
EL CINE FUTURISTA y la memoria del porvenir

Fernando Vizcarra

Más ficción que ciencia

La ciencia ficción, fantasía científica, ficción científica, cine futurista o de anticipación, según sus ambiguas fronteras, ha acompañado la historia del cine desde sus orígenes. *Viaje a la Luna* (Georges Méliés, 1902), *El hotel eléctrico* del aragonés Segundo de Chomón (1908), *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), *La mujer en la Luna* (Fritz Lang, 1928), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1932, y la espléndida versión de Víctor Fleming, 1941), *El hombre invisible* (James Whale, 1933), *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), son algunos títulos que constatan los firmes lazos entre la tradición literaria de ciencia ficción (Julio Verne, R. L. Stevenson, H. G. Wells, H. H. Ewers, Aldous Huxley, Georges Orwell, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, Stanislaw Lem, Isaac Asimov, Philip K. Dick, etcétera) y los imaginarios sociales instituidos a través de la industria cinematográfica. Actualmente, el cine de ciencia ficción, con sus distintas vertientes, tiene una presencia constante en la oferta filmica producida principalmente en Hollywood. Sin embargo, los contenidos temáticos e ideológicos de este género, como su definición misma, experimentaron cambios significativos a lo largo del siglo XX, en correspondencia con las transformaciones políticas, económicas, tecnológicas y culturales de la sociedad mundial. De acuerdo con Manuel Martín Serrano (1985, 1986), existe una estrecha relación entre los cambios que se producen en los sistemas sociales y las transformaciones propias de los sistemas de comunicación de masas. Esta interdependencia se manifiesta a través de los constantes ajustes estructurales que se verifican en ambos

sistemas cuando alguno de éstos afecta al otro. Sin embargo, dichos ajustes no se realizan de forma automática, sino a través de procesos de mediación tanto *cognitiva* como *estructural*. Por una parte, la mediación cognitiva regula la tensión que se establece entre los cambios del acontecer y las percepciones y valores de los grupos sociales, permitiendo que “aquello que cambia tenga un lugar en la concepción del mundo de las audiencias” (Martín Serrano, 1986: 146). Por otra, la mediación estructural regula el conflicto entre la imprevisibilidad de los acontecimientos y su adaptación a un soporte comunicacional, permitiendo que “aquello que irrumpe sirva para alimentar las modalidades comunicativas de cada medio productor” (Serrano, 1986: 146). De esta manera, podemos afirmar que la mediación cognitiva del cine actúa sobre los relatos, ofreciendo a los públicos *modelos de representación del mundo*; y la mediación estructural actúa sobre los formatos, ofreciendo a los públicos *modelos de producción de comunicación*. En el discurso fílmico, en consecuencia, la mediación cognitiva produce *mitos*, actualizando así el nivel de las representaciones; y la mediación estructural, *rituales*, produciendo formas estables del relato que también podemos identificar como géneros. En este sentido, un género es un tipo de discurso ritualizado, cuya forma específica de estructuración permite su reconocimiento y diferenciación de otros “tipos relativamente estables de enunciados” (Bajtín 1999:248), fijando en consecuencia ciertos límites a cualquier ejercicio de creación e interpretación. Todo género presupone en realidad un catálogo de historias, tramas y argumentos producidos bajo un horizonte relativamente fijo de estrategias de enunciación que ponen en juego determinadas premisas y modos de lectura.

El cine de Hollywood en la década de los años 40 refleja el nuevo estatus del imperio que propaga mundialmente su *american way of life* a través de apologías bélicas, comedias románticas, *westerns* y musicales. La expansión de la industria cultural norteamericana se sustenta en el crecimiento de amplios sectores de población que, en un contexto de auge económico, se transforman en ávidos consumidores de los productos de la comunicación masiva, transformando inevitablemente los ámbitos tradicionales del campo de producción artística. Nada ilustra mejor los efectos que provoca la emergente industria cultural en el campo del arte contemporáneo, que esta descripción de Eric Hobsbawm:

Pocas figuras representan la vieja tradición, en sus versiones convencionales y revolucionarias, de forma más evidente que dos compositores de la Viena anterior a 1914: Erich Wolfgang Korngold, un niño prodigio del escenario musical de la clase media que componía sinfonías, óperas, etc., y Arnold Schönberg. El primero terminó su vida como un compositor de

éxito de bandas musicales para películas de Hollywood y como director musical de la Warner Brothers. El segundo, después de revolucionar la música clásica del siglo XX, terminó su vida en la misma ciudad, todavía sin un público, pero admirado y apoyado económicamente por otros músicos más adaptables y mucho más prósperos, que ganaban dinero en la industria del cine al precio de no aplicar las lecciones que habían aprendido de él (Hobsbawm, 1998: 251).

Aunque el devenir del cine ha registrado desde sus albores incursiones venturosas en la ciencia ficción, ésta como género e industria adquiere una personalidad singular en Hollywood a partir de los años 50. La especulación extraterrestre inunda, entonces, tanto las revistas sensacionalistas como las historietas y los libros de bolsillo. Es el contexto de la Guerra Fría, la expansión de la economía estadounidense y la promoción de su estilo de vida; es también el del auge de la televisión y la súbita crisis de la industria cinematográfica, el fin de las vanguardias artísticas, el apogeo del arte abstracto y su contraparte el *pop art*, el ascenso de la publicidad estratégica, el diseño industrial y la arquitectura moderna, el crecimiento de los sectores medios y el mercado competitivo. Para Latinoamérica es tiempo de industrialización, de crecimiento urbano y, sobre todo, de agudización de la dependencia económica y las desigualdades sociales. Como *modelo de representación del mundo*, el cine de ciencia ficción norteamericano de los años 50 está sometido al control político de los miedos colectivos exacerbados por la polarización ideológica, la constante amenaza nuclear, el deterioro ambiental, las azarosas consecuencias de desarrollo científico, tecnológico e industrial, la migración y todo aquello relacionado con la alteridad. Ningún género como éste, salvo el policíaco, será capaz de proyectar los fantasmas más temidos de la sociedad norteamericana y, por añadidura, de Occidente; y muchos de sus rasgos temáticos predominarán hasta nuestros días. La amenaza comunista, entre otras, es trasladada al campo de los imaginarios y reconfigurada desde la industria mediática. Como lo comenta Ramón Gil Olivo:

Cuando Rusia detona en 1948 su bomba atómica, la amenaza adquiere relieves dantescos y el cine de ciencia ficción inicia un período de abierta militancia ideológica y bélica. En él se combate y vence a enemigos que surgen como hongos: muchos provienen del espacio exterior, pero otros del patio trasero de la casa del vecino. De acuerdo con la era macartista, el género refleja fielmente la paranoia anticomunista, también marcada por la guerra de Corea (1949-1953), en la cual Estados Unidos y sus aliados se oponen a coreanos, chinos y rusos (Gil Olivo, 2000: 52).

De este modo, la ciencia ficción concebida como dispositivo de mediación cognitiva y surtidora de mitos, se convierte en un eficiente guardián de los valores y creencias de Occidente. El género traduce la paranoia en gratificación, fomentando, de paso, la suspicacia hacia la alteridad. Cine de calamidades, de perseguidos y perseguidores donde, por supuesto, siempre vence el bien. Un desfile de seres transgalácticos, alienígenas y monstruos siderales muy mal intencionados arriban a nuestro planeta, intentan destruirlo o dominarlo, cunde el pánico, parece que estamos perdidos, pero al final y luego de la funesta intervención de los científicos, es salvado por la atinada acción del ejército de los Estados Unidos: *El hombre del planeta X* (Edgar G. Ulmer, 1951), *El enigma de otro mundo* (*The thing*, Christian Nyby y Howard Hawks, 1951), *La guerra de los mundos* (Byron Naskin, 1953) y el bodrio *Invasores del planeta rojo* (William Cameron Menzies, 1953) son algunos ejemplos. También las perversiones de la ciencia y la tecnología, así como el impacto ambiental de las industrias contaminantes, serán retomadas por este género mediante la entrada en escena de insectos descomunales, gigantescos reptiles, mutaciones humanas y aterradores engendros del subsuelo: *El monstruo de la laguna negra* (Jack Arnold, 1954); la cinta clásica de hormigas gigantes *La humanidad en peligro* (*Them!*, Gordon Douglas, 1953), *Tarántula* (Jack Arnold, 1954), *El escorpión negro* (Edward Ludwig, 1957); el notable largometraje *El increíble hombre menguante* (*The incredible shrinking man*, Jack Arnold, 1957) y *La mosca* (Kurt Newmann, 1958) entre muchas otras producciones, reflejan en la pantalla el ascenso de la sociedad del riesgo. No obstante, lejos de representar una crítica a la carrera armamentista, las pruebas con energía nuclear o las centrales atómicas, el género hace votos por el perfeccionamiento de los sistemas de seguridad en estos centros de investigación y de aplicación tecnológica.

Desde el punto de vista formal, la ciencia ficción de los años 50 revela la profunda crisis financiera, argumentativa y estética del medio cinematográfico norteamericano, ocasionada, entre otros factores, por el avance de la televisión, el predominio de la industria sobre el autor y, como consecuencia de lo anterior, el rápido agotamiento de las formas narrativas. Igualmente, con sus particulares escenarios, las naciones latinoamericanas y europeas experimentan un descenso notable de la asistencia del público a las salas oscuras y, al mismo tiempo, un aumento sostenido en la adquisición de televisores. En los países desarrollados, esta crisis se extenderá hasta mediados de los años 60. Y en algunas naciones con economías dependientes se traducirá, como el caso mexicano, en la virtual desaparición de sus industrias cinematográficas. Aunado a lo ante-

rior, las fórmulas de producción industrial que en décadas pasadas habían tenido gran éxito, a partir de los años 50 se encuentran abatidas. Como lo apunta Francis Balle:

Tras algunos éxitos y una industrialización espectacular alrededor de Hollywood, (la crisis) fue el resultado de la rápida decadencia del *star system*. Éste último había logrado por más de treinta años la hazaña de aplicar en la realización de películas, las reglas de la producción industrial en serie. La vedette cambiaba, pero el guión se construía sobre un número relativamente limitado de bosquejos. El fracaso de semejante racionalización de la producción debía favorecer el ascenso de los pequeños productores independientes o el de la diversificación, situación que alejaba progresivamente a los grandes inversionistas de capital. (Balle, 1991: 98).

De este modo, la ciencia ficción y su vecino, el cine de terror, se asocian con frecuencia a las películas de serie B, realizadas con bajo presupuesto y concebidas para la recuperación inmediata. Cinematografías deficientes, pobreza escenográfica, ausencia de creatividad argumentativa y estética, vestuarios absurdos y actuaciones acartonadas. Salvo notables excepciones, como el filme *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956) y algunas películas de Jack Arnold, la ciencia ficción de los 50 se distingue por el maniqueísmo, la inverosimilitud y el humor involuntario: monstruos de plástico, escenografías y maquetas de cartón, maquillajes excéntricos, trajes plateados, minifaldas cromadas, grandes tableros y paneles con lucecitas y foquitos parpadeantes. Una de las joyas de esta ruina visual es, sin duda, *Plan nueve del espacio exterior* (*Plan nine from outer space*, Edward Wood, 1954), una cinta de colección para los amantes de lo extremo y sólo comparable con el cándido serial de *Flash Gordon* (Frederik Stephani, 1936). Contra los escépticos y puristas, en 1959, el filósofo Gillo Dorfles alcanza a percibir con tono profético las enormes posibilidades expresivas de este género:

...si hay empeño por mejorar el nivel de estas producciones, escogiendo sus componentes literarios, figurativos y filmicos, puede ocurrir que de esta forma nueva, tan vivaz y atrayente, de "arte popular", al igual que de las que ya hemos examinado, como el diseño industrial y la arquitectura tecnológica, puedan surgir importantes y nuevos impulsos formativos (Dorfles, 1993: 244).

Las décadas de los años 60 y 70 atestiguan el declive de las instituciones autoritarias y sus respuestas violentas hacia los movimientos sociales (juveniles, raciales, sexuales, políticos) que tuvieron su cúspide en Tlatelolco, en Berkley, durante el mayo francés, en los asesinatos de Luther King, los hermanos Kennedy y Salvador Allende. Son los años utópicos de la Revolución cubana, de la crisis de los misiles, de la guerra de Vietnam y, a mediados de los 70, de la transición democrática en España. Años de encumbramiento de la contracultura (el rock, la moda, las drogas, el *happening*) y su rápida asimilación a la sociedad de masas, el resurgimiento del espectáculo cinematográfico en los países desarrollados, la invasión del cine estadounidense en el mercado latinoamericano del ocio y, concretamente, la renovación temática y estilística de la ciencia ficción. Aunque cada país implementó sus propias maniobras de resurrección, en general las estrategias se basaron en el aumento y reparación de salas de exhibición, en el mejoramiento de los circuitos de distribución donde también las grandes compañías productoras comenzaron a invertir, en el ascenso de productores independientes que permitieron, mediante películas de bajo presupuesto, una mayor diversificación de la oferta filmica, en la atención hacia públicos definidos y, principalmente, en el retorno de las grandes casas productoras al camino del cine de autor.

Esta vuelta de los creadores, lejos de abandonar la fórmula del *star system*, reconoce que bajo ciertas condiciones es posible conciliar los intereses del artista con los de la gran audiencia. La ciencia ficción y, en particular, el cine futurista, aquel que intenta vislumbrar lo que vendrá a partir de la imaginación y la conciencia crítica del presente, se renueva en la figura clave de Stanley Kubrick. Obras como *Dr. Strangelove o cómo aprender a despreocuparse y amar la bomba* (1964), *2001: Odisea del espacio* (1968) y *Naranja mecánica* (1971) vuelven a situar a la ciencia ficción como un género mayor del arte cinematográfico. Con Kubrick, el cine futurista retoma su vocación artística en términos de perfección formal, profundidad simbólica e innovación. Otros filmes significativos de la época son: *Alphaville* (Jean Luc Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), *El planeta de los simios* (Franklin J. Schattner, 1968), *La noche de los muertos vivientes* (George A. Romero, 1968), la ya clásica *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972) y *Soylent Green: Cuando el destino nos alcance* (Richard Fleischer, 1973).

Ya hacia finales de los años 70 la ciencia ficción de Hollywood, específicamente, emprende la ruta de la espectacularidad y los efectos especiales. Vaciada de pretensiones intelectuales, encauza a públicos cada vez más amplios hacia la aventura fantástica. Una épica optimista y complaciente encabezada por *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Steven

Spielberg, 1977); la trilogía: *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), *El imperio contraataca* (Irvin Kershner, 1980) y *El retorno del Jedi* (Richard Marquand, 1983); *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), *Mad Max* (George Millar, 1979) y *Star Trek, la película* (Robert Wise, 1979), entre otros filmes caracterizados por el retorno de los héroes, las viejas encarnaciones del bien y el mal, la eficaz fusión de la aventura y el melodrama, y un notable vigor narrativo sustentado en el montaje y los efectos visuales.

Las siguientes dos décadas constatan la incesante expansión de la industria cultural congregada en Estados Unidos y sustentada en la fusión de grandes corporaciones mediáticas, en la diversificación de productos y mercados, en la extraordinaria innovación de tecnologías informáticas y audiovisuales, y en la recuperación económica de los países más desarrollados. Después de veinte años de fusiones y adquisiciones, las compañías más poderosas de medios del orbe se encuentran integradas actualmente en estos diez gigantes: 1) Time-Warner-Turner, 2) Disney-ABC-Capital Cities, 3) Bertelsman-RCA, 4) Viacom-Paramount-Blockbuster, 5) News Corporation-Fox-Metromedia, 6) PolyGram-Philips, 7) Seagram-Universal, 8) Sony-Columbia Pictures, 9) General Electric-NBC y 10) TCI. La producción global de películas, asentada aún en Hollywood, está dominada en la actualidad por la mayoría de estos consorcios, incluyendo a la Metro-Goldwyn-Mayer-United Artist, y la recientemente creada Dream Works.

Un acontecimiento central en la década de los años 80, es la ampliación de la propiedad de las compañías mediáticas hacia los inversionistas de aquellos países con economías avanzadas. Por ello, hoy debemos hablar ya no tanto de imperialismo estadounidense, sino de un imperialismo cultural multinacional, de acuerdo con Herbert Shiller (1993), con un fuerte acento estadounidense. Esta estructura global del entretenimiento explica en cierta medida la tendencia hacia la homogenización de los contenidos filmicos, a fin de alcanzar el mayor éxito comercial posible. A este panorama, debemos sumar la articulación de los productos de la industria filmica con los nuevos soportes y formatos comunicacionales: televisión, cable, satélite, video doméstico, dvd, discos compactos, impresos, computadoras, *software*, Internet, videojuegos y artículos electrónicos, que organizan la distribución, la comercialización y el consumo de películas en el mundo entero. Todo lo anterior está determinado, por supuesto, por la desigualdad en el desarrollo de los mercados audiovisuales y los profundos desniveles de acceso a los bienes culturales en los países más pobres. Aunado a esto, debemos considerar la creciente inversión de las industrias mediáticas en la construcción de miles de multisalas de

cine en todo el mundo; así como la confección de una vasta red de acuerdos comerciales para la promoción de las películas. Como lo ejemplifican Herman y McChesney:

PepsiCo. firmó un acuerdo comercial similar para la reedición de la trilogía de “La guerra de las galaxias” en 1996, en el que todas las propiedades globales de PepsiCo. —incluidas Pepsi-Cola, Frito-Lay, Pizza Hut y Taco Bell— se comprometían a su promoción... Estos puentes de unión entre manufactureros globales y compañías de los medios se han convertido en procedimientos estándar y colaboran enormemente en el aumento de los beneficios y en la mejora de la posición global de tales compañías (Herman y McChesney, 1997: 92).

En este contexto, el cine de ciencia ficción de los años 80 y 90, producido principalmente en Hollywood, multiplica su oferta y sus públicos al tiempo que agota, en la mayoría de los casos, sus argumentos y propuestas simbólicas. Se trata de un cine sustentado en la espectacularización de los signos, en la aceleración del lenguaje filmico mediante los códigos instantáneos de la publicidad, el videoclip y la imagen digitalizada y, sobre todo, en el regreso de las series y los *remakes* que garantizan rendimientos inmediatos gracias al usufructo de las exaltaciones fugaces: el lacrimógeno *E. T. El extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982); la intensa saga de *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Aliens* (James Cameron, 1986), *Alien 3* (David Fincher, 1992) y *Alien, la resurrección* (Jean-Pierre Jeunet, 1998); *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985) y sus derivaciones; *Parque Jurásico* (Steven Spielberg, 1993) y sus secuelas; *Marcianos al ataque* (Tim Burton, 1996) una espléndida parodia de los filmes de serie B de los años 50; *El día de la independencia* (Roland Emmerich, 1996), *Invasión* (*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, 1997) y su intrigante aroma fascistoide; *Mimic* (Guillermo del Toro, 1997), *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997), *El hombre bicentenario* (Chris Columbus, 1997), *Contacto* (Robert Zemeckis, 1997), las divertidas *Men in Black –MIB– Hombres de Negro I y II* (Barry Sonnenfeld, 1997, 2002), *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998), *Perdidos en el espacio* (Stephen Hopkins, 1998), *Armagedon* (Michael Bay, 1998), *El hombre sin sombra* (Paul Verhoeven, 2000); la segunda serie de *La guerra de las galaxias: Edpisodio I. La amenaza fantasma* (George Lucas, 2000) y *Episodio II. El ataque de los clones* (George Lucas, 2002); la serie de *X men I y II* (Brian Singer, 2000 y 2003); *Hulk* (Ang Lee, 2003) y *Terminator III* (Jonathan Mostow, 2003), entre una legión de filmes diseñados para convocar efímeras catarsis.

El cine de ciencia ficción de las últimas dos décadas se traduce en impresionantes puestas en escena que, en la mayoría de los casos, se

olvidan a la semana siguiente. Además del interminable bosque de lamentables pastiches: tortugas mutantes, versadas en artes marciales y con nombres renacentistas, entre cientos de bodrios. Sin embargo, también aparecen relatos originales y *remakes* por demás interesantes: *Tron* (Steven Lisberger, 1982) el filme pionero en animación digital; *Dunas* (David Lynch, 1984), *La mosca* (David Cronenberg, 1986), *Frankenstein* (*Mary Shelley's Frankenstein*, Kenneth Branagh, 1994), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997); el relato digital *Final Fantasy*, *La fuerza interior* (Hironobu Sakaguchi, 2001); la sutil ironía de *El planeta de los simios* (Tim Burton, 2001), y el sugerente *Solaris* (Steven Soderbergh, 2002), entre otros.

La ciencia ficción de los últimos veinte años, transcurre por los dominios de la era reaganiana definida por el optimismo económico y el intervencionismo militar, el fin de las prolongadas guerras en Centroamérica, las profundas crisis económicas y políticas latinoamericanas, la Guerra de las Malvinas, la amenaza mundial del Sida, la derrota de la Unión Soviética en Afganistán, el derrumbe de las burocracias socialistas europeas y la súbita aparición de pequeños estados independientes, el fin del muro de Berlín y de la Guerra Fría, la unificación de Alemania, la sangrienta desintegración de Yugoslavia, la agudización del fundamentalismo islámico y su declarada amenaza a Occidente, el rezago fatídico de África, las dos guerras de Estados Unidos contra Irak, el levantamiento armado indígena en Chiapas y la intervención militar norteamericana en Afganistán motivada por esa imagen catártica que sintetiza el siglo XX: las torres del World Trade Center en Nueva York, cimbradas, habitadas por densas columnas de humo, desplomándose por un ataque terrorista con dos aeronaves comerciales durante la mañana del 11 de septiembre de 2001. Con esta poética y siniestra representación, Occidente perdió su último rasgo de castidad. Y todos los miedos han vuelto para alimentar las canteras mitológicas de la ciencia ficción. ¿Será capaz este arte cinematográfico de traducir con rigor creativo los nuevos temores de nuestra civilización?

Cyberpunk

Un cine para la sociedad virtual

En 1982, *Blade Runner*, el tercer largometraje del británico Ridley Scott, inaugura una modalidad de ciencia ficción menos permisible con la fantasía delirante y más atenta a la proyección creativa del porvenir a partir de las condiciones del presente, como lo comenta Román Gubern:

...junto a la ciencia ficción celebrativa y circense coexistió un pequeño segmento de ciencia ficción especulativa y crítica, que obtuvo una de sus mejores formulaciones en *Blade Runner* (*Blade Runner*, 1982) en donde Ridley Scott adaptó una novela de Phillip K. Dick para presentar una opresiva ciudad de Los Ángeles, futurista e hipercontaminada. (Gubern, 2000: 456).

Este pequeño segmento de cine futurista de especulación al que se refiere Gubern, va abriendo brecha entre los filmes efectistas y taquilleros de la época y reafirma su identidad bajo la denominación de *cyberpunk* en el transcurso de los años 80. Se trata de la última rama del cine futurista del siglo XX que incorpora en sus relatos un escenario social y humano en descomposición, definido por una de las características centrales de la crisis de la modernidad: el pesimismo psicológico y cultural sobre los horizontes del porvenir. Esta saga confronta las promesas incumplidas de la modernidad a través de escenarios urbanos en deterioro, donde se enlazan la preeminencia de las redes informáticas y sus realidades virtuales, el control de la memoria individual y colectiva como estrategia del poder, el asalto marginal a las tecnologías como forma de sobrevivencia y transgresión (el *hacker* y compañía), la fusión entre los hombres y las máquinas (el *cyborg*), y el fuerte vínculo entre las crisis del presente y los teatros posibles del mañana. En la mayoría de las películas *cyberpunk*, la ciudad se nos muestra como el territorio de la distopía, es protagonista y testigo del desencanto de la civilización y, fundida al paisaje electrónico o ciberespacio, resulta un elemento esencial en la configuración estética de los filmes. Por su puesto, la presencia de estos elementos varía según la trama y el argumento de cada película, el contexto tecnológico de la sociedad e, incluso, la evolución estética del género a partir del desarrollo de la imagen digital. Por ejemplo, en los años 80, la ciudad y los androides o *cyborgs* ocupan un sitio primordial en estos relatos, y durante los 90 son los entornos virtuales los ingredientes privilegiados. Esta variante de ciencia ficción se apega con mayor rigor al concepto literario de Philip K. Dick:

Creo que la tarea de un escritor de ciencia ficción, escritor que escribe sobre el futuro, consiste en someter a un examen riguroso los objetivos, los leit-motivs, las ideas y las tendencias de su propia sociedad, a fin de ver a qué se parecerá el mundo del futuro si estos elementos devienen dominantes (Latorre, 2000: 24).

El término *cyberpunk* hace su entrada por vez primera en la emblemática novela *Neuromante* del norteamericano William Gibson, publicada en 1984 y alude a la actitud transgresora de los actores sociales frente a las estructuras y sus cuerpos institucionales. Desde sus primeras líneas podemos intuir el tono del libro: “El cielo sobre el puerto era del color de la televisión, sintonizada en un canal muerto” (1998). Ficcionalización del análisis social de Jaques Ellul, quien desde la década de los años 50 vislumbra la transición de las tecnologías de información como instrumentos técnicos que derivan en entornos artificiales y, luego, en dispositivos que regulan los sistemas de relación social. De allí que la realidad virtual generada por las tecnologías informáticas, según Alejandro Piscitelli, “es una realidad alternativa que no sintetiza a ninguna máquina sino a la realidad misma” (Piscitelli, 1995: 104).

Lo que define el universo *cyberpunk* no son las causas determinantes de la historia humana o, mejor dicho, las estructuras, lo instituido; sino su contraparte: las causas accidentales del devenir social, lo emergente, lo instituyente. La pregunta es crucial: si las estructuras sociales son tan sólidas y eficientes como lo afirman algunos pensadores, entonces ¿por qué la sociedad invierte permanentemente recursos de toda índole e implementa un sinnúmero de estrategias conminatorias para evitar que los individuos y los grupos transgredan las normas, los valores y las reglas sociales? Por supuesto, esta perspectiva no pretende cuestionar la existencia de dichas estructuras, sino reconocer que éstas son más frágiles de lo pensado. De allí que las instituciones deban movilizar de manera continua sistemas de control y vigilancia jurídica, moral e ideológica para mantener una estabilidad, sin duda más quebradiza de lo que creemos. ¿Cuánta energía cotidiana invierte la sociedad para no desintegrarse? En los relatos *cyberpunk*, las instituciones esconden en el ciberespacio, ese “dominio en el cual la información fluye por ejes multidimensionales” (Piscitelli, 1995: 103), aquellos sistemas de datos sobre individuos, corporaciones y procesos cognitivos alternos que dan sustento a los múltiples mecanismos del poder y que, irremediamente, serán blanco de ciberterroristas, justicieros y aventureros con almas de *hackers*:

...este es el verdadero entorno para el actor post-moderno: “enchufados a la red”, los personajes de las novelas *cyberpunk* se mueven, piensan, actúan y buscan alterar la estructura de la realidad manipulando datos. Mientras tanto, la ciudad externa se desploma en lo irrelevante: el negocio básico para vivir ya no necesita de sus calles, mercados o plazas públicas (Levenson, 1991: 19; citado en Piscitelli, 1995: 103).

Pero, ¿acaso las sociedades tradicionales no habían experimentado ya la virtualidad? Aquel hombre común de la Edad Media cuya realidad absoluta estaba intervenida por la voluntad de Dios, o sea por los designios de la institución que monopolizaba el discurso de lo divino; o aquel clérigo de la Inquisición atormentado y puesto a prueba por las artimañas del demonio, ilustrado con sus llamas bajo la estética del Barroco; y qué hay de ese militante que entregó su vida al servicio de una ideología convertida en burocracia; o aquellas multitudes fascistas, vociferantes, leales en cuerpo y alma al Führer, cómo ocultar el extraordinario prestigio del fascismo en la Europa de los años 30, o el implacable impulso de los cazadores de comunistas durante el macartismo; y qué podemos decir de la construcción de las identidades nacionales y sus relatos míticos hechos de héroes y hazañas intemporales. ¿No hemos sido todos actores de un sistema de creencias y valores en constante convulsión? Ciertamente, las representaciones colectivas tienen efectos sobre la realidad. Pero, ¿no hay en nuestra historia algo de virtualidad? Cincuenta años de Televisa, setenta años de Partido Revolucionario Institucional, ochenta años de Secretaría de Educación Pública, quinientos años de catolicismo. ¿En qué punto hacen contacto la virtualidad de los sistemas sociales y la de las tecnologías de información, ambos reguladores de la interacción social? ¿En qué momento la simulación produce efectos reales sobre la vida y viceversa?

Esta clase de preguntas son las que nutren las historias *cyberpunk*, y así lo demuestran cintas como la pionera *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), la serie de *Terminator* (James Cameron, 1984, 1992), el alucinante *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *El vengador del futuro* (*Total recall*, Paul Verhoeven, 1990); *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), *Sid 6.7 La máquina asesina* (*Virtuosity*, Brett Leonard, 1995); el magnífico filme *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1996), *12 Monos* (Terry Gilliam, 1996), *Fugitivo del futuro* (*Johnny Mnemonic*, Robert Longo, 1996), *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), *Ciudad en tinieblas* (*Dark city*, Alex Proyas, 1998), *Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999), *El piso 13* (Josef Rusnak, 1999), *A.I. Inteligencia artificial* (Steven Spielberg, 2001), *Vanilla sky* (Cameron Crowe, 2001), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), y *Matrix, recargado* (Hermanos Wachowski, 2003), entre otras.

Justamente, lo que distingue al *cyberpunk* como un apartado de la ciencia ficción es su relación creativa con el factor de distanciamiento del tiempo y el espacio, y el consecuente desanclaje de los sistemas sociales, que propician la percepción de simultaneidad. Las relaciones humanas que constituyen los *puntos de acceso* a los sistemas abstractos

(Giddens, 1999), están condicionadas, en este contexto, por los soportes tecnológicos de la información y la comunicación. Así, la conjunción de lo humano y lo tecnológico incorpora a los sistemas abstractos la categoría de lo virtual, ofreciéndonos múltiples vivencias mediante el acceso simultáneo a distintos niveles o dimensiones de la realidad. De este modo, resulta interesante que:

...justo cuando los últimos enclaves reales antropológicos están desapareciendo, un nuevo e inesperado campo ve la luz —espacios sociales incontrovertibles en los que la gente aún se encuentra cara a cara, pero bajo nuevas definiciones de lo que es encontrarse y lo que es cara. Estos nuevos espacios concretizan el colapso de los límites entre lo social y lo tecnológico, la biología y la máquina, lo natural y lo artificial, que forman parte del imaginario post-moderno. Son parte de la imbricación reciente de los humanos y las máquinas en nuevas formas sociales que llamo sistemas virtuales (Stone, 1985; citado en Piscitelli, 1995: 105).

Injertos de un nuevo expresionismo, los filmes *cyberpunk* muestran por momentos su dependencia esencial a las lógicas de la industria del entretenimiento, con todo y su dosis de previsibilidad y candidez. En *The Matrix*, por ejemplo, Thomas Neo Anderson, un *hacker* consumado, descubre gracias a Morfeo y su clan de ciberterroristas, que toda su vida ha transcurrido dentro de un programa de cómputo mientras la energía de su cuerpo vegetal es consumida por las máquinas que controlan el planeta. Luego de un fuerte entrenamiento digital, Neo, el elegido, inicia la liberación del género humano dando cátedra de artes marciales y disparando más metralla que el propio cártel de Tijuana, cuando se podría suponer que en dichas condiciones una emancipación sensata debería de realizarse con horas de discusión teórica y mucho trabajo sobre el teclado de la computadora, a fin de reconfigurar la realidad mediante la alteración del ciberespacio. Claro, el resultado sería un filme de ficción mucho más científico y un producto menos atractivo para la industria cultural.

A pesar de sus continuos tropiezos como dispositivo de especulación científica y como forma artística (por ejemplo, las bazofias protagonizadas por Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Jean-Claude Van Damme), el *cyberpunk* nos permite entrever, mediante la imaginación creativa, lo que nos depara el porvenir si no actuamos sobre las condiciones del presente. Una estética de alta velocidad donde el horror y la fascinación se mezclan en la mirada del espectador que, como Dante en el infierno, hace todo menos cerrar los ojos. Sin embargo, hasta ahora los contenidos del *cyberpunk* no han alcanzado a proponer una imagen alternativa del futuro, más allá de los finales felices. Parece que el agota-

miento de las utopías es uno de los rasgos más notables de la miseria cultural de Occidente. El pensamiento crítico forjado en el contexto de la modernidad nos ha dado libertades, pero también a través de éste hemos vislumbrado el vacío. La modernidad no aporta elementos sólidos para la justificación de la existencia. Nuestras instituciones, indiferentes a las proclamas humanistas del siglo XX, están fracasando en la creación de mitos perdurables para la fragua del sentido de la vida. Al parecer no hay tierra prometida, sólo instantes de sosiego y dicha, y en este vagar por los desiertos del mundo no faltarán las promesas de la sociedad virtual. ¿Habrá becerros de oro a mitad de precio? He aquí la oferta audiovisual del nuevo siglo: la digitalización del desencanto.

Sin embargo, en su tentativa por deletrear el futuro, la ciencia ficción, en esencia, predica nuestro presente. Lo que el cine futurista nombra son los símbolos y los imaginarios del *ahora*. Así, la memoria del porvenir es también la memoria cambiante de lo que hoy somos. Toda enunciación sobre este instante que se diluye, abre resquicios y modifica en algún sentido lo que está por suceder. La literatura, el cómic y el cine de ciencia ficción, en un movimiento de doble hermenéutica, se constituyen como formas simbólicas emanadas de un contexto desarrollado y complejo de comunicación cultural e imprimen, simultáneamente, su huella en la configuración de este presente, que ya es futuro.

Notas y referencias bibliográficas

Bibliografía

- Augros, Joel. (2000) *El dinero de Hollywood. Financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. Paidós. Barcelona.
- Bajtín, Mijail M. (1999) *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI. México.
- Balle, Francis. (1991) *Comunicación y sociedad. Evolución y análisis comparativo de los medios*. Tercer Mundo Editores. Bogotá.
- Bassa, Joan; Ramón Freixas. (1997) *El cine de ciencia ficción*. Paidós. Barcelona.
- Dorfles, Gillo. (1993) *El devenir de las artes*. FCE. México.
- Gibson, William. (1998) *Neuromante*. Minotauro. Barcelona.
- Giddens, Anthony. (2001) *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Taurus. Madrid.
- (1999) *Consecuencias de la modernidad*. Alianza Editorial. Madrid.
- Gil Olivo, Ramón. “Cine y ficción. Más ideología que ciencia”, en: *Revista Universidad de Guadalajara*, No. 18, Primavera 2000. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- Gubern, Román. (2000) *Historia del cine*. Lumen. Barcelona.
- Herman, Edward S.; Robert W. McChesney. (1999) *Los medios globales. Los nuevos misioneros del capitalismo corporativo*. Cátedra. Madrid.
- Hobsbawm, Eric. (1998) *Historia del siglo XX*. Crítica. Buenos Aires.
- Latorre, José María. (2000) *Blade Runner / Amacord*. Libros Dirigidos. Barcelona.
- Martín Serrano, Manuel. (1986) “La mediación de los medios de comunicación”, en: M. Moragas (ed.) *Sociología de la comunicación de masas*. Gustavo Gili. Barcelona.
- (1985) *La producción de comunicación social*. Cuadernos del CONEICC. Guadalajara.
- Pringle, David. (1991) *Ciencia ficción. Las 100 mejores novelas*. Minotauro. México.
- Piscitelli, Alejandro. (1995) *Cyberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós. Barcelona.
- Schiller, Herbert I. (1993) *Cultura, S.A. La apropiación corporativa de la expresión pública*. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.