

Representaciones de la modernidad en el cine futurista

Representations of modernity in futurist film-making

FERNANDO VIZCARRA¹

Este ensayo tiene como propósito identificar los tipos de representaciones filmicas del futuro, a la luz de algunos planteamientos que sobre la modernidad se han producido desde las ciencias sociales y las humanidades. Inicio el texto con un panorama breve sobre los procesos históricos de la modernidad. A continuación abordo las mediaciones cognitivas del cine futurista y expongo, por último, algunos atributos en torno a las estéticas contemporáneas de la ciencia ficción.

PALABRAS CLAVE: Cine futurista, cyborgs, modernidad, postmodernidad, representaciones sociales.

This essay purports a typology of futurist representations made in films, using various approaches to modernity addressed by both the social sciences and the humanities. The text remit is laid out in three sections: the first describes the historical processes of modernity; the second discusses the cognitive mediations of futurist cinema and the third addresses some of the attributes regarding contemporary aesthetics of science-fiction.

KEY WORDS: Futuristic film, cyborgs, modernity, post-modernity, social representations.

¹ Universidad Autónoma de Baja California, México.

Correo electrónico: fernandovizcarra@hotmail.com

Dirección Postal: Centro de Investigaciones Culturales-Museo. Av. Reforma y Calle L, Col. Nueva, Mexicali, B. C. 21100. México.

UN PREÁMBULO SOBRE MODERNIDAD Y POSTMODERNIDAD

Cualquier discusión sobre las condiciones actuales de nuestra modernidad y su relación con las discursividades producidas por el cine futurista, debe considerar el problema medular de la configuración de la racionalidad contemporánea y de cómo, a partir de ésta, los sistemas sociales entroncan el tiempo y el espacio, construyen entornos de fiabilidad y riesgo, y producen reflexividad y crisis de sentido. Pero, ¿cómo es que dichas variables fueron modificando las relaciones sociales y determinando el devenir histórico? Se dice que la modernidad tiene su génesis en la antigua Grecia, una civilización donde el razonamiento lógico comienza a extenderse en el horizonte de lo humano, debilitando así la arcaica presencia del pensamiento mítico. La gente comienza a cuestionar las verdades establecidas y este acto se convierte en proceso sociohistórico. Jesús Ibañez (1997) afirma que cuando “los seres de una cultura van perdiendo la fe en el mito, empiezan a analizarlo” (p. 145). Allí donde la perspectiva mágica encumbra divinidades, destinos implacables, fuerzas cósmicas y poderes sobrenaturales, la razón emprende la búsqueda de las causas, quiere descubrir las verdades que los mantos de la realidad ocultan, aspira a comprender y a transformar el entorno. Pueden situarse las obras de Homero como el referente más elevado y fiel de aquel universo mítico. En *La Iliada* y *La Odisea* (Homero, 2007a, 2007b), la acción de los hombres está atravesada continuamente por la voluntad de los dioses, entidades volubles y arbitrarias que juegan con el destino humano como si se tratase de una partida de ajedrez. En cambio, Aristóteles (1963) instituye su discurso de lo verdadero en la adecuación del pensamiento con el objeto. Más aún, en su entusiasmo por la razón, Platón (1966) no admite a los poetas en su república, no obstante su fascinación por esa cosa alada hecha de palabras. Lo poético, esa otra mirada en las fronteras del lenguaje, significaba una amenaza para los propósitos racionales del hombre nuevo. En la compleja fragua de la sociedad racional, Michel Foucault (1979) nos remite a la constitución de una voluntad de saber, pero sobre todo a una voluntad de verdad que, bajo el principio de exclusión, va estableciendo en las sociedades que emergen eficientes sistemas de nominación, cla-

sificación y jerarquización. Se van fundando instituciones discursivas consagradas a instituir lo verdadero y lo falso, lo legal y lo ilegal, lo moral y lo inmoral, lo científico y lo profano, a separar la cordura y la locura. Con el tiempo, las formas de la razón lógica recorren el tejido social mezclándose en ciertas etapas con el pensamiento mítico, y en otras, situándose en mutua oposición.

El proyecto civilizatorio de la Ilustración, por su parte, le confiere a la razón y sus realidades institucionalizadas (el Estado, el arte y la ciencia), la tarea de salvar a los individuos de la barbarie, de su ignorancia y superstición. Este proceso, intensificado durante el ocaso del Estado absolutista y la ascensión de la burguesía europea, posibilitó la consolidación de la esfera pública. La propagación del protestantismo y el auge de las filosofías liberales de los siglos XVII y XVIII, le dieron un lugar central a la razón civilizatoria como soporte de un nuevo modelo cultural y comunicacional. Dicha transición estuvo fuertemente vinculada con el crecimiento de un público letrado, que a principios del siglo XVIII conquista paulatinamente mayores espacios de incidencia política y cultural. Esta naciente burguesía se fortaleció como actor político y comenzó a ejercer una intensa crítica del absolutismo. Se divulgaron los textos de filósofos e ideólogos liberales, y fueron discutidos ampliamente en las casas de café en Inglaterra, en los salones de París y en las sociedades de mesa de Alemania; lugares determinantes en la conformación de diversos frentes de opinión. Así lo relata Jürgen Habermas (1988):

El proyecto de la modernidad formulado en el siglo XVIII por los filósofos de la Ilustración consistió en sus esfuerzos para desarrollar una ciencia objetiva, una moralidad y leyes universales y un arte autónomo acorde con su lógica interna. Al mismo tiempo, este proyecto pretendía liberar los potenciales cognitivos de cada uno de estos dominios de sus formas esotéricas. Los filósofos de la Ilustración querían utilizar esta acumulación de cultura especializada para el enriquecimiento de la vida cotidiana, es decir, para la organización racional de la vida social cotidiana... (Estos pensadores) aún tenían la extravagante expectativa de que las artes y las ciencias no sólo promoverían el control de las fuerzas naturales, sino también la comprensión del mundo y del yo, el progreso moral, la justicia de las instituciones e incluso la felicidad de los seres humanos (p. 28).

Asociado a lo anterior, la nueva filosofía política le otorga al Estado una tarea armonizadora en las relaciones de conflicto entre los ciudadanos, con base en un gobierno constituido a través de la elección regular y el plebiscito. Según esta óptica, las nacientes instituciones de la modernidad, legales y objetivas, serían los instrumentos mediante los cuales la sociedad alcanzaría sus más elevados anhelos. La creencia generalizada en los poderes de la razón, en esa verdad que produce el conocimiento institucionalizado, se ampara en una de las fábulas fundadoras de la hegemonía europea: la superioridad de la cultura occidental. Gracias a esta perspectiva nuestra civilización se encaminaba al progreso material y espiritual. La modernidad, de esta forma, se convierte en el tiempo de las utopías. En este entorno, surge una mirada colectiva sobre el futuro: el porvenir como posibilidad y voluntad humana; una visión casi negada en el mundo antiguo. Sobre esto, dice Zygmunt Bauman (2008):

Una utopía es ante todo una imagen de otro universo, diferente del que se conoce por experiencia directa o por haber oído hablar de él. La utopía, además, prefigura un universo enteramente creado por la sabiduría y la devoción humanas. Pero la idea según la cual los seres humanos pueden sustituir el mundo-que-es por otro diferente, construido por ellos, apenas estaba presente en el pensamiento antes de la llegada de los tiempos modernos ... Las utopías nacieron al mismo tiempo que la modernidad y sólo pudieron respirar en la atmósfera moderna (pp. 134-138).

Se trata, en esencia, de la introducción de nuevos paradigmas en la conformación cultural de Occidente que modifican la noción misma del individuo con relación a los otros, al Estado y a la naturaleza. Aceleraron estas transformaciones, entre diversos acontecimientos y procesos, la invención de la imprenta y el consiguiente incremento de la lectura y la escritura, las revoluciones sociales e industriales, la expansión del capitalismo, la constitución de estados laicos y, a partir de los siglos XIX y XX, el advenimiento de la sociedad de masas, los movimientos migratorios, la urbanización, el creciente poder de las industrias mediáticas, la centralidad de las tecnologías de información y los procesos de globalización. Al respecto, John B. Thompson (1998) sostiene que:

Lo que define a nuestra cultura como moderna es el hecho de que, desde fines del siglo XV, la producción y la circulación de las formas simbólicas han estado creciente e irreversiblemente atrapadas en procesos de mercantilización y transmisión que ahora poseen un carácter global (p. 185).

Lo que determina nuestra modernidad, en efecto, es la aceleración del cambio social, tanto en términos de ritmo como de ámbito. Según Anthony Giddens (1999), estas transformaciones se producen mediante tres factores. El primero consiste en una tendencia sociocultural que separa el tiempo y el espacio; el segundo lo constituye la creación de entornos de fiabilidad y riesgo por efecto del desanclaje que los individuos experimentan de los sistemas sociales, y el tercero se asocia al carácter reflexivo de la modernidad que pone en permanente dinamismo el pensamiento y la acción. Vayamos al primer factor.

En la antigüedad, el tiempo se encontraba conectado con el espacio mediante la articulación inalterable de lo presente con lo ausente. La modernidad se va instaurando en la medida en que, gradualmente, la gente va desarrollando relaciones de ausencia a través de la lectura y la escritura, y mediante la socialización de los horarios, del calendario y la cartografía, entre otros dispositivos de separación, estandarización y programación del tiempo y del espacio. En este escenario, dicha separación se fue profundizando a partir del siglo XIX (hasta la fecha) por la presencia fundamental de los medios de comunicación y sus dispositivos tecnológicos. De la fotografía al audiovisual y del telégrafo a Internet, los medios han desempeñado un rol central en el engarzamiento de lo local y lo global, alterando las concepciones tradicionales sobre la temporalidad social y humana. El cine ha sido un protagonista privilegiado en este proceso de dislocación y rearticulación del tiempo y del espacio. Mediante imágenes en transición, los espectadores pueden experimentar diversas situaciones e interactuar con presencias, entornos y visiones heterogéneas en un plano próximo a la simultaneidad; pueden asistir a la reconstrucción de distintos escenarios históricos y también a la representación audiovisual del futuro.

El segundo factor que determina la aceleración del cambio institucional es lo que Giddens (1999) denomina el desanclaje de los sistemas sociales. Condicionados por el desarrollo de sistemas abstractos (tanto expertos como simbólicos), los sujetos quedan implicados en redes de re-

laciones sociales (profesionales y laborales en su mayoría) cimentadas en un conjunto de experiencias y saberes más o menos especializados, a través de los cuales se organizan determinadas áreas del entorno material y social. Es lo que en algún sentido Pierre Bourdieu (1990) reconoce como campo. Así, el hombre moderno se desenvuelve en escenarios creados que, sin embargo, no puede controlar de forma directa debido a los distintos niveles de complejidad y especialización con que han sido concebidos. Por ello, el individuo actual puede definirse como experto en algo y neófito en casi todo. Por una parte, domina un oficio y, por otra, aprende a adaptarse, a maniobrar en circunstancias concretas, a manejar objetos y situaciones en su nivel más funcional, mediante la puesta en escena de la razón práctica. De allí que las personas, desancladas e integradas a los sistemas abstractos, fundamenten su relación con el entorno a través del principio de fiabilidad. Asumida como confianza básica (que también supone ciertos grados de escepticismo, cautela o reserva), la fiabilidad en las instituciones modernas responde al cumplimiento de compromisos anónimos basados en la correlación del saber de aquellos especialistas y la ignorancia de los no expertos. De esta forma, mediante la ratificación y sustentación de los compromisos institucionales y personales, aquellos asentados en la integridad como valor colectivo, los sujetos experimentan reanclajes continuos con el sistema social. Fiabilidad, en el sentido más humano del término, significa coherencia y reafirmación constante de la realidad, seguridad, arraigo y sentimiento de continuidad de las cosas. Un principio de constitución de lo social que Lucien Goldmann (Goldmann, Piaget et al., 1969) explica como la coherencia entre las visiones del mundo y las estructuras globales de la sociedad.

No obstante, si bien es cierto que las instituciones modernas están fundadas en los mecanismos de fiabilidad de los sistemas abstractos, también lo es que la contingencia y el riesgo siempre están presentes en los diversos ámbitos de la cotidianidad (Luhmann, 1997). Esto es debido a los efectos azarosos que provoca, justamente, el entramado de la separación del tiempo y del espacio, el desanclaje de los sistemas sociales y la reflexividad institucionalizada. Estos factores imposibilitan la previsión y el control del universo de variables emergentes que suscita la aceleración de los procesos sociales. La imprevisibilidad de los resultados de la acción humana conlleva a la creación de ambientes de

riesgo: crisis ecológicas, epidemias, alteraciones psicológicas, tensiones políticas y sociales, inestabilidad financiera, amenaza armamentista, guerras industrializadas, inseguridades diversas y accidentes varios. Cada vez que las sociedades se acercan al umbral de sus utopías, éstas se revelan en sus formas más adversas y desconcertantes.

En esta trama, los medios de comunicación en general y el cine en particular, participan activamente como instrumentos de desanclaje y reanclaje de los entornos sociales en la medida que forman parte de los sistemas abstractos dedicados a la producción simbólica. En muchos sentidos, lo que nos narra el cine es la expresión de las insondables tensiones humanas provocadas por las dualidades confort/miedo, confianza/riesgo, seguridad/peligro, ansiedad/sosiego, ignorancia/conocimiento, razón/pasión, poder/resistencia, orden/caos, amor/odio, entre otras. Todos estos, atributos inherentes a la modernidad, agudizados sin duda en nuestros contextos de crisis y transformaciones vertiginosas.

Por último, el tercer factor de aceleración del cambio social, según Giddens (1999), es precisamente la naturaleza reflexiva de la modernidad. En el curso de la historia, la reflexión se introduce en la base del sistema social transmutándolo a partir del movimiento del pensamiento y la acción. El dinamismo que imprimen (diacrónica y sincrónicamente) las formas modernas de racionalidad en la esfera institucional y humana es extraordinario. Aquellos principios de razonamiento lógico que postularon los griegos hace apenas unos 2,500 años, hoy se han convertido en estados nacionales, capitalismo postindustrial, revolución tecnológica, industrias culturales, industrialización del poder militar, globalización y mundialización, reordenamiento permanente de las relaciones sociales y productivas, transformación de las identidades y las intimidades, escenarios de fiabilidad y riesgo. Las diversas perspectivas teóricas sobre la modernidad y la postmodernidad, entendidas como proyecto inconcluso (Habermas, 1988), como fin de los metarrelatos (Lyotard, 1985), como paradoja de la crítica del sistema dentro del sistema (Luhmann, 1997), como pluralismo y crisis de sentido (Berger & Luckmann, 1997), como contingencia y riesgo (Beck, 2006), como crítica de las corporeidades (Haraway, 1995), como advenimiento de las culturas híbridas (García Canclini, 1989), o como reencantamiento del mundo (Maffesoli, 2007), se llame sobremodernidad (Augé, 2008)

o modernidad líquida (Bauman, 2003, 2008), sitúan en el centro del debate la cuestión de la racionalidad. Ya sea para anunciar su crisis y el agotamiento de los espacios del mundo de la vida (Habermas, 2003), su decadencia y el retorno de la fuerza de los sentimientos (Maffesoli, 2004, 2007), o la reinención de la naturaleza mediante acoplamientos inéditos (Haraway, 1995). Tal como lo establece Giddens (1999):

La modernidad no sólo es inquietante por el hecho de la circularidad de la razón sino porque en última instancia, la naturaleza de esa misma circularidad es enigmática. ¿Cómo justificar nuestro compromiso con la razón en nombre de la razón? (p. 55).

¿Cuáles son las consecuencias principales de este cambio vertiginoso? La mayoría de las teorías sociales y filosóficas acerca de la modernidad y la postmodernidad coinciden en que somos testigos del desvanecimiento de las grandes narrativas que forjaron las identidades dominantes y dieron, a la vez, una fuerte cohesión a los sistemas sociales. Hoy están en declive aquellos metarrelatos (Lyotard, 1985) evolucionistas que nos proveían de un pasado coherente y un futuro previsible. La modernidad ha multiplicado y profundizado las dimensiones de lo humano y lo social, debilitando aquellas visiones providenciales que articulaban el devenir de las instituciones y las sociedades en su conjunto. En esta edad del tiempo, la gente comienza a descubrir que la historia no es una sucesión lineal de acontecimientos ni conduce necesariamente a alguna parte. Igualmente, se experimenta una insuficiencia de la noción de progreso, una creciente disparidad con el pasado y una notable disolución de la idea de futuro (Lyotard, 1985). Disolución que en ocasiones es desilusión. En efecto, la índole reflexiva de la modernidad ha abierto puertas al pensamiento crítico y éste, a su vez, ha contribuido a derrumbar continuamente las certidumbres del mundo. Como lo revela Octavio Paz (1998):

La revolución proletaria, la selección de las especies y la subversión de los valores son operaciones de orden crítico: niegan a esto para afirmar aquello. La diferencia con la antigüedad es impresionante: la analogía funda por la unión o correspondencia de los contrarios; la crítica, por la eliminación de uno de los términos. Pero aquello que eliminamos por la violencia de la razón

o del poder, reaparece fatalmente y asume la forma de la crítica. La época que ahora comienza es la de la revuelta de las realidades suprimidas (s.p.).

Estas son algunas relaciones paradigmáticas que se imprimen en los filmes futuristas. Sin duda, la modernidad ha gestado el fenómeno cinematográfico y ha permeado los discursos de la ciencia ficción. Pero también, desde una doble hermenéutica, el fenómeno cinematográfico está implicado en la construcción de nuestra modernidad, o mejor dicho, de las modernidades múltiples. El cine ha demostrado su potencial para diseminar representaciones sociales encaminadas a contribuir en la conformación de las identidades, entendidas como procesos de adscripción (complejos, contradictorios y cambiantes) a determinados universos simbólicos que condicionan el pensamiento y el comportamiento de los sujetos. Igual que en la vida cotidiana, en el cine las biografías se cruzan con las estructuras y ambas quedan tramadas en procesos dinámicos. El cine habla en su nivel sintagmático y es hablado en su nivel paradigmático. Es un dispositivo de mediación cognitiva y estructural que actúa entre lo que sucede en el mundo y las formas cómo se perciben y valoran dichos sucesos.

Con base en la teoría de las mediaciones de Manuel Martín Serrano (1985, 1986), una película puede analizarse como un producto de mediación cognitiva que se orienta a la construcción de modelos de representación del mundo, en la medida que intercede entre los acontecimientos de la realidad y los sistemas de valores de las audiencias. Así mismo, dicha película puede estudiarse como un dispositivo de mediación estructural que apunta al establecimiento de formatos discursivos (que pueden ser géneros y estéticas), en la medida que interviene entre la dinámica social y un sistema institucionalizado de producción audiovisual. Así, las mediaciones cognitivas y estructurales de la industria cultural, a través de sus películas, producen mitos y rituales respectivamente.

MODERNIDAD Y MEDIACIONES COGNITIVAS DEL CINE FUTURISTA

A lo largo de su historia, el cine de ciencia ficción ha desplegado por lo menos cinco modelos o tipos de representaciones sociales del futuro

(véase Tabla 1): a) cine de contacto, b) cine de contingencia, c) cine de rebelión, d) cine de exploración y e) cine de alteridades. Más que tipos concluyentes, deben comprenderse como tendencias representacionales con énfasis temáticos. Veamos qué alusiones caracterizan a cada tipo.

El cine de contacto está conformado por películas con temas que van desde las invasiones hasta los encuentros fraternales con seres extraterrestres. En el primer grupo, el arribo de entes transgalácticos que pretenden conquistar la Tierra (o controlar las naves y las bases espaciales), apoderarse de los recursos naturales y exterminar a los humanos, provoca el pánico generalizado y, regularmente, la intervención del ejército estadounidense, que al final recobra el control del planeta. La confrontación con seres de otros mundos pone en riesgo no sólo los patrimonios esenciales de la humanidad, sino también la existencia de nuestra especie. Habrá guerra (abierta o secreta) contra los intrusos, que en principio parecen invencibles. El protagonista y sus aliados llevarán la carga mesiánica de combatir y recuperar nuestro planeta.

En el segundo grupo, la trama se invierte: se verifican encuentros entre humanos y extraterrestres que, luego de superar ciertos problemas de entendimiento, logran un vínculo incluso fraternal. Aquí, los extraterrestres vienen a aprender y a enseñar. Hay un intercambio de saberes y de emociones; se cumple el reto y la aspiración del diálogo, la inclusión y la interculturalidad. Salvo algunas excepciones, el cine de contacto involucra tramas y argumentos bastante simples. Por una parte, “o los matamos o nos matan” y, por otra, “después de todo son confiables”. Es un tipo de ficción futurista que parece agotarse en su propio modelo, y audiovisualmente depende cada vez más de los recursos digitales. Algunos ejemplos del primer grupo son: *El enigma de otro mundo* (*The thing*, Hawks, 1951); *La guerra de los mundos* (Naskin, 1953); *Los visitantes del espacio* (Sears, 1956); *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Siegel, 1956); *Alien* (Scott, 1979); *El día de la independencia* (Emmerich, 1996); *Invasión* (*Starship troopers*, Verhoeven, 1997); *Signos* (Shyamalan, 2002); *Transformers* (Bay, 2007) e *Invasión del mundo: batalla Los Angeles* (*Battle: Los Angeles*, Lieberman, 2011). Entre las ficciones ejemplares del segundo grupo encontramos: *El día que la Tierra se detuvo* (Wise, 1951); *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Spielberg, 1977); *E.T. El extraterres-*

tre (Spielberg, 1982); *Enemy mine* (Petersen, 1985); *Cocoon* (Howard, 1985); *Contacto* (Zemeckis, 1997); *Misión a Marte* (De Palma, 1999) y *K-Pax* (Softley, 2001).

El cine de contingencia, por su parte, aborda esencialmente dos temáticas: las múltiples amenazas causadas por la crisis ambiental y los efectos imprevistos de la innovación tecnológica. Por un lado, las repercusiones nocivas del desarrollo científico, industrial y atómico, provocan la aparición de una fauna colosal que incluye arañas, hormigas, escorpiones, reptiles y otros animales gigantes, así como sujetos mutantes y diversas alteraciones fatales del medio ambiente. Este tipo de cine futurista da cuenta de las pesadillas colectivas alrededor de un entorno natural trastornado. Por otro, las consecuencias azarosas del avance tecnológico ocasionan la insurrección de las máquinas, sean computadoras, robots, androides o sistemas virtuales. De este modo, la tecnología se alza contra la sociedad e intenta derrocarla. Se incluyen en esta variante aquellos relatos donde las tecnologías estratégicas caen en manos de indeseables, lo que provoca una crisis de seguridad que reclama la presencia del héroe. El cine de contingencia es una metáfora agravada del patrón de racionalidad que permea a las instituciones modernas. Esta modalidad, concebida como una forma cultural compleja, connota la obsesión de los sistemas abstractos (y sus instituciones) por predecir y controlar tanto los fenómenos sociales como naturales. Una visión del mundo, por demás, paranoica. Tal como lo afirma Giddens (1999): “La modernidad está totalmente constituida por la aplicación del conocimiento reflexivo, pero la ecuación conocimiento-certidumbre resultó ser un concepto erróneo” (p. 47). El cine de contingencia nos recuerda que la persecución de las utopías ha tenido, en diversos frentes históricos, efectos catastróficos. José Ángel Bergua (2005) dice que con el devenir “los modernos sólo pudieron ponerse de acuerdo entre sí y alcanzar la paz social declarando la guerra, además de a los otros estados nacionales ... a la naturaleza” (p. 28). De modo que las cláusulas implícitas del contrato social moderno condujeron no sólo a la dominación entre los individuos, sino también a la profanación del medio ambiente y, en consecuencia, a la conformación de la actual sociedad del riesgo (Beck, 2006; Bergua, 2005). Algunas alegorías que muestran la naturaleza trastornada son: *El hombre in-*

visible (Whale, 1933); *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Fleming, 1941); *La humanidad en peligro* (*Them!*, Douglas, 1953); *La mosca* (Newmann, 1958); *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent green*, Fleischer, 1973); *Mimic* (Del Toro, 1997); *Godzilla* (Emmerich, 1998); *El día después de mañana* (Emmerich, 2004); *Los 4 fantásticos* (Story, 2005); *A sound of thunder* (Hyams, 2005); *Children of men* (Cuarón, 2006); *I am legend* (Lawrence, 2007); *Presagio* (*Knowing*, Proyas, 2009) y *2012* (Emmerich, 2009). Algunas películas que aluden a la insurrección de las máquinas son: *Alphaville* (Godard, 1965); *2001: Odisea del espacio* (Kubrick, 1968); *Terminator* (Cameron, 1984); *The matrix* (Wachowski, 1999); *I, robot* (Proyas, 2004); *Capitán Sky y el mundo del mañana* (Conran, 2004); *Iron man* (Favreau, 2008); *Terminator: la salvación* (McG, 2009) y *Tron: Legacy* (Kosinski, 2010).

El cine de rebelión comparte igualmente dos directrices. En primer lugar, aquellos relatos que sitúan en su centro la urgencia de los sujetos por escapar hacia un exterior idealizado. Se representan entornos cerrados y altamente custodiados, proyectados por instituciones represivas que despiertan en los individuos hondos cuestionamientos sobre su condición y destino. En segundo orden, se encuentran los filmes que abordan las diferentes emancipaciones de sujetos y contingentes sometidos por la tiranía de imperios, estados autoritarios y grupos esclavizantes. En esta saga, el héroe conduce la sublevación de los más débiles contra los poderes absolutos. Se trata de un cine que, reiteradamente, posee tonalidades fascistas. En su centro está el tema de las libertades frente a la vigilancia y control de los sistemas totalitarios. Sus relatos tienden a reproducir la fórmula control-sufrimiento-emancipación. Posiblemente, este tipo de ficción futurista evoque con mayor insistencia el fracaso de las utopías políticas de los últimos dos siglos. Sobre esto, Bauman (2008) apunta: “el movimiento llamado progreso casi siempre fue un esfuerzo por alejarse de las utopías fallidas ... Las realidades que se declaraban como realizaciones de las utopías solían ser horribles caricaturas de los sueños, y no el paraíso soñado” (p. 136).

Identificadas con el cine de rebelión que alude a la necesidad de escapar hacia algún tipo de paraíso, podemos mencionar las siguientes obras: *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966); *THX 1138* (Lucas, 1971); *Logan's run* (Anderson, 1976); *Escape de Nueva York* (Carpenter, 1981); *Brazil*

(Gilliam, 1985); *Escape de Los Angeles* (Carpenter, 1996); *El cubo* (Natali, 1997) y *La isla* (Bay, 2005). Entre las películas que evocan la revuelta y sublevación de los dominados y perseguidos encontramos: *Metrópolis* (Lang, 1926); *El planeta de los simios* (Schattner, 1968); *La guerra de las galaxias* (Lucas, 1977); *Dunas* (Lynch, 1984); *1984* (Raidford, 1984); *Total recall* (Verhoeven, 1990); *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Proyas, 1998); *Crónicas de Riddick* (Twohy, 2004) y *El libro de los secretos* (*The book of Eli*, Hughes, 2010) (véase Tabla 1).

El cine de exploración, por su parte, lo constituyen relatos de viajeros estelares y de exploradores de territorios recónditos de nuestro planeta. En esta filmografía de trayectorias y misiones, los protagonistas viven intensas aventuras y peligros, sacrifican algunas de sus vidas, e incluso tienen contacto con criaturas y seres de otros mundos. Es un cine de colonizadores que, en escenarios del futuro, remite a empresas como las de Alejandro Magno, Marco Polo, Cristóbal Colón, Fernando de Magallanes, Neil Armstrong y otros. Cabe mencionar que la historia del cine futurista (y los orígenes de la cinematografía misma) inicia a través de esta vertiente: *Viaje a la Luna*, (Meliés, 1902) y *La mujer en la Luna* (Lang, 1928). Otros ejemplos de esta saga son: *Un mundo desconocido* (Morse, 1951); *Viaje al centro de la Tierra* (Levin, 1959); *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*, Wise, 1979); *Perdidos en el espacio* (Hopkins, 1998); *Misión a Marte* (De Palma, 2000); *Planeta rojo* (Hoffman, 2000) y *Sunshine* (Boyle, 2007).

Por último, el cine de alteridades muestra los desafíos que experimentan las sociedades complejas frente a las dinámicas de la diversidad, la interculturalidad y la emergencia de lo instituyente. En este rubro, la presencia del extraño en las redes de interacciones sociales (el androide que adquiere consciencia de sí mismo, el marginado que subvierte el orden, el mutante que lucha por el respeto a la diferencia o el extraterrestre que busca un lugar entre los humanos), se convierte en un factor de tensión y transformación del entorno. Por sus tramas y argumentos, este tipo de ficción es evidentemente postmoderna: en su centro está el debate sobre la migración de las identidades. Sin duda, tiene las propiedades del cine de contacto, pero sus narraciones son de mayor complejidad. El encuentro con el otro no se resuelve con la aniquilación, tampoco con un apretón de manos. La interacción entre

TABLA 1
TIPOS DE REPRESENTACIONES FÍLMICAS DEL FUTURO

Cine de contacto	
Invasión y confrontación	Encuentro e interacción
Seres extraterrestres invaden la Tierra, quieren colonizarla y exterminar a los humanos. Interviene el ejército de EE. UU, o algún héroe que representa el ideal del ciudadano común, y vencen a los invasores.	Seres de otros planetas hacen contacto con humanos. Hay conflictos de adaptación y de entendimiento. Al final es posible la interacción, e incluso la convivencia y la fraternidad.
Ejemplos: <i>La guerra de los mundos</i> (Naskin, 1953); <i>La invasión de los ladrones de cuerpos</i> (Siegel, 1956); <i>El día de la independencia</i> (Emmerich, 1996); <i>Invasión</i> (<i>Starship troopers</i> , Verhoeven, 1997); <i>Signos</i> (Shyamalan, 2002); <i>Battle: Los Angeles</i> , (Liebesman, 2011).	Ejemplos: <i>El día que la Tierra se detuvo</i> (Wise, 1951); <i>Encuentros cercanos del tercer tipo</i> (Spielberg, 1977); <i>Enemy mine</i> (Petersen, 1985); <i>Cocoon</i> (Howard, 1985); <i>Contacto</i> (Zemeckis, 1997).

Cine de contingencia	
La naturaleza transtornada	Insurrección de las máquinas
Los efectos no previstos de la ciencia, el desarrollo industrial y atómico, alteran el equilibrio natural. Aparecen animales gigantes, mutaciones humanas, o variaciones fatales del medio ambiente.	Las consecuencias azarosas de la innovación tecnológica ocasionan que las máquinas (computadoras, robots, androides y sistemas virtuales) se amotinen contra la sociedad humana.
Ejemplos: <i>El hombre invisible</i> (Whale, 1933); <i>La humanidad en peligro</i> (<i>Them!</i> , Douglas, 1953); <i>La mosca</i> (Newmann, 1958); <i>Mimic</i> (Del Toro, 1997); <i>El día después de mañana</i> (Emmerich, 2004); <i>2012</i> (Emmerich, 2009).	Ejemplos: <i>2001: Odisea del espacio</i> (Kubrick, 1968); <i>Terminator</i> (Cameron, 1984); <i>The Matrix</i> (Wachowski, 1999); <i>El piso 13</i> (Rusnak, 1999); <i>I, robot</i> (Proyas, 2004); <i>Terminator: la salvación</i> (McG, 2009); <i>Tron: Legacy</i> (Kosinski, 2010).

Cine de rebelión

Escape al paraíso	Revuelta y sublevación
En sociedades planificadas, sistemas totalitarios y entornos devastados, los individuos se cuestionan sobre su lugar en el mundo. El objetivo es huir hacia el exterior.	La tiranía de los imperios, los estados autoritarios y el dominio de unos sobre otros, provoca diversas emancipaciones. El héroe encabeza la lucha de los más débiles contra los poderes absolutos.
Ejemplos: <i>Fahrenheit 451</i> (Truffaut, 1966) ; <i>THX 1138</i> (Lucas, 1971); <i>Logan's run</i> (Anderson, 1976); <i>Escape de Nueva York</i> (Carpenter, 1981); <i>Brazil</i> (Gilliam, 1985); <i>El cubo</i> (Natali, 1997); <i>La isla</i> (Bay, 2005).	Ejemplos: <i>Metrópolis</i> (Lang, 1926); <i>La guerra de las galaxias</i> (Lucas, 1977); <i>Dunas</i> (Lynch, 1984); <i>Total recall</i> (Verhoeven, 1990); <i>Ciudad en tinieblas</i> (<i>Dark City</i> , Proyas, 1998); <i>Crónicas de Riddick</i> (Twohy, 2004).

Cine de exploración

Viajeros del más allá

Los exploradores recorren tanto los mundos exteriores como las regiones inalcanzables de nuestro planeta. En medio de aventuras y peligros en ocasiones hacen contacto con criaturas y seres transgalácticos.

Ejemplos:

Viaje a la Luna (Meliés, 1902); *La mujer en la Luna* (Lang, 1928); *Viaje al centro de la Tierra* (Levin, 1959); *Star Trek* (Wise, 1979); *Perdidos en el espacio* (Hopkins, 1998); *Misión a Marte* (De Palma, 2000); *Planeta rojo* (Hoffman, 2000); *Sunshine* (Boyle, 2007).

Cine de alteridades

El problema del otro	Virtualidad y cyborgs
En las sociedades complejas, los conflictos y luchas por el respeto a la diversidad, a la diferencia, se vuelven factores de tensión y cambio.	En un mundo apocalíptico subvertido por los de abajo (androides, replicantes, hackers y ciberterroristas), las ciudades se convierten en territorios de la virtualidad.
Ejemplos: <i>El hombre bicentenario</i> (Columbus, 1997); <i>Gattaca</i> (Niccol, 1997); <i>X Men, la batalla final</i> (Ratner, 2006); <i>The final cut</i> (Naim, 2004); <i>Solaris</i> (Soderbergh, 2002); <i>District 9</i> (Blomkamp, 2009).	Ejemplos: <i>Blade runner</i> (Scott, 1982); <i>Días extraños</i> (Bigelow, 1995); <i>Nirvana</i> (Salvatores, 1996); <i>El piso 13</i> (Rusnak, 1999); <i>The Matrix</i> (Wachowski, 1999); <i>Inteligencia artificial</i> (Spielberg, 2001).

extraños supone no sólo una metamorfosis de las identidades, sino un conflicto ideológico permanente que obliga a la negociación y al reconocimiento de la diversidad. Es por lo tanto, un cine de matices ideológicos e incluso, políticos. Ejemplos que se inscriben en esta modalidad son: *El hombre bicentenario* (Columbus, 1997); *Gattaca* (Niccol, 1997); *X Men* (Singer, 2000, 2003); *Código 46* (Winterbottom, 2003); *X Men, la batalla final* (Ratner, 2006); *El planeta de los simios* (Burton, 2001); *Solaris* (Soderbergh, 2002); *The final cut* (Naim, 2004); *Avatar* (Cameron, 2009) y *Sector 9 (District 9)* (Blomkamp, 2009). Sin embargo, dentro de esta vertiente, el cine de anticipación que explora con mayor énfasis la problemática de las alteridades y sus transformaciones críticas es el *cyberpunk*, y, en esta metáfora, el personaje que mejor representa la condición híbrida de nuestra contemporaneidad es el *cyborg*, al que dedicaremos las siguientes líneas.

VIRTUALIDAD Y CYBORGS.

LAS FRONTERAS TRANSGREDIDAS

La postmodernidad supone una serie de disparidades o discontinuidades de la vida social respecto del pasado. Consiste en una sensación colectiva de extrañamiento frente al mundo, una especie de clima cultural cargado de escepticismos que el *cyberpunk* ha traducido con fuertes dosis de paradoja, incertidumbre y desilusión. Según Donna Haraway (1995), dichas disparidades o discontinuidades se expresan en la disolución de las fronteras entre lo humano y lo animal, lo biológico y lo tecnológico, y entre la realidad física y la realidad virtual. Una directriz que llamo migraciones o desplazamientos múltiples de la identidad. Estas disoluciones producen acoplamientos inéditos, hibridaciones y nuevas asociaciones que son el resultado de una consciencia emergente de nuestra evolución. La primera disolución apunta a una vuelta de la conexión humana con otras especies. La creciente consciencia de nuestro vínculo con el reino animal es, además de una negación de la tradición judeo-cristiana, una proclama de carácter político. Sobre esto, dice Haraway (1995):

Ni el lenguaje, ni el uso de herramientas, ni el comportamiento social, ni los acontecimientos mentales logran establecer la separación entre lo humano y

lo animal de manera convincente ... Los movimientos de defensa de los derechos de los animales no son negaciones irracionales de la unicidad humana, sino un reconocimiento claro de la conexión a través de la desacreditada ruptura entre la naturaleza y la cultura (p. 257).

La segunda disolución de fronteras consistente en la fusión de lo biológico y lo tecnológico, es decir, del organismo y la máquina, se representa socialmente a través de la identidad del *cyborg*. A diferencia del robot tradicional, cuyo alzamiento contra lo humano connota la dualidad entre materia y espíritu, entre civilización y cultura (*Metrópolis*, Lang, 1926; 2001: *Odisea del espacio*, Kubrick, 1968), el *cyborg* es representado como un ser autónomo, en busca de una identificación y un lugar en el mundo (*Blade runner*, Scott, 1982; *Nirvana*, Salvatores, 1996; *Inteligencia artificial*, Spielberg, 2001). En los filmes *cyberpunk*, tanto los androides como los sujetos virtualizados, poseen el principio de autor. Son creadores y destructores del sentido, como todos nosotros. Haraway (1995) lo define así:

Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción ... Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas (pp. 253-258).

En este sentido, las prácticas sociales contemporáneas están intervenidas por las lógicas del *cyborg*. No sólo la producción industrial, sino la idea misma del trabajo están asociadas a los acoplamientos del humano y la máquina. En la actualidad, la computadora ha configurado nuestra identidad laboral y es una extensión de nuestro pensamiento y acción. La identidad y la práctica de un médico, por ejemplo, están articuladas a la implementación de tecnologías específicas; es decir, el médico no lo es sin su equipamiento. Ya no digamos la adaptación de diferentes prótesis en los cuerpos de las personas, lo cual traslada la identidad del *cyborg* más acá de la metáfora. La integración del soldado y su equipo bélico lo convierte en un organismo cibernético modelado

para eliminar al enemigo. El arte contemporáneo, según Roman Gubern (1992), es resultado de la revolución tecnológica actual. La música industrial está mediada por tecnologías cada vez más virtualizadas por efecto del software. La información, la comunicación y el ocio, por citar otros ejemplos, son ya inconcebibles sin la mediación de las máquinas. Pero esta perspectiva, a diferencia del determinismo tecnológico, no sitúa al sujeto frente al aparato, sino que lo sintetiza. La tecnología se vuelve una dimensión y componente de lo humano, y es capaz de mediar las interacciones sociales y sus sentidos.

La tercera disolución de fronteras está conformada por la síntesis de la realidad física y la realidad virtual. Posiblemente, a partir de la aparición de la imprenta en el siglo XV, se aceleró el proceso de rearticulación del tiempo y del espacio, originándose un efecto migratorio en las identidades. A las relaciones sociales presenciales se fueron añadiendo aquellas no presenciales, fundadas por la experiencia colectiva de la escritura y la lectura. Los medios de comunicación e información modernos precipitaron aún más este proceso. La modernidad instauró un tiempo separado del espacio: globalizado, estandarizado y planificado. La postmodernidad, entendida como radicalización de los efectos mismos de la modernidad, ha ido más allá. El chip, Internet y el desarrollo del software están transformando los lugares físicos de la realidad (dónde dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio a la vez) en territorios de la simultaneidad. Por efectos de la disolución de estas fronteras, lo social se configura hoy en múltiples dimensiones que transitan de la escala material a la virtual, y viceversa. Es decir, ésta condición no suprime la calle o la plaza, sino que las incorpora a un ámbito de interacción donde los sujetos experimentan los lugares físicos y los virtuales como ámbitos de la propia cotidianidad.

Un tipo de representación filmica de la cibersociedad sugiere, por un lado, un orden cerrado, hipervigilado e intervenido por dispositivos de control de la voluntad y la memoria social; un orbe apocalíptico subvertido por los de abajo (androides, replicantes, hackers y ciberterroristas), donde las ciudades se convierten en territorios de la virtualidad: tiempo y espacio dislocados, dimensiones empalmadas. Pero, desde otra perspectiva, podría tratarse de un mundo donde la gente no teme a la flexibilización de las fronteras humanas y a la negociación perma-

nente de las identidades. Esta clase de interrogantes son las que nutren las historias *cyberpunk* (más apocalípticas que esperanzadoras según mi apreciación), y así lo demuestran cintas como la pionera *Blade runner* (Scott, 1982); *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, Cronenberg, 1982); *Brazil* (Gilliam, 1985); *Tetsuo: The Iron Man* (Tsukamoto 1988); *Total recall* (Verhoeven, 1990); *Free Jack* (Murphy, 1992); *Días extraños* (Bigelow, 1995); *Fugitivo del futuro* (*Johnny Mnemonic*, Longo, 1995); *Virtuosity* (Leonard, 1995); *Nirvana* (Salvatores, 1996); *12 Monos* (Gilliam, 1996); *Abre los ojos* (Amenábar, 1997); *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Proyas, 1998); *El piso 13* (Rusnak, 1999); *Existenz* (Cronenberg, 1999); la saga de *The Matrix* (hermanos Wachowski, 1999, 2003); *Inteligencia artificial* (Spielberg, 2001); *Vanilla sky* (Crowe, 2001); *Avalon* (Oshii, 2001), *Minority report* (Spielberg, 2002); *Equilibrium* (Wimmer, 2002); *Natural City* (Byung-Cheon, 2003); *Inmortal* (Bilal, 2004); *The final cut* (Naim, 2004); *2046* (Wong, 2004); *Serenity* (Whedon, 2005) y *El pago* (*Paycheck*, Woo, 2006).

MEDIACIONES ESTRUCTURALES.

ESTÉTICAS CONTEMPORÁNEAS DEL CINE FUTURISTA

A la luz de las aportaciones de Manuel Martín Serrano (1985, 1986) podemos afirmar que los rituales de producción cinematográfica que generan modalidades discursivas, es decir, géneros y estilos, regulan la tensión entre la ficción futurista, asumida como referente social y literario, y su adaptación a un relato fílmico, entendido como soporte comunicacional. Según David Bordwell (2004), las películas de hoy se apegan a los principios de la cinematografía clásica en lo referente a la representación del espacio, el tiempo y las relaciones narrativas. Contra lo que podría considerarse una ruptura del lenguaje cinematográfico actual frente a las formas narrativas de los primeros 40 años del cine, Bordwell sostiene que existe una continuidad intensificada de dichas técnicas de narración. Lo que predomina entonces es una potenciación de los recursos estéticos del cine estadounidense de gran audiencia. Algunas de estas tácticas provienen, incluso, de la época del cine mudo. Desde su perspectiva, son cuatro los procedimientos de manejo de cámara y de montaje que actualmente determinan el estilo de continuidad

intensificada: a) una edición más rápida, b) combinación de lentes largos y cortos, c) encuadres más cercanos y d) movilidad de la cámara.

Respecto del primer punto, cabe mencionar que entre 1930 y 1960, la mayoría de las películas de Hollywood contenían de 300 a 700 tomas, con una duración promedio por toma (DPT) de entre 8 y 11 segundos. Según Bordwell (2004), a partir de los años setenta, las películas comenzaron a cortarse más rápido, de manera que en ese decenio la DPT era de entre 5 y 8 segundos, con un promedio de 1,000 tomas por filme. Al terminar la década de los años ochenta, muchas películas tenían más de 1,500 tomas. La duración de los encuadres se volvió sumamente corta. Al agonizar el siglo, Hollywood producía películas hasta con 4,000 tomas. *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Proyas, 1998), por ejemplo, arroja un promedio de 1.8 segundos por toma. Influido por el lenguaje publicitario, la historieta y el videoclip, el cine actual reclama una mirada cada vez más veloz, capaz de decodificar las continuas fugacidades de la imagen.

Por otra parte, el segundo procedimiento se refiere al uso de lentes largos y cortos como recurso de intensificación del lenguaje filmico contemporáneo. De 1910 a 1940, el lente utilizado en las producciones de Hollywood tenía una longitud focal de 50 mm. A partir de los años cuarenta se implementó el lente de 35 mm; pero es durante la década de los años setenta, cuando los directores comienzan a combinar lentes con distinta profundidad. “De ahí en adelante, los cineastas utilizaron objetivos gran angular para proporcionar planos de ubicación profusos, planos medios con una fuerte interacción entre fondo y primer plano, y primeros planos grotescos” (Bordwell, 2004, p. 17). De este modo, en la actualidad se mezclan libremente lentes estandarizados, de gran distancia (telefoto, teleobjetivo, zoom) y gran angular, a fin de obtener mayores extremos de longitud focal. Algunas películas que ejemplifican el uso de este recurso son: *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Spielberg, 1977); *Parque Jurásico* (Spielberg, 1993); *12 Monos* (Gilliam, 1996); *Mimic* (Del Toro, 1997); *El planeta de los simios* (Burton, 2001) y *Capitan Sky y el mundo del mañana* (Conran, 2004).

El tercer procedimiento de lo que Bordwell (2004) denomina continuidad intensificada, es la ejecución de encuadres más cercanos en escenas de diálogo. De 1930 a 1960, el encuadre predominante era el

plano americano que corta a los actores a la altura de las rodillas. A partir de los años sesenta, el plano americano (que normalmente incluía a dos actores a cuadro) fue sustituido por planos medios o primeros planos (close up) que muestran a un sólo actor o detalle. El acercamiento exige al actor una mayor naturalidad en la expresión de sus emociones, construyendo de este modo una continua intensidad. Al mismo tiempo, permite al espectador una mejor comprensión del personaje. Sin duda, esta táctica representa también un regreso a las estrategias visuales de los formalistas rusos, cuyas indagaciones sobre las propiedades y estructuras de lo poético condujeron a una perspectiva interior, autónoma y autorreferida del discurso cinematográfico. Entre los formalistas, la búsqueda de una especificidad del lenguaje filmico (el montaje, el ritmo, el primer plano y el detalle) se entrecruza con un riguroso esteticismo (la “artisticidad” del objeto), como puede observarse en *El acoirazado Potemkin* (Einsenstein, 1925). Elementos de esta estética, como la reiteración del *close up*, quedaron plasmados en películas como *Blade runner* (Scott, 1982); *Contacto* (Zemeckis, 1997); *Gattaca* (Niccol, 1997); *El piso 13* (Rusnak, 1999) y *La isla* (Bay, 2005).

Por último, se encuentra el recurso de movilidad de la cámara como potenciación de una tradición visual iniciada en la década de los años veinte. Lo que distingue al cine de hoy es el movimiento, a veces frenético, de una cámara (y por lo tanto una mirada) cada vez más incierta. Bordwell (2004) sostiene que gracias al desarrollo de:

Cámaras más ligeras y estabilizadores como el *steadycam*, la toma que persigue a uno o dos personajes a lo largo de corredores, a través de una y otra habitación, dentro y fuera, y de regreso, se ha vuelto ubicua. Lo mismo sucede con el plano de grúa, que antes marcaba el clímax dramático de una película y que ahora sirve como una forma casual de embellecimiento (p. 18).

Algunos ejemplos de esta táctica son: *Días extraños* (Bigelow, 1995); *Nirvana* (Salvatores, 1996); *El quinto elemento* (Besson, 1997); *Armagedon* (Bay, 1998); la saga de *The Matrix* (hermanos Wachowski, 1999, 2003); *Minority report* (Spielberg, 2002); *Sector 9 (District 9)* (Blomkamp, 2009) e *Invasión del mundo. Batalla Los Angeles* (Liebesman, 2011).

En síntesis, la estética cinematográfica actual se caracteriza por un montaje más rápido, la explotación de los extremos bipolares de longitud focal, el predominio de los primeros planos individuales y la ostentosa movilidad de la cámara. Deben añadirse a este cuadro, algunos otros elementos externos que participan en la intensificación de la continuidad: el desarrollo de la imagen digital (un factor que multiplica lo visual), la hibridación de los géneros (por ejemplo, fusiones entre ciencia ficción y género negro), el hiperrealismo (la desteatralización de la violencia, por ejemplo), y la composición de encuadres impuros (empalme de actores y otros elementos que permite asomos a la complejidad). ¿Existen conexiones entre los lenguajes cinematográficos actuales y las formas cómo vivimos los efectos radicalizados de la modernidad? Velocidad, intensidad, fragmentación, movilidad, levedad, simultaneidad, hibridación y flexibilidad.

A MODO DE CONCLUSIÓN

En este texto, exploramos algunos tópicos esenciales que entrelazan el discurso del cine futurista, producido principalmente en Hollywood, y aquellas condiciones generales que reconocemos como características de nuestra modernidad, según la óptica de las ciencias sociales y las humanidades. Comprendidas como mediaciones cognitivas, identificamos por lo menos cinco tipos de representaciones sociales del futuro: cine de contacto, cine de contingencia, cine de rebelión, cine de exploración y cine de alteridades. En el marco del cine de alteridades, dedicamos más espacio a la variante *cyberpunk*, ya que es una metáfora que revela con mayor fuerza las implicaciones extremas de la modernidad; específicamente, la crisis y reconfiguración de las múltiples fronteras de lo humano. Por último, presentamos un apunte sobre ciertos aspectos visuales de la ciencia ficción, concebidos como mediaciones estructurales del discurso cinematográfico.

El cine futurista es un retrato esquivo de nuestra modernidad intensificada. Nos muestra la permanente sospecha sobre el otro y las dificultades de las sociedades contemporáneas para lidiar con la diferencia, con la diversidad étnica, ideológica, religiosa, sexual, cultural, etc. De allí que se trate de un cine en que está presente, casi por norma, la violencia. En

efecto, civilización y barbarie han confluído, sin límites, en las utopías de nuestro tiempo. La violencia, en todas sus formas, sigue siendo la agenda pendiente del proyecto civilizatorio de la modernidad. Las instituciones han sido incapaces de construir una disciplina identitaria que lleve a las personas y a los estados a contenerse frente a los otros. Incluso, para algunos autores (Adorno & Horkheimer, 1996), la guerra, el terror, la tortura y el crimen forman parte de las lógicas constitutivas del mundo moderno. Los efectos perversos de la racionalidad instrumental del Estado y del mercado, lejos de exorcizar la violencia colectiva, la remitificaron como un instrumento legal encaminado a pacificar al mundo, aunque la gente no ha dejado de matarse, y el cine, de nombrar todos los miedos, riegos, amenazas y esperanzas. ¿Son los contenidos de las industrias audiovisuales los más eficientes dispositivos del imaginario social? Sin duda, el cine ha sido un actor eficaz en la construcción y reforzamiento de modelos y representaciones del mundo.

Este debate es uno de los que sitúa a la industria audiovisual contemporánea en el centro de los estudios sobre la modernidad y la globalización. Se globalizaron la dislocación del tiempo y el espacio, los entornos de fiabilidad y riesgo, y las dinámicas del pensamiento y la acción, con su consecuente crisis. Todo ello, en cierta medida, gracias al desarrollo e impacto de las tecnologías de información y de las industrias audiovisuales, en donde el cine ha tenido sus propios alcances; no obstante, ni fin de las ideologías ni fin de la historia. La modernidad aún encierra múltiples encrucijadas, unas manifiestas y otras latentes, en las cuales el cine futurista abreva y se transforma.

Bibliografía

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1996). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid, España: Trotta.
- Aristóteles. (1963). *Obras*. Madrid, España: Aguilar.
- Augé, M. (2008). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2008). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. México: Tusquets/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

- Beck, U. (2006). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Berger, P. & Luckmann, T. (1997). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*. Barcelona, España: Paidós.
- Bergua, J. A. (2005). *Patologías de la modernidad*. Oviedo, España: Nobel.
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Bordwell, D. (2004, 16-22 de enero). Una mirada veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy. *Letras Libres*. Recuperado el 15 de abril de 2011 de <http://letraslibres.com/pdf/7286.pdf>
- Foucault, M. (1979). *El orden del discurso*. Barcelona, España: Tusquets.
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas. Estrategias para salir de la modernidad*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Giddens, A. (1999). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Goldmann, L.; Piaget, J. et al. (1969). *Las nociones de estructura y génesis*. Buenos Aires, Argentina: Proteo.
- Gubern, R. (1992). Medios masivos de comunicación y tradiciones artísticas. *Intermedios*, 8, 15-21.
- Habermas, J. (1988). La modernidad, un proyecto incompleto. En J. Baudrillard, J. Habermas et al. *La postmodernidad* (pp. 19-36). México: Kairós.
- Habermas, J. (2003). *Teoría de la acción comunicativa. Crítica de la razón funcionalista*. Tomo 2. Madrid, España: Taurus.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Madrid, España: Cátedra.
- Homero. (2007a). *La iliada*. México: Porrúa.
- Homero. (2007b). *La odisea*. México: Porrúa.
- Ibañez, J. (1997). *Por una sociología de la vida cotidiana*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Luhmann, N. (1997). *Observaciones de la modernidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Liotard, J. (1985). *The post modern condition*. Minneapolis, EE. UU.: University of Minnesota Press.
- Maffesoli, M. (2004). *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Maffesoli, M. (2007). *Postmodernidad*. Puebla, México: Universidad de las Américas.
- Martín Serrano, M. (1985). *La producción de comunicación social*. Guadalajara, México: CONEICC.
- Martín Serrano, M. (1986). La mediación de los medios de comunicación. En M. de Moragas (Ed.), *Sociología de la comunicación de masas* (pp.141-162). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Paz, O. (1998). *Teatro de signos/ transparencias*. Madrid, España: Fundamentos.
- Platón. (1966). *Obras completas*. Madrid, España: Aguilar.
- Thompson, J. B. (1998). *Ideología y cultura moderna*. México: UAM-Xochimilco.