema de relaciones explica un fenómeno concreto, pero a su vez es una estructura de pensamiento que explica cualquier fenómeno.

Existen, como hemos descrito, dos mecanismos para entender la eficacia simbólica de los mitos, el primero es *la repetición insistente de sus narrativas* y el segundo es la *iteración*, es decir las repeticiones de la misma historia contada de distintas maneras en diferentes instituciones, se consolidan como universos de significaciones de formas morales, totalizadoras, esencialistas, que estipulan no sólo lo que debe ser una mujer o un hombre sino lo que es. “Asimismo, las estructuras simbólicas dispuestas por los relatos míticos ordenan un sistema de pensamiento, trazan la pauta interpretativa que permitirá, por proyección, repensar y ordenar todos los fenómenos. Los relatos articulan un sistema proyectivo estructurado que hará posibles la reconstrucción y la interpretación de cualquier fenómeno según esquemas constantes de intelección” (Ansart, 1993:95).

Como afirma Castoriadis, los mitos están en *evolución constante*, en el sentido de una transformación, de la posibilidad de la creación de nuevas formas. La supuesta trascendencia —el caos, el abismo, lo sin fondo— invade constantemente la inmanencia, lo dado, lo familiar, lo aparentemente domesticado. Sin esta invasión perpetua, sencillamente no habría inminencia. Invasión que se manifiesta tanto por la aparición de lo nuevo irreductible, de la alteridad radical (sin la cual lo que es, no sería más que lo idéntico absolutamente indiferenciado, es decir nada),

como por la destrucción, la aniquilación, la muerte. La muerte es muerte de las formas, de las figuras, de las esencias, no simplemente de sus ejemplares sin lo cual lo que es no sería más que repetición en la prolongación infinita o en cíclico de eterno retorno (Castoriadis, 1994:184). Es imposible pensar en una sociedad sin cambio, sería como agua estancada que termina por autoeliminarse.

Diversos autores como Barthes (1994), Lévi-Strauss (1976), Greimas (1974) y Bremond (1974), analizan la estructura del mito con ejemplos concretos; encuentran que la estructura del relato mítico, los actantes y la forma en que se relacionan los actantes es mediante contratos.

El mito es un relato, cuya descripción y análisis están condicionados, según Lévi-Strauss (1992:233-252), por tres elementos fundamentales: 1. la estructura del mito entendida como narración, permanece invariable y en un aparente estado doble; 2. el conjunto de propiedades estructurales comunes constituyen un relato narrativo; a la vez; 3. este modelo da cuenta de la enunciación del mito como unidad narrativa trans-enunciado y de la estructura del contenido manifiesta en la narración.

Esta concepción de la estructura prevé que el mensaje (significación particular del mito-ocurrencia) sitúa y da lugar a dos lecturas diferentes, una a nivel discursivo y otra a nivel estructural.

Para comprender la historia narrada hay que separarla en secuencias y analizar sus diversas articulaciones. Las secuencias encontradas en un mito pueden sintetizarse de la siguiente manera: el héroe comete una transgresión –por medio de un contrato tiene que cumplir una prueba–; el héroe deja su comunidad para cumplir la prueba –cumple la prueba–. A veces este ciclo puede repetirse hasta la secuencia final: regreso del héroe trayendo algún beneficio para su comunidad o la muerte.

Los actantes se clasifican según los diferentes contratos y su relación con el héroe: Fuente frente a Destinatario; Sujeto-héroe frente a Objeto-valor; y, Ayudante frente a Opositor-traidor. Concluimos que el mito como relato tiene una estructura de separación-prueba-retorno (Greimas, 1974:46).

El héroe tiene como primera misión retirarse de la escena de lo común y combatir a los arquetipos:

[...] aquellas zonas causales de la psique que es donde residen las verdaderas dificultades, y allí aclarar dichas dificultades, borrarlas según cada caso en

particular (o sea, presentar combate a los demonios infantiles de cada cultura local) y llegar hacia la experiencia y la asimilación no distorsionada de las que C.G. Jung ha llamado “imágenes arquetípicas” [...] seres eternos del sueño no deben ser confundidos con las figuras simbólicas personalmente modificadas que aparecen en las pesadillas y en la locura del individuo todavía atormentado [...] El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad (Campbell, 1993:24, 27).

Los arquetipos que han de ser descubiertos y asimilados son aquellos que han inspirado las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión. Para Jung los arquetipos son contenidos del inconsciente colectivo, son los mismos en todos los individuos y son de naturaleza suprapersonal. El autor señala que:

El inconsciente colectivo no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento [que] son, *cum grano salis*, los mismos en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre. A los contenidos de lo inconsciente colectivo los denominamos arquetipos [pero precisa] El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al concientizarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual que surge (Jung, 1991:10-11).

Jung aclara que el concepto “arquetipo” sólo puede aplicarse indirectamente a las representaciones colectivas, ya que designa contenidos psíquicos no sometidos aún a la elaboración consciente y representa, entonces, un dato psíquico inmediato. Como tal, el arquetipo difiere de la formulación históricamente constituida o elaborada, especialmente en estudios más elevados de las doctrinas secretas; los arquetipos aparecen en una forma que por lo general muestra el influjo de la elaboración consciente, que juzga y que valora. Su manifestación inmediata, en cambio, tal como se produce en los sueños y visiones, es mucho más individual, incomprensible o ingenua.

Por otra parte, la aventura del héroe presenta el esquema que Lévi-Strauss (1992:235) denomina monomito (separación-iniciación-retorno) y que se representa en los ritos de iniciación. El héroe inicia su aventura desde la cotidianidad hacia una región de prodigios, se confronta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos.

La aventura del héroe sigue el modelo de la unidad nuclear, una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.

El héroe del mito es un personaje con cualidades extraordinarias, frecuentemente es honrado por la sociedad a la que pertenece, o al contrario, es desconocido o despreciado por ésta. Ambos, el héroe y su dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja a sí mismo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y darla a conocer (Campbell, 1993:44).

Como conclusión podemos decir que: el mito es una narración que cuenta las aventuras de un héroe o un dios, contenidas dentro de la estructura básica: separación-prueba-regreso. Permanece en constante evolución replanteando respuestas nuevas y diferentes a los problemas fundamentales del ser humano, según el momento histórico en que se produce. Sirve como orientador de sentido y cumple cuatro funciones respondiendo a las preguntas: *a)* ¿quién soy yo?, *b)* ¿quién soy yo frente a mi comunidad?, *c)* ¿quién soy yo frente a la sociedad y, *d)* ¿quién soy yo frente al cosmos?

La aventura del héroe sigue el modelo de la unidad nuclear: una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.

El héroe del mito es un personaje con cualidades extraordinarias, frecuentemente honrado por la sociedad a la que pertenece, o también desconocido o despreciado. Ambos, el héroe y su dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja a sí mismo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y darla a conocer (Campbell, 1993:44).

Juan Herrero Cecilia (2006:3) define *Estereotipo* como un:

[...] esquema *preconstruido* de carácter conceptual, lingüístico, sociológico o ideológico, se está aplicando actualmente en el campo del análisis del discurso, en el de la crítica y en el de las ciencias sociales. Los estereotipos pertenecen al repertorio de fórmulas, imágenes, tópicos y representaciones que comparten los hablantes de una lengua determinada o de una misma comunidad social o cultural. Como son esquemas fijos y reconstruidos, no hace falta elaborarlos personalmente, sino asimilarlos del contexto cultural o a través del conocimiento y del uso de la lengua para poderlos aplicar a nuestra percepción de la sociedad y del mundo, y para poderlos emplear en las situaciones de comunicación haciendo posible el entendimiento con los demás y la sensación de convivencia, de familiaridad y de complicidad sociocultural en el tratamiento de ciertos temas precisamente por compartir los mismos esquemas conceptuales o lingüísticos. (Herrero, 2006:1-21).

La noción de *cliché* proviene del vocabulario de la fotografía, y la noción de *Estereotipo* proviene de la tipografía de la imprenta. Las planchas de imprenta con caracteres metálicos fijos permitían “estereotipar” las páginas para reproducirlas cuantas veces fuera necesario. Por analogía, un cliché se emplea, ya en el siglo XIX, para designar una “frase hecha” o una idea repetida y banal. Por otro lado, el adjetivo estereotipado se empieza a aplicar también a lo que permanece fijo (frases, ideas, sentimientos).

El autor sostiene que actualmente la noción de *estereotipo* se aplica dentro de los estudios de psicología social para analizar la representación o la imagen del otro y de sí mismos que hacen los miembros de una colectividad. Desde esta perspectiva, un estereotipo es una *imagen fija*, sobre algo o sobre alguien, que predomina en un ambiente social, pues contiene ciertos prejuicios socialmente compartidos.

Barthes (1994), con sus artículos recogidos en *Mitologías*, se propuso descubrir y comentar los estereotipos socioculturales y los clichés mentales que predominan en la sociedad contemporánea. Más adelante llegó a manifestar una concepción bastante negativa del estereotipo, considerándolo un lastre inevitable, porque los signos lingüísticos son estereotipos mentales compartidos por los hablantes de una lengua, y el uso de una lengua es algo gregario que está al servicio, en cierta medida, del poder o de la opinión dominante.

Una vez expuestas estas consideraciones sobre el enfoque de los estereotipos en la perspectiva de las ciencias sociales, la semántica y el análisis del discurso, podemos afirmar que el estereotipo, a pesar de su dimensión esquemática, simplificadora y reconstruida, desempeña una función constructiva porque es un punto de apoyo para nuestra percepción de la compleja realidad del mundo, y porque facilita nuestro contacto y relación con los demás en cuanto a que comparte esquemas cognitivos y lingüísticos. Las ciencias sociales y del lenguaje observan a los estereotipos desde su función mediadora y sus mecanismos de apoyo para la comunicación. Herrero (2006) resume las funciones constructivas de los estereotipos señalando las siguientes características:

- a) Son esquemas ampliamente compartidos en el mundo social (aunque puedan variar de unos ambientes a otros).
- b) Esos esquemas son reconstruidos (el individuo los recibe de la lengua o del ambiente sociocultural) y contribuyen a organizar las representaciones colectivas, las opiniones intercambiadas y el imaginario social (conceptos, nociones, mentalidades, prejuicios, valores, etcétera).
- c) Los estereotipos de pensamiento se apoyan con frecuencia en estereotipos lingüísticos o fraseológicos, recurriendo a sintagmas o a enunciados que adoptan una forma verbal fija para comunicar un mensaje abstracto o conceptual global (locuciones de diversos tipos, refranes y dichos populares, enunciados conversacionales estereotipados rutinarios, fórmulas rituales de cortesía, lemas, consignas, etcétera).

En la posmodernidad es necesario mirar al cine como una industria cultural, pues produce discursos simbólicos que se venden como bienes de consumo.

El fenómeno de la globalización como advierte Castells (1994; 1999) opera incluyendo y excluyendo a economías y sociedades, ha modificado la relación de los Estados nacionales con los sindicatos y ha aumentado la desocupación. Por su parte Emanuelli (2000) sostiene que en la posmodernidad se ha dado una clara transformación en la clase trabajadora. Una disminución en la cantidad de obreros industriales y agrícolas, y el crecimiento de empleados medios profesionales independientes, técnicos y científicos. La economía global se caracteriza por una importante concentración de capitales, gran flexibilidad organizativa y mayor poder de las empresas para establecer las condiciones laborales con sus empleados.

Así, luego de la década de 1970 los modelos de desarrollo económico, capitalistas o estatistas, entraron en crisis, esta crisis se dio tanto en lo económico como en lo social y cultural, se hizo necesario incorporar en el imaginario social la nuevas relaciones entre las naciones, entre los Estados y por supuesto entre los sujetos.

Para Lipovetsky (2000) la modernidad es un estallido de lo social, disolución de lo político: el individuo es el rey y maneja su existencia a la carta. Nuevas actitudes: apatía, indiferencia, deserción, el principio de seducción sustituyendo al principio de convicción, generalización de la actitud humorista. Para el autor en nuestra época el individualismo es el nuevo estado histórico propio de las sociedades democráticas avanzadas.

Horkheimer y Adorno (1981), de la Escuela de Francfort, plantean el concepto de “industria cultural”, lo definen como el proceso que ha dado como resultado la creciente mercantilización de las formas culturales producidas por el nacimiento de la industria del espectáculo en Europa y Estados Unidos a fines del siglo XIX y XX. Argumentan que el nacimiento de las industrias del espectáculo como empresa capitalista ha logrado la estandarización y la racionalización de las formas culturales, y ha atrofiado la capacidad del individuo para pensar de manera crítica y autónoma.

Según Horkheimer y Adorno, el desarrollo de la industria cultural es una parte intrínseca del proceso de racionalización y cosificación en las sociedades modernas; el papel de estos autores es determinante, pues no dan alternativa al sujeto social individual frente a la industria cultural; lo que piensa y siente el consumidor de las mercancías de las industrias culturales es determinante en su conciencia. Esta es la principal crítica, su concepción de que los bienes producidos por las industrias culturales son definitivos en la visión del mundo de sus consumidores. Este punto de vista es opuesto al planteado por Castoriadis en relación con el imaginario social: si cada sujeto está buscando permanentemente nuevos significantes, la ideología no es inamovible ni automática; la imaginación creadora hará que cada sujeto esté siempre transformando su propia ideología y por tanto la historia.

Horkheimer y Adorno (1981) se refieren a la tecnología, a su papel en la economía y a sus efectos en la sociedad y en la cultura. Las características que atribuyen a la tecnología son la capacidad de reproducción y sus consecuencias, con las ventajas y desventajas que esto conlleva. Explican la lógica del sistema

económico y social que ordena y vive su desarrollo tecnológico para cubrir sus necesidades de producción en serie, de homogeneización de contenidos que imperan en este proceso, y la democratización del consumo para autosatisfacer el consumo.

El cine como institución instituyente/instituida del imaginario social nos muestra, de diversas maneras, historias humanas que tratan de dar un sentido siempre nuevo a las cuatro preguntas del mito. Desde luego el discurso cinematográfico no es el único medio de comunicación que actualiza los mitos, pero sí es un discurso privilegiado por la gran variedad de sus formas de consumo, tales como las salas cinematográficas, la televisión abierta o por cable, internet o el disco versátil digital (DVD).

Michel Maffesoli (2005:16) afirma que en la posmodernidad, en un mundo fragmentado y caótico, entramos en el tiempo del mito que nos permite reencontrar al mundo: “El reencantamiento del mundo proviene de la conjunción del caballero de nuestros cuentos y leyendas y del rayo láser. Sabiéndolo o no, los mitologemas que transmiten esos héroes paradójicos de la posmodernidad son esos mismos, los iniciáticos, de las pruebas, de la caída, de los castigos y de reintegración...”. Queda claro que en la época de la información los mitos no provienen de los dogmas. Cada sujeto tendrá que encontrar sus propios mitos, y no cabe duda de que la fuente principal de esos mitos se encuentra en los medios de comunicación, particularmente en el cine.

Podemos afirmar que el mito moderno y sus héroes culturales son parte del imaginario social y nos permiten pensarnos como constructores de ese imaginario. Sin embargo en la actualidad, al hablar de los orígenes, parece que ya no hablamos de historias, sino de héroes mediáticos, desacralizados, sin relación alguna con los mitos institucionalizados y aprendidos en la escuela, la iglesia o la familia. Por ahora la literatura, el cine, la televisión y los videojuegos parecen ser las fuentes principales de donde emanan los nuevos héroes (Eliade, 1960).

Las cintas, en cualquier formato mercantil, nos ofrecen un discurso simbólico en un tiempo promedio de dos horas, durante las cuales:

- a) Por medio de un lenguaje simbólico nos ofrece una interpretación de la vida; cada espectador tendrá que realizar su propia lectura a partir de sus condiciones psicológicas, económicas y sociales; mediante la imaginación creadora

cada espectador interpretará el relato y sólo esta significación podrá dar vida al relato mítico.

- b) Independientemente de su género siempre presentan la estructura del mito: separación-prueba-retorno.
- c) Cuenta las aventuras de un héroe. Presenta estereotipos, no en el sentido de caricatura de la realidad, sino en el sentido jungiano.

Una y otra vez tropiezo con la noción errónea de que un arquetipo está determinado en cuanto a su contenido, en otras palabras, que es una especie de idea inconsciente (si tal expresión es admisible). Es necesario puntualizar que los arquetipos no están determinados respecto a su contenido, sino sólo a su forma y en un grado muy limitado. Una imagen primordial está determinada respecto a su contenido sólo cuando se ha hecho consciente y, por lo tanto, se ha llenado con el material de la experiencia consciente. Su forma podría compararse al sistema axial de un cristal que, por así decirlo, preconfigura la estructura cristalina en el líquido básico, aunque no tiene existencia material propia (Jung, citado por Campbell, 1992:726).

- d) Nos ofrecen un arquetipo general, por ejemplo, la sombra. Presentan arquetipos que dependen de la situación sociohistórica de los sujetos que producen la película.
- e) Ofrecen una red de significaciones sociales que nos sacan del tiempo cotidiano, exigen una ruptura con el tiempo real y nos otorgan una construcción del tiempo de la película; así, puede pasar una hora o una vida en tiempo cinematográfico. El cine resulta un ritual de iniciación, puesto que además de la ruptura del tiempo nos devela un secreto.
- f) Los mitos compuestos por significaciones simbólicas son siempre una ficción, una realidad construida por alguien en permanente evolución creativa. Por otra parte, resulta conveniente reafirmar que el discurso cinematográfico posee dos características importantes:

- 1) La duración de la película nos permite analizar la aventura del héroe como una estructura de relato mítico.
- 2) Las condiciones de producción, distribución y consumo del discurso cinematográfico, permiten una relación entre el espectador y el discurso como

un ritual de iniciación; el cine en sus diferentes formas de consumo ofrece al espectador un secreto, al que sólo él y quien haya visto la película, tienen acceso (Erreguerena, 2007:55).

Como hemos explicado antes, el héroe cultural se nos presenta en el discurso cinematográfico como un héroe estereotipado y nos ofrece modelos y valores. El cine como institución del imaginario social construye subjetividades, donde la materia prima es el sujeto. Ayuda a moldear un sentido de lo que debemos ser y sentir.

Los héroes en el cine corresponden al imaginario instituido, que retoma al arquetipo ahistórico propuesto por Jung (1991) y lo transforma en estereotipo. Al inscribirse en la industria cultural, el estereotipo debe ser una mercancía atractiva para el consumo. Aun con una concepción romántica del héroe como un ser excepcional capaz de enfrentarse a las instituciones sociales, nos encontramos ante una visión individualista de la historia y su transformación, que además, al propiciar la identificación del espectador propone una serie de valores, imágenes y normas sociales que el discurso cinematográfico da como verdaderas y universales (Velasco, 2000).

Wright (1975), en el análisis que hace del *western* como mito, aclara cómo una generación entera tuvo a los vaqueros estadounidenses como modelos no sólo heroicos dentro de las películas, sino también como modelos de comportamiento para la vida cotidiana.

Los héroes imaginados en las distopías enfrentan sociedades del futuro, las pruebas son enfrentar el totalitarismo, la irracionalidad y el caos. Pero justamente porque la industria cinematográfica produce mercancías, los seres son estereotipos aceptados socialmente, que pueden permitir la identificación con los valores de la época que les dio vida.

La aventura del héroe sigue el modelo de la unidad nuclear: una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.

El héroe del mito es un personaje con cualidades extraordinarias, frecuentemente honrado por la sociedad a la que pertenece, o también desconocido o despreciado. Ambos, el héroe y su dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja

a sí mismo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y darla a conocer (Campbell, 1993:44; Rank, 1973).

En el cine de la posmodernidad el héroe se presenta no siempre ejemplar pero sí como un libertador, oponente y transgresor de una sociedad del futuro opresiva, violenta y represora. Al mismo tiempo, el héroe representa al imaginario instituido y refuerza una interpretación de la vida que corresponde a la que le da origen.



Cuando el destino nos alcance. El héroe

Thorn es un policía mediocre que se acomoda a las circunstancias, aprovecha su puesto para conseguir beneficios particulares, como el pedazo de carne que obsequia a su amigo Sol; es blanco, de alrededor de 50 años, edad que no corresponde a la lógica entre personajes, dado que su amigo Sol Roth le explica cómo era el planeta en su juventud: recuerda la naturaleza, los bosques, los animales... La diferencia de 20 años no es suficiente, serían necesarios por lo menos dos generaciones: que uno fuera el abuelo y otro el nieto, así Roth guardaría el conocimiento de un mundo al que su nieto no tuvo acceso.

El físico de Charlton Heston: ojos azules, cabello claro, complexión delgada, abdomen abultado por la falta de ejercicio, etcétera, contreviene la imagen ideal del policía del futuro. Lo mismo ocurre con su vestuario: camiseta blanca, pantalón de casimir, una pañoleta amarrada al cuello y gorra. No parece la vestimenta de un policía sino de un trabajador de servicios. Porta siempre su pistola. La pañoleta en el cuello da un matiz siempre viejo al futuro.

Roth vive en la Nueva York del año 2022, una ciudad destruida, conformada por grandes edificios en ruinas y personas hacinadas en coches y escaleras que utilizan como viviendas. Una ciudad poseedora de una tecnología precaria, donde, por ejemplo, se produce energía eléctrica mediante una bicicleta.

Por otra parte, el gobierno se muestra incapaz de proveer a los ciudadanos los servicios mínimos: seguridad, higiene, educación y vivienda.

Nueva York se encuentra físicamente dividida por un río seco que define la zona de los ricos, Chelsea Oeste, con departamentos de lujo, agua corriente,

electricidad; y la zona de los pobres, que carece de esas comodidades, donde vive Thorn.

Él tiene como valor central su afecto por Sol. Ejemplo de ello es cuando, a raíz de un enfrentamiento con su jefe, lo que más le preocupa es que Sol pierda su empleo de investigador policíaco.

El personaje femenino más importante de la película es Hatcher Shirl, una prostituta de lujo y un objeto más del departamento. Thorn la defiende frente al maltrato de Charlie, un administrador, tiene un sentimiento totalmente ambiguo frente a Shirl, nunca sabemos si siente algo más íntimo por ella.

Thorn descubre cómo era el planeta: los animales, los bosques, los ríos, gracias a las imágenes que son mostradas a Sol mientras muere. Cuando descubre que el cadáver de Sol es transformado en Soylen Green. Thorn toma conciencia de que debe denunciar la corrupción gubernamental y la destrucción de la Tierra. Sin embargo ya no hay nada por hacer, aunque trate de avisar a los demás es demasiado tarde. Durante toda la película Thorn mantiene una actitud totalmente individualista que ya no puede modificar. Su individualismo extremo se hace patente en las relaciones mantenidas con personas e instituciones: en el trabajo es un burócrata que sigue órdenes, un policía corrupto que busca todos los privilegios que puede y considera la corrupción como algo natural y justo. No tiene familia.

Su individualismo y ambigüedad emocional se refleja en su relación con el poder. Al principio es de complicidad con su jefe, y de sometimiento conforme a su rango, más adelante cuando no acepta cerrar el caso Simonson enfrenta al gobernador Santini y finalmente a la empresa Soylen. Thorn resulta ignorante frente a la tecnología y la sociedad en que vive. Su actitud corresponde a la de un hombre de 30 años, no de 50. La única fuente de conocimiento proviene de Sol, quien le traduce información y le cuenta sobre la historia y la cultura humana. El proceso de conocimiento que se da en Thorn sobre su realidad, la corrupción y el origen del alimento Soylen Green; deja al descubierto su total impotencia: descubrir la verdad no es suficiente para transformar la realidad. Thorn no es capaz de cambiar nada y no puede unirse a una comunidad que no conoce. *Soylen Green*, a 35 años de su producción se ha hecho obsoleta. El héroe de la película, Robert Thorn, detective y policía de Nueva York, constituye el estereotipo de macho de la década de 1970.

Blade Runner. El héroe

El desarrollo de la ingeniería y el viejo mito del Golem dan sustento a esta historia. La posibilidad de crear clones, tanto de animales como de personas, abre la expectativa científica de que el humano se convierta en dios.

Blade Runner plantea la distopía de un Frankenstein moderno, en una sociedad individualizada, capitalista, donde los seres humanos son clasificados. *Blade Runner* marca un parteaguas en la ciencia ficción porque aquí ha cambiado la pregunta, ya no es qué tan

mecanizado está el humano sino qué tan humana puede ser una máquina, y si es ético determinar la vida y la muerte de los nuevos seres.

Tomamos para el análisis la versión de *Director's Cut* donde Ridley Scott afirma que Deckart es un replicante. Sea una máquina con recuerdos implantados o sea un humano, debe encontrar el sentido de la vida, que es lo único que puede salvarlo. El argumento de *Blade Runner* se basa en la dualidad entre la máquina y lo humano (Gorostiza y Pérez, 2002:77).

Dualidad que puede encontrarse entre Rick Deckard y Roy Batty, quienes se definen por oposiciones asociadas, clasificándolas y dándoles su auténtica dimensión. La más importante dualidad es la relación entre la naturaleza y el artificio, su enfrentamiento y sus similitudes. La delgada línea que separa ambos atributos (Gorostiza y Pérez, 2002:78).

Ante todo se debe reconocer que en *Blade Runner* el tema de la artificialidad respecto a que lo creado por el hombre pueda compararse e incluso suplantar a lo natural, es una constante en el género de la ciencia ficción, al menos desde que Mary Shelley esculpe *Frankenstein* o el moderno *Prometeo* en 1818 (Gorostiza y Pérez, 2002:79).

La producción cuida mucho el diseño de la ropa de los personajes, que remite a la década de 1940, mostrando una relación con la novela y cine negro de aquella época. Deckard está vestido con camisa y traje casual, corbata y una gabardina. Hay que resaltar los sombreros que usan Bryant y Graff. El traje de chaqueta con hombreras, que usa Rachael. Los amenazadores abrigos de Roy y Jean. El casco que lleva Sebastian; las mallas y medias de Pris refuerzan su elasticidad.

Rick Deckard es ex policía, ex Blade Runner, no le gusta su trabajo ni su vida ni su mundo, tienen que arrastrarle para que reacepte su trabajo. Su relación con las diversas instituciones sociales es muy burocrática: obedece pero no tiene ninguna pasión, acepta un trabajo de mala gana, nunca sabemos qué opina sobre los replicantes y porqué su jefe lo escoge justamente a él. Su relación con el Estado es sólo a partir de su trabajo en la policía. Su jefe Bryant lo respeta y le necesita.

Los medios de comunicación están ausentes. Sólo vemos espectaculares con publicidad por toda la ciudad.

No conocemos ningún dato de la familia de Deckard. Apenas aparecen unas fotografías sobre el piano y este dato es muy importante dado que es fundamental saber si nació de una mujer o fue creado por la genética.

La identidad humana de Deckard queda manifiesta en su relación amorosa con Rachael. Puede sentir, enamorarse y hacer el amor. Deckard es un hombre capaz de manejar su nave, de realizar el examen Veigt-Kampff. Su relación con la tecnología es adecuada sin darle demasiada importancia. Lo mismo ocurre con el dinero, lo vemos comer en la calle o vivir en un cómodo departamento sin lujos. Rick Deckard está siempre dudando de su propia naturaleza. No sabe si es un humano o una máquina.

Ridley Scott declaró en 1982: “Yo sobreentendiendo que de alguna manera Deckard es un replicante, me gusta pensar que sí lo es en realidad” (Gorostiza y Pérez, 2002:88). En 1996 su apreciación sobre este tema se había reafirmado:

[...] preparando el argumento, siempre me pareció lógico el acontecer de los sucesos que pertenecen a una película sobre la paranoia. Siempre sentí la divertida ironía de que el personaje de Deckard pudiera ser, de hecho fuera, un humano sintético. Un detalle narrativo que siempre estaría oculto, excepto para aquellos miembros de la audiencia que presten atención y lo encontrasen. Por eso, al final de *Blade Runner*, Deckard levanta un pedazo de

aluminio, el unicornio que visualmente enlaza con la visión previa. Lo que nos dice que el personaje de Gaff ha estado en el departamento de Rich y ha dejado el unicornio (Gorostiza y Pérez, 2002:89).

¿Por qué Gaff deja el unicornio?

1. Podemos interpretar que Gaff conoce los sueños de Deckard y la única manera de que esto suceda es que Deckard tenga implantados todos los recuerdos y hasta el inconsciente de Gaff.
2. Bryant le dice a Deckard “necesito tu magia” como si fuera un ser especial mientras le informa que han llegado a la Tierra seis replicantes, uno de los cuales murió en un campo electromagnético. Los replicantes que retira Deckard son sólo cuatro, de modo que falta uno que quizás sea el propio Deckard (Gorostiza y Pérez, 2002:89).
3. Cuando Deckard persigue a Roy éste va diciéndole “pensé que se suponía que eras bueno, intenta comportarte como un hombre. Vamos Deckard enséñame de qué estás hecho”. El replicante insiste en llamarlo hombre con ironía como si fuera dándole pistas sobre su naturaleza (Gorostiza y Pérez, 2002:90).

El unicornio es un ser mitológico que permite a Deckard soñar con algo que sólo existe en la imaginación del humano. Este sueño está relacionado con la forma de adquirir sentimientos que tienen los replicantes.

Lo que sucede es que Deckard se descubre a sí mismo a través de un ser al que debe destruir por no ser humano. Roy Batty demuestra cualidades humanas superiores, por no decir supra humanas. En definitiva es mucho más importante pensar en Deckard como alguien único porque representa la avanzada hacia algo nuevo, quizás un mesías, un aventurero, un pionero hacia otra fase de la humanidad con mucho más capacidades sobrehumanas (Gorostiza y Pérez, 2002:89).

Blade Runner 2019, parte del HPF que es la ingeniería genética; con el descubrimiento del ADN y la robótica han creado replicantes, esclavos para las labores riesgosas, pero necesarias para la sobrevivencia de la humanidad. Como hemos dicho antes, *Blade Runner* es una película que plantea mediante dualidades preguntas importantes. La primera, sin duda, es la relación entre la

máquina y el hombre pero además, plantea la dualidad: dios y el sentido de la vida. Cuando Roy conoce a Tyrell se produce el siguiente diálogo:

R – No es fácil conocer a tu creador.

T – ¿El creador puede reparar su creación?

R – Quiero más vida padre.

Tyrell le dice que él es el hijo pródigo y parece complacer a Roy, se vuelve contra él y lo mata, pues se da cuenta de que Tyrell no puede darle más años de vida.

Roy salva la vida de Deckard y le explica que quiere vivir más pero los amanezcos que ha visto han sido suficientes para que la vida tenga sentido. Los replicantes viven cuatro años, pero cada minuto de vida vale la pena vivirlo. Así se argumenta el sentido de la vida en *Blade Runner*.

The Matrix. El héroe

El personaje principal tiene dos identidades: Thomas Anderson y Neo; la primera es una creación de la Matrix, mientras que la segunda es su verdadero yo. Anderson es un ciudadano promedio, con una doble vida; dentro de internet se hace llamar Neo y realiza actividades ilegales como un *hacker* que trata de realizar investigaciones para tener el control de su vida.

Neo es sobre todo el *Elegido*, la encarnación de un ser capaz de destruir la Matrix, terminar la guerra y liberar a los humanos. Cuando asume, después de muchas dudas, que es el elegido y actúa dentro de la Matrix se vuelve omnipotente. Es un hombre blanco de poco más de 30 años, ojos y cabello cafés. Como Thomas Anderson viste traje para oficina, como Neo viste una gabardina negra hasta el tobillo y pantalón de cuero.

Por otra parte, como Thomas es una persona con capacidades y limitaciones humanas, como Neo dentro de la Matrix puede quebrantar leyes naturales como la gravedad, se mueve de un lugar a otro a gran velocidad, puede detener las balas, destruir a los agentes y además manipular la Matrix. Neo tiene conciencia de que nada sucede en el mundo real y todo pertenece al mundo virtual. Los valores fundamentales que defiende son la libertad, la independencia y la solidaridad. Su lucha consiste en llevar a la humanidad a la independencia de las máquinas.

Sus relaciones cambian según actúa como Thomas o como Neo. Como el primero tiene de jefe al señor Rhineheart en la empresa de *Software* bajo la amenaza de correrlo si llega tarde, no tiene amigos, no sabemos nada de su familia, y se mantiene de su trabajo y de vender *software* ilegal.

La relación de Thomas Anderson con la tecnología es el pilar de toda la narración. En la realidad de la Matrix su identidad está basada en su conoci-

miento de las computadoras y el *software*, pero mientras duerme está conectado, aunque él no lo sabe, a una máquina que absorbe su energía. A Neo lo que le da identidad es ser el elegido para salvar a la humanidad. Esto representa la profunda división solipsista. Thomas sólo vive la realidad que él conoce, en tanto Neo vive la realidad virtual dentro de las computadoras.

Como Neo se mueve dentro de la Matrix, se enfrenta a los agentes de ésta y se asume como el elegido. Su propio cuerpo es fusionado con las computadoras, utiliza armas, vestimenta y conocimientos que son cargados desde una terminal. Tiene una relación solidaria con el líder de los rebeldes del Nabucodonosor llamado Morfeo. Por ello es ya un ícono de la realidad virtual en la teoría solipsista. Si toda la realidad está construida por el sujeto, cómo es que existe el amor en el sentido de que no siempre es correspondido, y cómo es que existe la muerte. Freud decía que nadie puede imaginar su propia muerte, pero todos sabemos que moriremos. Estas dos cuestiones también se quedan sin respuesta en el *solipsismo*.

Neo tiene una relación con Trinity, tanto amorosa como sexual. Frente a la muerte de Neo, Trinity, como el príncipe que besa a la bella durmiente, hace que Neo regrese a la vida. Su amor salva al héroe, lo que muestra que el amor de otro puede salvarnos y la muerte no es real.

V de venganza. El héroe

V es un antihéroe, su primera aparición es cuando rescata a Evey y hace explotar el edificio de Justicia. Se le identifica como un terrorista que amenaza con bombas, asesina y roba los bienes del gobierno. Es una figura misteriosa, elegante y culta. V es la imagen del héroe individual, se siente poseedor de la verdad y con la misión de convencer a los demás, por los medios que sea, de su razón.

Se reconoce a sí mismo como la personificación de Guy Fawkes y lo que éste representa: el espíritu de la rebelión, la libertad, la justicia y la solidaridad, cuando envía las máscaras y pide la presencia de los ciudadanos apela a la necesidad de unirse a su causa para ser liberados.

V puede ser de cualquier edad, se confirma que es blanco cuando vemos al hombre que surge de las llamas y se observan sus manos.

Todo su vestuario remite a Fawkes: la capa negra, el sombrero, las botas, sobre todo la máscara. Ésta es un elemento central ya que oculta a un hombre torturado y sobreviviente de un incendio. Sabemos que tiene el rostro deformado.

Cualquiera puede ser V. La máscara cubre todo su rostro, ojos, nariz, etcétera. Evey afirma: “V es mi madre, mi padre, tú, yo y todos nosotros”, todos se esconden detrás de la máscara “todos los sujetos que comparten una sociedad”.

V tiene poderes especiales que quedan explícitos a lo largo de la narración. Como resultado de los experimentos en el campo de concentración donde llevaron a todos los opositores, a V le han causado mutaciones genéticas que desarrollaron en él cinestesia y reflejos rápidos, la capacidad para moverse a gran velocidad y percibir el movimiento de los otros. El personaje sabe técnicas marciales, conoce de literatura, cine y música.

La película está ubicada en Londres, donde se mezclan viejos edificios como la Torre Jordan o el Parlamento con edificios nuevos. V vive en un sótano y utiliza las instalaciones del metro londinense para sus atentados.

La película se basa en la premisa de que las balas no pueden matar las ideas. V es un personaje solitario que lucha por los valores humanos más altos. Aparentemente no quiere venganza sino justicia para su comunidad y la libertad indispensable para el ser humano.

La película plantea la relación entre el Estado y el sujeto, un Estado totalitario que tiene sojuzgados a los ciudadanos mediante dos mecanismos: la represión violenta y el miedo. Escenas que ejemplifican el terrorismo de Estado son: la ejecución de los padres de Evey, cuando arrestan y desaparecen a Gordon o cuando vemos las cárceles, verdaderos campos de concentración donde se hacen experimentos con los reclusos.

Por otra parte está el miedo a un virus, a que la sociedad llegue al caos. Se aborda el concepto de libertad, el cual implica dejar de tener miedo y estar dispuesto a morir para alcanzarla.

Finalmente V defiende los valores de la democracia, la dignidad humana, la libertad, el bien común, la verdad, pero sobre todo la idea de que el pueblo debe estar representado por el gobierno.

Las instituciones represivas sólo sirven para apoyar al dictador, por lo cual desde el punto de vista del personaje deben ser destruidas.

La película sostiene que a pesar de sus condiciones de vida, el sujeto tiene siempre la posibilidad de ser libre. Todo el proceso por el que V hace pasar a Evey es justamente para que consiga la libertad.

Es notable la presencia de los medios de comunicación. La televisión es el instrumento principal para tener dominada a la población. V la toma como una herramienta esencial para concientizar a los ciudadanos y por un canal convoca a éstos para estar frente al Parlamento el 5 de noviembre.

V de venganza es también una historia de amor. El amor logra hacer libre a Evey y motiva a V a transformar su mundo. También es el símbolo de la libertad individual, de la transformación, del final de un sistema y el nacimiento de otro. Es el símbolo de solidaridad y de que los cambios siempre son colectivos, pero empiezan desde uno.

Transformación del héroe en las distopías

El mito proporciona la red de significaciones que explican el orden y el desorden del mundo en su totalidad. A partir de las aventuras de los héroes, los sujetos de una sociedad entienden su importancia en el mundo. El mito como sistema de relaciones explica un fenómeno concreto, pero a su vez es una estructura de pensamiento que explica cualquier fenómeno (Ansart, 1993:101).

Como conclusión podemos decir que: el mito es una narración que cuenta las aventuras de un héroe o un dios, contenidas dentro de la estructura básica: separación-prueba-regreso. Permanece en constante evolución replanteando respuestas nuevas y diferentes a los problemas fundamentales del ser humano, según el momento histórico en que se produce. Sirve como orientador de sentido y cumple cuatro funciones respondiendo a las preguntas: *a)* ¿quién soy yo?, *b)* ¿quién soy yo frente a mi comunidad?, *c)* ¿quién soy yo frente a la sociedad y, *d)* ¿quién soy yo frente al cosmos?

La aventura del héroe sigue el modelo de la unidad nuclear: una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.

El héroe del mito es un personaje con cualidades extraordinarias, frecuentemente honrado por la sociedad a la que pertenece, o también desconocido o despreciado por ésta. Ambos, el héroe y su dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja a sí mismo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y darla a conocer (Campbell, 1993:44).

Juan Herrero Cecilia (2006) define *estereotipo* como un:

[...] esquema *preconstruido* de carácter conceptual, lingüístico, sociológico o ideológico, se está aplicando actualmente en el campo del análisis del discurso, en el de la crítica y en el de las ciencias sociales. Los estereotipos pertenecen al repertorio de fórmulas, imágenes, tópicos y representaciones que comparten los hablantes de una lengua determinada o de una misma comunidad social o cultural. Como son esquemas fijos y reconstruidos, no hace falta elaborarlos personalmente, sino asimilarlos del contexto cultural o a partir del conocimiento y del uso de la lengua para poderlos aplicar a nuestra percepción de la sociedad y del mundo, así como para poderlos emplear en las situaciones de comunicación

haciendo posible el entendimiento con los demás y la sensación de convivencia, de familiaridad y de complicidad sociocultural en el tratamiento de ciertos temas precisamente por compartir los mismos esquemas conceptuales o lingüísticos (Herrero, 2006:2).

Los héroes en el cine corresponden al imaginario instituido, que retoma al arquetipo ahistórico propuesto por Jung (1991) y lo transforma en estereotipo. Al inscribirse en la industria cultural, el estereotipo debe ser una mercancía atractiva para el consumo. Aun teniendo una concepción romántica del héroe como un ser excepcional capaz de enfrentarse a las instituciones sociales, nos encontramos ante una visión individualista de la historia y su transformación, que además, al propiciar la identificación del espectador propone una serie de valores, imágenes y normas sociales que el discurso cinematográfico da como verdaderas y universales (Velasco, 2000).

A continuación presentamos cuales son las características de los héroes de cada una de las películas para señalar si son estereotipados. Quiénes son y cómo se vinculan con las instituciones sociales en las distopías.

Estereotipos del héroe

La identidad de los héroes varía según el momento histórico en que fueron imaginados. Hay que reconocer la dificultad de romper el sentido común de la época, y proyectar a los personajes del presente en una sociedad del futuro. Mientras la sociedad en las distopías cinematográficas constituye una profunda crítica al momento histórico del año de producción, los héroes son una forma de reforzar el imaginario instituido por los estereotipos. Estos héroes estereotipados refuerzan valores, roles y estilos de vida, propios de un *status quo*.

Robert Thorn y Rick Deckard son policías; ambos forman parte de las estructuras del poder y reflejan su *status quo*. En tanto Thomas Anderson/Neo tiene dos identidades: como Thomas es ingeniero en sistemas de computación y como Neo es una especie de súper héroe capaz de transformar al mundo o, al menos, su propio mundo.

V es sobre todo un anarquista-terrorista, que lucha por la destrucción del sistema social para imponer otra forma de gobierno más justa y humana.

Edad. Thorn tiene alrededor de 50 años, aunque su comportamiento es propio de un hombre más joven, pues ya no recuerda cómo era el planeta 20 o 30 años atrás. Rick Deckard tiene alrededor de 40. Neo alrededor de 30. Es muy difícil calcular la edad de V puesto que siempre lo vemos con la máscara, sin embargo suponemos que tiene entre 40 y 50 años.

Raza. Los cuatro son blancos anglosajones.

Vestimenta. Tanto Thorn como Deckard visten camisa, pantalón y chamarra o saco, igual que Thomas. Neo siempre va de negro con gabardina, V usa un disfraz con máscara, peluca, capa y sombrero.

Poderes. Thorn, Deckard y Anderson son hombres comunes, inteligentes y capaces en el trabajo que desempeñan. Neo quebranta la ley de la gravedad, vuela y alcanza mucha velocidad, tiene habilidades de defensa personal, puede detener las balas. V, por las alteraciones biológicas que sufrió, tiene extraordinarios reflejos, se mueve con gran rapidez y puede percibir inmediatamente los movimientos ajenos.

Ciudad/entorno. Thorn se ubica en Nueva York 2032, Deckard en los Ángeles 2019, Anderson/Neo en Nueva York 2199 y V en Londres 2039.

Valores que defienden. Thorn como el único valor que defiende es su amistad con Roth y se reduce a sobrevivir. Deckard defiende su amor por Rachael, ambos personajes tienen una conciencia social.

Anderson es un ciudadano común, totalmente inconsciente; mientras que Neo, cuando acepta ser el elegido, lucha por la libertad, tanto individual, como social; también defiende el derecho de tomar decisiones y tener el control de la propia vida.

V defiende los valores anarquistas, la justicia, la libertad, la dignidad, la tolerancia. Apela a la solidaridad y cree que los seres humanos optarán siempre por el bien común.

LOS HÉROES EN LAS DISTOPIAS

Héroe	<i>Robert Thorn</i>	<i>Rick Deckard</i>	<i>Roy Batty</i>	<i>Neo</i>	<i>V</i>
Identidad	Policía	Blade Runner	Replicante	Thomas Anderson/ Neo	Terrorista disfrazado de Guy Fawkes
Edad	Alrededor de 50 años.	Alrededor de 40 años.	Alrededor de 40 años.	Alrededor de 30 años.	Parece de alrededor de 45 años
Raza	Blanca	Blanca	Blanca	Blanca	Blanca
Físico	Complexión delgada, fuerte, ojos azules, cabello claro	Ojos azules, cabello claro, complexión delgada, fuerte, bien parecido	Cabello blanco, ojos azules, de musculatura marcada	Ojos cafés, cabello castaño oscuro, delgado.	Su cuerpo está totalmente marcado por quemaduras; es fuerte y alto.
Vestimenta	Camiseta blanca, pantalón de vestir, pañoleta amarrada al cuello y gorra. Porta pistola	Camisa y traje casual, corbata	Ropa casual, gabardina negra	Como Thomas Anderson viste de traje; Neo viste de negro, pantalón y gabardina de cuero o vinil, lentes oscuros.	Máscara y peluca. Traje y sombrero negro, cuchillos.
Poderes	No tiene	No tiene	Resistencia al frío y al calor extremos, gran fuerza y habilidades físicas e intelectuales superiores al humano promedio.	Puede quebrantar leyes como la gravedad, tener mucha velocidad y conocimiento de defensa. Puede volar, detener balas manipular la Matrix.	Rapidez en sus movimientos, destreza para percibir movimientos ajenos.
Ciudad/entorno	Nueva York 2022	Los Ángeles 2019	Los Ángeles 2019	Nueva York 2199	Inglaterra 2020

LOS HÉROES EN LAS DISTOPÍAS

Continúa...

Héroe	<i>Robert Thorn</i>	<i>Rick Deckard</i>	<i>Roy Batty</i>	<i>Neo</i>	<i>V</i>
Valores que defiende	Verdad. Respeto por la humanidad	Libertad Amor	Libertad Derecho a la vida. Vivir sin miedo e incertidumbre El sentido de la humanidad y de la ética	Independencia Control de la propia vida Verdad.	Justicia. Libertad, dignidad bien común derechos humanos, verdad y tolerancia democracia venganza resistencia anarquismo

Relación del héroe con las instituciones sociales

Familia. De Thorn, Deckard, Neo y V no contamos con ninguna información, lo cual resulta un dato especialmente relevante porque nos habla de que el héroe es visto de una forma extremadamente individualista, su origen familiar y sus relaciones de sangre quedan ocultas, no conocemos ningún vínculo con padres o madres, hermanos o primos. Del único que sabemos su origen es de Roy Batty el líder replicante en *Blade Runner* quien toma como padre a su creador el Dr. Tyrell científico que mediante experimentos genéticos lo ha creado dándole cuatro años de vida y a quien termina asesinando.

Policía y poder. Thorn y Deckard son empleados de la policía. Su relación con la institución es de sometimiento y dependencia económica. Neo y V mantienen una actitud de abierto enfrentamiento.

Medios de comunicación. Thorn y Deckard se informan por medio de la televisión, donde encontramos publicidad futurista. Neo usa principalmente la internet donde realiza crímenes cibernéticos. Se transporta por el teléfono.

En *V de venganza* la televisión es un elemento central. Es utilizada cuando el dictador se comunica con los encargados del gobierno. Los ciudadanos comunes siempre están viendo televisión. Es la responsable de sembrar miedo sobre un virus y también de mostrar cómo Nosfire salva al pueblo.

Gordon realiza una parodia sobre el dictador y V utiliza a la televisión para movilizar a los ciudadanos.

Relación con la ciencia y la tecnología. En *Soylent Green* un problema central es la carencia de energía. La electricidad utilizada es producida por una bicicleta, lo que permite ver televisión y tener un foco prendido.

En *Blade Runner* la tecnología siempre está presente, las naves, las casas, las calles, los edificios, todo depende de la tecnología. Deckard utiliza ciertas tecnologías para descubrir a los replicantes.

En *The Matrix* Thomas Anderson vive de hacer programas para computadoras. La Matrix mantiene conectados a los hombres a las máquinas para robarles su energía y organiza toda la realidad de los humanos.

Neo sólo existe en una realidad virtual, utiliza la tecnología para adquirir sus poderes y vencer a sus enemigos.

Lo social. Thorn sobrevive en un trabajo y sólo ve por su propio bienestar, hasta que descubre cómo era el planeta en el pasado y qué hacen con el cadáver de su amigo Roth. Sólo entonces tratará de unirse a otros para transformar a la sociedad.

Deckard creía que su misión en la vida era proteger a la humanidad de los replicantes.

Neo lucha por una sociedad de seres humanos libres, es así como enfrenta a la Matrix, la cual representa al sistema político social.

V es el representante del descontento social, convoca a los ciudadanos a tomar conciencia para poder cambiar a la sociedad.

Relación con la mujer. Thorn sólo tiene relación con Shirl, la toma como parte del inmobiliario, pero en la última llamada telefónica le pide que viva, es un gesto no egoísta por el cual vemos que Thorn ha trascendido su propio egoísmo y piensa en Shirl considerando sus necesidades e intereses.

Para Deckard, sin embargo, es Rachael quien da sentido a su vida. Por ella es capaz de dejar su trabajo y su misión de exterminar a los replicantes. Deckard es salvado de su misión de exterminio por el amor que es capaz de sentir.

Neo comparte sus aventuras con Trinity, una *hacker* que terminará convenciéndolo de ser el Elegido. Trinity, al dar un beso a Neo, logra que regrese a la vida. Se debe señalar que este final propone que es el amor de otro lo que

puede salvarnos, pero nos bastamos a nosotros mismos para redimirnos o condenarnos.

V se enamora de Evey y la transforma, la libera del miedo, pero sus ideales van más allá de su amor y es capaz de llegar a la muerte por el bien común.

RELACIÓN DEL HÉROE CON LAS INSTITUCIONES SOCIALES

Instituciones	<i>Robert Thorn</i>	<i>Deckard</i>	<i>Roy Batty</i>	<i>Neo</i>	<i>V</i>
Familia	No hay información	No hay información.	Su creador el Dr. Tyrell es referido por él mismo como su padre	No hay información	No hay información
Policía	De colaboración primero, después de enfrentamiento	Colabora de mala gana pero eficientemente hasta que se enfrenta omitiendo la conclusión de su trabajo.	Está totalmente enfrentado a ella	De enfrentamiento	De enfrentamiento. Utiliza a los policías para lograr sus objetivos.
Medios	Se informa	Se sirve de ellos para comunicarse y los tiene presentes en la publicidad.	No los utiliza	Utiliza internet para sus crímenes cibernéticos. Se transporta a través del teléfono.	De enfrentamiento, trata de destruirlos. Pero también los utiliza para llegar a toda la población.
Laborales	Es detective de homicidios y policía antimotines.	Es un ex Blade Runner, cazador de replicantes.	No tiene trabajo, es un fugitivo.	Thomas Anderson tiene problemas con la autoridad en la compañía de <i>software</i> .	No trabaja
Amigos	Sol Roth	No tiene	Los otros replicantes con los que escapó: Leon, Zhora y Pris.	Morfeo	Evey
Sirvientes	Sol Roth trabaja con él.	No tiene	No tiene.	No tiene	No tiene

RELACIÓN DEL HÉROE CON LAS INSTITUCIONES SOCIALES

Continúa...

Instituciones	<i>Robert Thorn</i>	<i>Deckard</i>	<i>Roy Batty</i>	<i>Neo</i>	<i>V</i>
Jefes	De confianza, luego de enfrentamiento.	No quiere aceptar el trabajo de Bryant, pero finalmente accede.	No tiene	El Rhineheart es el jefe de Thomas Anderson. Morfeo es el líder de los rebeldes.	No tiene
Con la ciencia y la tecnología	No la utiliza	La utiliza en su trabajo para investigar las pistas; y en identificar a los replicantes.	Es un ser creado por la ciencia y la tecnología, esto no le permite pertenecer a la sociedad humana.	Utiliza la tecnología para enfrentarse a sus enemigos. Su propio cuerpo está fusionado con las máquinas.	Se opone a los experimentos biológicos. La utiliza en la fabricación de bombas y veneno.
Con el dinero	Tiene escasos recursos	No se observa que tenga carencias, sino una vida regular y modesta.	No hay información.	Thom Anderson gana mucho dinero vendiendo <i>software</i> ilegales. Neo no lo necesita.	Posee mucho dinero y bienes.
Con lo social	Informar la verdad y convocar a los sujetos a hacer algo.	Proteger a la humanidad de los replicantes. Si es un replicante, entonces su solución es individual y no trae ningún beneficio a su sociedad.	Está enfrentado por completo. Cuestiona lo que caracteriza a los humanos.	Lucha por una sociedad de seres humanos libres, por lo que se enfrenta a la sociedad de la Matrix.	Es el representante del descontento social. Convoca a la sociedad a tomar conciencia, a expresarse. Finalmente se sacrifica por un bien común.
Mujeres y novia	Shirl, es para él un accesorio; no se da una relación de compromiso pero sí de protección.	Rachael, representa la idea de amar, no importa a quién o a qué. Deja su trabajo y misión por el amor.	Pris, es su novia y compañera.	Su amor con Trinity es el que lo hace regresar de la muerte con la conciencia de ser el Elegido.	Se enamora de Evey y mediante un proceso de autoconocimiento logra que ella sea libre. Sin embargo este sentimiento no le hace cambiar la decisión de sacrificarse por un bien común.

RELACIÓN DEL HÉROE CON LAS INSTITUCIONES SOCIALES

Continúa...

Instituciones	<i>Robert Thorn</i>	<i>Deckard</i>	<i>Roy Batty</i>	<i>Neo</i>	<i>V</i>
Con el poder	De enfrentamiento, contra la impunidad.	De cooperación, con resignación y obediencia al principio. Al final desobedece.	De enfrentamiento, con el Dr. Tyrell primero y después con toda la humanidad.	De enfrentamiento. Como Thomas al principio infringe las leyes y burla a las instituciones. Como Neo lucha contra las máquinas.	Está completamente enfrentado al poder del Estado. Sus objetivos con respecto del poder son que lo ejerza el pueblo, y que los opresores sean ajusticiados.

Capítulo IV

Lenguaje cinematográfico en las distopías hollywoodenses

Notable experiencia la de vivir con miedo;
eso es la esclavitud
Roy Batty, replicante serie Nexus 6,
modelo de combate.

Blade Runner

Cine clásico, moderno y posmoderno

Las distopías en el cine nos advierten de cómo podría ser el futuro. Hemos realizado el análisis prospectivo y el análisis de los héroes. El objetivo de este capítulo es realizar un análisis del lenguaje cinematográfico de las distopías.

Es necesario, antes de hacer cualquier clasificación, afirmar que los textos cinematográficos están determinados por el proceso de recepción. Cualquier lenguaje es definido por el lector, las películas hoy son leídas desde la posmodernidad por lo cual no podemos separarnos de esta forma de lectura.

El cine como institución de imaginario social nos ha conformado una manera de ver y de entender los diferentes códigos que encontramos en las películas. La experiencia de ver una película cuando se exhibe en el cine y mirarla 20 años después en un DVD nos hace interpretarla de una manera totalmente diferente. El filme es el mismo, nosotros hemos cambiado. Así, cualquier clasificación de un filme estará determinada por quién la mira, en qué contexto y en qué momento.

Nos parece interesante la clasificación que plantea Lauro Zavala (2005) respecto del cine clásico, moderno y posmoderno. Afirma:

[...] como cine clásico se define a las películas realizadas entre 1900 y 1960. El cine clásico, entonces, es aquel que respeta las convenciones visuales, sonoras, genéricas e ideológicas cuya naturaleza didáctica permite que cualquier espectador reconozca el sentido último de la historia y sus connotaciones. El cine clásico, entonces, establece un sistema de convenciones semióticas que son reconocibles por cualquier espectador de cine narrativo, gracias a la existencia de una fuerte tradición.

En contraste, aquí llamo cine moderno al conjunto de películas narrativas que se alejan de las convenciones que definen al cine clásico, y cuya evolución ha establecido ya una fuerte tradición de ruptura. Estas formas de cine, entonces, no surgen de la tradición artística, sino de la imaginación de artistas individuales. En síntesis, el cine clásico siempre es igual a sí mismo, mientras que el cine moderno siempre es distinto de sí mismo.

[Finalmente afirma] La utilidad analítica de esta distinción entre cine clásico y moderno es evidente al estudiar algunas de las manifestaciones del cine producido a partir de la segunda mitad de la década de 1960, periodo en el que empieza a surgir lo que algunos han llamado un *cine de la alusión*, es decir, un conjunto de películas construidas a partir del empleo (irónico o no) de las convenciones temáticas y genéricas del cine clásico, es decir, al utilizar estructuras narrativas y arquetipos de personajes característicos de la tradición clásica. Este mecanismo de intertextualidad genérica es el antecedente más inmediato de lo que podemos llamar un cine posmoderno (Zavala, 2005:1).

Para Jean-François Lyotard (1979), la posmodernidad es una condición, un tipo de sociedad posindustrial, capitalista, electrónica, con nuevas tecnologías, una sociedad informática de alto consumo y enormemente individualista. Josep Picó (1990) señala que “en los ochenta se asistió a un debate teórico en torno a la condición post-moderna o, lo que es lo mismo, a la crítica de la modernidad”. Se cuestionan los pilares de la modernidad; la razón es sustituida por lo efímero y el consumo, también se cuestiona el progreso como el medio para el bienestar social. En el arte retoma las corrientes modernas y pone al sujeto en el centro de la discusión. “Como vemos, la postmodernidad viene caracterizada por un eclecticismo artístico y estilístico, esto es, por la hibridación de formas y géneros, por la mezcla de estilos de diferentes culturas o periodos temporales, por la descontextualización y recontextualización de estilos en arquitectura, artes visuales y literatura” (Solaz, 2011).

Un elemento fundamental del discurso posmoderno es la intertextualidad, retomar otros discursos, cabe aclarar que ningún texto se da aislado y permanece relacionado permanentemente con otros, en el cine nos encontramos *remakes* y series. Los códigos y las reglas no son algo fijo, así no hay límites y se llega a la imitación, la parodia, o el pastiche y como dice Solaz:

Es así como se subvierte la ilusión. Se destacan los medios y procesos de producción. Se produce un exceso estilístico que llama la atención sobre la artificialidad del producto. Todo esto activa una reflexión crítica por parte del espectador, una interpretación activa, en lugar de fomentar un consumo pasivo. La reflexividad subvierte la asunción de que el arte es un medio de comunicación transparente, “una ventana abierta al mundo”. Critica el realismo y expone la arbitrariedad de las convenciones dominantes (Solaz, 2011:2).

Paralelamente encontramos autoreferencias en los discursos, el metalenguaje que permite al cine hablar de sí mismo. Para concluir lo relativo al cine posmoderno retomamos la definición de Zavala:

[...] el cine posmoderno tiene un inicio simultáneamente narrativo y descriptivo acompañado por un simulacro de intriga, de predestinación, la imagen tiene cierta autonomía referencial, el sonido cumple una función alternativamente didáctica, sincrónica o sinestésica, la edición es itinerante, la puesta en escena tiende a ser autónoma frente al personaje, la estructura narrativa ofrece simulacros de metanarrativa, el empleo de las convenciones genéricas y estilísticas es itinerante y lúdico, los intertextos son genéricos con algunos recursos de metaparodia y metalepsis, y el final contiene un simulacro de epifanía. Todo ello es consistente con una ideología de la incertidumbre, organizado a partir de un sistema de paradojas (Zavala, 2011:5).



Análisis de lenguaje cinematográfico

Cuando el destino nos alcance

Inicio: secuencia fotográfica con escenas del siglo XIX; tranvías, campesinos, coches, inicios de la aviación, ciudades, trabajadores, gente aglomerada, los fotogramas cambian cada vez más rápido, la pantalla se divide y vemos imágenes simultáneas, fábricas, ríos, bosques contaminados, chimeneas humeantes, militares, policías, gente con tapabocas. Letrero en pantalla completa:

The year: 2022

The place: New York City

The population: 40 000 000

Esta secuencia nos muestra la evolución de la ciudad de Nueva York en el siglo XX, hace énfasis en cómo se va deteriorando la naturaleza por la irresponsabilidad de los humanos hasta llegar al año 2022 con una plano general en la brumosa e inconfundible ciudad de Nueva York. Es claramente un prefacio y nos muestra los antecedentes y las causas de la historia que nos presenta.

La película inicia cuando Frank Thorn Roth se levanta de un camastro en un departamento muy pequeño con estantes de madera que rebosan libros, prende la televisión donde el gobernador Santinni habla de los beneficios del Soylent Green. Mientras Roth se rasura sabemos que es un policía y que tiene miedo de perder su trabajo, aparece Sol que afirma sólo ser un libro con informes de la policía. Desayunan y plantean que ya no queda comida natural, sólo se alimentan de galletas rojas, amarillas y han salido unas nuevas verdes.

Con este inicio quedan planteados los dos personajes centrales, la historia se presenta como una película policiaca donde se comete un crimen y es el policía corrupto quien se encargará de descubrir al asesino, paralelamente se desarrolla una historia de amor entre Shirl y Roth.

En la primera escena Roth prende el televisor y aparece un locutor hablando del nuevo alimento Soylent Green con más nutrientes, producido por la corporación Soylent, que dirige el gobernador Santinni quien aparece en la pantalla. Este inicio es el núcleo de la película y si lo miramos con atención resuelve el misterio.

Imágenes: pocos movimientos de cámara, tomas fijas, lo cual da la sensación de claustrofobia, colores cafés y amarillos; la gente vestida de gris, planos medios que nos narran la historia siempre de una forma lejana. Calles desiertas o sobrepobladas, coches abandonados que sirven de vivienda. Nueva York es un elemento central de la película; brumosa y contaminada.

Esta es una película con bajo presupuesto, sin efectos especiales, muestra a policías pobremente armados y una excavadora que recoge a manifestantes como si fueran desechos.

Sonido: música de piano, silencios y ruido ambiental, el sonido va siempre apoyando a la narración y está muy justificado. La banda sonora de la película incluye: de Tchaikovsky: *Sinfonía núm. 6 en B Menor*, Op. 74: 'Pathétique', *Sinfonía núm. 6 en F mayor*, Op. 68, de Ludwig van Beethoven: *Peer Gynt* Suite núm. 1, Op. 46: I. 'Morning'.

Edición: tiempo y espacio cronológico, articulación cronológica y lógica. Es un relato lineal.

Narración: trama de acciones en orden lógico y cronológico.

Intertextualidad: adaptación de la novela *Make room! Make room!* Escrita por Harry Harrison en 1966. Encontramos dos géneros, el policiaco en cuanto Roth tiene que investigar quién mató al millonario Simenson y, romántico, en cuanto nos narra la historia de amor entre Roth y Shirl.

Hay referencias explícitas a *Fahrenheit 451* (1966) cuando Sol Roth afirma que es un libro viviente.

Final: resulta un final abierto que nos permite pensar que la historia no termina con la película. La secuencia final inicia cuando Sol va a un lugar llamado Home a morir, con una obertura mira extasiado escenas de la naturaleza, llega Roth y observa cómo era el planeta en el pasado, a partir de ahí el espectador con el policía descubrirá que el Soylent Green está hecho de cadáveres humanos. Pero resulta demasiado tarde, mal herido le pide al sacerdote: —Debes decirle a la gente; destruyen la naturaleza, el océano y el planton y el Soylent Green está hecho de gente. Lo suben a una camilla y termina con un acercamiento de su mano ensangrentada, podemos suponer que todo seguirá igual.

Idea central: como hemos dicho en el análisis prospectivo *Cuando el destino nos alcance* nos presenta una sociedad devastada por la explotación de la naturaleza y la sobrepoblación. No hay tecnología, representa las preocupaciones de la década de 1970. La teoría de Malthus y el capitalismo llevados al extremo.



Blade Runner

Blade Runner es sin duda un ícono del cine posmoderno, la presencia del pastiche, el simulacro, la ciudad entre neblina, la publicidad permanente en espacios públicos, los interiores cerrados con las luces artificiales encendidas y la tecnología hiperdesarrollada nos hablan de una realidad de artificio construida en y para el cine.

Inicio: créditos en negro, texto que explica quienes son los replicantes Nexus 6 que viven en las colonias y tienen prohibido venir a la Tierra. Matarlos no se llama asesinato es un simple retiro. Estamos en Los Ángeles 2019, se realiza una entrevista, cuando el entrevistador pregunta a Leon por su madre, éste lo mata.

El inicio nos plantea la problemática central, ¿qué nos hace humanos?, ¿son los recuerdos, las emociones y los sueños?

Imagen: cámaras que viajan en naves espaciales, miran la publicidad y los grandes edificios en forma de pirámides en la ciudad de Los Ángeles, oscura, lluviosa. Los planos generales en una ciudad nocturna con grandes edificios, en particular la corporación Tyrell, algunos en forma de pirámides, pantallas que informan y publicitan diversos productos. Los interiores minimalistas siempre con iluminación artificial.

Imágenes de la ciudad sobrepoblada por seres diversos, razas, enanos e híbridos que caminan en el anonimato, comen fideos en puestos callejeros bajo grandes espectaculares de Coca-cola o Panam bajo una lluvia permanente.

La única escena no realista es el sueño con el unicornio.

La imagen de *Blade Runner* es sobre todo del cine negro, nocturna, opaca, asfixiante.

La persecución de Zhora nos muestra una sociedad impersonal y deshumanizada, Sebastian rodeado de sus muñecos nos muestra la soledad del sujeto en esta distopía.

Sonido: siguiendo el modelo del cine negro, los diálogos, los sonidos y la música se combinan dándonos un ambiente depresivo y desesperanzador. La banda sonora estuvo a cargo de Vangelis quien mezcla sonidos de jazz, new age y sintetizadores.

Edición y montaje: cortes directos y montaje cronológico.

Narración: Trama de acciones en orden lógico y cronológico.

Intertexto: *Blade Runner* es una adaptación al cine, como hemos dicho antes, de la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas electrónicas?* publicada en 1968. En la estética de la película vemos influencia de la película *Metrópolis* de Fritz Lang.

Para Lauro Zavala (2005) *Blade Runner* es un ejemplo del pastiche o combinación de géneros, afirma que toma elementos de: *a)* Género romántico por la relación entre Deckard y Rachael, *b)* género policiaco por la persecución de los replicantes y *c)* de la ciencia ficción porque nos muestra un mundo del futuro; en nuestros términos podemos decir que presenta una distopía así como varios elementos del cine negro; esto es claro en el vestuario de los personajes femeninos que remiten a la década de 1950 y desde luego del cyberpunk, en el sentido que presenta una crítica a la sociedad donde la tecnología ha tomado un papel fundamental en la creación de replicantes (llamados cyborgs).

Por otra parte la película está llena de simbolismos, la serpiente haciendo referencia a Adán y Eva, el llamado síndrome de Matusalén que sufre Sebastian, la paloma que vuela en el momento de la muerte de Roy o la referencia de matar al padre (Tyrell).

Final: Roy salva a Deckard, ya han pasado los cuatro años y va a morir afirma: “Toda una experiencia vivir con miedo, así es la esclavitud. He visto cosas hermosas... Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir”. Vuela la paloma. Giff llega al lugar y dice a Deckard “Lástima que ella no pueda vivir pero ¿quién lo hace?” Deckard encuentra en su departamento a Rachael y en el momento de salir encuentra una pequeña escultura de papel que representa a un unicornio. ¿Es el inconciente de Giff el que sueña con el unicornio? El final es abierto, la pareja se enfrenta al futuro sin saber cuándo y cómo va a morir.

Idea central: *Blade Runner* nos propone una idea central de la posmodernidad, una idea de simulacro, somos copias de nosotros mismos, somos un simulacro de lo humano. Lo que nos da identidad como humanos son los recuerdos y la memoria, pero para Scott éstos también pueden implantarse. Lo que queda

claro en *Blade Runner* es que la libertad humana, aun si Deckard y Rachael son replicantes, pueden trascender el destino. Deckard opta por el amor con toda la incertidumbre y la rebeldía que esto conlleva.

En noviembre de 2010 se estrena en Estados Unidos la película inglesa *Never Let Me Go* (*Nunca me abandones*) dirigida por Mark Romanek, una adaptación de la novela del inglés de origen japonés Kazuo Ishiguro. Cuestiona la idea central de *Blade Runner*. *Nunca me abandones* narra la historia de tres amigos, Kathy (Carey Mulligan), Tommy (Andrew Garfield) y Ruth (Keira Knightley), que pasan su infancia en Hailsham, un internado inglés donde descubren que son clones y que han sido creados para ser donantes de órganos para los humanos, todos morirán jóvenes, en la tercera o cuarta operación. Sin embargo, a lo largo de la historia tendrán la esperanza de que sí se aman o si son capaces de proyectarse en obras artísticas puede posponerse su muerte. La película resulta sorprendente, no existe ninguna actitud de rebeldía y los personajes se conforman con su destino.

Aunque esta película es una ucranía puesto que está situada en la década a partir del descubrimiento del genoma humano, plantea hasta dónde es válida la creación de clones, y hasta dónde estas creaturas tienen “alma” y humanidad. Aunque es el mismo cuestionamiento de Roy y de Deckard la opción de estos clones es opuesta.



The Matrix

Esta es una película de culto, es una distopía cyberpunk posmoderna. Donde, como hemos dicho antes, se plantea ¿qué es la realidad? Y qué relación tenemos con las máquinas.

Inicio

En una pantalla de computadora entran las letras

Matrix

Oll Trans Opt:recived 2-19-98

13:24:18: rec:log/race program:running.

Voz en off

Voz femenina —¿Ya está todo preparado?

Voz masculina —¿No te tocaba relevarme?

Voz femenina —Ya lo sé, sentí ganas de trabajar

Voz masculina —¿Te gusta observarlo?

Voz femenina —No seas ridículo

Voz masculina —Lo vamos a matar ¿Entiendes?

Voz femenina —Morfeo creo que él es el Elegido, ¿y tú?

Voz masculina —Lo que yo creo no importa

Voz femenina —¿Estás seguro que la línea está limpia?

Voz masculina —¡Claro que estoy seguro!

Persecución de Trinity en un decorado de la década de 1950.

Podemos considerar que son dos inicios paralelos, por un lado nos preguntamos ¿quién es el elegido, para qué y por qué? Por otro lado, nos preguntamos quién es esta joven mujer y por qué la persiguen. En ambos casos nos ubicamos en una realidad que está relacionada de alguna manera con la computadora.

Imágenes: el *universo Matrix* está plagado de cables, pantallas y computadoras; de suciedad, excesivo decorado, imágenes rápidas, efectos especiales espectaculares que se suceden rápidamente. Todas las imágenes son una metáfora de la cueva de Platón, nos muestran dos realidades paralelas, la del sueño y la virtual.

Sonido: música de piano, silencios y ruido ambiental, el sonido va siempre apoyando a la narración y está justificado; una banda sonora con mucho ritmo, toques de rock, de heavy, sonidos metálicos.

Edición: tiempo y espacio cronológico articulación cronológica y lógica.

Narración: trama de acciones en orden lógico y cronológico.

Intertextualidad: en *Matrix* encontramos dos influencias fundamentales, la primera es la película *Ghost in the Shell* (1995, dirigida por Mamoru Oshii y la segunda es la novela de William Gibson; *Neuromancer*).

Pastiche de géneros: encontramos el *wester*, el romántico, también el cine negro y estilo gótico.

Finalmente encontramos varias referencias al Mesías y al Conejo blanco de *Alicia en el país de las maravillas*.

Final: Trinity besa a Neo dice: —Te amo. Neo resucita.

Se escucha en una línea telefónica:

— Sé que están ahí, lo siento, nos tienen miedo a nosotros, tienen miedo a los cambios.

Ruido en la línea.

— No vine a decirles cómo va acabar esto, vine a decirles cómo va a empezar, voy a colgar este teléfono, le voy a decir a esta gente lo que ustedes no quieren ver ¿qué es la realidad?

— Les voy a enseñar un mundo donde todo es posible, sin ustedes, sin controles, sin fronteras, un mundo donde todo es posible, dónde vamos después depende de ustedes.

Es un final abierto que permite el inicio de la segunda película de la trilogía.

Idea central:

1. Mito de la caverna de Platón, *La República*.
2. En *Matrix*, los sentidos parecen hacer referencia a un mundo real, y sin embargo, todo es fruto de una ilusión. ¿Qué es la realidad? Teoría solipsista.

3. Descartes imagina que todas las vivencias, experiencias y recuerdos que posee son depositadas en él por un genio maligno y todopoderoso que le engaña. Llegado a este punto, Descartes ha logrado alcanzar una situación en la cual el sujeto no puede estar seguro de que ninguna de sus vivencias se corresponde con la realidad. Si consigue encontrar una verdad sobre la cual no pudiera engañarle este genio maligno y todopoderoso, habrá alcanzado la primera verdad indudable que le permita, a partir de misma, construir un sistema de conocimiento más allá de todo escepticismo.
4. En *The Matrix*, las máquinas son el genio maligno que ha puesto toda su industria en engañar a la humanidad para aprovechar su bioelectricidad como combustible. No se trata de un genio maligno de origen mágico o místico que engaña a los hombres sobre sus percepciones con una especie de poder semejante al divino, sino las máquinas, creadas por el hombre, que se rebelaron contra éste y lo sometieron a tal estado con el poder de la tecnología.
5. El Mesías. Esta no es la única analogía de la película con Jesucristo. Dicho sea de paso, Neo posee su Judas personal. Cifra traiciona a Neo y niega que sea el elegido mientras intenta convencer a Trinité de que, si en realidad fuera el mesías que esperan, no podría acabar con su vida, por alguna suerte de milagro. También se puede relacionar a Neo con Buda, puesto que la liberación mental que requiere la tarea del elegido es parecida a algunos aspectos del budismo. Según algunas interpretaciones del hinduismo y el budismo, el “samsara” es el mundo ilusorio al que permanecen atados los seres que viven sumergidos en la rueda del renacimiento, por la cual los seres renacen una y otra vez.¹



¹ En internet: <http://cine-filosofico.blogspot.com/2009/06/la-filosofia-oculta-en-matrix.html>

V de venganza

Inicio: créditos voz en *off*:

— Recuerda, recuerda el 5 de noviembre, la traición de la pólvora y el complot. No hay por qué tal traición. Jamás se va olvidar.

En la imagen vemos la ejecución de Guy Fawkes, una mujer mira al ahorcado y se escucha voz en *off* —No extraño a una idea sino a un hombre.

En la televisión un conductor da noticias mientras en dos lugares diferentes V y Evey Hammond se arreglan para salir a la calle.

Este principio por un lado nos da los antecedentes de la película y por el otro nos presenta a los dos personajes.

Imágenes: las imágenes de la película respetan los códigos de la historieta homónima escrita por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd. Varias cámaras filmando la misma toma logran dar gran movimiento a la acción. Colores ocres, oscuros que son una metáfora del mundo distópico, autoritario y represivo mostrando un Londres nocturno, brumoso y opresivo. Los interiores, sobre todo la Galería de V repleta de objetos, libros, consolas, muestran obras de arte como la nostalgia de un mundo del pasado.

Los efectos especiales, las explosiones, incendios, se logran con base en maquetas y efectos digitales por computadora. El vestuario es muy adecuado, sobresale el de V, la capa, el sombrero, las dagas, son una combinación del Guy Fawkes del siglo XVII y el *western*.

Es de señalar, la máscara que usa V y lo bien logrado que es darle expresión, mediante la iluminación.

Sonido: música de piano, silencios y ruido ambiental, el sonido va siempre apoyando a la narración y está justificado. La banda sonora fue creada por Dario Marianelli. Cuando se dan las explosiones de los edificios, Old Bailey y el Parlamento, se escucha por los altavoces *La Obertura 1812* de Chaikovski. Tres canciones sobresalen en la película. *Street Fighting Man* de Rolling Stones, *Out of sight* de Spiritualized y *Bkab* de Rthan Stoller. Finalmente aparecen algunas melodías de Bossa Nova de Antonio Carlos Jobim y de rock *Long Black Train* de Richard Hawley.

Edición: tiempo y espacio cronológico, articulación cronológica y lógica.

Narración: trama de acciones en orden lógico y cronológico.

Intertextualidad: es una película llena de referencias a otros textos, la primera es sin duda la historieta *V de vendetta* creada en la década de 1980.

Paralelismo con dos novelas *El conde de Montecristo* de Alejandro Dumas y *El fantasma de la ópera* de Gastón Leroux. En la primera porque los dos protagonistas se preparan para su venganza y para encontrar justicia, en la segunda porque los dos protagonistas ocultan su rostro deformado detrás de una máscara.

Existen varias referencias a la novela de George Orwell *1984*. La figura en la pantalla de Adam Sutler es casi idéntica a la del Gran Hermano de la novela, quien representa un régimen totalitario y represivo que castiga a todos los que considera diferentes.

- *Anarchy on UK* (*Anarquía para el Reino Unido*) canción de Six Pistols.
- “Una revolución sin baile no es una revolución que merezca la pena” (cita de *Emma Goldman*).
- “Por el poder de la verdad, mientras viva, habré conquistado el Universo” (cita de *Fausto*).
- “¿Cuántas veces, con el semblante de la devoción y la apariencia de acciones piadosas, engañamos al diablo mismo?” (cita de *Hamlet*).
- “Me atrevo a hacer todo lo que es propio de un hombre, quien se atreve a más, no lo es” (cita de *Macbeth*).
- “Ocultadme lo que soy y sed mi ayuda, pues este disfraz acertadamente dará forma a mi propósito” (cita de *Noche de reyes*).
- “Visto mi desnuda vileza con viejos restos robados de la sagrada escritura, y parezco un santo, cuando en realidad encarno el papel del diablo” (cita de *Richard III*).

El signo de V es el símbolo de la anarquía invertido —También la V de la victoria.

Final: el 5 de noviembre V mata al canciller y al jefe de la policía. Encuentra a Evey en la estación del metro abandonada y le muestra un bagón lleno de rosas y explosivo que hara explotar el Parlamento, confiesa su amor a Evey y muere.

Evey discute con Finch. Evey afirma —El país necesita esperanza
 Finch pregunta —¿Quién era?
 Eve-Edmund Dantes y mi padre, y mi hermano.

Mientras se ven imágenes de los que están apoyando la rebelión y aparece Gordon; Valeri, la niña que mataron al pintar la V en la pared, y muchas personas que están fuera del parlamento. Imagen que no deja lugar a dudas de que no importan las personas, lo que importan son las ideas. Este movimiento social es el héroe colectivo y no el caudillo.²

Todas las incógnitas quedan resueltas. La venganza de V con la muerte de todos los que participaron en el campo llamado *Jackhill*, al mismo tiempo la explosión del Parlamento del Reino Unido, establecen claramente el final de una época y el principio de otra, fin del autoritarismo y el terror e inicio de la esperanza.

Idea central: es el miedo lo que hace que puedan imponerse los gobiernos totalitarios. No son los líderes los que hacen la revolución sino los sujetos en una sociedad. La película tiene un planteamiento claramente anarquista. Los valores que defiende son la libertad y la justicia.



² En internet: <http://www.quintacolumna.org/QUINTA-VENDETTA-b1.pdf>

Algunas consideraciones al análisis cinematográfico

Siguiendo las definiciones de Lauro Zavala (2005:1) podemos considerar que la película *Soylent Green* resulta clásica en tanto repite las convenciones visuales, sonoras, genéricas e ideológicas que hacen fácil, para cualquier espectador, comprender la historia. Presenta una trama lineal, donde un policía corrupto logra descifrar quién es el asesino, y denuncia paralelamente cómo las grandes corporaciones están destruyendo el planeta y utilizan los cadáveres para transformarlos en comida.

Tanto la música como los diálogos son clásicos, sirven para reforzar la imagen y no hay contradicción.

Blade Runner es por las categorías analizadas, el ícono del cine posmoderno, sobre todo por los escenarios, la iluminación, el pastiche, pero de manera sobresaliente porque los replicantes son el simulacro de lo humano (Zavala, 2005: 69-73). *V de venganza* también es posmoderna, ambas películas

[...] tienen un inicio simultáneamente narrativo y descriptivo acompañado por un simulacro de intriga y de predestinación, la imagen tiene cierta autonomía referencial; el sonido cumple una función alternativamente didáctica, sincrónica o sinestésica; la edición es itinerante; la puesta en escena tiende a ser autónoma frente al personaje; la estructura narrativa ofrece simulacros de metanarrativa; el empleo de las convenciones genéricas y estilísticas es itinerante y lúdico; los intertextos son genéricos con algunos recursos de metaparodia y metalepsis, y el final contiene un simulacro de epifanía. Todo ello es consistente con una ideología de la incertidumbre, organizado a partir de un sistema de paradojas. (Zavala, 2011:7-10).

Finalmente, *The Matrix* es una muestra de la nueva era del cine posmoderno o ¿tendremos que hablar del cine después de la postmodernidad? Por dos razones fundamentales.

- a) Presenta una realidad autónoma que va más allá de la intertextualidad.
- b) No sólo presenta autonomía de la película con otros discursos, sino también de cada escena con el resto del discurso, pensemos en la primera escena donde Trinity es perseguida por los hombres de negro. Tiene sentido por sí

misma por lo cual resulta un discurso fragmentado y autónomo sin referencia. Resulta una pequeña historia, con principio, desarrollo y final.

Las distopías revisadas en la historia del cine, así como las analizadas a detalle, nos muestran que no hay una línea progresiva en la ciencia ficción. Pareciera que las preocupaciones humanas siguen siendo las mismas, desde *Metrópolis* hasta *V de venganza*.

Así, podemos afirmar que las distopías son escenarios indeseables, consecuencia de los Hechos Portadores de Futuro (HPF), proyectados en sociedades futuras como Tendencias Pesadas (TP); los actores son los héroes estereotipados que frente a las instituciones sociales deben hacer uso de su libertad para salvar a su comunidad y a sí mismos. Estos héroes que viven las distopías refuerzan estereotipos; por ejemplo, todos son hombres blancos, jóvenes y con una propuesta de estética del cuerpo coincidente con la actual.

Finalmente, el presupuesto general queda demostrado; el discurso cinematográfico actualiza los mitos, mediante la presentación de héroes culturales que viven en las distopías y cumplen las funciones del mito; 1. Explican al sujeto su relación con las fuerzas del cosmos, 2. Interpretan el papel del sujeto frente al universo como totalidad, 3. Revelan el orden moral del sujeto dentro de su grupo social y 4. Confrontan al sujeto consigo mismo y expresan cuál es el significado de su vida. Los héroes distópicos anuncian cómo serán las instituciones en el futuro si no logramos corregir el rumbo: gobiernos totalitarios, máquinas o animales que han dominado a la humanidad o sociedades postapocalípticas. Los héroes culturales protagonistas de las historias distópicas son transgresores sociales, pero al mismo tiempo, refuerzan los estereotipos, a pesar de la eficacia de las instituciones sociales pueden ejercer su libertad individual para la transformación social.

Anexo

Películas de distopías clasificadas por año

1927

- *Metropolis (Metrópolis)*, director: Fritz Lang, Alemania.

1930

- *Just Imagine (Una fantasía del porvenir)*, director: David Butler, Estados Unidos.

1936

- *Things to Come (La vida futura)*, director: William Cameron Menzies, Reino Unido.
- *Modern Times (Tiempos modernos)*, director: Charles Chaplin, Estados Unidos.

1951

- *Verlorene, Der (The lost one)*, director: Peter Lorre, Alemania.
- *The Day the Earth Stood Still (Ultimátum a la Tierra)*, director: Robert Wise, Estados Unidos.

1953

- *War Of the Worlds (La guerra de los mundos)*, director: Byron Haskin, primera versión de la obra de H.G. Wells, Estados Unidos.

1956

- *1984 (1984)*, director: Michael Anderson, Reino Unido.
- *The Come On (El Anzuelo)*, director: Russell Birdwell, Estados Unidos.
- *On The Beach (La hora final)*, director: Stanley Kramer, Estados Unidos.

1960

- *Schweigende Stern (Viaje a Venus)*, director: Kurt Maetzig, Alemania, Polonia.

1962

- *La jetée* (*Crónicas Derhoofianas*), director: Chris Marker, Francia.
- *The Trial* (*El proceso*), director: Orson Welles, Francia, Yugoslavia.

1964

- *The last man on the earth* (*El último hombre sobre la Tierra*), director: Ubaldo Ragona, basado en la novela *Soy leyenda* de Richard Matheson. Italia y Estados Unidos.

1965

- *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, (*Alphaville. Un mundo alucinante*), director: Jean-Luc Godard, Francia.
- *La Decima vittima* (*La víctima número diez*), director: Elio Petri, Italia, Francia.
- *Spaceflight IC-1: An Adventure in Space* (*Vuelo IC-1: Aventura en el espacio*), director: Bernard Knowles, Reino Unido.

1966

- *Fahrenheit 451* (*Fahrenheit 451*), director: François Truffaut, basada en la novela homónima, de Ray Bradbury, Reino Unido.

1967

- *The Prisoner* (*El prisionero*), director: George Markstein, Reino Unido.

1968

- *The planet of the Apes* (*El planeta de los simios*), director: Franklin J. Schaffner, Estados Unidos.
- *2001: A Space Odyssey* (*Odisea del espacio 2001*), director: Stanley Kubrick, Estados Unidos y Reino Unido.

1969

- *Invasión*, director: Hugo Santiago, Argentina.
- *Ruusujaen aika* (*Tiempo de rosas*), director: Risto Jarva, Finlandia.

1970

- *No Blade of Grass* (*Contaminación*), director: Cornel Wilde, Estados Unidos.

1971

- *A Clockwork Orange* (*La naranja mecánica*), director: Stanley Kubrick, basada en la novela homónima, de Anthony Burgess, Reino Unido.
- *THX 1138*, (*THX 1138*), director: George Lucas, Estados Unidos.
- *Große Verhau, Der* (*The big mess*), director: Alexander Kluge, Alemania.

- *The Omega Man (El último hombre vivo)*, director: Boris Sagal, Estados Unidos.
- 1972
- *Silent Running (Naves misteriosas)*, director: Douglas Trumbull, Estados Unidos.
- 1973
- *Soylent Green (Cuando el destino nos alcance)*, director: Richard Fleischer, basada en *¡Hagan sitio!, ¡hagan sitio!* Estados Unidos.
 - *Let's Visit the World of the Future (Visitando el mundo del futuro)*, director: Douglass Smith, Estados Unidos,
 - *Sleeper (El dormilón)*, director: Woody Allen, Estados Unidos.
- 1974
- *Zardoz (Zardoz)*, director: John Boorman, Estados Unidos.
- 1975
- *Rollerball (Rollerball)*, director: Norman Jewison, Alemania, Estados Unidos.
 - *Death Race 2000 (La carrera de la muerte del año 2000)*, director: Paul Bartel, Estados Unidos.
 - *A Boy and His Dog (2024 Apocalipsis nuclear)*, director: L.Q. Jones, Estados Unidos.
- 1976
- *Logan's Run (La fuga de Logan)*, director: Michael Anderson, basada en la novela de William F. Nolan y George Clayton Johnson, Estados Unidos.
- 1977
- *Eraserhead (Cabeza borradora)*, director David Lynch, Estados Unidos.
- 1979
- *Mad Max (Mad Max: salvaje de la autopista)*, director: George Miller, Australia.
- 1981
- *Escape from New York (Escape de Nueva York)*, director: John Carpenter, Reino Unido, Estados Unidos.
 - *Mad Max 2: The Road Warrior (Mad Max 2: el guerrero de la carretera)*, director: George Miller, Australia.

1982

- *Blade Runner (Blade Runner)*, director: Ridley Scott, basada en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Estados Unidos.
- *Jackpot 2 (Jackpot 2)* director: Mika Kaurismäki, Finlandia.

1983

- *Le Dernier Combat (El último combate)*, director: Luc Besson, Francia.

1984

- *1984 (Nineteen Eighty-Four) (1984)*, director: Michael Radford, basada en *1984* de George Orwell, Estados Unidos,
- *The Terminator (Terminator)*, director: James Cameron, Estados Unidos-Reino Unido.
- *Brazil (Brasil)*, director: Terry Gilliam, Estados Unidos.

1987

- *RoboCop (Robocop)*, director: Paul Verhoeven, Estados Unidos.
- *The Running Man (El superviviente)*, director: Paul Michael Glaser, Estados Unidos.
- *Wings of Desire (La alas del deseo)*, Director: Wim Wenders, Alemania, Francia.

1988

- *Akira (Akira)*, de Katsuhiro Ôtomo, basada en el manga homónimo, Japón
- *Crime Zone (Crime Zone)*, director: Luis Llosa, Perú, Estados Unidos.
- *They Live (¡Están vivos!)*, director: John Carpenter, Estados Unidos.

1989

- *Back to the futura II (Volver al futuro II)*, director: Robert Zemeckis, Estados Unidos.

1990

- *Total Recall (El vengador del futuro)*, director: Paul Verhoeven, Estados Unidos.
- *The Handmaid's Tale (El cuento de la doncella)*, director: Volker Schlöndorff, Alemania, Estados Unidos.
- *RoboCop 2 (Robocop 2)*, director: Irvin Kershner, Estados Unidos.
- *Rodrigo D: no futuro*, director: Víctor Gaviria, Colombia.

1991

- *Härlig är jorden (World of glory)*, director: Roy Andersson, Suecia.

- *Delicatessen (Delicatessen)*, director: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, Francia.
- 1992
- *Freejack (Sin identidad)*, director: Geoff Murphy, Estados Unidos.
- 1993
- *Acción Mutante (Acción Mutante)*, director: Álex de la Iglesia, España-Francia.
 - *Demolition man (Demoledor)*, director: Marco Brambilla, Estados Unidos.
- 1995
- *Twelve Monkeys (Doce monos)*, director: Terry Gilliam, Estados Unidos (basada en *La jetée*).
 - *Kôkaku Kidôtai (Ghost in the Shell)*, director: Mamoru Oshii, Japón.
 - *Ghost Memorîzu (Ghost Memorîzu)*, director: Kôji Morimoto, Japón.
 - *Strange Days (Días extraños)*, director: Kathryn Bigelow, Estados Unidos.
 - *Judge Dredd (Juez Dreed)*, director: Danny Cannon, Estados Unidos.
 - *Kontsert dlya krysy*, director: Oleg Kovalov, Rusia.
 - *The City of Lost Children (La ciudad de los niños perdidos)*, director: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, Francia, España, Alemania.
 - *Waterworld (Mundo acuático)*, director: Kevin Costner, Estados Unidos.
- 1996
- *Absolute Aggression (Absolute Aggression)*, Director: J. Christian Ingvordsen, Estados Unidos.
- 1997
- *Abre los ojos*, director Alejandro Amenábar, España, Francia e Italia.
 - *Gattaca (Gattaca)*, director: Andrew Niccol, Estados Unidos.
 - *The Postman (El cartero)*, director: Kevin Costner, basado en la novela *El cartero* de David Brin, Estados Unidos.
 - *Starship Troopers (Invasión)*, director: Paul Verhoeven, Estados Unidos.
 - *Le cinquième élément (El quinto elemento)*, director: Luc Besson, Francia.
- 1998
- *Dark City (Ciudad en tinieblas)*, director: Alex Proyas, Estados Unidos.
 - *More (More)*, director: Mark Osborne, Estados Unidos.
 - *Pleasantville (Amores a colores)*, director: Gary Ross, Estados Unidos.
- 1999
- *The Matrix (Matrix)*, director Larry y Andy Wachowski, Estados Unidos.

- *The Thirteenth Floor* (*Nivel 13*), director: Josef Rusnak, Estados Unidos, Alemania.
 - *Fight Club* (*Club de la pelea*), director: David Fincher, Estados Unidos, Alemania.
 - *Furia* (*Furia*), director: Alexandre Aja, Francia.
 - *Revelation* (*Salto al infinito*), director: André van Heerden, Estados Unidos.
 - *Bicentennian man* (*El hombre bicentenario*), director: Chris Columbus, Estados Unidos.
- 2000
- *The 6th day* (*Sexto Día*), director: Roger Spottiswoode, Estados Unidos.
 - *Battle Royale* (*Batoru rowaiaru*), director: Kinji Fukasaku, basada en la novela de Koushun Takami, Japón.
 - *Freedom* (*Freedom*), Director: Sharunas Bartas, Francia, Portugal, Lituania.
 - *Tribulation* (*Asediados por el diablo*), director: André van Heerden, Canadá.
 - *Battlefield Earth* (*Campo de batalla: Tierra*), director: Roger Christian, Estados Unidos.
- 2001
- *Metropolis* (*Metrópolis*), director: Rintaro, Japón.
 - *Judgment* (*El juicio*), director: André van Heerden, Canadá.
 - *A.I. Artificial Intelligence* (*I.A. Inteligencia artificial*), director: Steven Spielberg, Estados Unidos.
 - *The one* (*El único*), director: James Wong, Estados Unidos.
 - *Avalon* (*Avalón*), director: Barry Levinson, Japón.
 - *Vanilla Sky* (*Vanilla Sky*), director: Cameron Crowe, Estados Unidos.
- 2002
- *Equilibrium* (*Equilibrium*), director: Kurt Wimmer, Estados Unidos.
 - *Minority Report* (*Sentencia previa*), director: Steven Spielberg, Estados Unidos.
 - *Alive* (*Alive*), director: Ryuhei Kitamura, Japón.
- 2003
- *Blood of the Beast* (*La sangre de la bestia*), director: Georg Koszulinski, Estados Unidos.

- *Batoru rowaiaru II: Chinkonka (Battle Royal 2)*, director: Kenta Fukasaku y Kinji Fukasaku, Japón.
 - *Code 46 (Código 46)*, director: Michael Winterbottom, Reino Unido.
- 2004
- *FAQ: Frequently Asked Questions (FAQ)*, director: Carlos Atanes, España.
 - *Six: The Mark Unleashed (6 La marca de la bestia)*, director: Kevin Downes, Estados Unidos.
 - *I Robot (Yo, Robot)*, director: Alex Proyas, Estados Unidos.
 - *District 13 director: Pierre Morel*, Francia.
 - *One Point O (Paranoia 1.0)*, director: Jeff Renfroe, Estados Unidos, Rumanía, Islandia.
- 2005
- *Aeon Flux (Aeon Flux)*, director: Karyn Kusama, basada en la serie de animación del mismo nombre, Estados Unidos.
 - *La isla (La isla)*, director: Michael Bay, Estados Unidos.
 - *Serenity (Serenity)*, director: Joss Whedon, basada en la serie de TV *Firefly*, Estados Unidos.
 - *V de Vendetta (V de venganza)*, director: James McTeigue, Basada en el comic *V de Vendetta* publicado en 1988 con Alan Moore como guionista y David Lloyd como dibujante, Estados Unidos-Reino Unido-Alemania.
- 2006
- *Children of men (Hijos de los hombres)*, director: Alfonso Cuarón, Estados Unidos. Basada en la novela homónima de P.D. James, Reino Unido.
 - *Idiocracy (Idiocracia)*, director: Mike Judge, Estados Unidos.
 - *Press Play (Press play pausa)*, director: Michael Stanmore, Reino Unido.
 - *A Scanner Darkly (Una mirada en la oscuridad)*, director: Richard Linklater, Estados Unidos.
 - *Renacimiento (Renacimiento)*, director: Christian Volckman, coproducido en Francia, Reino Unido y Luxemburgo.
 - *Ultraviolet (Ultravioleta)*, director Kurt Wimmer, Estados Unidos.
 - *Déjà Vu (Déjà Vu)*, director: Tony Scott, Estados Unidos.
 - *Aachi wa Ssipak (Aachi & Ssipak)*, director: por Jo Beom-jin animación, Corea del Sur.

2007

- *I am Legend (Soy leyenda)*, director: Francis Lawrence, Estados Unidos.
- *Next (Siguiendo)*, director: Lee Tamahori, Estados Unidos.
- *The Invasion (Invasión)*, director Oliver Hirschbiegel, Estados Unidos.
- *Southland tales (Cuentos de las tierras del Sur)*, director: Richard Kelly, Estados Unidos.
- *Appleseed Ex Machina (Appleseed Ex Machina)*, director: Shinji Aramaki, Anime, Japón.
- *Meet the Robinsons (Descubriendo a los Robinson)*, director: Stephen Anderson, Estados Unidos.

2008

- *The Happening (El incidente)*, director: M. Night Shyamalan Estados Unidos.
- *Blindless (La ceguera)*, director: Fernando Meirelles, adaptación de la novela de 1995 *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago, Estados Unidos.
- *Repo! The Genetic Opera (Repo! La ópera genética)*, director: Darren Lynn Bousman. La película está basada en una obra escrita y compuesta por Darren Smith y Terrance Zdunich, Estados Unidos.
- *Wall-E (Wall-E)*, director: Andrew Stanton. Estados Unidos.
- *The Day the Earth Stood Still: Remake (Ultimátum a la Tierra)*, director: Scott Derrickson, Estados Unidos.
- *Babylon AD (Misión Babilónica)*, director: Mathieu Kassovitz, Francia, Estados Unidos.
- *CJ7 (CJ7)*, director: Stephen Chow, China.

2009

- *2012 (2012)*, director: Roland Emmerich, Estados Unidos.
- *Tarik Saleh (Metropía)*, director Tarik Saleh, animación, Suecia, Dinamarca, Noruega y Finlandia.
- *The Road (La carretera)*, director: John Hillcoat basada en la novela de Cormac McCarthy, Estados Unidos.
- *Terminator Salvation (Terminator: la salvación)*, director: McG, Estados Unidos.
- *Knowing (Señales del futuro)*, director: Alex Proyas, Estados Unidos.
- *Districit 9 (Distrito 9)*, director: Neill Blomkamp, Nueva Zelanda, Estados Unidos.

- *Surrogates* (*Los sustitutos*), director: Jonathan Mostow, Estados Unidos.
- *Pandorum* (*Pandorum*), director: Christian Alvart, Alemania, Estados Unidos.
- *Avatar* (*Avatar*), director: James Cameron, Estados Unidos.
- *Gamer* (*Juego letal*), director: Mark Neveldine, Brian Taylor, Estados Unidos.

2010

- *The book of Eli* (*El libro de Eli*), directores: Albert Hughes y Allen Hughes, Estados Unidos.
- *Inception* (*El Origen*), director: Christopher Nolan, Estados Unidos.
- *Resident Evil: Afterlife* (*La Resurrección*), director: Paul WS Anderson, Estados Unidos.
- *TRON: Legacy* (*El Legado*), director: Joseph Kosinski, Estados Unidos.
- *Source Code* (*Código fuente*), director: Jonathan Liebesman, Estados Unidos.
- *Never let me go* (*Nunca me abandones*), director: Mark Romanek, Reino Unido.
- *Vanish on 7th Street* (*Fuga en la calle 7*), director: Brad Anderson, Estados Unidos.

2011

- *Battle: The Angeles 2011* (*Los Ángeles 2011*), director: Jonathan Liebesman, Estados Unidos.
- *Brave New World* (*Valiente nuevo mundo*), director: Ridley Scott, Estados Unidos.
- *District 10* (*Distrito 10*), director: Neill Blomkamp, Estados Unidos.
- *Kôkaku Kidôtai* (*Ghost in the Shell*), director: Estados Unidos.

Bibliografía y sitios consultados

- Adorno, T.W. y M. Horkheimer (1981), “La industria de la cultura; ilusión como engaño de las masas”, en *Sociedad y comunicación de masas*, FCE, México.
- Aguilar Manuel (2009), <http://www.pasadizo.com/peliculas2.jhtml?cod=254&sec=3> Madrid, 15 de enero.
- Altman, Rick (2000), *Los géneros cinematográficos*, Piados, Barcelona, España.
- ____ (2000a), *De qué hablamos cuando hablamos de género*, en Estudios Cinematográficos, CUEC, UNAM, núm. 19, junio-octubre 2000, México.
- Antequera, Francisco (2009), <http://www.espacioblog.com/lacajaesferica/post/2006/09/13/freejack>, 27 abril 2009.
- Ansart, Pierre (1993), “Marx y la teoría del imaginario social”, en Colombo (coord.), *El imaginario social*, Altamira y Nordan Comunidad, Montevideo.
- Amossy, R. y A. Herschberg Pierrot (1997), *Stéréotypes et clichés. Langue, discours, société*, Paris, Nathan.
- As. Kirtchev Christian (2009), *Un manifiesto Cyberpunk*, traducido por AuRiL http://project.cyberpunk.ru/idb/manifesto_es.html, 22 octubre 2009.
- ATTP://bibliopolas.org. 24 de marzo 2009.
- Bacon, Francis (1996), “Nueva Atlántida”, *Utopía en Utopías del Renacimiento*, Ímaz, Eugenio (comp.), FCE, México.
- Bojiano (2009), *Distopía de Platón a Matrix*, <http://mundobojiano.blogspot.com/2009/05/utopia-y-distopia-de-platon-matrix.html>, 10 de abril de 2011.
- ____ (2009a), *La filosofía oculta en Matrix*, cine-filosofico.blogspot.com/.../la-filosofia-oculta-en-matrix.html, 1 de junio de 2009, 15 de marzo de 2011
- Barthes, Roland (1994), *Mitologías*, Siglo XXI Editores, México.
- ____ (1974), “Introducción al análisis estructural de los relatos”, en Eliseo Verón (coord.), *Análisis estructural del relato*, Tiempo Contemporáneo, Argentina.

- Bassa J. y R. Freixas (1993), *El cine de ciencia ficción*, Paidós, Barcelona.
- Berger, Gaston (1958), "Futuro y prospectiva. La actitud prospectiva", publicado originalmente en francés, en *Revue Prospective*, núm. 1, Eduardo Hernández González (trad.), <http://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug26/art2dossier26.html>, 30 de abril de 2009.
- ____ (1958), *La prospectiva*, <http://www.nebrija.com/prospectiva-madrid-2014/prospectiva-mundo/glosariopropectiva.htm>, 20 de octubre de 2009.
- Berman, Marshall (1988), *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, Siglo XXI Editores, México.
- Biól. Nasif Nahle y Adip Said (2006), *Solipsismo*, <http://biocab.org/Solipsismo.html>, escrito el 16 de abril de 2006, consultado el 20 de octubre de 2009.
- Bremond, Claude (1974), "La lógica de los posibles narrativos", en Eliseo Vertón (coord.), *Análisis estructural del relato*, Tiempo Contemporáneo, Argentina.
- Campanella, Tomaso (1996), "La imaginaria ciudad del sol", en Ímaz, Eugenio (comp.), *Utopía en Utopías del Renacimiento*, FCE, México.
- Campbell, Joseph (1992), *Las máscaras de dios. Mitología creativa*, Alianza Editorial, Madrid.
- ____ (1993), *El héroe de las mil máscaras. Psicoanálisis del mito*, FCE, México.
- ____ (1994), *Los mitos, su impacto en el mundo actual*, Kairós, España.
- Castells, Manuel y Peter Hall (1994) *Tecnópolis del mundo*, Alianza Editores, Madrid.
- ____ (1999), "La era de la información. Economía sociedad y cultura", *La sociedad red*, vol. I, Siglo XXI Editores, México.
- ____ (1999), "La era de la información. Economía, sociedad y cultura". *Fin de milenio*, vol. III, Siglo XXI Editores, México.
- ____ (1999), "La era de la información. Economía, sociedad y cultura", *El poder de la identidad*, vol. II, Siglo XXI Editores, México.
- ____ (1991), *The Information City*, Backwell, Inglaterra.
- Castoriadis, Cornelius (1994), "Los dominios del hombre", *Las encrucijadas del laberinto*, Gedisa, España.
- ____ (1993), *El mundo fragmentado*, Altamira y Nordan, Uruguay.
- Castro Lluriá, Rafael (1990), en *Prospectiva y Escenarios*, mimeo, México.
- Castro Marín, Pedro, (2011), *Posmodernidad, heterotopías urbanas y un poco de cine*. <http://diversionesdivergentes.blogspot.com/2010/06/posmodernidad-heterotopias-urbanas-y-un.html>, 20 de marzo.

- Castro, Matías (2010), *Comic V de vendetta*, <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Castro/Vendetta.htm>, 15 de marzo.
- Cermeño C. y César Camilo (2008), “¿El derecho restringe o hace posible la libertad?”, *Visiones anarquista y utilitarista*, <http://www.monografias.com/trabajos/cualibertad/cualibertad.shtml>, 8 de mayo.
- Eliade, Mircea (1960), *Los mitos del mundo contemporáneo*, Almagesto, Argentina.
- _____ (1972), *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*, Siglo XXI Editores, España.
- _____ (1983), *Lo sagrado y lo profano*, Labor y Punto Omega, Barcelona.
- _____ (1992), *Mito y realidad*, Labor, Barcelona.
- Einer (2010), *El cyberpunk en el cine*, <http://almassucias.blogspot.com/2010/01/el-cyberpunk-en-el-cine.html>, 10 de enero de 2010, consultado 11 de abril de 2011.
- Dator, J., Barbieri Massini, Eleonora Serra, Jordi *et al.* (2011), *Debate colectivo sobre utopía y prospectiva*, http://ciid.politicas.unam.mx/semprospectiva/dinamicas/r_estudiosfuturo2/revista/numero%208/estpros/escenarios/introduc.htm, 11 de abril.
- Emanuelli, Paulina Beatriz (2000), *Revista Latina de Comunicación Social*, núm. 29, La Laguna, Tenerife, <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000rmy/paulina.html>.
- Engels (1892), *Del socialismo utópico al socialismo científico*, Progreso, Moscú, 1974.
- Erreguerena, María Josefa (2002), *Imaginario social y los atentados del 11 de septiembre*, en <http://www.com.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n25/jerre.html>, escrito febrero-marzo de 2002. consultado 10 de mayo de 2009.
- _____ (2006), “Los Superhéroes”, *La lucha moderna entre el bien y el mal en el cine hollywoodense*, IPN, México.
- _____ (2007), “Los medios de comunicación masiva como actualizadores de los mitos”, *El mal en el cine, un ejemplo de la construcción imaginaria del mito*, UAM-X, México.
- Estefanía, Joaquín (2008), *Tiempos modernos*, http://www.elpais.com/articulo/revista/agosto/Tiempos/modernos/elpepirdv/20050812elpepirdv_16/Tes, 4 de febrero.
- Freud, Sigmund (1994), *El malestar en la cultura*, Alianza Editorial, México.
- García Gómez, Emilio (2009), *El Complot de la pólvora: 400 años después*, http://www.etnografo.com/complot_de_la_polvora.html, 20 de octubre.
- Gallego, Eduardo y Guillem Sánchez (2003), *¿Qué es la ciencia-ficción?*, <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>, 20 de octubre de 2009.
- Goin, Francisco (2006), “Cine, distopía y prospectiva”, *Revista La ventana indiscreta revista de cine y filosofía*, en <http://lavananaindiscretacineyfilosofia.blogspot.com/2006/12/cine-distopa-y-prospectiva.html>, 8 de mayo de 2009.

- González Mello (2000), "Flavio. La supuesta inutilidad de los géneros", en *Estudios Cinematográficos*, CUEC, UNAM, núm. 19, junio-octubre, 2000.
- Greimas, A. J. (1987), "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico", en Eliseo Verón (coord.), *Análisis estructural del relato*, Tiempo Contemporáneo, Argentina.
- Gorostiza, Jorge y Ana Pérez (2002), "Ridley Scot", *Blade Runner*, Paidós, Barcelona.
- Habermas, Jürgen (1989), *El discurso filosófico de la modernidad*, Taurus, Buenos Aires.
- ____ (1990), "Modernidad versus postmodernidad", en Joseph Picó (coord.), *Modernidad y postmodernidad*, Alianza Editorial, México.
- Habermas, Jürgen (1994), "Historia y crítica de la opinión pública", *La transformación estructural de la vida pública*, GG, Barcelona.
- Hanson, Matt (2004), *Cine digital. Escenarios de ciencia ficción*, Oceano, Barcelona.
- Hartog, François (2007), *Régimenes de historicidad*, Universidad Iberoamericana, Departamento de Historia, México.
- Heilbroner, Robert (1996), *Visiones del futuro, el pasado, el ayer, el hoy y el mañana*, Paidós, España.
- Herrero Cecilia, Juan (2006), "La teoría del estereotipo aplicada a un campo de la fraseología: las locuciones expresivas francesas y españolas, espectáculo", *Revista de estudios literarios*, Universidad Complutense, Madrid, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero32/teoreste.html>, 30 de mayo de 2009.
- Hobsbawm, Eric (1998), *Historia del siglo XX*, Grijalbo/Mondadori, Buenos Aires.
- Imbert, Gérard (2010), *Cine e imaginarios Sociales*, Catedra, Madrid.
- Jamenson, Frederich (1985), *La posmodernidad*, Kairós, Barcelona.
- Jung, Carl Gustav (1991), *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Paidós, Barcelona.
- ____ (1984), *El hombre y sus símbolos*, Biblioteca Universal Contemporánea, Barcelona.
- ____ (1990), *Psicología y religión*, Paidós, México.
- ____ (1992), *Respuesta a Job*, FCE, México.
- Jörg, Christian y Casajús Backenköhler (2011), *El futuro de la política: las utopías del cine de ciencia ficción*, http://www.ugr.es/~letras/cultura/ac0708/otrasactividades/cfj2008/textos/el_futuro_de_la_politica.pdf, 15 de marzo.
- Kirk, G.S. (1990), *El mito: su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*, Paidós, Barcelona.

- Kosellek, Reinhart (2001), *Los estratos del tiempo: estudios sobre la historia*, Pensamiento contemporáneo, Barcelona.
- Licausi Pérez, Gabriela (2010), *El cyberpunk como crítica social. Análisis de la obra Neuromante*, <http://lagrietaenlapared.blogspot.com/2010/06/literatura-cine-y-ciencias-sociales.html>, junio de 2010, consultada 10 de marzo de 2011.
- Lipovestky, Gilles (2010), *Una sociedad sin alma*. <http://www.lateral-ed.es/ultimo/lipove.html>. 15 de marzo.
- ____ (2000), *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, Barcelona.
- Lévi-Strauss, Claude (1992), *Antropología Estructural*, Paidós, Barcelona.
- ____ (1976), “Los mitos. Un esquema estructural de cuatro mitos Winnebago”, en Eliseo Veron (coord.), *El proceso ideológico*, Tiempo Contemporáneo, Argentina.
- Luzi, Javie (2009), <http://www.cineismo.com/temas/bafici06/en-foco.html>, 27 de abril.
- Lyotard (1995), *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*, REL, México.
- ____ (1995a), *La postmodernidad*, Gedisa, España.
- Neurmand, Tony y Maesh Graham (2006), *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur.
- Maffesoli, Nichel (2005), *La tajada del diablo. Compendio de subversión posmoderna*. Siglo XXI Editores, México.
- Mannheim, Karl (1976), *Ideología y utopía. Introducción a la sociología del conocimiento*, Aguilar, Madrid.
- May, Rollo (1976), *El hombre en busca de sí mismo*, Central, Buenos Aires.
- ____ (1990), *Amor y voluntad. Las fuerzas que dan sentido a nuestra vida*, Gedisa, México.
- ____ (1992), *La necesidad del mito. Influencia de modelos culturales en el mundo contemporáneo*, Paidós, Barcelona.
- Mena, Jose Luis y Miguel Juan Payán (1994), *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*, Cacitel, España.
- Merelo, Alfonso (2008), <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00781.html>, 28 de septiembre.
- Mill, John Stuart (2006), *Ensayo sobre la libertad*, Mestas, España.
- Miranda López, Raúl (2011), *El placer de ver cine de géneros*, http://www.correcamara.com.mx/index.php?mod=noticias_detalle&id=1195, 15 de marzo.

- Moreno, Horacio (2003), *Cyberpunk, más allá de Matrix*, Duncan, Barcelona.
- Molinnuevo, José Luis (2005), *La orientación estética en Real/Virtual en la estética y la teoría de la artes*, Simon Marchán (comp.), Paidós, México.
- Moro, Tomás (1996), *Utopía en Utopías del Renacimiento*, Ímaz, Eugenio (comp.), FCE, México.
- Moro, Tomás (2006), *Utopía*, Colihue clásica, Argentina.
- Ortega, Luis (2011), *Distopías un recorrido*, <http://lafuga.cl/distopias-en-el-cine/402>, 25 de mayo.
- Ortega, María Josefa (2009), *Movimiento Punk; aportaciones y transformaciones estéticas de un arte en resistencia en el Reino Unido de los años setenta y su traslación al marco contemporáneo*, Mimeo, Tesis para optar por el grado de maestría en Historia del Arte, Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Paoli Bolio, José Antonio (1993), *La semiosis mitológica*, en *Tramas, Subjetividad y procesos sociales*, UAM, núm. 4, México.
- Phaidon Press (1999), *The movie book*, Phaidon, Hong Kong.
- Paramio, Ludolfo (1971), *Mito e ideología*, Alberto Corazón, España.
- Pico, Joseph (coord.) (1990), *Modernidad y postmodernidad*, Alianza Editorial, México.
- Rank, Otto (1973), *El nacimiento del héroe*, Paidós, México.
- Ricoeur, Paul (2006), *Ideología y utopía*, Gedisa, España.
- Romo, Jorge (2007), <http://www.ciencia-ficcion.com/pelis/index.html>, 6 de junio.
- Sabine, George (1992), *Historia de la teoría política*, FCE, México.
- Schneider, Steven Jay (2007), *1001 películas que hay que ver antes de morir*, Grijalbo, China.
- Solaz, Lucía (2011), *Cine postmoderno*, http://www.encadenados.org/n39/cine_postmoderno.htm.
- Snarkerati (2009), *The top 50 dystopian movies of all time*, [http://snarkerati.com/movie-news/the-top-50-dystopian-movies-of-all-time/September 28th, 2007, 30 de abril](http://snarkerati.com/movie-news/the-top-50-dystopian-movies-of-all-time/September%2028th,%202007,%2030%20abril).
- Sontag, Susan (2007), *La imaginación del desastre en Contra la interpretación y otros ensayos*, De bolsillo, Barcelona.
- Stuart Mill, John (2006), *Ensayo sobre la libertad*, Mestas, España.
- Todorov, Tzvetan (2011), *El origen de los géneros*, <http://www.upf.edu/materials/fhu-ma/oller/generes/tema1/lectures/todorov.pdf>, 1 abril.
- Vázquez, Enrique (2009), <http://www.tucineportal.com/contenido/avalon.html>, 11 de mayo.

- Velasco, Arnulfo Eduardo (2000), *El sueño de los héroes en el cine estadounidense contemporáneo*, <http://sincronia.cucsh.udg.mx/cineus.html>, 25 de octubre de 2009.
- Wright, Hill (1975), *Six guns and society. A structural study of the western*, UCLA y Universidad de Berkeley, Los Ángeles y Londres.
- Zavala, Lauro (2011), *Elementos del discurso cinematográfico*, <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>, consultado 1 de abril.
- _____ (2005), *Elementos del discurso cinematográfico*, UAM-Xochimilco, México.

Internet

- http://e-ciencia.com/recursos/enciclopedia/2001:_Una_odisea_en_el_espacio, 12 octubre 2009.
- <http://hemeroteca.mty.itesm.mx/001Películas/blade.runner.html>, 25 de abril de 2009.
- <http://hemeroteca.mty.itesm.mx/001Películas/soylent,green.html>, 27 de abril de 2009.
- <http://hemeroteca.mty.itesm.mx/001Películas/blade.runner.html>, 25 de abril de 2009.
- <http://jlflores.blogspot.com/2008/06/punk-por-apellido-de-verne-humankind.html>, 20 de octubre de 2009.
- <http://necrolibro.dreamers.com/necro/cyber.html>, 19 de octubre de 2009.
- http://orbita.starmedia.com/~conde_vargas/spopera.html, 18 de octubre de 2009.
- http://project.cyberpunk.ru/idb/manifesto_es.html, 19 de octubre de 2009.
- <http://www.quintacolumna.org/QUINTA-VENDETTA-b1.pdf>, 5 de abril de 2011.
- http://wikipedia.org/wiki/V_Vendetta_pel9/0c3%ADcuLa, 28 de abril de 2009.
- <http://www.actuallynotes.com/Los-Inicios-del-Cine-de-Ciencia-Ficcion.html>, 18 de octubre de 2009.
- http://www.adictosalcine.com/ver_película.phtml?cod=33306, 18 de octubre de 2009.
- <http://www.cinenganos.com/Vdevendetta/>, 3 de mayo de 2006.
- <http://www.ciencia-ficcion.com/pelis/index.html>, 14 de marzo de 2009.
- <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00748.html>, 10 de noviembre de 2007.
- http://www.elpais.com/articulo/revista/agosto/Tiempos/modernos/elpepirdv/20050812elpepirdv_16/Tes, 12 de febrero de 2007.

<http://www.estoescine.com/sinopsis206.html>, 19 de octubre de 2009.
<http://www.filmaffinity.com/es/film171099.html>, 18 de octubre de 2009.
<http://www.filmaffinity.com/es/film358476.html>, 12 de febrero de 2007.
<http://www.filmaffinity.com/es/film726746.html>, 18 de octubre de 2009.
<http://www.filmaffinity.com/es/film171099.html>, www.euros.net/2001, 18 de octubre de 2000.
<http://www.imdb.es/title/tt0062622/>, 20 de octubre de 2009.
<http://www.jornada.unam.mx/2007/09/10/index.php?section=espectaculos&article=a28n3esp>, 22 de junio de 2008.
http://www.geocities.com/moviola4/peliculas/sentencia_previa/sentencia_previa.html, 7 de febrero de 2009.
<http://www.imdb.es/title/tt0062622/>, 12 de octubre de 2009.
<http://www.imdb.com/title/tt0407304/>, 14 de marzo de 2009.
<http://www.labutaca.net/films/11/minorityreport10.html>, 7 de febrero de 2009.
<http://www.labutaca.net/films/colabora/matrix.html>, 4 de mayo de 2009.
<http://www.labutaca.net/56berlinale/vdevendetta.html>, 20 de octubre de 2009.
<http://www.letcor.ne>, 28 de abril de 2009.
<http://www.pantalla.com.ar/pel/4/4351.html>, 13 de enero de 2009.
<http://www.pasadizo.com/peliculas2.jhtml?cod=254&sec=3>, 15 de enero de 2009.
<http://www.portalplanetasedna.com.ar/Intel-artificial.html>, 28 de abril de 2009.
<http://www.sssm.com.ar/arlequin/ghost-shell.html>, 20 de octubre de 2009.
<http://www.sssm.com.ar/arlequin/planeta-simios-68.html>, 20 de marzo de 2007.
<http://www.taringa.net/posts/tv-peliculas-series/1664966/Ghost-in-the-Shell:-peliculas,serie,ost.html>.
http://www.tumbaabierta.com/estrenos/246_code46.php, 7 de febrero de 2009.
http://wikipedia.org/wiki/V_Vendetta_pel9/0c3%ADcuLa, 28 de abril de 2009.
<http://www.zinema.com/pelicula/2000/elhombre.html>, 20 de octubre de 2009.
<http://www.zonafandom.com/literatura-ciencia-ficcion/glosario-cifi-generos-de-la-ciencia-ficcion-iii>, 20 de octubre de 2009.

Fuentes de imágenes

Metrópolis (Fritz Lang, Alemania, 1927), tomado de José Luis Mena y Miguel Juan Payán, *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*, Cacitel, España, 1994.

- Tiempos modernos* (Charles Chaplin, Estados Unidos, 1936), tomado de Steven Jay Schgneider, *1001 películas que hay que ver antes de morir*, Grijalbo, China, 2007.
- La guerra de los mundos* (Byron Haskin, Estados Unidos, 1953), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.
- 1984 (Michael Anderson, Reino Unido, 1956), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.
- El planeta de los simios* (Franklin J. Schaffner, Estados Unidos, 1968), tomado de José Luis Mena y Miguel Juan Payán, *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*, Cacitel, España, 1994.
- 2001: una odisea en el espacio (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1968), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.
- Blade Runner* (Ridley Scott, Estados Unidos, 1982), tomado de José Luis Mena y Miguel Juan Payán, *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*, Cacitel, España, 1994.
- Terminator* (James Cameron, Estados Unidos, 1984), tomado de Steven Jay Schgneider, *1001 películas que hay que ver antes de morir*, Grijalbo, China, 2007.
- Minority Report* (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.
- The Matrix* (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999 y 2003), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.
- El fantasma en la máquina* (Mamoru Oshii, Japón, 1993), tomado de Matt Hanson, *Cine digital. Escenarios de ciencia ficción*, Océano, Barcelona, 2004.
- Inteligencia artificial* (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2001), tomado de Matt Hanson, *Cine digital. Escenarios de ciencia ficción*, Océano, Barcelona, 2004.
- Código 46* (Michael Winterbottom, Reino Unido, 2003), tomado de Matt Hanson, *Cine digital. Escenarios de ciencia ficción*, Océano, Barcelona, 2004.
- La ciudad de los niños perdidos* (Marc Caro y Jean Pierre Jeunet, Francia, España, Alemania, 1995), tomado de Matt Hanson, *Cine digital. Escenarios de ciencia ficción*, Océano, Barcelona, 2004.
- Brazil* (Terry Gilliam, Estados Unidos), tomado de Steven Jay Schgneider, *1001 películas que hay que ver antes de morir*, Grijalbo, China, 2007.
- Cuando el destino nos alcance* (Richard Fleischer, Estados Unidos, 1971), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.

Blade Runner (Ridley Scott, Estados Unidos, 1982), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.

V de venganza (James McTegue, Estados Unidos/Reino Unido/Alemania, 2005), tomado de Tony Neurmand y Graham Maesh, *Film posters Science fiction*, Evergreen, Singapur, 2006.

Resistencia al porvenir: Las distopías en el cine hollywoodense, número 21 de la Colección Teoría y análisis de la DCSH de la UAM-Xochimilco, se terminó de imprimir el 16 de diciembre de 2011. En su composición se utilizaron tipos de las familias Caslon Old Face; el tiraje consta de 1000 ejemplares impresos sobre papel cultural. Edición e impresión *mc editores*, Selva 53-204, Insurgentes Cuicuilco, 04530 Ciudad de México, tel. (52)(55) 5665-7163 [mceditores@hotmail.com].

