

Children of Men. Utopías, distopías y ciencia ficción

Paulina Vázquez

RESUMEN

Los imaginarios distópicos –contraparte de las utopías– surgen de la necesidad de cuestionar a las instituciones sociales. Inevitablemente, el ser humano se pregunta por su porvenir y la ciencia ficción, en su rama pesimista, cristaliza los miedos. En este trabajo se analiza a partir de la película *Children of Men* (Cuarón, 2006) la manera en la que son representados aspectos de la naturaleza humana como la trascendencia, las ansiedades respecto al capitalismo y la tecnociencia, el papel de la religión, las contradicciones y la necesidad de renovación. Al representar elementos que nos hablan de nuestra naturaleza, el cine cumple una función reflexiva que es inevitable y necesaria.

Palabras clave: tecnociencia, distopía, utopía, narrativa, ciencia ficción

ABSTRACT

Dystopian narratives –the opposite of utopic ones– emerge from the need to question social institutions. Human beings inevitably wonder about their future and science fiction –in its pessimistic branch– crystallize those fears. Through an analysis of the movie *Children of Men* (Cuarón, 2006) this work explores some ways in which human nature aspects are represented, such as the sense of transcendence, anxieties against capitalism and techno-science, the role of religion, contradictions and the need of renovation. In representing aspects of the human nature, cinematographic narratives accomplish an inevitable and necessary reflexive function

Keywords: Techno-sciences, dystopia, narratives, utopia, science fiction

35

INTRODUCCIÓN

36

Para hablar de los orígenes de la ciencia ficción, es necesario hablar de las utopías. Tomás Moro acuñó el concepto en 1516, pero los modelos utópicos existieron desde mucho antes en versiones míticas o religiosas de diversas culturas. Por ejemplo, según el mito griego de la Edad de Oro, en el principio de los días, los hombres vivían en un estado de felicidad plena, en donde no les faltaba nada y no existía el dolor, hasta que la diosa Pandora abrió la caja con todos los males que proliferan en la Tierra (González, 2009, p. 115-116). También hay que recordar la idea del paraíso en la religión judeocristiana, destruido por el pecado original. El pasado idílico de esta cosmogonía terminó por proyectarse al futuro, convirtiéndolo en una promesa de felicidad eterna después de la muerte, para los que se hayan hecho merecedores de él.

A finales de la Edad Media y en el Renacimiento, los avances científicos y el descubrimiento de América por parte de los europeos hicieron que el espíritu utópico floreciera en versiones más terrenales, aunque aún con vestigios míticos. Se soñaba sobre “tierras lejanas y fértiles donde se reproducían solos todos los frutos sin necesidad del trabajo humano” (González, 2009, p.116). En este contexto surge la novela de Tomás Moro, junto con otras obras utópicas; novelas de viajes imaginarios, leyendas de lugares paradisíacos. En fin, la esperanza de algo nuevo y maravilloso.

Fue hasta dos siglos más tarde, en la Ilustración, cuando la religión y la ciencia entraron en conflicto, que “las supersticiones se fueron esclareciendo y los ideales utópicos empezaron a instalarse en su lugar” (Cioran, 1981, p.128). El deseo de felicidad se situó en el porvenir, pero ya no con la muerte y la felicidad eterna, ni con el descubrimiento de paraísos terrenales, sino con la idea del progreso. En la Ilustración se plantearon ideales sociales y políticos que prometían libertad y respeto por la dignidad humana.

En el siglo XIX, los modelos utópicos fueron la base de propuestas sociales concretas. Fue la época de los socialistas utópicos (González,

2009, p.120), cuyas iniciativas fueron fallidas pero que ejercieron influencia en la sociedad. En ese contexto, empezaron las primeras historias propiamente conocidas como ciencia ficción. Julio Verne y otros autores, depositaron su fe en los prodigios que la ciencia prometía traer.

Con el antecedente de la revolución industrial, a finales del siglo XIX se empezó a hacer evidente que el desarrollo traería también consecuencias indeseables para muchos. Los cambios que se estaban generando, a través de las innovaciones tecnológicas y científicas, parecían no estar cumpliendo del todo con la promesa del desarrollo. Fue en este ambiente de descontento y preocupación que empezaron a surgir otro tipo de historias.

Si regresamos un poco, cuando Tomás Moro imaginó una sociedad ideal, también estaba criticando con bastante agudeza a la sociedad inglesa del siglo XVI y su visión estaba circunscrita en el sentido común de su época y de su región (Erreguerena, 2010, p.15). Esa postura crítica puede considerarse el referente para el surgimiento de los imaginarios opuestos: las distopías o antiutopías. Estos textos literarios empezaron a surgir a finales del siglo XIX y tuvieron su auge en el siglo XX. Con el surgimiento del cine, llegaron a las pantallas (Erreguerena, 2011, p.9), dónde no han dejado de proyectarse en sus más de cien años de historia.

Con el paso del tiempo, se han ido sumando preocupaciones en las temáticas del género. Sin duda, el contexto sociopolítico del siglo XX fue de gran influencia y no es para menos. Después del horror de las dos guerras mundiales, de desastres nucleares, problemas ecológicos, crisis económico-sociales y terrorismo, es entendible que las historias distópicas estén llenas de referencias a este pasado. Por otro lado, en el siglo XX y lo que va del XXI los desarrollos en el campo de la biotecnología han sido campo fértil para la inspiración de los autores.

Como lo hemos visto, los orígenes de la ciencia ficción se pueden rastrear hasta llegar a las utopías e incluso a los mitos y las cosmogonías religiosas. Por ello, no es de extrañarse que detrás de la mayoría de estas historias existan referencias explícitas a premisas religiosas y míticas. En las obras culturales —como el cine— se deja ver la influencia que siguen

teniendo éstas ideas en las ansiedades del imaginario colectivo. Este trabajo revisa de qué manera se expresan estos temores.

Distingo también otras dos líneas que cruzan estos textos. Por un lado, la tecnología aparece claramente referida al contexto sociopolítico de la época y a las ansiedades que los desarrollos tecnológicos y sus usos generan. Al mismo tiempo, el peso que se le da al arte es también muy importante ya que se le considera como un recipiente de la esencia humana, algo que hay que atesorar y proteger para que sobreviva a toda costa.

En este trabajo analizaré la película *Children of Men* (Cuarón, 2006), basada en la novela homónima de la escritora británica P.D. James (1992), como ejemplo de imaginario distópico. La trama se desarrolla en Londres, en el año 2027. El mundo está en crisis, infestado de miseria, pandemias, guerra, terrorismo y criminalización de inmigrantes; consecuencias indeseables de la modernidad. El progreso prometido aún no llega, al contrario, se sigue alejando.

Aunado a esto, la infertilidad esparcida por todo el mundo no ha permitido que nazcan niños en dieciocho años. Theo, el protagonista, decide ayudar a Kee -una inmigrante ilegal que está inexplicablemente embarazada- a salvarse a sí misma y a su bebé de las condiciones de la época y de las intenciones de un grupo activista de utilizar a la niña como bandera de sus causas políticas. La infertilidad se representa como un castigo divino y también una paradoja, ¿qué sentido tendría heredar un mundo así?

Este castigo se muestra como una alegoría de la desesperanza en un mundo en el que todo ha fallado. No puede haber representación de lo real en su totalidad. Esta imposibilidad se hace presente en la película, que se vale de alegorías -entendidas como la representación parcial de una noción- para construir una realidad que nos resulte reconocible. Si

bien el cine de ciencia ficción no puede –ni pretende– dar cuenta de la realidad, lo que sí hace es restituirla en el terreno de lo imaginario, a través de alegorías.

En la ciencia ficción, algún –o varios– aspecto(s) de la realidad son alterados para conseguir estímulos intelectuales –primero, los autores para ellos mismos y después, deseablemente, para sus lectores–. Nuestras estructuras mentales se ven retadas al enfrentarnos a realidades antes desconocidas y se produce lo que Phillip K. Dick llama el “shock del extrañamiento”¹ (1981, p.99). Una dislocación conceptual que al mismo tiempo está asentada en pautas reconocibles: los personajes no dejan de encarnar valores humanos con los que podemos identificarnos (Zorroza, 2007, p.76).

39

¿Cómo sería un mundo sin niños? ¿Qué haríamos si supiéramos que en menos de cien años no habrá nadie en la Tierra? ¿Si estuviéramos seguros de que nada de lo que somos o hacemos hará alguna diferencia? No hay algo inmediato con lo que podamos relacionar esta realidad ya que el sentido de trascendencia está siempre presente en la sociedad. Sin necesariamente tener descendencia, tendemos a pensar que algo positivo de lo que somos o hacemos hará alguna diferencia, a nivel individual o social. Esta noción intrínseca de la naturaleza humana aparece totalmente clausurada, llevándonos a experimentar ese *shock*.

En *Children of Men* se percibe un ambiente angustioso. Los habitantes, –y en especial Theo–, aparecen como muertos en vida, sin ninguna motivación y con la posibilidad constante del suicidio, incluso promovido por el Estado. Desde la primera secuencia, con la muerte de “baby Diego” –un muchacho de dieciocho años, famoso por ser la persona más joven del mundo–, se instala esta sensación de pesadumbre. En la oficina de Theo todos están tristes y magnifican la muerte de alguien a quién nunca conocieron. Lloran por lo que ello significa: un paso más cerca del fin de la humanidad. Las noticias sólo hablan de ello, con la espectacularización de la tragedia que caracteriza los tiempos actuales.

¹ Traducción mía de “shock of dysrecognition”

Benjamin abordó el concepto de melancolía desde su preocupación por las consecuencias de la modernidad (1939). Él entendía la melancolía o *spleen* como el deseo sin objeto de deseo. Si en la modernidad el progreso se sigue alejando, y nosotros nos hacemos más conscientes de que nunca llegará, entonces experimentamos un vacío interior imposible de satisfacer.

40

Theo es la personificación de este sentimiento. Alcohólico, sin interés por su trabajo y con el recuerdo constante de su hijo muerto, está decepcionado de las personas y de la sociedad. Su caracterización corresponde con ello, sobretodo en la primera parte de la película: su atuendo y su rostro parecen descuidados, camina encorvado y se le ve abatido. Su actitud es cínica y su personalidad está diluida. A partir de que es convencido por el grupo activista “Los Peces” -liderado por su exesposa- para conseguirle papeles de tránsito a Kee, las circunstancias lo llevan a tomar decisiones que hacen que poco a poco le encuentre un objetivo a su vida, dejando atrás la melancolía.

EL CASTIGO DIVINO

Las causas de la infertilidad son sutilmente sugeridas en la película. Con el pretexto de un chiste, Jasper -el único amigo de Theo- dice en una escena en su casa: “algunos dicen que es por experimentos genéticos, rayos gama, contaminación, lo mismo de siempre”. La tecno-ciencia también está en el fondo entre los pecados de la sociedad. En otra escena, mientras Theo cena con su primo Nigel y su sobrino en un lujoso comedor, vemos la mano del chico conectada por varios cables a una especie de videojuego virtual que lo mantiene aislado del entorno. Nigel le pide a su hijo que se tome su medicamento y ante su indiferencia, le grita hasta que el chico reacciona. La tecnología aparece como aislante entre el ser humano y su entorno. Se percibe como indeseable.

La relación del ser humano con la tecnología ha sido ampliamente explorada en la ciencia ficción; la manipulación o alteración de la natu-

raleza ha provocado ansiedades desde hace mucho tiempo y sus efectos se consideran una de las causas de los infiernos imaginarios que se viven en la Tierra, haciendo una llamada de atención y una crítica. En una simplificación, podemos decir que *Frankenstein o el moderno Prometeo* (Shelley, 1818), *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) y en cierto grado *Children of Men* dibujan la historia del castigo al hombre, entendido como divino, como consecuencia de jugar a ser dioses, a crear vida en donde no la había o insistir en la perfectibilidad del ser humano como especie. El mito prometeico, referido a la osadía del hombre de hacer o poseer lo divino, se mezcla con la culpa cristiana.

La presencia de la religión es explícita en *Children of Men*. La historia y el discurso narrativo plantean que las sectas religiosas surgen desde la desesperación. Sus seguidores tratan de encontrar algún consuelo ante el sinsentido de sus vidas. En palabras de Louis Roger, “si el espíritu humano requiere una explicación, es a propósito de la muerte y el sufrimiento, considerados indignantes. Ése es el origen de las religiones.” (Roger, 1984, pp. 9-10). Theo le explica a Jasper que su última novia se convirtió a la secta de “Los Arrepentidos” y después menciona a otra secta, “Los Renunciantes”, que se flagelan para pedir perdón.

Cuando Theo hace el trayecto en automóvil para visitar a Nigel, a través de un plano secuencia vemos y escuchamos a miembros de “Los Arrepentidos” manifestándose en la calle. Una de muchas pancartas señala: “La infertilidad es el castigo de Dios”², mientras el líder de la manifestación, en medio del caos vial y de mucho ruido, grita en el altavoz: “¡Terremotos y contaminación!, ¡Enfermedades y hambruna!, ¡Nuestros pecados han provocado la ira de Dios y Él nos ha quitado su regalo más valioso!”. Theo se mantiene aislado en el coche pero su rostro nos habla también de esa desesperación.

En la escena en la que Kee revela su embarazo a Theo hay referencias claras al cristianismo. La secuencia enfoca primero a las vacas que rodean a Kee, moviéndose y mugiendo. La música aporta un tono sagrado mien-

² Traducción mía de “Infertility is god punishment”.

tras la toma sube para mostrar el cuerpo de Kee desnudo, con el vientre de perfil, en medio de esa nueva versión de establo. La cámara gira para enfocar las reacciones. Luke le dice a Theo: “Ahora ya sabes lo que está en juego” y Theo exclama sorprendido “¡Jesucristo!, ¡Está embarazada!, ¡Está embarazada!”. Luke reafirma el sentido de toda la escena diciendo: “Ya sé... es un milagro, ¿no?”. Después de esta escena, se refieren varias veces al embarazo de Kee como “un milagro”, una luz de esperanza que se percibe como una nueva oportunidad para la humanidad.

EL ARTE

El lugar que se otorga a las obras de arte y a los bienes culturales en este tipo de historias, aporta riqueza a la visión crítica de la sociedad, a sus contradicciones y paradojas. Dentro de la trama, *El Arca de las Artes* es una reserva que protege a la aristocracia y resguarda los bienes culturales de todo el mundo. Nigel, el poderoso primo de Theo, es el guardián de este lugar.

Nigel lo recibe diciendo: “no pude salvar *La Pietà*, la destruyeron antes de que llegáramos”, -refiriéndose a un ataque terrorista-. Durante la elegante comida podemos admirar *Guernica*, colgado en la pared del comedor, mientras Nigel sigue hablando: “rescatamos a *Las Meninas* y unos Velázquez más... pero sólo dos Goyas. Lo de Madrid fue un verdadero golpe al arte”. Theo, irónico, responde: “ya no digamos a la gente.” En esta escena, podemos ver a las obras de arte descontextualizadas, haciendo que la síntesis de cada una se haga más evidente. Es decir, en cada obra están colapsados muchos elementos; situaciones políticas, tragedias, ideologías y concepciones únicas del mundo, en una época y un lugar específicos y sin ese contexto su significado está fuera de lugar (Žižek, 2006).

Por otro lado, el significado podrá estar desarticulado pero las obras siguen existiendo en la película. La (re)significación de la que habla Bazin se hace presente:

“La paradoja [del film sobre pintura] consiste en utilizar una obra ya totalmente constituida y que se basta a sí misma. Pero es precisamente porque realiza una obra en segundo grado, a partir de una materia ya estéticamente elaborada, por lo que arroja sobre aquella una nueva luz.” (Bazin, 1996:116)

La escena activa otros elementos que giran alrededor de las obras de arte. A la unidad compleja conformada por cada cuadro se le suma el universo diegético planteado en la cinta. Los conflictos sociales se representan en forma alegórica en la composición de esta escena, incluso llegando a la modificación material para ilustrar estos nuevos elementos, con la prótesis metálica en la pantorrilla de *El David*.

Con la presencia de *Guernica* se revela una contradicción. La inspiración de esa pintura fue una barbarie cometida contra la humanidad. El escenario imaginado es también de barbarie y sin embargo la obra es valorada como lo que es: una pieza de arte en sí misma, de un gran maestro. Lo que representa ya no tiene mucha cabida y la obra no sólo está insípida, como afirmaba Benjamin al problematizar el concepto de Historia, sino clausurada y burlada: “[en la obra] está toda la época y en la época el curso entero de la Historia. El fruto substancioso de lo comprendido históricamente tiene en su interior al tiempo, como semilla preciosa pero insípida” (Benjamin, 1942).

¿No es el mismo mecanismo que produce el poder del cual surge esta obra de arte? Este cinismo lo vemos de cerca con la actitud de Nigel. Ambos están de espaldas mirando a través de un gran ventanal cuando Theo dice: “en 100 años no habrá nadie que pueda ver esto, ¿qué te hace seguir?” Nigel contesta: “nada más no pienso en eso”.

43

EL ESTILO

Para hablar del estilo cinematográfico de la película, hay que referirnos al trabajo del director mexicano Alfonso Cuarón. A través de diversos elementos, sus películas crean universos diegéticos que cobran un sentido artístico y poético logrado a través de la unidad, es decir, de la conjunción entre diversos recursos.

Desde *Great Expectations* (1998), culminando con *Gravity* (2013) los largos planos secuencia han caracterizado su estilo personal. Tomas sin cortes que se perciben como subjetivas y que nos adentran en las historias como si fuéramos un personaje más. Las proezas que ello le ha exigido no son pocas y en ocasiones se ha valido de una postproducción sofisticada para obtener el estilo deseado (Udden, 2009). En *Children of Men*, se hace un alarde técnico en ese sentido.

Deleuze afirma que “[el largo plano-secuencia] presenta simultáneamente una relación de fuerzas en su variabilidad, en su inestabilidad, en la proliferación de centros y en la multiplicación de vectores” (1987, p.188). En la escena de la persecución en el automóvil, en la que “Los Peces” traicionan a Julianne, vemos los rostros de los personajes desde la mirada subjetiva de cada uno de ellos; la cámara gira y somos testigos de la angustia e impotencia de Theo; su rostro está tenso. El lente sigue girando y vemos la histeria de Marianne. Las reacciones de los rostros, cuando Julianne recibe un disparo, actúan como un conjunto de fuerzas concatenadas entre sí, dejándonos una imagen cargada de afecciones.

La música es otro elemento importante en la película. En cuanto empieza la secuencia del camino de Theo para visitar a Nigel a bordo de un automóvil de lujo, escuchamos los primeros acordes de la canción *The court of The Crimson King* (King Crimson, 1969), mientras la cámara avanza hacia el frente en un *travelling* desde el punto de vista del piloto. La música en esta escena es extradiegética y aporta mucha fuerza a la toma. Sobre el sonido de la canción escuchamos ruidos violentos; golpes en el coche, voces que condenan y la consigna del líder de una secta religiosa, pero el tono de la música es más alto y da una sensación de separación y protección del exterior. Theo en ese momento es ajeno a todos los enfrentamientos que se dan en la calle, la música lo envuelve en sus emociones y al mismo tiempo le habla de ese mundo amenazante del exterior.

Cuando la letra de la canción se comienza a escuchar, los demás ruidos parecen apagarse mientras el coche avanza y entra en la zona protegida, reservada para los pocos ricos que quedan, no sólo en la ciudad, sino en

el mundo. Podemos ver jardines muy cuidados, una guardia montada, gente ataviada elegantemente, una banda de guerra ensayando, una persona paseando a un *puddle* gigante, un hombre árabe paseando a su camello; la opulencia en su mayor esplendor. Theo hace un gesto de desaprobación.

Cuando éste por fin entra en la casa de Nigel, la canción continúa pero con un tono de menor calidad; la música pasa de ser extra diegética a ser diegética. Nigel sostiene en la mano un reproductor de música mientras escuchamos la letra, con claras referencias al poder:

"The keeper of the city keys / Put shutters on the dreams / I wait outside the pilgrim's door / With insufficient schemes / The black queen chants / The funeral march / The cracked brass bells will ring / To summon back the fire witch / To the court of the crimson king".

45

El volumen de la música va aumentando mientras Theo se acerca caminando hacia Nigel, pues es de él de quién surge la música ya que va cargando el reproductor. La unidad que el trabajo sonoro logra nos adentra de una manera muy sutil en la ficción. Desde que Theo comenzó el trayecto hasta que su primo lo recibió con un abrazo, no tuvo más compañía que la canción. Sumido en sus reflexiones, la letra pareció hablarle de un mundo cada vez más incomprensible y absurdo para él: "En el cine sonoro, la música resuena fácilmente como voz que se eleva allá donde no alcanzan las palabras, o bien como grito interior contenido" (Chion, 1997, p.283).

La unidad de la que hablamos también se logra con elementos de realismo —o mejor dicho del código realista— que aportan fuerza al discurso narrativo. Por ejemplo, en una de las escenas más violentas de la película, se hace evidente la ambigüedad entre el estilo documental y la ficción. En medio del levantamiento entre el Estado y la resistencia, unas gotas de sangre en el lente son un elemento del código documental, evidenciando la presencia y el registro de la cámara en tiempo real, aportando realismo a la ficción. En una segunda lectura, esas gotas de sangre también son

el recordatorio de que estamos ante un texto de ficción, que no por ello deja de ser reflexivo. Para cuando llega ese momento –hacia el final de la película- estamos ya adentrados en la historia y no hay marcha atrás. La naturaleza –y sobre todo el agua-, es un recurso también importante en casi todas las películas de Cuarón. La salvación de Kee y su bebé se encuentra en el mar. Dentro de la trama, el *Human Project* es una asociación de científicos e intelectuales –cuya sede itinerante es un barco llamado *Tomorrow*-, que pretende permanecer aislada de la putrefacción del mundo y empezar desde cero. Es también una idea utópica –hay que recordar que *Utopía* es el nombre de una isla-, que se presenta como la única posibilidad de salvación. Para llegar a este barco, Theo y Kee consiguen un bote. Slavoj Žižek se refiere a ello: “[el bote]...carece de raíces, flota por allí. Para mí, éste es el significado de esta maravillosa metáfora, el bote. La condición de una renovación es cortar tus raíces, ésa es la solución” (2006). En el desprendimiento que provee el mar los protagonistas encuentran liberación, perdón y esperanza.

CONCLUSIONES

En un clásico final hollywoodense, las risas de los niños al final, la repetición del título en letras mayúsculas y la agradable melodía colocan al espectador en una posición cómoda. A pesar de ello, Theo no es un héroe en el sentido más clásico. Si bien logra el objetivo individual que le dio sentido a su vida, la sociedad no cambia significativamente con su sacrificio. Se martiriza y logra salvar a Kee y a la bebé pero sigue habiendo pesimismo en la sociedad que deja atrás. Tendrían que pasar muchas cosas después para que la humanidad realmente tenga su final feliz. Si se mira de cerca, la crítica sigue latente.

Los textos de ciencia ficción pueden ser considerados, desde un enfoque cognoscitivo, como cualquier otro texto de ficción. El contar historias es algo inherente al ser humano (Abbott, 2002, p.3) y no sólo eso sino que es necesario. A través de ellas hacemos sentido en nuestro

mundo, nos emocionamos y sufrimos con los personajes y sobre todo, adquirimos experiencias nuevas. Leer cuentos, ver películas y jugar videojuegos “nos han hecho quienes somos” (Volpi, 2011, p.30), como especie y a nivel individual.

Al estar relacionadas con su contexto, los textos distópicos evidentemente se actualizan. A diferencia de los mitos, en dónde los fenómenos se explican de manera fija, las distopías exploran la dirección siempre cambiante de las condiciones sociales (Suvín, 1984, p.30).

La ciencia ficción, al recordarnos que vivimos en un mundo de patrones socioculturales dinámicos, funciona como una ventana al futuro; un espacio para explorar, ensayar, reflexionar y una oportunidad para empoderarnos (Pringle, 2013, p.33). No quiero exagerar. No son un llamado a la acción, ni tienen tintes activistas pero sí nos retan al tratar de visualizar lo deseable, lo indeseable y lo problemático de los límites entre ambos.

La visión crítica de esta película es en sí una paradoja. En palabras de W. Benjamin, con la modernidad:

“llegó el día en que el film correspondió a una nueva y urgente necesidad de estímulos. En el film la percepción por shocks se afirma como principio formal. Lo que determina el ritmo de la producción en cadena condiciona, en el film, el ritmo de la recepción” (1939, p.20)

Es interesante cómo desde el cine —circunscrito en el mismo marco, objeto de crítica— se puede ingresar hacia reflexiones de los problemas actuales que apuntan a esa misma crítica. El cine es un medio de comunicación privilegiado que así como refleja preocupaciones de la realidad social, es un agente que modifica el imaginario colectivo en un ciclo permanente. La premisa benjaminiana contenida en el *Libro de los Pasajes* es precisamente que “cada época sueña a la siguiente” (1927, p.49). Me parece importante considerar a las obras de la industria cultural no sólo como entretenimiento, sino como el reflejo de nuestros miedos y esperanzas, para entender que esperamos del futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbott, Porter H. *The Cambridge Introduction to Narrative*, 2nd edition. Cambridge:UP
- Bazin, A. (1966) *Pintura y Cine en ¿Qué es el cine?* Madrid, España: Rialp
- Benjamin, W. (2005) *El libro de los Pasajes*. 1era edición en 1927. Madrid: Akal
- Benjamin, W. (1939) *Sobre algunos temas en Baudelaire*. edición electrónica de la Escuela de Filosofía de la Universidad ARCIS, recuperada el 4 de Mayo del 2013 <http://www.philosophia.cl/biblioteca/Benjamin/Sobre%20algunos%20temas%20en%20Baudelaire.pdf>
- Benjamin, W. (1942) *Sobre El Concepto De Historia*. Recuperado el 22 de Enero del 2013. Tesis VI <http://www.bolivare.unam.mx/traduccion/Sobre%20el%20concepto%20de%20historia.pdf>
- 48 Chion, M. (1997) *La música como tema, metáfora, modelo*. En "La música en el cine". Barcelona: Paidós. pp.287-288
- Cioran, E.M. (1981) *Historia y Utopía*. México D.F.: Tusquets
- Cuarón, A. (2006) *Children of Men*. Producción de Universal Pictures, Strike Entertainment y Hit & Run Productions (USA, UK). (Edición en DVD de Universal)
- Deleuze, G. (1987) *Imagen-tiempo. Reflexiones sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- K.Dick, P. (1981) My definition of science fiction en Sutin, L. (editor) (1995). *The Shifting Realities of Philip K. Dick. Selected Literary and Philosophical Writings*. First Vintage Books Edition
- Erreguerena, M. (2011) *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México D.F., México: Universidad Autónoma Metropolitana
- González R., M.E. (2009) La utopía literaria entre la esperanza y el desconsuelo en *Literatura: imaginación, identidad y poder*. México D.F.: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Estado de México. pp. 115-132
- James, P.D. (2006) *Hijos de Hombres*, Barcelona, España: Zeta Bolsillo (original en Inglés, 1992)
- Moro, T. (2006) *Utopía*. 1era edición en 1516. Buenos Aires, Argentina: Terramar
- Nichols, B. (1997) *La Realidad Del Realismo y La Ficción de la Objetividad en la Representación de la Realidad*. Barcelona, España: Paidós
- Pringle, R. (2013). Life Imitates Art: Cyborgs, Cinema, and Future Scenarios en *Futurist*, 47(4), 31-34.

- Roger, L. (1984) *Del Paraíso a la Utopía*. México D.F., México: Fondo de Cultura Económica
- Suvin, D. (1984) *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica
- Udden, J. (2009) *Child of the long take*. *Style*, 43(1), 26-44.
- Volpi, J. (2011). *Leer la mente: el cerebro y el arte de la ficción*. México: Alfaguara
- Žižek, S. (2006) *Children of Men*. Comentarios del DVD. Producción de Universal Pictures, Strike Entertainment y Hit & Run Productions (USA, UK). (Edición en DVD de Universal)
- Zorroza, M. (2007) *Ficción, experiencia y realidad. ¿Qué tiene que ver el cine con la vida?* Revista de Comunicación-Universidad de Piura. Vol 6. pp. 70-80