

T  
852

Para Raymundo,  
con todo mi agradecimiento  
y mi cariño.

Fecilia



XOCHIMILCO SERVICIOS DE INFORMACION  
ARCHIVO HISTORICO

78090



Casa abierta al Tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Xochimilco

# *La utopía en los relatos de ciencia ficción.*

*Análisis de manifestaciones utópicas  
en dos filmes contemporáneos*

TESIS  
para optar por el grado de  
Maestra en Comunicación y Política

Presenta  
Cecilia Inés Pernasetti Brizuela

Director de tesis  
Raymundo Mier Garza  
Asesor  
Héctor Schmucler

Junio 2002

A Sergio

5

## Índice

Introducción.....	3
<b>CAPÍTULO I: La experiencia moderna del futuro</b>	
1. Los modos de la experiencia del futuro.....	4
2. La experiencia imposible: las huellas del futuro.....	8
3. Modernidad y progreso.....	11
4. El futuro visualizado y la utopía que lo acompaña.....	16
<b>CAPÍTULO II: Las utopías</b>	
1. Concepto de utopía.....	19
1.1 Descripción de sociedades deseables.....	19
1.2 Lo deseable de las sociedades utópicas: el sujeto humano ideal .....	21
1.3 Tipos de utopías.....	21
1.3.1 Las utopías como ficciones .....	22
1.3.2 Las utopías como proyectos .....	23
1.4 Las distopías o la utopía realizada .....	27
2. La narración utópica.....	31
2.1 Las utopías y el detalle.....	31
2.2 Ubicación espacio-temporal de la sociedad deseable.....	33
2.3 Características de la narración utópica.....	34
<b>CAPÍTULO III: Género y contrato de ficción.....</b>	37
1. El contrato de ficción.....	37
1.1 El contrato de ficción de las narraciones utópicas.....	38
1.2 El contrato de ficción en el cine .....	39
1.3 El contrato de ficción en los relatos de ciencia ficción.....	40
2. Concepto de género.....	43
2.1 Los géneros en el cine.....	44
2.2 La ciencia ficción como género.....	46
2.3 Características genéricas de los relatos de ciencia ficción.....	47
2.4 Los recursos retóricos de la ciencia ficción.....	49
3. Utopía y ciencia ficción.....	50
4. Las utopías en el cine.....	51
<b>CAPÍTULO IV: Metodología de análisis.....</b>	53
1. Enfoque del análisis.....	53
2. Niveles de análisis.....	54
2.1 Las funciones.....	54
2.2 Las acciones.....	56
2.3 La narración.....	56
3. Selección del corpus.....	58

CAPÍTULO V: Análisis de la película <i>El Final de la Violencia</i> .....	59
1. Ficha técnica.....	59
2. Reparto.....	59
3. Sinopsis.....	59
4. Las funciones.....	62
4.1 Identificación de secuencias cardinales.....	62
4.2 Análisis de las secuencias cardinales.....	64
5. Las acciones.....	66
5.1 Desarrollo de los personajes principales.....	67
6. La narración.....	74
6.1 Signos del narrador.....	74
6.2 Situación del relato.....	81
6.2.1 Convenciones cinematográficas.....	81
6.2.2 Géneros.....	81
6.2.2.1 Ciencia ficción.....	81
6.2.2.2 Utopía.....	86
CAPÍTULO VI: Análisis de la película <i>Blade Runner</i> .....	90
1. Advertencia.....	90
2. Criterios de análisis.....	91
3. Ficha técnica.....	91
4. Reparto.....	92
5. Sinopsis.....	92
6. Las funciones.....	93
6.1 Identificación de secuencias cardinales.....	93
6.2 Análisis de secuencias seleccionadas.....	95
7. Las acciones.....	118
8. La narración.....	120
8.1 Signos del narrador.....	120
8.2 Utopía.....	123
CONCLUSIONES.....	126
BIBLIOGRAFÍA.....	130

## Introducción

Esta investigación se inició con la idea de reflexionar acerca de las visiones de sociedades futuras que presenta el cine de ciencia ficción. Detrás de este interés por las imaginaciones de la ciencia ficción, estaba presente una preocupación acerca de si era posible encontrar, en los productos de la cultura de masas como el cine, discursos que expresaran la búsqueda de formas de convivencia y de organización social diferentes a las contemporáneas, a través de la crítica a la sociedad conocida. En el transcurso del trabajo, apareció cada vez de manera más clara la vinculación de este tema con el de las narraciones utópicas. En ese momento tomamos la decisión de orientar el trabajo en la indagación del vínculo entre los relatos de ciencia ficción y las narraciones de sociedades ideales, es decir, las utopías. Este trabajo es el resultado de esta exploración.

En primer lugar, nos detenemos en la reflexión sobre algunos aspectos que permitirían caracterizar los modos de concebir el futuro en las sociedades modernas y contemporáneas occidentales, y en qué medida la propia idea de futuro está condicionada o no por un modo de entender la historia. En este primer momento del trabajo ya se plantea la necesidad de indagar qué narraciones pueblan al futuro de imágenes sobre sociedades ideales o posibles, y en qué medidas está presente en ellas el cambio o la continuidad de un proyecto.

Posteriormente, en los capítulos II y III, se analizan las características genéricas de las utopías y los relatos de ciencia ficción, a partir de la lectura de textos literarios, teóricos y de referencias al cine. La pregunta fundamental que está en la base de estas indagaciones se refiere a si existen en las sociedades contemporáneas relatos utópicos y de qué manera son narrados. Se propone que un género que por sus características, da lugar a la reflexión sobre sociedades ideales, es precisamente la ciencia ficción.

Por último, hacemos el análisis de dos películas contemporáneas, sustentado sobre todo en el reconocimiento de formulaciones utópicas.

## CAPÍTULO I: La experiencia moderna del futuro

### I. Los modos de la experiencia del futuro

*Existen en efecto, en el alma, tres modos de tiempos y no los veo en otra parte: el presente del pasado, es la memoria; el presente del presente, es la visión; el presente del futuro, es la espera.<sup>1</sup>*

¿De qué se habla cuando se habla del futuro? En principio, se habla de un tiempo que no existe, pero que inevitablemente va a existir, porque nada está quieto si está vivo. La vida supone con absoluta certeza, desde su existencia, un pasado, y la imagen o imaginación de un futuro. En ese sentido, el pasado, presente y futuro serían formas de nombrar el movimiento de la vida.

El pasado no es un lugar ni una cosa, sin embargo, deja huella en el espacio, en los objetos, en la experiencia subjetiva, y sus huellas son su forma de existir en el presente. Mejor dicho, no es el pasado lo que deja huella sino algo que ocurrió en lo que desde el presente llamamos pasado. Además, sólo existen como huellas del pasado si alguien, alguna persona, puede reconocerlas como tales. En caso contrario, no se reconoce como huella, y se vuelve dato inmediato del presente, in-diferenciable, carente de significación, en ese sentido.

El futuro, en cambio, no tiene huellas en el presente. Y sin embargo sólo se lo experimenta en el presente: como dice San Agustín, existe en el alma, pero existe de un modo muy particular: como espera. Así como el pasado es la memoria, el futuro es la espera: algo ha sucedido, algo va a suceder. El futuro es vivido en el presente como espera, pero esa espera asume la forma de una imagen o imaginación de lo que vendrá. Y eso mismo hace que el presente pueda tener también un sentido particular, según cómo sea la espera y cuál sea la imagen del futuro: las imágenes del futuro no tienen, por supuesto, la misma fuerza ni nos afectan del mismo modo que las visiones del presente, sin embargo, pueden condicionar un modo de experimentar esas visiones del presente. A veces puede suceder que un mismo objeto, sea para nosotros huella del pasado y posibilidad latente del futuro.

Pareciera que el trabajo de la memoria, en el momento mismo en que vuelve de algún modo visible el tiempo, el cambio, el movimiento, en la medida que pone de relieve la idea de un antes y un después, hace entrar al futuro, a lo que puede suceder. Además, la experiencia de la memoria sucede en el presente, como lo propone claramente San Agustín, y en el presente

<sup>1</sup>San Agustín: *Confesiones*. Erepsa, Buenos Aires, 2000. Pág. 192.

sucede también la experiencia del futuro, con lo cual la cuestión de la percepción de los tiempos como pasado, presente y futuro se torna compleja: en un instante conviven todos los signos de los tiempos, y sólo en ese instante. De allí que hasta se pueda pensar que la idea misma de dividir el tiempo en pasado, presente y futuro es un modo de otorgar una lógica a una experiencia que no la tiene, un modo de hacer inteligible el vértigo de la experiencia del presente. La propia conciencia del paso del tiempo parece ser un modo de entender la experiencia de la observación de los cambios en el mundo que nos rodea.

"En esta silla duermen antiguas revoluciones"<sup>2</sup>, dice Michel de Certeau. Esta reflexión sólo es posible si la memoria se ha movilizó y ha provocado la extrañeza de esa silla, que ahora se vuelve signo de sí misma y de otra cosa, esa otra cosa es la historia que ella condensa. Un objeto del presente puede volverse huella del pasado si así lo deseamos o si las propias características del objeto —su condición social— lo vuelven signo del pasado, es decir, si su propia fisonomía convoca a la memoria o al paso del tiempo. El presente se vuelve extraño, o por lo menos denso: los objetos que se vuelven signos del pasado aparecen como la parte visible, tangible, de una historia latente.

En sus análisis acerca del proceso de semiosis, Charles S. Peirce introduce una serie de reflexiones acerca de los modos de la experiencia del tiempo y de los signos de los tiempos. Como lo explica Raymundo Mier, Peirce hace una distinción entre la memoria de la experiencia individual, y el pasado "que está más allá de la memoria", es decir, aquello que entendemos por la Historia, ese pasado que está más allá de la memoria de la propia experiencia de vida:

Lo que solemos comprender como el pasado surge de una confluencia de estos dos universos de modalidades de la afectación radicalmente diferenciados: el pasado como experiencia y el pasado como inferencia lógica construido e implantado por la vía de la significación, de los hábitos y las regulaciones definidos categorialmente, ajenos a la vida, aunque capaz de incidir sobre ella para modelar su fisonomía. El pasado, hecho de signos, de narraciones, de creencias ajenas a la propia experiencia no puede tener sino la fuerza imperativa de la norma, la capacidad de sustentarse a partir de la creencia, de la fuerza imperativa de los hábitos.<sup>3</sup>

Es el pasado que no corresponde estrictamente a la experiencia individual, sino que se construye a partir de las creencias, de los hábitos, de las normas, en fin, de las construcciones sociales. En este sentido, el pasado no biográfico, dentro de las categorías formuladas por Peirce, tiene un modo de ser *tercero*, o pertenece al orden de la *terceridad*. Gérard Delleale explica la clasificación de los signos que hace Peirce, de este modo:

<sup>2</sup>de Certeau, Michel: *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*, Universidad Iberoamericana, México, 1996.

<sup>3</sup> Mier, Raymundo: "Tiempo, incertidumbre y afectación. Apuntes sobre las concepciones del tiempo en Ch. S. Peirce" en revista *Tópicos del seminario*, BUAP, Puebla, 2000.



Un mismo signo pertenece a categorías, tipos de signos y clases de signos diferentes según sea tomado en relación a sí mismo como primero, en relación a su objeto como segundo o en relación a su interpretante como tercero. En relación a sí mismo, es lo que es independientemente de su objeto y su interpretante. Pero como primero será una posibilidad de signo, un cualisigno; como segundo, un signo real (marca, impronta determinada): un sinsigno; como tercero, un signo codificado, o mejor dicho un signo arquetipo: un legisigno. En relación a su objeto, puede o bien parecersele, indicarlo o tomar su lugar. Es entonces respectivamente icono, índice y/o símbolo. Respecto de su interpretante, puede ser simplemente concebido o representado (rema), dicho (dici-signo) o bien interpretado por inferencia en todos los sentidos de la palabra "inferir" (argumento).<sup>4</sup>

Si decimos que el pasado forma parte de la experiencia del presente, que podemos en el presente reconocer a un objeto como huella del pasado, podemos decir que ese objeto es un *índice* del pasado; lo liga una relación existencial con el pasado, y esa relación se da en la experiencia de aquí y ahora del presente, es decir, como un *segundo*.

¿Qué sucede con el futuro, que parece estar también en el presente, o solamente en el presente? El proceso es similar: al adquirir conciencia de la historicidad de los objetos, de las normas, de las instituciones, también reconocemos ineludiblemente que tienen un futuro, ya sea cambiando, manteniéndose igual, o desapareciendo. Pero pareciera que el esfuerzo es mayor, o por lo menos de otro tipo: ya no se trata de reconocer que algo no está en el presente por una hipotética aparición espontánea, ya no se trata de advertir que detrás de este objeto hay "antiguas revoluciones"; ahora se trata de *imaginar* cómo será después. Pero, antes de eso, se trata de presuponer que de algún modo seguirán siendo, seguirán existiendo. Aquí también interviene la memoria: es la que nos recuerda la experiencia de la sucesión de los días y de las horas, la que nos permite seguir confiando en que es muy probable que mañana amanezca como ayer y como anteayer y como hace cinco años. Pero también la que nos da la posibilidad de pensar en que algo puede ser lo mismo o puede no ser lo mismo. Es la memoria —"el presente del pasado"—, la que nos permite reconocer en las cosas que se presentan a la visión —"el presente del presente"—, un estímulo para la espera —"el presente del futuro"—.

Siguiendo a Peirce, asumimos que si hay algo que en el presente podamos reconocer como signo del futuro, no podrá ser sino un *símbolo*. El futuro puede ser descrito del mismo modo que ese pasado que rebasa la experiencia propia y que pertenece al orden de las creencias, los hábitos, las generalizaciones. No es posible tener una experiencia del futuro a través de la identificación de un signo índice, porque todavía no ha ocurrido: no ha dejado su huella; no existe un objeto que pueda tener una relación existencial —como la que requiere un *índice*—

<sup>4</sup>Delledale, Gérard: *Leer a Peirce hoy*. Godisa, Barcelona, 1966. Pág. 127

con el futuro. Lo por-venir no es del orden de la experiencia inmediata, del aquí y ahora. Si un objeto se vuelve signo del futuro no es ni porque se le parezca (como un *icono*), ni porque lo indique (como un *índice*) sino en todo caso porque *toma su lugar* a partir de una convencionalización producto del hábito y de la creencia, es decir, como un *símbolo*. Incluso podemos decir que un mismo objeto puede constituirse en *índice* del pasado y *símbolo* del futuro. Un objeto puede ser índice del pasado en la medida en que se lo reconoce como huella de algo que ocurrió. Y puede ser identificado como símbolo del futuro cuando de algún modo este objeto remite a un tipo imaginación del futuro producto de una particular generalización —construcción reflexiva—, en la que intervienen la memoria de otras experiencias y las creencias y concepciones acerca de algún tipo de desarrollo de la historia humana. De ese modo las imágenes del futuro siempre pertenecerían al orden de la *terceridad*: si el pasado se experimenta en el aquí y ahora como huella, el futuro no puede ser nunca vivido de ese modo, en la medida en que no sucede en el aquí y ahora, ni siquiera como huella.

El hecho de que San Agustín nombre al futuro como *la espera* tiene para nosotros, sujetos occidentales de principios del siglo XXI, una significación muy particular. Se lee en ese nombre una especie de indefinición sustancial. Habla de una disposición abierta a admitir diferentes fisonomías del futuro. No hay en ese nombre nada que indique alguna referencia a algún tipo de *construcción* del futuro, o de *pre-visión* del futuro. Además, a diferencia de *la memoria* y *la visión*, la palabra “espera” se lee, por lo menos ahora, como una acción, más que como un sustantivo, como una actitud, más que como una “cosa”. Leído ahora, *la espera* puede hacer referencia a una actitud en cierto modo pasiva, del que se prepara a observar cómo será, y no a actuar para que el futuro sea de un modo en particular. O tal vez del que sabe que no posee el poder necesario para disponer cómo será el futuro: si alguien o algo lo sabe, no son los hombres. El nombre de *la espera* refuerza el arraigo del futuro en el presente, el presente como su única posibilidad experiencia. El futuro sólo puede ser vivido como espera, porque aún no ha sucedido, y en ese aún no existir está su indefinición intrínseca. Sin embargo, esa espera no es nunca vacía: en la imaginación del porvenir suele haber una especie de visualización: podemos imaginar algunos detalles del futuro, atmósferas, espacios, prefigurar cuerpos y caras, acciones, palabras, hasta sensaciones. Y lo hacemos según el modelo de lo “ya visto”, pero al mismo tiempo de lo nunca visto, ambas cosas se entrelazan cuando queremos dar una fisonomía al futuro. Pero aún así, el futuro nunca deja de ser lo que todavía no se puede experimentar, o sólo se puede experimentar como espera, su rostro concreto es imposible de anticipar.

En este sentido, todas las visualizaciones del futuro son ejercicios de la imaginación, que como tal es, al mismo tiempo, individual y social, es decir, condicionada o alimentada por

las significaciones, creencias y convenciones sociales y culturales. A través de la imaginación, podemos atravesar el límite de la espera, y en ese momento el futuro deja de ser tal y pasa a ser "presente del presente" y hasta podemos tener de él una *visión*, porque se habría vuelto algo que puede ser descrito, que puede ser observado. Entonces, para describir el futuro, o se viaja con la imaginación en el tiempo y se describe en ficciones deliberadas un mundo futuro como se describiría el presente, o se pretende *ver* el futuro en el presente, haciendo ejercicios de anticipación, más o menos audaces, más o menos convincentes. O, finalmente, se presiente misteriosamente el futuro, como un oráculo. Pero aún en este último caso, tampoco se puede *ver* el futuro. San Agustín asume esta posibilidad, y la explica:

De manera que de cualquier modo que se produzca el misterioso presentimiento de las cosas futuras, no puede ser visto sino lo que es. Y lo que ya es, no es el futuro sino el presente. Así que, cuando se dice que se ven las cosas futuras, no se ven las cosas mismas, que todavía no existen, puesto que son futuras, sino, tal vez, sus causas o sus signos, que ya existen.<sup>3</sup>

En el presente habría visiones que sólo un "misterioso presentimiento" podría reconocer como "signos o causas" del futuro: el futuro sigue siendo una espera, un misterio.

## 2 La experiencia imposible: las huellas del futuro.

Si nos remitimos a nuestra vida cotidiana en las sociedades contemporáneas, esa experiencia del futuro como espera, como misterio, de la que habla San Agustín, parece cada vez más infrecuente. Más que el futuro como espera, miramos el futuro con la visión paradójica de lo que puede ser controlado. Estamos bombardeados por discursos que hablan del futuro como si se tratara de un objetivo ya visualizado que tenemos que alcanzar, conquistar. Estamos permanentemente sometidos a advertencias que nos indican los peligros que corremos si nos desviamos del camino que lleva a ese objetivo. El futuro parece estar ya claramente visualizado, asume la forma de un lugar que *nos espera*. Ahora es el futuro el que nos espera, y nosotros tenemos que apresurarnos para alcanzarlo. Pueden existir variaciones en cuanto a las características de su fisonomía, pero lo que parece estar extendido es el hecho mismo de creer que el futuro puede ser planificado —y que de hecho ya ha sido—, programado. Esto significa creer que el futuro se puede "calendarizar" y "calcular". Y que es posible "asegurarse" contra toda contingencia y por lo tanto afirmar la regularidad de la vida, cosa que no existía de este modo en otras culturas. En fin, en las sociedades contemporáneas pareciera que el futuro ya ha sido pre-visto: el progreso, la naturaleza o las

<sup>3</sup>Ibid, pág. 191

leyes naturales de la historia, ya lo han diseñado de un modo ineludible, y hacia allá vamos. Hasta el punto de que no sería demasiado exagerado decir que estamos acostumbrados a ver algunos objetos en sí mismos como “huellas” anticipadas del futuro: la experiencia del futuro asume la forma de una experiencia en el aquí y ahora, adquiere la contundencia de la presencia inmediata. Hay objetos en el presente que más que *símbolos* del futuro, se los significa casi como *indicios* del futuro: habría algo así como una “memoria” compartida de imágenes del futuro, que probablemente se ha ido conformando alimentándose de discursos de todo tipo acerca del futuro, desde noticias sobre los últimos descubrimientos de la ciencia hasta literatura de ciencia ficción, desde historietas y películas, hasta discursos políticos sobre el progreso de la industria y de la sociedad. Esto se ve claramente en los discursos publicitarios que rodean a diversos productos tecnológicos, a los que presentan como atractivos por lo que “ya” tienen, por lo que “adelantan” del futuro, por lo que “traen” del futuro: esta computadora *ya* tiene videocámara incorporada y *ya* trae un programa de reconocimiento de voz: es una computadora verdaderamente *adelantada*, *ya está* en el futuro. De ese lugar que todos sabemos que es el futuro, ha llegado este objeto. Y mientras lo estemos usando, estaremos probando un poco del futuro, estaremos viviendo unos momentos en el futuro. Se pasa del futuro al presente y al pasado como quien va de un cuarto a otro, como quien se cambia de ropa: finalmente todo está en el presente (a mano, disponible), pero no como proponía San Agustín. El pasado no está presente como memoria, sino como paso previo necesario pero ya pasado e inútil; el presente no está presente como visión sino como vía, camino obligado (a veces menos directo de lo que se quisiera) hacia el futuro; el futuro no está presente como espera sino como visión certera e impaciente (y frustrante, aunque no se lo confiese). La publicidad tradicionalmente ha trabajado con la idea de presentar a los productos como “realización de las fantasías” del posible consumidor. Como se sabe, el tiempo del cumplimiento de las fantasías es siempre el futuro: si la fantasía se cumple, deja de ser fantasía, porque la fantasías parecen tener siempre una calidad de promesa. La publicidad insiste en que el mundo comercial es el encargado de hacer reales las fantasías. La promesa publicitaria de traer el futuro al presente es una nueva versión de la de hacer realidad las fantasías. Lo notable es precisamente el hecho de que lo que antes se decía como “hacer realidad sus fantasías o deseos”, ahora se dice “hacer presente el futuro”. Por un lado, se ubica claramente al futuro como el lugar del cumplimiento de las fantasías; y por otro lado se niega el carácter de fantasía a esa misma promesa. Todo se vuelve un problema de velocidad: lo que la publicidad ofrece ahora, además de la fantasía—estereotipada, convencionalizada, como toda fantasía publicitaria—es su cumplimiento inmediato: traemos eso que usted desea—eso que debe desear—, más rápidamente: no tiene que esperar a que el futuro suceda para gozar de sus beneficios.

Ya nos hemos acostumbrado a elogiar a algún personaje de la historia diciendo que "se adelantó" a su tiempo, marcando con ese elogio que lo que vino después, que fue inevitablemente mejor, le dio la razón. O más extraño aún: lo que ese personaje decía o hacía era tan inteligente, tan profundo, tan sabio, que sólo las generaciones siguientes podían entenderlo, por el simple hecho de ser generaciones siguientes, porque la sabiduría se acumula y se profundiza de generación en generación, es decir, es *progresiva*. En ese sentido, esa personalidad, se vuelve, por un extraño mecanismo, indicio del futuro: es la marca de lo que será.

En fin, en las sociedades contemporáneas estamos acostumbrados a ver "huellas" del futuro con una notable facilidad, y casi en todas partes. Resulta sencillo hacer ejercicios de anticipación. Por ejemplo, un teléfono: lo vemos y creemos saber con sorprendente seguridad que dentro de unos años no sólo todos los teléfonos tendrán opciones de fax, múltiples llamadas, etc., sino que tendrán receptores y emisores de imágenes. Pero también las cosas que "dentro de unos años ya no van a existir" se vuelven signos del futuro: el futuro será cuando esto ya no suceda o ya no exista, desde injusticias sociales hasta amorosas costumbres tradicionales, como la de escribir una carta en papel. No siempre es bueno lo que el futuro tendrá o no tendrá, no siempre es esperanzadora la imagen del futuro que nos viene a la mente o que nos muestran en productos masivos. Lo notable es la facilidad con la que hablamos del futuro con visiones detalladas, con imágenes completas, y casi como algo familiar, sobre todo compartido, ya conocido de un modo similar por la comunidad en general. Visiones del futuro compartidas, que parecen formar parte de la "memoria colectiva", casi como si estuviéramos hablando del pasado, ese pasado que está más allá de la experiencia individual, construido a partir del hábito y de las normas, y que influye poderosamente en la experiencia del presente de cada sujeto. Un tipo de imágenes del futuro se ha extendido de tal forma que se ha vuelto *la única* manera de visualizar el futuro. Decíamos que nunca la espera, como experiencia del futuro, es vacía: siempre está conformada por imágenes, más o menos claras, más o menos detalladas. Pero, precisamente porque lo que vendrá no ha ocurrido, las imágenes con las que poblamos la espera pueden ser diversas, pueden variar de un individuo a otro. Aunque siempre se parte de lo conocido (es imposible imaginar lo absolutamente desconocido), las variaciones pueden ser infinitas. El futuro es el espacio de la creatividad, precisamente. Porque el futuro no ha sucedido, es el tiempo de la posibilidad de algo diferente, de algo nuevo. Identificar a la fantasía con el futuro, y además con un modo particular de visualizar el futuro, como hace la publicidad, es una especie de cancelación claustrofóbica del tiempo, es la negación misma del tiempo como cambio, como incertidumbre, como posibilidad abierta. Si nos estamos acostumbrando a ver "huellas" del futuro, es porque el futuro se ha cancelado en su intrínseca indefinición: se ha

vuelto memoria: el futuro ya está pre-definido, el futuro, ya llegó. Paradójicamente, una sociedad que habla tanto del futuro, en la que el futuro está tan “presente”, se niega el futuro: lo vuelve pasado en el presente.

Sin embargo, no todo es certeza, no se ha cancelado definitivamente el misterio, creemos que eso es imposible. El futuro conserva su esencial incertidumbre. Pero hay que cerrar los ojos con fuerza para devolverle su carácter de espera: dejar de verlo, para creerlo otra cosa. En ese dejar de ver para creer que otra cosa es posible, si seguimos a Michel de Certeau, estamos invocando un modo de creencia tradicional, en oposición a lo que el autor considera es el modo de creer de la modernidad, en la cual lo visto se identifica con lo que debe ser creído:

Nuestra sociedad se ha convertido en una sociedad *recitada*, en un triple sentido: está definida a la vez por *relatos* (las fábulas de nuestras publicidades y nuestras informaciones), por sus *citas* y por su interminable *recitación*.

Estos relatos tienen el doble y extraño poder de transformar el ver en un creer, y de fabricar lo real con las apariencias. (...) Asimismo, los destinatarios (los que pagan), ya no están obligados a creer lo que no ven (posición tradicional), sino a creer lo que ven (posición contemporánea)<sup>6</sup>

Dicho de otro modo, es como si cotidianamente nos estuviéramos narrando una misma utopía, pero sin reconocer su carácter de utopía, asumiéndola como destino.

¿Por qué, cuál es el fundamento de esta experiencia del futuro en las sociedades modernas y occidentales?

### 3. Modernidad y progreso

La idea de un futuro ya visualizado, acompañado de la confianza en que el camino natural de la humanidad hacia ese futuro es inevitable, parece tener evidencias empíricas irrefutables: los cambios en las culturas occidentales a través del tiempo son patentes. Pero esos cambios pueden entenderse con un criterio evolucionista, sustentado en una idea de la historia acumulativa, como si la historia tuviera una teleología que trasciende a los hombres; o también pueden ser entendidos como recorridos erráticos, como acontecimientos azarosos, sin una lógica de necesidad que explique algún vínculo entre unos y otros. Lévi-Strauss, en *Raza e Historia*, explica:

La humanidad en progreso no se parece en nada a un personaje subiendo una escalera, añadiendo con cada uno de sus movimientos un nuevo peldaño a todos los que ha conquistado ya; más bien recuerda a un jugador cuya suerte está repartida

<sup>6</sup>Michel de Certeau, op. cit. Págs. 202 y 203



entre varios dados y que, cuantas veces los lanza, los ve desparramarse por el tapete, provocando otras tantas cuentas diferentes. Lo que se gana con uno siempre se corre el riesgo de perderlo con otro, y sólo de vez en cuando es acumulativa la historia, es decir, las cuentas se suman para formar una combinación favorable.<sup>7</sup>

Las sociedades modernas y occidentales, entonces, tenderían a explicarse a sí mismas a partir de esta idea de ser el resultado de un proceso histórico que tiene una dirección, y que continúa su marcha. Se trata de un modo de reflexionar sobre la propia identidad. En nuestras sociedades occidentales la identidad tiene que ver con sucesiones acumulativas de acontecimientos, es decir, los acontecimientos son vistos como cadenas de causa-consecuencia; la idea de causalidad permea la interpretación de la historia, o la historia se vuelve, en su acepción más generalizada, la interpretación de los hechos a partir de la idea de causalidad. Esto trae como consecuencia una tendencia marcada a aceptar como verdad un modo particular de entender la historia: el determinismo historiográfico, dentro de cuya lógica el futuro se vuelve un destino pre-establecido, y ni siquiera establecido por la decisión de un grupo de sujetos, sino por las leyes de la historia. La identificación de las supuestas leyes de la historia, así como las de la naturaleza permitirían el *control* de las fuerzas del mundo natural y de los vaivenes de las sociedades humanas. El control aparece en el proyecto moderno como la vía única para el desarrollo de las sociedades, y el control sólo es posible si se asume un criterio racional y científico, en oposición a los saberes tradicionales vinculados a la superstición y la magia.

Este pensamiento racionalista, que según algunos autores aparece con claridad a partir del siglo XVIII sigue siendo actualmente el fundamento del proyecto de sociedad global basado en el sometimiento de todos los órdenes de la vida de las comunidades humanas, inclusive la acción política, a los requerimientos y la dinámica de un *mercado* global. Por eso creemos que la crítica que Adorno y Horkheimer realizan en 1947 al pensamiento iluminista tiene todavía una vigencia insoslayable. En "Dialéctica del Iluminismo"<sup>8</sup>, Adorno y Horkheimer se preguntan precisamente hasta dónde el pensamiento científico es algo esencialmente distinto del mito. ¿Existe tal "evolución" del mito a la ciencia? El pensamiento mágico también es una forma que los hombres se dan para controlar de algún modo a la naturaleza ¿pero se trata de control, tal como se entiende ahora?. En la magia se presupone a la naturaleza autónoma, en el mismo nivel que los seres humanos: hay un vínculo que se puede establecer entre identidades diferenciadas, sin que se requiera de un sometimiento:

La magia es una falsedad sanguinolenta, pero en ella no se llega todavía a esa negación aparente del dominio por la cual el dominio mismo, transformado en pura verdad, se coloca como base del mundo caído en su poder. El mago se torna similar a

<sup>7</sup> Lévi-Strauss, Claude: *Antropología estructural*. Siglo XXI, México, 1999, pág. 317

<sup>8</sup> Horkheimer, Max y Adorno, Theodor W.: *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana, Buenos Aires, 1969

los demonios; para asustarlos o para aplacarlos adopta actitudes horribles o mansas. Por mas que su oficio sea la repetición, aún no se ha proclamado [...] copia e imagen del poder invisible<sup>9</sup>

El iluminismo, por el contrario, descompone los elementos de la naturaleza para analizarlos según categorías de la razón humana, de ese modo puede establecer lo que está buscando: repeticiones que permitan sobre todo pre-ver, anticipar, pronosticar comportamientos y fenómenos, para controlarlos. La búsqueda de leyes se vuelve el único modo de conocer, en la medida en que se identifica conocer con controlar y dominar. La pretensión racionalista de establecer leyes generales niega las particularidades de la naturaleza, de los seres humanos, de los grupos sociales (es la única forma de generalizar). Para Adorno y Horkheimer, el mito de la ciencia consiste en construir a la naturaleza como un lugar despojado de lo incommensurable: un lugar medible, calculable, previsible. El pensamiento científico se basa en principios unificantes –negación de lo particular– como vías para vincularse con el mundo, para hacerlo inteligible y controlable:

El principio de inmanencia, la explicación de todo acontecer como repetición, que el iluminismo sostiene contra la fantasía mítica, es el principio mismo del mito. La árida sabiduría para la cual no hay nada nuevo bajo el sol, porque todas las cartas del absurdo juego han sido jugadas, todos los grandes pensamientos han sido ya pensados, los descubrimientos posibles se pueden construir *a priori*, y los hombres están condenados a la autoconservación por adaptación, esta árida sabiduría no hace más que reproducir la sabiduría fantástica que rechaza: la confirmación del destino, que renueva continuamente, mediante el talión, lo que ya había sido. Lo que podría ser de otra forma es nivelado. Tal es el veredicto que erige críticamente los confines de la experiencia posible!<sup>10</sup>

La universalización, estandarización, búsqueda de la generalización como modo de comprensión de la naturaleza y la vida social, y el determinismo historiográfico que trae consigo, lo que están negando es la capacidad creativa de los sujetos humanos para construir permanentemente modos diferentes de vivir en sociedad, de vincularse, de expresarse. Niegan también la propia incertidumbre en los fenómenos naturales y en los fenómenos sociales. La negación de la capacidad creativa de los hombres trae aparejada una negación de la acción política: no son los seres humanos los que crean su cultura y su sociedad, son leyes que los trascienden y a las que tienen que ajustarse. La naturalización del orden social y cultural debilita la consideración de las propias capacidades de los hombres para actuar sobre su vida, sobre su comunidad y para entender que la sociedad tal como puede verse en el presente es el resultado de una historia que es producto de acontecimientos imprevistos, sorpresivos y también del conflicto de fuerzas e intereses de grupos, conflictos que siguen ejerciéndose y cuyos desenlaces nunca son del todo previsibles ni controlables, pero que,

<sup>9</sup> Ibid, pág. 22

<sup>10</sup> Ibid, pág. 25



aunque parezca contradictorio, también pueden ser de algún modo orientados por la capacidad de actuar de los sujetos humanos.

La idea de modernidad está profundamente vinculada a esta idea de progreso, y de racionalidad entendida como control.

Más contemporáneamente, Michel de Certeau, en "La invención de lo cotidiano"<sup>11</sup> propone una crítica al proyecto moderno. Plantea que es propio de la modernidad considerar a la sociedad y al mundo como un texto que se escribe incesantemente. Así como el hombre usa el lenguaje para crear en una hoja en blanco un mundo, así también puede *escribir* la sociedad, construirla dentro de rigurosos límites, en función de un modelo controlable. A través de este orden artificial de lo escrito, volvemos legibles, únicas y transparentes, la opacidad, la ambigüedad y la pluralidad de "las voces del mundo" (la oralidad)

Lo *escriturario* es la lógica de aplicar una racionalidad y un orden a los cuerpos, la naturaleza y las cosas, para imponerles un solo sentido.

La voracidad moderna por controlarlo todo, por adecuarlo a la medida de la razón humana, se sintetiza en esta idea de construir el mundo como un texto claro y legible. Una especie de "cuadrícula" que permita, con un sólo golpe de vista, determinar el lugar que los hombres y la naturaleza ocupan dentro de un todo organizado. La aspiración al control total como garantía de supervivencia se manifiesta en un esfuerzo por establecer de una vez y para siempre una identidad a los sujetos humanos, tal que sea visible y previsible, unívoca, clara e inmóvil.

En esa hoja escrita el tiempo no transcurre, queda fijado, quieto, el transcurrir del tiempo es en sí mismo una amenaza. Al convertirse en objeto de control y planificación, el futuro se hace cada vez más inmediato, hasta que finalmente pierde su carácter de futuro y se vuelve un presente extendido, un presente mejorado. El presente se eterniza, se vuelve el lugar donde se ejerce el control, donde se pretende encadenar lo inaprensible y fugitivo del tiempo. Estaríamos en presencia de lo que Michel de Certeau llama "la mutación moderna del tiempo en espacio controlable"<sup>12</sup>

Al cancelarse como misterio, el futuro se cancela como posibilidad de otra cosa. La acción política pierde entonces sentido ¿para qué, si ya está previsto -reglamentado- lo que va a suceder?. El porvenir, invisible por naturaleza, se puede pre-ver, anticipar. El futuro -la lejanía, la distancia, el misterio-, es cada vez más visible, y está cada vez más cerca. La visibilidad anula la distancia: mirar se vuelve un recurso estratégico. Lo que queda es simplemente alcanzar lo más rápido posible el "objetivo" señalado por los instrumentos, por la "mira". El tiempo se vuelve visibilidad: cuanto más rápido vea lejos, mayor capacidad

<sup>11</sup> de Certeau, Michel, op.cit.

<sup>12</sup> *Ibid.*, pág. 98

tengo de anticiparlo. El futuro se hace visible y se vuelve inminente. No hay tiempo para la memoria, ni para la espera. La inminencia no permite la expectación abierta hacia lo porvenir. Nos estamos acercando al futuro a velocidades nunca antes logradas por el hombre: le estamos dando alcance, finalmente.

Las críticas a la modernidad, aunque parecen denunciar con profundidad y detalle cómo se crea y cómo funciona el mito del progreso, y cómo éste es un "artificio" humano, histórico —por lo tanto modificable—, sin embargo no pueden hacernos olvidar el hecho de que estas concepciones —que parecen haberse extendido en las sociedades contemporáneas—, imponen un modo de experiencia y promueven acciones concretas, efectivas, provocan la creación de objetos, leyes, normas de convivencia tangibles, que nos condicionan cotidianamente, generan puntos de vista sobre el mundo, los otros, la historia, que nos hacen actuar en consecuencia. El resultado es que el mundo parece estar efectivamente orientado a un fin, parece ser el resultado de unos sucesos particulares. Este sustento mítico de la identidad occidental y moderna nos empuja a vivir y ser cotidianamente de un modo tal que se compruebe su vigencia, su verdad: ahí están los medios masivos que cada día nos invitan a alincarnos para que ese futuro de alto confort tecnológico nos llegue más rápido (se sabe que hay sociedades más "adelantadas" que las latinoamericanas, esas están llegando más rápido, hay que apurarse). La pregunta entonces es si es posible tener otra experiencia del futuro, del pasado, de la historia que no sea ésta que impone el mito de la historia acumulativa con una finalidad establecida, del futuro ya previsto, del "desarrollo" y del progreso. ¿Es solamente un problema de cómo interpretar los datos de la experiencia inmediata, o son los hechos empíricos los que nos imponen un modo de entenderlos?. En segundo lugar: ¿hasta qué punto está extendida esta manera de experimentar el tiempo y la historia?, ¿es realmente global, planetaria?

Michel de Certeau también plantea que existen prácticas cotidianas que cada día recrean otro modo de vivir, diferente a lo que el discurso dominante propone. Estas prácticas, según el autor, devuelven a la experiencia cotidiana su arraigo en la historia y permiten, aunque de un modo indirecto, que los grupos sociales recuperen su derecho a dar otro sentido a su vida cotidiana y a su acción política. Según el autor, habría una corriente paralela de estrategias que diariamente entran en juego y permiten esta especie de transgresiones pequeñas pero permanentes, de las que parece hablar el autor, que se escapan del orden impuesto por la *sociedad escrituraria*. Sin embargo, no estamos muy seguros de que sea posible hablar de transgresiones efectivas al sistema impuesto —o si no son apenas formas de sobrevivencia—, ni tampoco de en qué medida estas prácticas o artes de hacer y de decir permitan realmente construir otras opciones u otros proyectos sociales en los grupos que están fuera del orden escriturario.

#### 4. El futuro visualizado y la utopía que lo acompaña

Uno de los rasgos que se critica del proyecto moderno es que se ofrece como vía única de civilización, que unifica la historia, que marca un rumbo único para el presente y que se asume como ley natural. Sobre todo porque se toma como modelo universal un modo de ver el desarrollo de la historia primordialmente Europea. Este proyecto moderno estaría basado en la idea de progreso, entendido como el progreso de la humanidad como especie. Se trata de una idea evolucionista, que proyecta sobre las sociedades y la historia humanas, categorías utilizadas para analizar a la naturaleza, sobre todo un tipo de historia natural. La racionalidad se identifica con progreso, y como progreso de la especie, en ese sentido no puede ser sino unificador: todas las sociedades tarde o temprano atravesarán las etapas de un desarrollo natural, cuyo fin es el establecimiento de una civilización mundial única. No hay lugar para otras opciones que no sean las que marcan las sociedades "más desarrolladas", es decir aquellas que muestran el camino de lo que debe ser la civilización humana: convivencia armónica y pacífica, basada en el disfrute del confort y la seguridad otorgados por los avances tecnológicos que permiten controlar las fuerzas de la naturaleza y profundizar los vínculos y comunicaciones entre los individuos.

La idea de una teleología de la historia es intrínsecamente utópica: en el horizonte, hay un objetivo a alcanzar, una meta que involucra la satisfacción adecuada de alguna necesidad que aún se vive como existente. Cuando se acceda a esta meta, efectivamente, la historia llegaría a su fin: aquellas necesidades estarían satisfechas. La idea moderna del progreso, supone una utopía —un destino— esperando como meta al final del recorrido. Además, como se supone que la humanidad como *especie* estaría orientada hacia esa meta, incluye dentro de esta utopía a todas las sociedades, no sólo a las occidentales. Es el planeta completo el que está comprometido en este recorrido utópico. No se llegará a la meta sino cuando se haya alcanzado una civilización mundial única, sin la amenaza de guerra entre países o razas o grupos, que garantizaría un buen vivir basado en la intercomunicación total de todos los individuos y en el acceso de cada uno a los beneficios del desarrollo tecnológico y científico, que aportaría los instrumentos para asegurarse el sustento, la salud, y la convivencia armónica. La expresión política de esta utopía sería, tal como se enuncia ahora en los discursos más optimistas, la democracia, y el garante y motor de esta convivencia armónica y democrática sería el mercado. La aspiración al bienestar planetario en el que se involucra a la humanidad en su totalidad (con todas sus variaciones de color y de raza), se sustenta, aunque suene paradójico, en la consagración del individuo y el respeto a las libertades

individuales como parámetro moral con el cual medir todas las acciones sociales. Si las libertades y derechos de cada uno de los individuos están garantizados, entonces alcanzaríamos esa sociedad pacífica y próspera. Frente al temor al totalitarismo, se propone la democracia y el respeto al voto de cada ciudadano. Frente al temor al caos y la opresión de una minoría sobre las mayorías, se propone a la límpida lógica del mercado. Un mundo de consumidores satisfechos, con infinidad de productos disponibles para satisfacer necesidades y placeres, por sí mismo haría inviable cualquier desviación totalitaria del manejo del poder político. Esta es, en rasgos generales, la utopía actual de una sociedad globalizada.

Esta utopía es muy particular: no se reconoce su carácter utópico, pero está sumamente extendida. El modo de experimentar el futuro del que hablábamos más arriba es al mismo tiempo una consecuencia y un alimento de esta utopía disimulada. El éxito de esta utopía no es que se haya vuelto realidad, sino que se haya impuesto como única utopía posible.

Y sin embargo, y esto queremos también subrayar, sigue siendo una utopía. Es decir: "lo vivido por nadie, lo que invierte la experiencia vivida, la negación misma de lo vivido"<sup>13</sup>. Y en ese sentido se emparenta con el mito: son formas narrativas que están en la memoria, no como experiencia sino como creencia. La utopía de la sociedad planetaria está indudablemente sustentada en el mito del progreso moral y material de la especie humana, pero, como toda utopía, le agrega el impulso del deseo y de la fantasía. Y allí es cuando la planificación, el control, la programación, empiezan zozobrar. La utopía es lo contrario a la planificación y se opone por principio a la verificación a través de "lo que puede ser visto". Es la imaginación de lo imposible, de lo que no se puede corroborar, pero que posee la fuerza para incitar a la acción orientada a la construcción de un futuro con determinadas características.

Aún las utopías que se aparecen como lo posibles, no pueden prescindir de contenidos fantásticos. La utopía de la sociedad global armónica basada en la regulación del mercado es una de las formas que puede asumir la utopía planetaria, pero no la única. Y hasta es posible que su propia publicidad traiga "efectos no deseados" –o deseados por otros: imaginaciones utópicas que cuestionen el corazón mismo de la utopía del mercado global.

Las películas de ciencia ficción que vamos a analizar, refieren su anécdota al futuro más o menos cercano, como en el caso de *Blade Runner* (año 2019, se estrena en 1980) o en un espacio-tiempo presente pero ambiguo, que remite al futuro o que en todo caso, no puede ser el pasado, tal es la situación que propone *El final de la violencia*; por eso mismo, no puede sino considerárselas en este contexto moderno que acabamos de esbozar. Y también,

<sup>13</sup> Mier, Raymundo: "Consideraciones sobre la utopía" en *Casa del tiempo* 76, marzo-abril, 1988, p. 45.

y esa es nuestra propuesta para su interpretación, creemos que estas películas pueden ser consideradas expresiones de críticas a la utopía impuesta como única y manifestaciones de utopías contemporáneas. Antes de realizar su análisis, vamos a detenernos en una reflexión sobre las utopías.

## CAPÍTULO II: Las utopías

### I. Concepto de utopía

#### 1.1. Descripción de sociedades deseables.

*Mientras tanto, y aunque no puedo dar mi asentimiento a todo lo que dijo Rafael, hombre eruditísimo y gran conocedor de las cosas humanas, he de confesar fácilmente que hay en la República de Utopía muchas cosas que quisiera ver en nuestras ciudades. Es algo que más que esperar, deseo.<sup>14</sup>*

*Tal vez, el cultivar sabiamente el viejo arte de desear como antidoto contra la saturación actual de la pseudociencia sea una de las necesidades morales más importantes de nuestros días. Pero esto es más un deseo utópico que una esperanza bien fundada.<sup>15</sup>*

En este trabajo, vamos a considerar como narración utópica a toda descripción de una sociedad o comunidad considerada deseable. Estas descripciones pueden aparecer en textos literarios que deliberadamente se presentan como narraciones de una utopía, o también en otros textos en los que la descripción de la sociedad ideal no parece ser su asunto principal. En este sentido, retomamos la definición más convencional de utopía: “Se llama (desde Tomás Moro que acuñó la palabra) “utopía” a toda descripción de una sociedad que se supone perfecta en todos los sentidos. La sociedad misma descrita es calificada de “utopía”. Se llama “utópico” a todo ideal —especialmente a todo ideal de sociedad humana— que se supone máximamente deseable, pero que muchas veces se considera inalcanzable”<sup>16</sup>. Entendemos por “perfecta” a una sociedad deseable o ideal, es decir, inexistente, cuya perfección estaría basada en que ofrece la posibilidad de satisfacer los deseos que el que la imagina y la escribe considera son los más importantes para él y los virtuales habitantes de esa sociedad. Integramos en este concepto, desde la Utopía de Tomás Moro, hasta las referencias más o menos detalladas a algún tipo de sociedad ideal, (no real, imposible) presentes en proyectos políticos, económicos y sociales y en otros textos literarios o de los medios masivos, específicamente, textos cinematográficos. Abrimos

<sup>14</sup>Párrafo final de la *Utopía* de Tomás Moro. Grupo Editorial Toño, México, 2000. Pág. 188

<sup>15</sup>Párrafo final del último tomo de *El pensamiento utópico en el mundo occidental*, op. cit. Pág. 382

<sup>16</sup>Ferrater Mora, J.: *Diccionario de filosofía* Editorial Ariel, Barcelona, 1994

deliberadamente el campo de sentido que puede incorporarse dentro del término Utopía, porque nos parece sustancial para destacar el carácter político de las utopías, como lo veremos más adelante. En todo caso, el primer requisito será el de que tomaremos en cuenta textos que narran sociedades ideales.

Pero hay otro requisito fundamental para definir la utopía: se trata de visiones *laicas*, es decir, producto del ejercicio consciente de la imaginación y la razón humanas, que le dan forma a un modo de vivir comunitario sustentado en regímenes normativos creados por los hombres, sin la intervención de la divinidad. Es decir, no son ni paraísos ni arcadias, dados por dios o por la naturaleza mítica.

En la bibliografía consultada, los autores suelen ser muy cuidadosos en dejar claro cuáles textos pueden ser clasificados como utopías y cuáles no. Por ejemplo, F. E. y F. P. Manuel, en su extenso ensayo sobre lo que ellos llaman el "pensamiento utópico"<sup>17</sup> en el mundo occidental, hablan incluso de la existencia de una "propensión utópica" en los seres humanos.<sup>18</sup> También se refieren a una especie de presencia permanente de las utopías en la experiencia subjetiva de los individuos, que producirían imágenes utópicas como respuesta a las insatisfacciones de su vida cotidiana:

La longevidad histórica de ciertos temas míticos en el ámbito de la utopía, que evocan asociaciones remotas y sólidamente afincadas en la conciencia de Occidente, puede ayudarnos a entender mejor la fascinación que no han dejado nunca de ejercer las utopías sobre el espíritu de los hombres. Todo individuo nacido dentro de una determinada cultura ha incorporado toda una serie de fantasías utópicas, por lo mismo que interioriza las prohibiciones que se le hacen en su más temprana edad.<sup>19</sup>

Al mismo tiempo aclaran que es necesario distinguir entre los rasgos utópicos que podrían identificarse en el pensamiento popular, expresado de diversas maneras —y que se pueden reconocer hasta en canciones o en poesías—, de "la utopía escrita expresamente con el propósito de instruir a los hombres y persuadirlos a que emprendan un determinado tipo de acción"<sup>20</sup>. Este carácter pedagógico que los autores enfatizan como propio de la utopía creemos que es, efectivamente, uno de sus aspectos sustanciales: en toda descripción de una utopía hay una intención de provocar e incitar algún tipo de acción de los individuos lectores con respecto a su comportamiento político, moral y social en su sociedad "real". De

<sup>17</sup> Manuel, F.E. y Manuel, F.P., op. cit.

<sup>18</sup>"La utopía adquiere significaciones plurales en el curso de nuestro estudio, en el que presuponemos la existencia de una propensión utópica en el hombre, al igual que William James daba por sentada, en sus famosas conferencias, una "propensión religiosa" a la vez que se negaba a suministrar una definición escueta de la religión (...) La propensión utópica no se halla distribuida entre los hombres de las diversas épocas de manera más equitativa de lo que ocurre con la propensión religiosa, toda vez que es más que dudoso que haya existido alguien totalmente desprovisto de la misma". Ibid, pág. 18 y ss.

<sup>19</sup>Ibid., pág. 30 y ss.

<sup>20</sup>Ibid, pág. 24



alli su carácter pedagógico, que puede observarse en las argumentaciones con las que sustentan las conductas e instituciones ideales que describen. Pero, a diferencia de estos autores, creemos que se pueden encontrar descripciones de sociedades utópicas, con el contenido pedagógico en ello implica, en textos que no aparecen como típicos de las narraciones utópicas.

## 1.2. Lo deseable de las sociedades utópicas: el sujeto humano ideal

Las narraciones utópicas se valen para sus argumentaciones, de referencias permanentes a aspectos de las sociedades contemporáneas de sus autores. Es decir, la narración utópica, por más que describa sociedades ideales inexistentes, siempre parte de algunos aspectos de la sociedad contemporánea del autor, y los elevan a la condición de ideal y deseables para instaurarse como una figura universal de todos los hombres, porque supone que habrían de satisfacer sus necesidades más importantes. Esta figura del universalismo parece ser uno de los rasgos más evidentes de las utopías.

Proponer un modelo de sociedad ideal válido para todos los hombres, supone la adopción de una idea particular de sujeto humano, sujetos que serían plenos o felices a partir de la satisfacción de esas necesidades que la sociedad ideal contempla. En algunos casos, se prioriza la idea de que los seres humanos necesitan un régimen moral estricto que tome como base las normatividades de la religión cristiana (Moro); en otros casos se prioriza la idea de que tal sociedad ideal sería el resultado de la organización deliberada de la satisfacción de la sensualidad y la libertad sexual (Fourier); o en la satisfacción de hipotéticas necesidades de consumo, confort, apropiación de bienes, como la utopía del mercado como rector de una sociedad armoniosa.

## 1.3 Tipos de utopías

Ahora bien, nosotros creemos que el modo de argumentar y de otorgar verosimilitud a las propuestas puede variar de una utopía a otra, tanto que, en algunos casos, hasta se puede adoptar el recurso de disfrazar la propia condición utópica de la sociedad descrita, y de presentarse como "verdad", como la meta históricamente posible para un grupo social o para la humanidad en general. Es decir, esa sociedad o esos aspectos de la sociedad que proponen, aparecen como el panorama más sensato, racional, adecuado y sobre todo "posible", al que pueden aspirar los hombres o el grupo de hombres al que se dirigen. Esta



es una de las razones por las que en este trabajo vamos a entender por utopía cualquier descripción de sociedad ideal, aun aquellas que aparezcan como “posibles”, y “practicables”.

En este sentido, hacemos ahora una primera clasificación general, en la que distinguimos dos tipos de utopías, según el modo en que han sido formuladas: como ficción deliberada y como proyecto.

### 1.3.1 Las utopías como ficciones

Se trata de las clásicas narraciones utópicas en las que se cuenta que un testigo privilegiado, después de haber viajado allende los mares o cruzando lejanas montañas, a través de espacio o conducidos por máquinas que cruzan el tiempo, se encuentra con una sociedad notablemente mejor que la que dejó en su país, o en el planeta tierra, o en su época, y la describe. En este tipo de narración el carácter utópico de la sociedad descrita es absolutamente claro, aun cuando en algunos casos se haya propuesto hasta un lugar en el mapa para esa sociedad perfecta, o aun cuando las propias características del discurso enfaticen la posibilidad de la existencia de esa sociedad. Es el caso de las utopías de Moro, Campanella, la Utopía Moderna de H.G. Wells, entre otros. En todos los casos, el viajero afortunado nos describe sociedades perfectas o deseables, desde su punto de vista —el punto de vista del extranjero—, valiéndose de permanentes comparaciones con su espacio-tiempo de origen. El carácter de ficción nunca deja de estar presente en el relato, sin embargo, el tipo de discurso que la sustenta responde a una clara inquietud argumentativa, en la que la sociedad ideal que se propone busca ser fundamentada dentro de los criterios morales y políticos de la época del autor, es decir, se expone en la descripción de la sociedad ideal el resultado o la consecuencia de haber aplicado determinados principios morales, políticos, o formas de organización económicas que el autor considera deseables para la mejor organización de las sociedades humanas.

En este sentido, queremos destacar que las utopías que aquí llamamos ficcionales discuten o proponen efectivamente proyectos de sociedad o de formas de organización social, fuera de los marcos institucionales en los que esta discusión habitualmente tiene o debería tener lugar: la academia, los recintos políticos y gubernamentales. Las narraciones utópicas, entonces, pueden ser vistas también como modos de reflexionar sobre las condiciones políticas, morales, de convivencia, con una aspiración de generalización y de profundidad, utilizando un discurso diferente al establecido para esos mismos fines. Este punto es destacado por Lens Tuero y Campos Daroca cuando analizan las convenciones literarias que

serven de formas de enunciación de la sociedad ideal. Refiriéndose a la utopía de Tomás Moro, observan que

“sólo en última instancia se acerca la *Utopía* a lo que hoy podríamos considerar un “tratado político”. Lo más propiamente “utópico” no aparece desnudo (...), sino inserto en un marco complejo que tiene, entre otras cosas, la función de destacarlo, de señalar su carácter peculiar y extraño, su idiosincrasia modelica e ideal y su difícil relación con la realidad actual. Desde el más sencillo de la narración de viajes, hasta el más complejo del diálogo o la presentación crítica, la literatura utópica es inseparable de un marco, que en el caso de la obra de Moro se multiplica *en abíme*. Este marco literario no es un mero decorado, sino la expresión del nuevo lugar en el que los asuntos de la vida social se deben debatir, que no es el seno de una institución autorizada, sino de determinados momentos de esa misma vida social en los que se permite la mirada relativamente distanciada y exenta.”<sup>21</sup>

### 1.3.2 Las utopías como proyectos

El otro modo de formular la utopía, que aquí denominamos “proyecto” es más difícil de caracterizar como utópico. Se diferencia con el anterior porque no se plantea como ficción, ni como utopía. Por el contrario, aparece como parte de un programa social, político y económico, y por lo tanto se ofrece como realizable. Nos referimos a utopías como las de Saint-Simon, de Fourier, también algunos autores incorporan a las visiones de sociedades ideales inspiradas en el pensamiento marxista, y a los proyectos de comunas hippies, entre otros. Consideramos aquí utopías a las descripciones de sociedades ideales que se ofrecen como el destino al que se arribará si se cumple el programa de acciones propuesto. En ellas se plantean comunidades humanas en las que reina la paz y la armonía, en las que todos los sujetos satisfacen sus múltiples necesidades de manera óptima y armónica, en las que no hay jerarquizaciones dolorosas y violentas entre los individuos, en las que no existe la explotación del hombre por el hombre, o en las que cada individuo encuentra la libertad y el modo de satisfacer sus deseos sin perjudicar al otro, entre otras promesas, según sea el tipo presupuesto que la sustente y el tipo de valores que considere prioritarios para la mejor convivencia entre los hombres. Nosotros incorporamos además –a partir de las reflexiones que hace Armand Mattelart<sup>22</sup>–, a la utopía de la sociedad mundial o global regida por el mercado, en la cual se describe una sociedad ubicada en un espacio-tiempo futuro, que asegura la armonía social a través del triunfo de la democracia liberal como forma de gobierno, sustentada por un lado, en la delegación en manos del mercado y sus leyes, de la

<sup>21</sup> Lens Tuero, J. Y Campos Daroca, J.: *Utopías del mundo antiguo. Antología de textos*. Alianza Editorial, Madrid, 2000. Pág. 23

<sup>22</sup> Mattelart, Armand: *Historia de la utopía planetaria. De la ciudad profética a la sociedad global*. Paidós, Barcelona, 2000

satisfacción equitativa y libre de todas las necesidades y deseos de cada uno de los individuos de esta sociedad mundial, y por el otro, del desarrollo creciente de diversos modos de comunicación que aseguren el también libre flujo de mercancías, ideas, opiniones e informaciones. Este tipo de utopías programáticas no sólo no se plantean como utópicas sino que niegan su carácter utópico. Aquí conviene hacer una aclaración: en este trabajo no le estamos dando al término "utópico" ninguna connotación negativa ni descalificadora, en el sentido de "elucubraciones sin sustento o producto de desvarios inconsistentes". Al contrario, estamos tratando de reconocer en las utopías su carácter de manifestación de la capacidad creativa de los seres humanos. En todo caso, podemos adherir a alguna formulación utópica y disentir de otra, pero lo que queremos destacar es fundamentalmente la presencia de la utopía en estos proyectos. ¿Cómo reconocemos la utopía en estos proyectos? Por un lado, como ya lo dijimos, la reconocemos en la medida en que ofrecen algún tipo de descripción de sociedad ideal, es decir, inexistente. Pero como estos proyectos, precisamente por su condición de tales, proponen estas visiones no como existentes en el momento de la propuesta sino como meta, objetivo a lograr, es difícil anticiparse y decidir si son o no utópicas. Ante esta situación, habría dos modos de advertir su condición utópica. Uno de ellos, es el testimonio de su fracaso: su no cumplimiento histórico, ya sea porque finalmente se reconoce que hay una imposibilidad "ontológica" en él —como la "sociedad sin clases", o un mundo "sin historia", y otro no-cumplimiento que se trata de explicar como una falla fortuita, un accidente del proceso civilizatorio: por alguna circunstancia no se pudo cumplir, pero no se supone una debilidad intrínseca del proyecto mismo. El otro modo, es ejercitar un tipo de una mirada que pueda poner de relieve su carácter utópico. Este punto es sumamente delicado. Por ahora nos aventuramos a sostener que esta mirada debería estar orientada por un criterio discursivo: hay tal vez un modo de narrar que es propio de la utopía y que atraviesa los diferentes contenidos y los diferentes tipos de utopía. Es decir, todo discurso que plantee una visión de uno o varios aspectos de una sociedad hipotética pero deseable, declaradamente no real o por lo menos todavía desconocida para los lectores —ya sea porque está en un lejano lugar o porque está puesta en el futuro—, cuya característica fundamental sea el hecho de que es calificada como perfecta o extremadamente mejor que la contemporánea al que relata, porque los sujetos que la habitan no sufren necesidades de ningún tipo, y sus deseos están controlados, es una narración utópica. Para hacer inteligible esta sociedad, el discurso necesariamente apela a comparaciones con la sociedad contemporánea, a la que recurre en búsqueda de ejemplos. Y, además, fundamenta de algún modo las razones por las que esa sociedad ideal es deseable: explica, enseña, trata de convencer acerca de la bondad de la sociedad deseable.

Aunque esta narración utópica aparezca dentro de un discurso mayor que la integre, que la niegue como tal y la coloque como punto de llegada si se cumplen determinadas acciones en el mundo real, es decir, como resultado de la aplicación de un programa, aun así no pierde su carácter utópico. Ni tampoco lo pierde si, como en el caso de la utopía global del capitalismo contemporáneo, se presenta como parte de un desarrollo "natural" de la especie humana, de tal modo que ni siquiera parece necesitar de algún tipo de lucha o de confluencia de acciones por parte de los sujetos contemporáneos.

Lo que se hace evidente —y eso es lo que queremos destacar— es que la utopía formulada como parte de un proyecto político, social o económico, ha tenido y sigue teniendo un enorme poder de incitar a la acción colectiva y de orientar interpretaciones acerca de lo que se considera el mundo contemporáneo y la historia de las sociedades o de la civilización humana.

Es por eso que no adherimos totalmente a lo que proponen los autores de *El pensamiento utópico en el mundo occidental*<sup>23</sup>, quienes dejan fuera de las utopías —o, como ellos proponen, del *pensamiento utópico*—, a los textos que no incorporan en sus sociedades ideales, audaces propuestas transgresoras o cambios sustanciales con respecto a su sociedad contemporánea o real:

La utopía debería excluir, creemos, simples proyecciones futuristas de series existentes, así como predicciones a corto plazo demasiado ancladas en el presente. (...) Las fáciles extrapolaciones de una futurología científica que sólo se interesan por el mañana, o por el año 2000, a más de pretender por lo mismo resolver los problemas del día, son de un orden distinto al salto a un nuevo estado de cosas en que los valores contemporáneos resultan, al menos en un área —el de la crítica utópica—, totalmente transformados o trastocados.<sup>24</sup>

Los autores se refieren por ejemplo a la Utopía de Tomás Moro, quien, frente a la avaricia y la corrupción que observaba en la sociedad cristiana de su tiempo, proponía que en Utopía el oro serviría para hacer orinales y las joyas se volverían juguetes para niños. Sin embargo, creemos que considerar como utopía solamente aquellos escritos sobre sociedades ideales en los que "los valores contemporáneos resulten totalmente transformados o trastocados", exige, en primer lugar, un reconocimiento certero —y una toma de posición—, acerca de cuáles serían esos valores contemporáneos que deben ser cuestionados para que el texto utópico sea verdaderamente crítico, y en segundo lugar, puede llevar a no reconocer el carácter utópico de formulaciones que aparecen como perfectamente coherentes con "los valores contemporáneos", y que sin embargo plantean visiones de sociedades ideales, incluso a partir del triunfo de estos valores. Es decir, no siempre ni necesariamente, la

<sup>23</sup>Manuel, F.E. y Manuel, F.P.: op. cit.

<sup>24</sup> Ibid, pág. 22 y ss.

narración utópica es crítica de su contemporaneidad. Si tomamos al pie de la letra la propuesta de estos autores, podría llegarse al error de considerar a estas propuestas utópicas no-transgresoras como *predicciones*, más ancladas con “la verdad” o “lo real” o “lo posible”. Y allí está la trampa: se pierde la distancia necesaria para abordarlos en lo que tienen de proyecto político, es decir, de creaciones humanas históricas. Lo importante, insistimos, es reconocer precisamente que, aun cuando algunas de estas descripciones de sociedades deseables aparezcan como el punto culminante de una argumentación que se plantee como proyección razonada y científica de un desarrollo previsible, o cuando aparezcan como visualizaciones sensatas de lo único posible, no dejan de ser utopías, es decir, expresión de sociedades deseables, pero imposibles. Por último, consideramos que, en la medida en que son sociedades deseables, por eso mismo son imposibles: no hay ni podrá existir una sociedad deseable, entre otras cosas porque los deseos y las fantasías de cada sujeto son particulares, y difícilmente pueda existir una sociedad que sea de tal modo que integre armónicamente los diversos deseos de todos sus individuos.

Un ejemplo recurrente en los relatos de ciencia ficción pero también en los artículos de divulgación científica, en los ensayos sobre el rumbo que está tomando este mundo y en los diseños de proyectos de investigación de alta tecnología, es el de la utopía de los cyborgs o de un mundo cyborg, en la que se considera que gracias al desarrollo tecnológico, los seres humanos no sólo serán cuerpos y organismos cada vez más perfectos a través de la incorporación de prótesis de todo tipo, sino que formarán parte de un todo integrado e intercomunicado, el mundo, que pasaría a ser un organismo superior, capaz de garantizar la felicidad de los individuos con lo conforman. Aunque el carácter utópico del planteamiento en los ensayos, no suele estar tan claro, se puede reconocer en ellos una resonancia utópica. Por ejemplo, Naïef Yehya, al reseñar el principio en el que se sustenta una serie de experimentos que un científico realiza sobre su propio cuerpo, explica: “establece el precedente del hombre como parte de un megacyborg que consiste en un complejo de hombres, computadoras, edificios y máquinas diversas interconectados y en sincronía”<sup>22</sup>. Timidamente, la idea de este mega organismo *en sincronía*, es una expresión de una visión de sociedad utópica. El mismo autor cita además, a una ensayista que desde el feminismo analiza el mismo tema:

Desde una perspectiva, el mundo cyborg es la imposición final de una red de control en el planeta, es la abstracción final que representa el apocalipsis de la Guerra de las Galaxias (...), es la apropiación final del cuerpo femenino en la orgía bélica masculinista. Desde otra perspectiva, el mundo cyborg puede estar formado por realidades sociales y corporales, en las que la gente no tenga miedo de

<sup>22</sup>Yehya, Naïef: *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Paidós, México, 2001. Pág. 55

reconocer sus vínculos de parentesco con los animales y las máquinas, donde no tenga miedo de las identidades permanentemente parciales y los puntos de vista contradictorios.<sup>26</sup>

Lo interesante en esta cita es que está presente como parte de la argumentación, la antiutopía y la utopía del mundo cyborg, diferenciadas por el tipo de mirada que se haga sobre él. La visión utópica parece ser la que la autora adopta.

#### 1. 4. Las distopías o la utopía realizada

Dentro de las utopías que se plantean como ficción deliberada, hay un tipo de textos, las llamadas distopías o antiutopías, que queremos destacar, porque nos parecen especialmente sugestivos para analizar lo que se ha llamado la "crisis de las utopías" en el pensamiento contemporáneo. Nosotros creemos que son en realidad expresiones de desencanto ante la imposición de un tipo particular de utopía, como universalmente válida y como única posible, al mismo tiempo que pueden leerse como llamados de atención acerca de la necesidad imperiosa de utopías nuevas.

Si la utopía de la sociedad perfecta propone qué valores y qué modos de organización debería darse una sociedad para que sea perfecta, o lo más perfecta posible, las distopías o antiutopías lo que hacen es describir una sociedad en la que tales normas y valores considerados ideales efectivamente triunfan, y el resultado es un tipo de felicidad que se muestra inadmisibile, un bienestar por el que se ha pagado un precio intolerable. Tal como lo anuncia desde el título, *El Mundo Feliz*, de Huxley, es efectivamente un mundo feliz: sus habitantes no pueden quejarse de no tener satisfechos sus necesidades de alimento y vestido, ni tampoco sufren el acoso de la guerra. Pero para ello han tenido que resignarse a asumir una identidad degradada, casi sub-humana. Lo que denuncian las antiutopías no es la impracticabilidad de las utopías sino el hecho de que aún si fueran practicables, no sólo no serían deseables, sino que conllevan en sí mismas, incluíblemente, un desenlace trágico. Por ejemplo, en *El mundo Feliz*, la satisfacción de todas las necesidades primarias lleva a un mundo inadmisibile porque algunos de los rasgos humanos por excelencia, la libertad, la razón, el goce estético, erótico, etc., han sido suprimidos o vueltos privilegios de una pequeña casta. Algo similar sucede en 1984 y, en el cine de la industria, en *Gattaca*. Las distopías invitan a desconfiar de las sociedades perfectas, revelan la imposibilidad de una definición universal de felicidad como la extinción de los conflictos. Ponen en duda la ilusión

<sup>26</sup>Haraway, Donna J.: *Simians, Cyborgs and Women. The reinvention of nature*. Routledge, Nueva York, 1991, pág. 154. Citado por Naïef Yeha, op.cit., pág. 72



de construir una sociedad que busca suprimir o controlar los deseos y las pasiones de los seres humanos. Ponen en duda también la idea de que "el problema" de las sociedades humanas sea la escasez de elementos para satisfacer las necesidades. Lo que las distopías cuestionan, de ese modo, es la imposibilidad de definir las necesidades sociales, y con ellas, los sujetos sociales de un modo simplista y que considere solo un aspecto del sujeto, y que a partir de esa definición acerca de lo que es y lo que necesita ese hipotético ser humano, se imagine un destino en el cual todos serán felices para siempre.

Si bien desde que Moro escribió su *Utopía* se pueden encontrar textos que ironizaban la utopía y se burlaban de ella, no es sino hasta la segunda mitad del siglo XIX cuando aparecen las distopías tal como ahora las estamos describiendo, y la mayoría de estas distopías ubican su sociedad ideal no en otro espacio sino en otro tiempo: el futuro. El desarrollo de las distopías puede estar vinculado, por un lado, con un desencanto frente a las promesas del progreso, y con una observación de las miserias que el desarrollo industrial y tecnológico parecían traer inevitablemente consigo. Al mismo tiempo, la literatura utópica se ve profundamente influenciada por la teoría de la evolución de Darwin y sus audaces aplicaciones al análisis de las sociedades y de la historia humana. Según F.E. y F.P. Manuel, el impacto del pensamiento evolucionista produjo cambios sustanciales en la narrativa utópica, provocando sobre todo visiones sombrías de sociedades futuras. Para estos autores, desde entonces y hasta la actualidad, al mismo tiempo que se empobrecieron las miradas utópicas, en número y en contenido, proliferaron las distopías y también las novelas futuristas que desplegaban aterradoras visiones de seres humanos que habían "degenerado" en fases sucesivas de su evolución. Además, esta idea de la evolución biológica se extiende al desarrollo tecnológico y se hacen más frecuentes las novelas que exploran hipotéticos desarrollos de la ciencia y la tecnología que se escapan del control humano, o en menor medida, que permiten el desarrollo de sociedades utópicas. Según estos autores, el darwinismo del S XIX marca el inicio de lo que ellos denominan "El crepúsculo de las utopías"<sup>27</sup>.

Por otro lado, agregamos, la experiencia de los regímenes totalitarios alemanes, italianos y soviéticos, profundizaron más aún este desencanto ante los proyectos colectivos, porque todas ellas tienen como sustrato un planteamiento utópico: el fascismo, el estalinismo, el nazismo, surgen de una peculiar "utopía" instaurada como proyecto político de una sociedad realizable. También el fracaso del "proyecto" *hippie* muestra otra cara, trágica, de la instauración de un proyecto realizable de utopía<sup>28</sup>.

<sup>27</sup>Manuel, F. E. y Manuel, F.P., op. cit., Tomo III: *La utopía revolucionaria y el crepúsculo de las utopías (siglos XIX y XX)*, pág. 305

<sup>28</sup>En el cine, una crítica a la utopía de inspiración *hippie*, se desarrolla en la película "La playa" (1996). En ella vemos a un grupo de jóvenes que se instalan en una solitaria isla del pacífico, cerca de la polinesia, a

Sin embargo, creemos que el desarrollo de las distopías también puede responder a un desgaste de la utopía como género discursivo, una búsqueda de nuevos modos de describir sociedades ideales y también una búsqueda de nuevas utopías, basadas en nuevos modos de considerar al sujeto humano. Narraciones distópicas como *Un mundo feliz*, 1984, o más contemporáneamente y en el cine, *Gattaca* y *Matrix*, a lo que parecen oponerse es a la idea del control que está en la base de la mayoría de los proyectos utópicos, es decir, sociedades de seres humanos a los que se les impone un modo de ser feliz, a través de un estado policiaco, o a través de la lógica de la eficacia y eficiencia mercantil, en ambos casos apoyados por un desarrollo notable de la tecnología de y su uso como fin en sí mismo. Frente a las propuestas de sociedades consideradas perfectas en la medida en que se alcanza un orden generalizado y un control racional de la satisfacción de las necesidades, la distopía responde con una mirada que permite ver el espanto de la exacerbación del control, aun entre ese hipotético conjunto de seres humanos bien alimentados y bien portados. Las distopías incitan a preguntarse si la idea de control no es inherente a cualquier idea de sociedad utópica. El control implica siempre la imposición de una idea de sujeto humano que se impone como única, un tipo de sociedad como universalmente buena para todos, o su otra variedad, la imposición de que solo hay una sociedad *posible* para todos. Las narraciones distópicas pueden ser leídas precisamente como un modo de responder a estas aspiraciones universalistas.

La paradoja de las utopías se pone de manifiesto de manera cruda en las narraciones distópicas: la utopía puede ser un horizonte deseable y al mismo tiempo temible. Los autores de "El pensamiento utópico en el mundo occidental", tienen un marcado rechazo hacia las distopías, pues las consideran expresiones de un pensamiento oscuro y sustancialmente conservador. Sostienen que las distopías son expresiones de la decadencia de una tradición imaginativa y propositiva en el mundo occidental, que se reflejaba en las diversas expresiones utópicas; las distopías parecen ser la voz de los que no quieren que nada cambie, que enarbolan un pesimismo paralizante. Pero creemos que pueden ser vistas de otro modo: a lo que se oponen las distopías no es a la expresión utópica por sí misma, sino a la extensión generalizada de un tipo particular de utopía, vinculada a la idea de progreso, sustentado en una lógica económica, que no sólo se manifiesta en narraciones utópicas sino en proyectos políticos y económicos, que toman algunos aspectos de las sociedades contemporáneas y los vuelven ideales universales, a través de la propuesta de una racionalidad del control de los sujetos.

---

vivir en comunidad, optando por un aislamiento deliberado del mundo de la corrupta civilización, hasta que la comunidad se destruye a sí misma en un proceso de degradación inevitable de los vínculos y de exacerbación del control para evitar la tentación del mundo de afuera.



La "decadencia de las utopías", hablaría, en realidad, de la inconformidad con la imposición de un tipo de sociedad que se presenta como único destino, y de una concepción de ser humano aceptado como único y universalmente válido. En todo caso, lo que se puede leer en las distopías son, en realidad, preguntas: ¿cómo imaginar nuevas visiones de sociedades ideales, que vayan más allá de lo que se nos impone como única sociedad posible? ¿qué idea de sujeto humano está detrás de estas utopías? ¿cómo construir nuevas utopías que supongan nuevos modos de definimos como humanos y que nos inciten a actuar sobre la realidad? ¿es posible imaginar modos de vivir diferentes al que observamos en el presente y como horizonte de futuro? ¿es posible mirarnos como seres humanos de otra manera diferente a la que se nos impone? ¿Cómo imaginar lo imposible? Hugo Zemelman, refiriéndose a la necesidad de incorporar la utopía en el pensamiento de las ciencias sociales contemporáneas, como modo de luchar contra la falta de visiones alternativas, especialmente en Latinoamérica, sostiene que "la utopía, antes que nada es *la tensión del presente*"<sup>29</sup>, y agrega:

Lo imposible, ha dicho Ibsen, es lo que más atrae. Max Weber, en su época, ya había anticipado el poderoso cosmos del orden económico moderno como una "jaula de hierro" cuando sostenía que la sociedad no sólo es una jaula, sino que todos los que la habitan están configurados por sus barrotes; son seres sin espíritu, de forma que "los críticos de la jaula de hierro adoptan la perspectiva de los guardianes de ésta". Por eso, hoy requerimos de una variante del trato fáustico, que, como recuerda Marshall Berman, suponga insistir en el reto de la posibilidad de autodesarrollo del hombre a costa de abandonar su esperanza de satisfacción limitada y fija. Sin embargo, el momento histórico de hoy, junto con la oferta de las condiciones para ese desarrollo, es también paradójicamente la época de la fragmentación del sujeto, de su unidimensionalidad. ¿Cómo recuperar la utopía que demanda la necesidad de otras realidades, en un contexto que masivamente pretende conformarnos con un fin unilateral de lo que se tiene que entender por futuro?<sup>30</sup>

En las narraciones llamadas distópicas, hay un intento por retomar la experiencia histórica de los individuos y las comunidades. La mirada sombría que critica las utopías impuestas como destino, retoma la experiencia cotidiana de un mundo claustrofóbico, cuya sobrevivencia se sustenta en la consideración de un sujeto humano restringido, definido de una vez y para siempre y cancelando su capacidad de pensar otros modos de vivir.

La condición histórica de estas utopías, su afán de definir de manera absoluta y sin posibilidad de cambio, al sujeto ideal y a la sociedad ideal y a la relación de ambos, según valores que toma de su sociedad de origen, se hace evidente en las narraciones distópicas;

<sup>29</sup> Las cursivas son del autor.

<sup>30</sup> Zemelman, Hugo: "Sobre bloqueo histórico y utopía en Latinoamérica" En: *Revista Política y Cultura*, año 3, número 4, UAM- Xochimilco, México, 1995. Pág. 44

pero esa misma crítica permitiría pensar que existe la posibilidad de imaginar el mundo de otra manera, precisamente por su carácter histórico. Si ese mundo es indeseable, es posible desear otra cosa. Remarcar lo indeseable implica necesariamente el otro punto de comparación, lo deseable frente a lo cual lo indeseable aparece como tal.

## 2. La narración utópica.

### 2.1: Las utopías y el detalle.

Sean o no presentadas deliberadamente como ficciones, las utopías se caracterizarían, según J. C. Davis<sup>21</sup>, por ofrecerse como programas *totales*, es decir, contemplarían todos los aspectos de la sociedad ideal que proponen, lo que llevaría a los utópicos a preocuparse por el detalle, y es esta preocupación por describir en detalle la sociedad imaginada, la que hace que se adopte la forma narrativa de ficción, como un recurso apropiado para explayarse con libertad.

Nosotros no coincidimos con esta afirmación de que las utopías describan necesariamente todos los aspectos de la sociedad ideal que proponen, ni tampoco que ésta sea la razón que explique la presencia de descripciones detalladas de aspectos de la sociedad utópica. En todo caso, creemos que estas descripciones del detalle son sustanciales a la utopía, por un lado, por su condición de ser precisamente fantasías, y, por otro lado, debido a la exigencia de verosimilitud, que es algo crucial de la utopía para que no se convierta en mera invención o discurso delirante. Es decir, no se narra *todo* con detalle, así como tampoco se explican o fundamentan todos los detalles descritos, a pesar del énfasis por dar coherencia argumental a esa sociedad ideal; más bien, una serie de visiones detalladas de experiencias imposibles son organizadas por una trama a veces frágil e inconsistente que las incorpora en un supuesto todo organizado. Imágenes detalladas de aspectos muy concretos de estas experiencias soñadas, imaginadas, engarzadas débilmente unas a otras a partir de largas y frecuentemente tediosas disquisiciones, suelen formar el texto de una utopía. O, mejor dicho, largas argumentaciones para justificar de un modo aceptable y razonado, el placer de describir imágenes vividas de experiencias que en sí mismas condensan la idea que el escritor tiene de lo que sería un verdadero paraíso y generan la ilusión de haberlo experimentado “en carne propia”.

<sup>21</sup> Davis, J.C.: *Utopía y la sociedad ideal. Estudio de la literatura utópica inglesa, 1516-1700*. Fondo de Cultura Económica, México, 1985. Pág. 47

En *Una utopía moderna* de H.G. Wells, publicada en 1905, el personaje relator reflexiona acerca de algunos placeres de la bebida y de la comida, momentos antes de averiguar por su cuenta cómo han considerado ese tema las gentes sabias de Utopia:

Está el Borgoña, por ejemplo, una botella de suave y generoso Borgoña ilumina, llena de sol vuestro almuerzo, cuando cuatro horas de trabajo extenuante os han quitado algo de apetito. Y la cerveza, espesa y amarga, un gran vaso de cerveza espumosa después de diez millas de firme marcha en tiempo frío y seco, para empezar; y luego el buen pan y la buena mantequilla y un tierno y agujereado queso de Stilton y apio y cerveza negra... cerveza escanciada con cierta libertad cuantitativa. Y, aún más, ¿qué mal puede hacer una copa de oporto, tres, cuatro y aun cinco al año en la estación de las castañas?. Sin el oporto, ¿para qué las castañas?...

(...)

me encamino hacia nuestra hostería, me encaro con el patrón, cortés y obsequioso, y de un modo expresamente ambiguo (porque a lo que me atrevo pudiera ser delictuoso y lo disfrazo so capa de la chanza) formulo mi petición. La prueba obtiene resultado.

-Ve usted, mi querido Abstemio... —el patrón coloca delante de mi un plato, un vaso y... (aquí se intercala una degustación necesaria y un profundo suspiro)—. ¡Sí, una botella de excelente cerveza ligera! ¡Hay también cerveza amarga y pasteles en Utopia! En este mundo más sano y más hermoso que el otro, bebamos por la supresión de todos los excesos terrestres.<sup>32</sup>

Además de la voluptuosidad de esta descripción, los detalles que menciona, como “el suave y generoso borgoña” o “firme marcha en tiempo frío y seco” o el queso Stilton, más que responder a una necesidad de argumentación de la sociedad ideal que se propone, parecen tener semejanzas con las “anotaciones insignificantes” o el “detalle inútil” de los que habla Roland Barthes en *El efecto de realidad*, es decir, “aparentemente sustraídas de la estructura semiótica del relato”. De ese modo, este relato en particular se inscribiría en lo que para Barthes es una nueva forma de verosimilitud moderna, el realismo: “la misma carencia de significado en provecho del simple referente se convierte en el significante mismo del realismo: se produce un *efecto de realidad*, base de esa verosimilitud inconfesada que forma la estética de todas las obras más comunes de la modernidad”<sup>33</sup>

Resulta paradójico que una narración que se plantee describir una sociedad ideal, inexistente, apele a recursos de un relato realista. Esto se observa también claramente en los relatos de distopías o utopías realizadas, sobre todo cinematográficos. La ficción se esconde detrás de la insistencia en la presentación de objetos y decorados cotidianos, de modo tal que se hace difícil para el espectador no sentirse personalmente involucrado y como individuo viviente de los mundos decadentes que nos ofrecen. Tal vez el uso de este “efecto de realidad”,

<sup>32</sup>Wells, H.G.: *Una utopía moderna*. Océano, Barcelona, 2000. Páginas 77 y 78.

<sup>33</sup>Barthes, Roland: “El efecto de realidad”. Aparecido en *Communications*, 1968, recopilado en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Paidós, Barcelona, 1994 (segunda edición), pág. 186

aunque en los relatos realistas convencionales lo que generan es una no distancia con lo que se relata, en el caso de los relatos distópicos propios de la ciencia ficción, por ejemplo, ayudan a establecer el vínculo que el espectador necesita para dejarse llevar a otro tiempo-espacio que, aunque extravagante, aparece como muy cercano al contemporáneo del espectador, y de ese modo garantizan el establecimiento de un contrato de ficción, como lo veremos más adelante.

## 2. 2. Ubicación espacio-temporal de la sociedad deseable.

Distinguimos las utopías que se ubican en otro espacio, pero en el tiempo contemporáneo del autor, de las que se ubican en otro tiempo. En el caso de las utopías como ficciones, hasta el siglo XIX la mayoría se ubicaban contemporáneamente pero en otro espacio, como una isla lejana, un valle escondido en las montañas, en la luna —la utopía de Cyrano de Bergerac—, o hasta otro planeta “paralelo”, como la *Utopía Moderna* de H.G. Wells. Fourier y Saint Simon, por su parte, incitaron el desarrollo de comunidades regidas por sus principios utópicos en su propio momento histórico, e incluso fueron testigos de esos intentos. Es interesante advertir que un recurso narrativo para las utopías “eróticas” es el “exotismo”: ocurren en castillos, países lejanos —muchas veces orientales—, islas, con frecuencia asociadas a la “aristocracia” (aristocracia de cualquier tipo, social, intelectual, etc.).

En cuanto a las utopías que se ubican en otro tiempo, si bien hay algunos casos que establecen a la sociedad ideal en el pasado, la mayoría elige el futuro. Este tipo de relato que elige al futuro como tiempo-espacio de la utopía aparece principalmente a partir del siglo XIX, y suele estar acompañado por una fe en el progreso de la humanidad. En la misma época, aparecen también las distopías que, como las caracterizamos más arriba, se ubican mayormente en un tiempo futuro. Es paradójico que cuando parece estar más enraizada la utopía del progreso en el tiempo, cuanto más poblado parece estar el futuro de imágenes utópicas acerca del desarrollo científico, tecnológico, y humano en todos los sentidos, es cuando hacen su aparición de forma contundente las antiutopías.

La ciencia ficción habitualmente relata sucesos que se ubican en un tiempo-espacio futuro. Es este tipo de relatos, ubicados deliberadamente en el futuro, los que serán objeto de atención en este trabajo, y es el criterio fundamental a partir del cual se conforma el corpus de análisis.

## 2. 3. Características de la narración utópica

De acuerdo a las reflexiones anteriores, podemos establecer algunas características discursivas fundamentales de la narración utópica:

1. No existen utopías más que narradas, toda utopía tiene que ser narrada. Ya sea como ficción o como proyecto, la utopía asume la forma de un texto, con determinadas características.
2. En la medida en que haya una descripción de sociedad ideal, deseable, para todos o para una comunidad, estamos en presencia de un texto utópico. Esta sociedad ideal puede ser también objeto de crítica: estamos en presencia de otra variedad del texto utópico, las distopías o antiutopías, que descalifica un tipo de sociedad ideal a partir de la mirada detenida sobre los costos que implicaría, referidos particularmente a la cancelación de las libertades de los seres humanos que habitan esa sociedad, que se vuelve opresiva para garantizar su existencia.
3. Las utopías ponen en relieve el tema de la vinculación del sujeto individual con la sociedad, y proponen modos de convivencia en las cuales los deseos, impulsos, aspiraciones individuales se desarrollen lo más armónicamente posible con la necesidad de vivir en comunidad.
4. La sociedad narrada se ubica en otro espacio-tiempo diferente del del autor. En las utopías modernas, ese otro espacio-tiempo es predominantemente el futuro.
5. Toda utopía tiene pretensión universal: el proyecto utópico incluye a todos los individuos de la sociedad planteada: es una propuesta para vivir en comunidad, no se refiere a caminos individuales, su asunto es precisamente el problema de los vínculos sociales.
6. La utopía tiene un carácter argumentativo y pedagógico: busca convencer, provocar una reflexión y también orientar acciones en la sociedad real.
7. La utopía recurre permanentemente a ejemplos de su sociedad contemporánea, ya sea para tomar algunos aspectos y volverlos ejemplares o para oponer a ella, la bondad de la sociedad deseable que está describiendo. A través de los espacios

descritos, los personajes caracterizados o la acción que se lleva a cabo, la utopía no deja de nombrar el mundo contemporáneo del autor, y adquiere su significado a partir de esa referencia.

8. Además, para que su objetivo pedagógico se cumpla de manera eficaz, la utopía necesita ser creíble, de algún modo. Para ello, en la mayoría de los relatos, se busca la verosimilitud en reglas de derivación, a partir de estos aspectos que toma de la sociedad "real" y que traslada de manera "lógica" o coherente a la sociedad ideal relatada. La necesidad de credibilidad se manifiesta también en el uso de recursos que permitan que las maravillas —o en el caso de las distopías, los horrores— que se narran sean aceptados con las menores reticencias posibles. J. Lens Tuero y J. Campos Daroca advierten que el "marco literario" más característico de los textos utópicos es la narración de viajes en primera persona, ya sea a través de una carta o a través de un diálogo ficticio entre este viajero y los que escuchan su relato<sup>34</sup>, precisamente porque de ese modo se estaría apelando a una forma narrativa cargada de "credibilidad" y en la cual la voz del que vió, del que estuvo allí, es suficiente para justificar la posible existencia de aquello que está narrando.
9. En las utopías predominan los momentos descriptivos por sobre los narrativos, precisamente porque el objetivo de la narración utópica es describir una sociedad ideal, "ponerla delante de los ojos", detallar los aspectos más estimulantes de su invención. El modo como el narrador accede a la visión de la sociedad utópica, pasa a segundo plano frente a la riqueza de la descripción detallada de esa nueva forma de vida en comunidad. Al mismo tiempo, esta descripción de lo que el testigo "ve" delante de él, fuera de él, en esa sociedad ideal, parece ser también un recurso que aspira a crear, tomando a Roland Barthes, un *efecto de realidad*. Aunque la descripción utópica en general está usada en función de ejemplificar alguno de los principios políticos o morales sobre los que se asienta esa sociedad ideal, también hay momentos en la descripción que van más allá de esta funcionalidad, y que pueden inscribirse en esa aspiración a crear la ilusión de que se trata de una experiencia real y por lo tanto, posible.

En cuanto a la estructura de su narración, hemos reconocido una serie de momentos que siempre aparecen en el relato utópico, aunque no necesariamente en el orden que los proponemos:

<sup>34</sup> Lens Tuero, J y Campos Daroca, J.: Op. Cit. pág. 25 y ss.

- ( Hay una reflexión y un juicio acerca del mundo contemporáneo del autor, generalmente negativo, y una propuesta que da las razones por las que ese mundo no está bien. Se supone la falta de satisfacción de determinados deseos o necesidades.
- ( Se plantea un fin, una meta, deseable para una sociedad mejor: la supresión de la necesidad, el cumplimiento de los deseos de paz, libertad, etc.
- ( Se proponen acciones para conseguir esos fines.
- ( Se visualiza la sociedad utópica que será consecuencia de esas acciones. En la sociedad ideal se detallan los resultados de las acciones que aparecen como adecuadas, y el tipo de personajes que saben y pueden disfrutar de esos resultados.
- ( Las distopías modernas introducen la idea del *costo* necesario para lograr ese fin. El costo puede ser la soledad o hasta la total infelicidad, la utopía se vuelve contra los individuos: tiene efectos no previstos y no deseados.

Los momentos identificados, organizan el relato completo y a veces también las secciones en las que se divide ese relato. Por ejemplo, en los relatos utópicos "clásicos", como la Utopía de Moro y la Utopía moderna de Wells, la obra está dividida en asuntos o temas a tratar, como la relaciones entre los individuos, el sistema de impartición de justicia, la educación, la religión, etc., y en cada una de estas secciones se pueden reconocer esos momentos.



## CAPÍTULO III: Género y contrato de ficción.

## 1. El contrato de ficción

¿Qué vamos a entender por ficción? “Podemos establecer que históricamente existen trabajos del lenguaje que se leen como *deliberadamente* no referenciales”.<sup>35</sup> Es decir, hay textos que plantean con su lector o auditorio un tipo de relación que definimos como “contrato de ficción”. El contrato de ficción es una relación entre el texto y el lector, entre la película y su auditorio que posibilita, a partir de algunas propuestas del texto y de la colaboración del lector, que éste se deje llevar a *otro* espacio-tiempo, diferente del de su experiencia inmediata o incluso antagónico a ésta. Es decir:

- ( Toda narración presupone *otro* tiempo y *otro* lugar. El concepto de otredad no se refiere a otra identidad, otro sujeto con el que me enfrente y al que reconozco a partir de mi experiencia cotidiana, sino que requiere una ruptura de la norma: deliberadamente asumo que ese otro espacio tiempo es diferente del mío, y que puede regirse según otras normatividades.
- ( Al asumir el contrato de ficción que el relato nos propone, con sus nuevas normatividades, hay un distanciamiento con la vida de “antes” de la ficción o de “fuera” de la ficción, que nos permite, aunque sea por un momento, advertir sus límites arbitrarios. En esta capacidad de advertir la arbitrariedad de las propias normatividades reside la experiencia de la otredad: “Normalmente no vivimos la idea de que nuestra vida está siempre confinada dentro de cierto tipo de límites, y que estos límites son límites arbitrarios, y de repente se quiebran estos límites y uno entrevé otra vida. Cada vez que uno entrevé otra vida hay vértigo, y hay miedo. Efectivamente ahí es el lugar de lo *otr*. Algo que jamás habíamos interrogado se vuelve monstruoso, algo con lo que habíamos convivido todos los días se vuelve inadmisible o intolerable. Y ahí está el *otro*. Y eso es lo que precisamente hace contable algo.”<sup>36</sup>
- ( La narración, a través de este contrato de ficción, propone *reglas de inteligibilidad* para que esa experiencia de establecerse por un momento en otro espacio-tiempo,

<sup>35</sup> Mier, Raymundo: Seminario de teoría de la cultura. Comunicación oral. Escuela Nacional de Antropología e Historia.

<sup>36</sup> Mier, Raymundo: Idem.



sea posible. Estas reglas de inteligibilidad incluyen el reconocimiento de qué es una ficción (cuándo estamos en presencia de una ficción), cuáles son las coordenadas espacio-temporales de ese relato, quién narra, quién "mira" (en el caso del cine), qué clase de mirada es, qué género es (drama, tragedia, leyenda, relato histórico); es decir, cuál es el recurso de su régimen de verdad, etc. Estas reglas, varían de un relato a otro, sin embargo son necesarias en todo relato, y tienen que ver con el relato mismo, con lo que se quiere narrar, y con el destinatario del relato en el momento en que escucha, lee o ve el relato.

- { Cada relato tiene su modo de establecer su contrato de ficción y su modo de hacerse inteligible. Los diversos géneros literarios tienen que ver con estos modos de la inteligibilidad de una historia

## 1. 1. El contrato de ficción de las narraciones utópicas

Podríamos decir que el contrato de ficción de la utopía, lo que constituye su régimen particular de verdad, es el hecho de que es posible identificar en la narración, instituciones y valores de la sociedad del autor que han sido elevados a la condición de deseables, de ideales. Una vez instalados en la observación de la sociedad ideal, sabemos que seremos llevados a través de extensas argumentaciones que nos justifiquen y amplíen las razones de los beneficios de la sociedad ideal. El carácter argumentativo de las utopías se vuelve también parte sustancial de su contrato de ficción.

Pero, como dijimos, las narraciones de sociedades ideales no sólo asumen la forma de la narración utópica que podemos llamar "clásica", a partir del modelo de la Utopía de Moro.. Contemporáneamente, la utopía y las sociedades ideales aparecen problematizadas en relatos de diversos tipos. Uno de ellos, en los que el tema de la utopía aparece con frecuencia y que en algunos casos parece ineludible, son los relatos de ciencia ficción. Por ejemplo, las distopías o la descripción del horror por la utopía realizada, muy frecuente en estos relatos, también muestran valores e instituciones de la sociedad del autor que han sido elevados como ideales y válidos universalmente, con la diferencia de que el costo para su consagración se vuelve inadmisibile

## 1.2. El contrato de ficción en el cine

En el cine, como en la literatura, el relato se hace inteligible a partir de la ... auditorio; es el espectador el que, para darle sentido a la historia, va estableciendo los vínculos necesarios entre lo que ve y sus propias experiencias, en las que se incluye sus experiencias de ver cine, de haber visto otras películas. La película necesita involucrar al espectador, apela a su colaboración, para que el relato tenga lugar. Y para ello, toma elementos de lo que supone es el universo de saberes, de expectativas, de experiencias, del posible espectador: le ofrece pistas, orienta su atención, "cita" otras películas, "cita", datos "históricos", etc.

W. Benjamin en *El narrador*<sup>37</sup>, reflexiona sobre la experiencia del sujeto que narra una historia a otros interlocutores presenciales. Y advierte cómo el narrador va construyendo su relato en función de lo que ve en la expresión de los otros, en ese vínculo cara a cara, y cómo el relato se construye en realidad a partir de este juego entre el narrador y sus oyentes. El narrador trae el relato al mundo del otro que escucha, y lleva a su oyente al mundo del relato, "actualizando" —podríamos decir— el relato en el momento en que lo narra, tomando elementos de esa situación, de lo que conoce y observa de su auditorio, en una trama sutil de gestos, de marchas y contramarchas, de apuestas que corroboran su éxito o su fracaso mientras el relato sucede, durante esa interacción. De ese modo se va construyendo el relato: aunque la historia sea ya conocida por los interlocutores, en la medida en que cada vez son interlocutores nuevos (aún si se tratara del caso de una misma persona), el relato es también nuevo: el narrador impregna el relato con la presencia de esos nuevos otros.

En el caso de la película no existe obviamente tal interacción cara a cara que permitiría al narrador ir haciendo ajustes, ir encaminando la historia, modificando los énfasis, etc., según las respuestas de su auditorio. La película necesita incorporar desde el principio los elementos de inteligibilidad, las orientaciones que le permitirán mantener el interés de su audiencia, los guiños, las complicidades. Necesita garantizar que el espectador se involucre para dejarse llevar a ese otro tiempo-espacio del relato, sin resistencias, o con las menores resistencias posibles, precisamente para que se produzca ese hecho narrativo, para que el contrato de ficción se lleve a cabo. Aquí también podríamos decir que aunque la anécdota principal del relato sea la misma, los relatos cinematográficos son siempre diferentes: puede haber varias versiones de una misma narración, pero cada una es un relato diferente, precisamente porque cada uno crea su propio contrato de ficción.

Para narrar, el cine se vale de imágenes, sonidos, voces y a veces textos escritos. Las reglas de inteligibilidad, por lo tanto, apelan a convenciones relacionadas con imágenes (visuales y

<sup>37</sup> Benjamin, W. Op. Cit., pág.

auditivas). Creemos que si bien no sería posible ni siquiera “deseable” hablar de algo así como un *lenguaje* visual, o incluso un *lenguaje cinematográfico*, si se puede hablar convenciones que permiten hacer inteligible un *relato* hecho de imágenes, aún teniendo en cuenta su intrínseca polisemia.

El cine narra historias particulares con imágenes particulares, que establecen un vínculo dentro del relato fílmico, y de ese modo “anclan” algunos significados de los muchos posibles que tendrían si estuvieran aisladas. Lo interesante es que siguen siendo imágenes singulares: en el cine, como en la fotografía, un rostro es este rostro, en este lugar, en este momento. Un árbol o un rostro, en el cine como en la foto, significan precisamente este árbol o este rostro, no todos los árboles ni todos los rostros. Dice Roland Barthes que “la Fotografía remite siempre el corpus que necesito al cuerpo que veo, es el Particular absoluto, la Contingencia soberana, mate y elemental, el *Tal* (tal foto y no la Foto), en resumidas cuentas, la *Tuché*, la Ocasión, el Encuentro, lo Real en su expresión infatigable.”<sup>28</sup> El cine parece heredar esa particularidad de la fotografía, pero en la medida en que vincula unas imágenes con otras, incorpora el tiempo, es decir, narra, y para narrar, establece convenciones. El cine, a diferencia de la fotografía, permite establecer un contrato de ficción. Sin embargo, la carga de lo particular, de lo irrepetible, sigue presente en las imágenes, y esto le otorga a los relatos fílmicos una singularidad que no tienen los relatos literarios.

La película argumenta, trata de convencer, propone un régimen de verdad, y lo hace con sus propios recursos: imágenes, sonidos, textos. El espectador podrá aceptar el juego o no, podrá aceptar su parte en el contrato de ficción que le proponen, o no. Y, finalmente, será el espectador el que termine de darle sentido a la historia que le están contando. La película le ofrecerá pistas, lo tratará de cautivar con argumentos visuales o sonoros, pero será en el interior del espectador donde la historia se irá armando, irá sucediendo. Con esa advertencia, en el análisis de los filmes, trataremos de *reconstruir* las reglas de inteligibilidad que el contrato de ficción de una película en particular ofrece, no para corroborar si el espectador hizo o no la lectura correcta, sino para reconocer cómo la película, utilizando imágenes, sonidos, voces y textos, ofrece un argumento capaz de provocar el hecho narrativo.

### 1.3 El contrato de ficción en los relatos de ciencia ficción.

Para el análisis de relatos de ciencia ficción futuristas, el concepto de *contrato de ficción* tiene una ventaja importante: permite aludir a estas reglas de inteligibilidad, pero distinguiéndolas de lo que se entiende como verificabilidad y verosimilitud. Cierta literatura

<sup>28</sup> Barthes, Roland: *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós, Barcelona, 1997. Pág. 31

especializada en ciencia ficción, pone el acento en que la característica típica de estos relatos es que los fenómenos que plantea se basan en hechos verificables de la ciencia y el conocimiento tecnológico. Incluso en los relatos futuristas de la ciencia ficción, el tema de su posible "verificabilidad" parece ser casi una condición de género. Para abordar este problema, retomamos un párrafo que nos parece sumamente esclarecedor de *El narrador*, de W. Benjamin. Se está refiriendo a la diferencia entre narración e información:

La información (...) reivindica una pronta verificabilidad. Eso es lo primero que constituye su "inteligibilidad de suyo". A menudo no es más exacta que las noticias de siglos anteriores. Pero, mientras que éstas recurrían de buen grado a los prodigios, es imprescindible que la información suene plausible. Por ello es irreconciliable con la narración. (...) Cada mañana nos instruye sobre las novedades del orbe. A pesar de ello somos pobres en historias memorables. Esto se debe a que ya no nos alcanza acontecimiento alguno que no esté cargado de explicaciones. Con otras palabras: casi nada de lo que acontece beneficia a la narración, y casi todo a la información. Es que la mitad del arte de narrar radica precisamente, en referir una historia libre de explicaciones. (...) Lo extraordinario, lo prodigioso, están contados con la mayor precisión, sin imponerle al lector el contexto psicológico de lo ocurrido. Es libre de arreglárselas con el tema según su propio entendimiento, y con ello la narración alcanza una amplitud de vibración de que carece la información.<sup>19</sup>

¿Es posible entonces un relato que se sustenta en "informaciones", es decir, en datos que para ser inteligibles requieren ser verificados? ¿Realmente los relatos de ciencia ficción necesitan apoyarse en datos verificables? Creemos que los relatos de ciencia ficción no escapan a lo que Benjamin menciona como característica propia de todas las narraciones: dejan mucho para el lector o auditorio, en realidad, marcan trazos generales, dan orientaciones vagas. Sin embargo, los relatos de ciencia ficción futurista apelan de manera general a las reglas de inteligibilidad que en el mundo de fuera de la ficción suelen regir lo que se puede entenderse por real y por posible, y a partir de estas convenciones, vinculadas a las narraciones realistas, construyen una narración que se aparta del realismo. Utilizan reglas de inteligibilidad extendidas, es decir, lo que en un momento histórico determinado se consagra como el conjunto de categorías que hacen posible la inteligibilidad del mundo cotidiano, y con ellas construyen escenarios inverificables, algo así como referentes inexistentes. Por ejemplo, a partir de lo que habitualmente se reconoce como "ciudad", o como "conglomerado urbano", presenta ciudades drásticamente diferentes a las "reales", aunque con algunos rasgos suficientes para hacerlas elementalmente inteligibles como "ciudades". La ciencia ficción apela al conjunto de categorías de inteligibilidad y con ellas

<sup>19</sup> Benjamin, Walter: "El narrador" en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*, Taurus, Madrid, 1999. Págs. 116 y 117.

construye situaciones, personajes, escenarios y objetos que resultan al mismo tiempo extravagantes y comprensibles. Esto no quiere decir que invite al espectador a "verificar" lo que está narrando, sino que "deriva" sus reglas de inteligibilidad de las categorías o convenciones sobre lo real. Algo similar sucede con las películas que narran sucesos históricos. Y al mismo tiempo, una vez que el relato se hace inteligible, la coherencia interna del propio relato será la que garantice que ese contrato de ficción no se rompa.

La coherencia interna de la argumentación que sustenta al relato de ciencia ficción es fundamental para que su inteligibilidad no se vea amenazada, aún a pesar de la "extravagancia" de algunas situaciones, acciones, personajes, etc. o de la propia historia.

Es decir, tanto las reglas de inteligibilidad derivadas de las categorías sobre lo real y lo posible del mundo de fuera del relato, como la coherencia del propio relato, serían las bases en las que se sustenta el contrato de ficción de la ciencia ficción. Como puede verse, esto no es exclusivo de los relatos de ciencia ficción, ya dijimos que los filmes históricos tendrían esta característica, y creemos que sucede algo similar, por ejemplo, con los relatos fantásticos.

Lo que sí es notable es que puede encontrarse en la ciencia ficción algo que podríamos mencionar como una "aspiración" a ser verificable, una aspiración a tener una correspondencia con algo que se considere como un "referente real"; lo mismo sucede con las novelas o películas históricas. Pero en esa aspiración no descansa la inteligibilidad de la historia. La filmes históricos parecen decirnos: "hay grandes probabilidades de que las cosas hayan sucedido así como las estoy contando, aunque la historiografía oficial o lo niegue o no lo cuente así". Lo que la ciencia ficción parece decirnos es "esto que estoy mostrando no existe en su mundo, tampoco ha existido antes, pero es comprensible, y si es comprensible, es porque puede ser, en algún punto, posible". Y allí reside la aparente "capacidad" predictiva de los relatos de ciencia ficción futurista, que por cierto han dado sobradas muestras de fracasar en ese sentido. Basan su "fuerza predictiva" en su capacidad de hacerse inteligibles, pero lo que no es demasiado evidente es que la propia idea de predictividad, pueda ser, para algunos relatos, una más de sus reglas de inteligibilidad que le permiten dar coherencia a la historia particular que está narrando.

Es por eso que creemos que es posible, frente a algún objeto, situación, escenario o personaje de un film de ciencia ficción, reconstruir algo así como el proceso de su derivación: ¿por qué reconocemos a este objeto como una "nave espacial", si jamás vimos en el mundo real una nave espacial? ¿Cómo es que podemos admitir, sin que corra peligro la inteligibilidad del film, que un personaje pueda "reprogramar su memoria"? ¿Cuáles son las reglas de inteligibilidad que nos permiten ese reconocimiento, que nos permiten no salir de

ese *otro* tiempo-espacio al que nos lleva el relato? ¿Cómo el relato ofrece su coherencia interna, cómo nos hace construirla junto con él?

Para responder a estos interrogantes creemos que es necesario recurrir a las reglas de género. El género al que el relato pertenece ofrece al lector claves y horizontes de interpretación, que se vuelven parte sustancial del conjunto de las reglas de inteligibilidad necesarias para la actualización del contrato de ficción.

## 2. Concepto de género.

En términos generales, tomamos el concepto de género propuesto por M. M. Bajtin: todo enunciado pertenece a alguna esfera de uso de la lengua, y como tal, se estructura según un modo particular, responde a un "tipo de enunciado" propio de esa esfera. Esos tipos de enunciados, en función de los cuales el enunciado individual se estructura, según esta autor, pueden ser denominados como *géneros discursivos*:

"El uso de la lengua se lleva a cabo en forma de enunciados (orales y escritos) concretos y singulares que pertenecen a los participantes de una u otra esfera de la praxis humana. Estos enunciados reflejan las condiciones específicas y el objeto de cada una de las esferas no sólo por su contenido (temático) y por su estilo verbal, o sea por la selección de los recursos léxicos, fraseológicos y gramaticales de la lengua, sino, ante todo, por su composición o estructuración. Los tres momentos mencionados —el contenido temático, el estilo y la composición— están vinculados indisolublemente en la *totalidad* del enunciado y se determinan, de un modo semejante, por la especificidad de una esfera dada de comunicación. Cada enunciado separado es, por supuesto, individual, pero cada esfera del uso de la lengua elabora sus tipos relativamente estables de enunciados a los que denominamos *géneros discursivos*."<sup>40</sup>

Como el autor lo indica, está analizando la lengua a partir de su uso, es por eso que toma como punto de partida para su análisis —y en esto se distancia de sus contemporáneos formalistas— a los enunciados (no a la palabra o a la frase) y los analiza en su uso vital, en el modo en que forman parte de un proceso de comunicación. Considerándolos así, los enunciados —cuya variedad es tan amplia que va desde una réplica en un diálogo casual hasta una novela, un libro de matemáticas o una película—, pueden ser vinculados entre sí, según el tipo de esfera comunicativa a la que pertenecen. Y según esta esfera, asumirán características que los hacen diferenciarse, de enunciados de otras esferas. Siempre en un plano general, podemos decir que son obvias las diferencias entre, por ejemplo, un libro de

<sup>40</sup> Bajtin, M.M.: *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI, México, 1998. Pág. 248



matemáticas o de física y una novela, una conferencia magistral y una obra de teatro, un diálogo entre dos hermanos y el discurso de un maestro dando clases. Sin embargo, si podemos encontrar familiaridades, también en rasgos generales, entre dos libros científicos o entre dos obras literarias. Pero no (o no solamente) por su temática, sino sobre todo, por su composición, o el modo en que están estructurados.

El concepto de género de Bajtin, así expuesto, permite de entrada poner un cierto orden a la hora de analizar los múltiples usos de las expresiones verbales y escritas en la vida diaria. Sin embargo, se vuelve un poco más ambiguo o más difuso a la hora de recurrir a él para diferenciar géneros literarios<sup>41</sup>.

No queremos aquí profundizar teóricamente sobre el tema de los géneros, pero sí queremos tomar de Bajtin algunas sugerencias que nos resultan fértiles para nuestro trabajo. Por ejemplo, esta idea de las esferas de la comunicación y el diálogo entre los distintos enunciados, los vínculos que los hacen responder a un tipo de enunciados y no a otros. Se citan, se copian, se toman como punto de partida, etc. Es decir, algunas obras se vinculan mejor con un grupo que con la totalidad de la producción, contemporánea o anterior. El reconocimiento de estos vínculos puede ayudar a encontrar un denominador común que nos permita hablar de una "esfera de comunicación" en la cual subyace un modo compartido de ver el mundo, o algunos aspectos de ese mundo que se priorizan en la mirada. Esto no significa que la obra no pueda vincularse también con otros textos: depende del punto de vista del lector. Finalmente, es el lector el que establece los vínculos y es en la actividad de la lectura donde las resonancias, los llamados de un texto a otro tienen lugar.

## 2.1 Los géneros en el cine

En el cine industrial, el tema de los géneros abarca múltiples aspectos, referidos no sólo al tema, al autor, a la obra, al receptor, sino las condiciones de producción, de exhibición, de comercialización y de difusión de la película, entre ellos, la publicidad y la labor de los críticos de cine. Mientras que si nos referimos a la teoría de los géneros en literatura, es frecuente que sean los críticos o teóricos los que, después que ha sido publicada la obra, los encargados de analizar su pertenencia o no a algún género presente en la historia de la

<sup>41</sup> Las limitaciones o ambigüedades del concepto de género de Bajtin a la hora de utilizarlos en el caso de la literatura, ha sido apuntada por Todorov, quien además señala las diversas significaciones que el propio Bajtin da a otro concepto suyo, vinculado a género, el de *cronotopo*, en Todorov, Tzvetan: *Mikhaïl Bakhtine le principe dialogique. Suivi de Écrit du Cercle de Bakhtine*. Seuil, Paris, 1981.



literatura. Por el contrario, en el cine industrial suele suceder que el proceso sea exactamente al revés: se decide hacer una obra de determinado género o géneros, para cubrir determinado público o públicos; el género se vuelve categoría mercadotécnica. Lo mismo probablemente sucede con la literatura escrita de manera comercial o industrial, la literatura producida en serie. Las reflexiones teóricas sobre géneros cinematográficos están más enfocadas al análisis de este fenómeno industrial. Por otro lado, se ubican las películas de "cine de autor", en las cuales lo que se destaca es la mirada y la huella del talento del narrador tanto en el contenido de lo que narra como en el modo de narrarlo.

Sin embargo, aún el funcionamiento "mercadotécnico" del género en el cine, es mucho más complejo de lo que cabría suponer. No sólo porque finalmente cada película es un producto individual que puede recrear el género de un modo tal que la película se vuelva, sorprendentemente singular e inclasificable –hay siempre un margen, por más pequeño que sea, que queda fuera de la maquinaria previsora del mercado, y es precisamente este margen el que hace que la máquina mercadotécnica, siga, paradójicamente, viva y poderosa, como lo explicara Edgar Morin<sup>42</sup>. También el propio recorrido de cada género, su nacimiento, su sobrevivencia, su recreación, son muy significativos, sobre todo porque reflejan, aunque tal vez de manera estereotipada, los requerimientos del público sobre los propios géneros. Como lo demuestra Rick Altman en su detallado análisis de los géneros cinematográficos<sup>43</sup>, aun los géneros más característicos del cine industrial, como el *western* o en su momento el *musical*, nunca están definidos de una vez y para siempre, sino que permanentemente se redefinen a partir de la incorporación, a veces literal, de elementos (personajes, situaciones, etc.) que en películas de otros géneros demostraron ser exitosos.

Esta tendencia a la mezcla de géneros, que aparentemente –según la mirada de algunos críticos–, es un fenómeno absolutamente contemporáneo, signo de tiempos "posmodernos", en realidad ha estado siempre en la industria del cine, cuyo objetivo principal es atraer en cada película a la mayor cantidad de público posible, por lo cual tiene la obligación de ofrecer de todo un poco, para que su abanico de satisfacciones sea efectivamente amplio.

Sería ingenuo pretender que el análisis de las características de un género cinematográfico permitiría reconocer las preocupaciones o las inclinaciones del público en determinado momento histórico, porque estaríamos considerando que el cine "expresa" las inquietudes de la audiencia. Como se sabe, la audiencia va a ver lo que se ofrece en la cartelera, no podríamos decir que eso que se ofrece es lo que está buscando. Sin embargo, podemos decir,

<sup>42</sup> "La contradicción invención-standarización es la contradicción más dinámica de la cultura de masas; es un mecanismo de adaptación al público y del público en ella. Es su vitalidad". Morin, Edgar: *El espíritu del tiempo*. Taurus, Madrid, 1966. Pág. 37

<sup>43</sup> Altman, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Paidós, Barcelona, 2000

como lo sugiere Bajtín, que los géneros establecen de algún modo temáticas "permitidas", o que algunos géneros son más propicios para hablar de algunos temas que otros. Esto es lo que tenemos en cuenta a la hora de indagar en qué expresiones culturales se expresan mejor textos referentes a las utopías, y ése es el interés en este trabajo por el problema de los géneros.

## 2.2 La ciencia ficción como género.

Habitualmente se considera que la ciencia ficción es un subgénero literario que designa relatos de ficción inspirados en los descubrimientos y postulados de la ciencia moderna y en el desarrollo de la tecnología. La ciencia ficción llevaría las afirmaciones e hipótesis de la ciencia a sus más audaces posibilidades. David Pringle —editor durante mucho tiempo de una de las más importantes revistas sobre ciencia ficción, *Foundation: The Review of Science Fiction*—, en su introducción a una antología que reúne las que son según su criterio las 100 mejores novelas de la ciencia ficción<sup>44</sup>, sostiene que los relatos de la ciencia ficción se proponen, "iluminar, en forma de ficción, las perspectivas de la ciencia moderna", también aparece el énfasis en que la ciencia ficción tendría una importante función social y ética en el mundo moderno, porque, desde sus orígenes, toma a su cargo la tarea de reflexionar sobre estas nuevas capacidades que la ciencia ofrece al hombre, para ayudar a comprenderlas, para denunciar las funestas consecuencias de su mal uso y también para ejercitar la capacidad de imaginar sus infinitas posibilidades. David Pringle, refiriéndose a los que para él serían los momentos de surgimiento y expansión de la ciencia ficción, es decir, siglos XIX y XX, expresa: "Este es el período de progreso y cambio más increíble, más abrumador que haya atravesado la raza humana; y la ciencia ficción, a pesar de sus falencias, es la literatura característica de esta época. Es un conjunto de historias que nos contamos a nosotros mismos con el fin de superar el miedo y la perplejidad. En el fondo, la ciencia ficción es un intento de comprender todo lo que nos está sucediendo."<sup>45</sup>

Sin embargo no siempre se define a la ciencia ficción a partir de su vinculación con la ciencia y la tecnología. Se habla también de que estos relatos realizan "anticipaciones" hipotéticas, que extrapolan algunos aspectos de la sociedad del presente y los llevan a sus últimas consecuencias en el futuro; entre estos aspectos pueden estar instituciones, normatividades, formas de vida, no solamente descubrimientos científicos o desarrollos tecnológicos. Como sucede siempre a la hora de tratar de definir un género, hay coincidencias y divergencias

<sup>44</sup>Pringle, David: *Ciencia ficción. Las 100 mejores novelas*. Minotaur, Barcelona, 1995. Pág. 13

<sup>45</sup>Ibid, pág. 14

entre los autores. De todas maneras, en este trabajo nos interesa destacar el vínculo de la ciencia ficción con la narración utópica. Tomamos algunas definiciones de escritores representativos del género:

F. Campbell : "La ciencia-ficción tiene como dominio todas las sociedades concebibles, pasadas y futuras probables o improbables, verosímiles o fantásticas, y trata sobre los hechos y complicaciones posibles en esas sociedades"<sup>46</sup>

Dick Allen: "Is it any wonder that a new generation has rediscovered science fiction, rediscovered a form of literature that argues through its intuitive force that the individual can shape and change and influence and triumph; that man can eliminate both war and poverty; that miracles *are* possible; that love, if given a chance, can become the main driving force of human relationships?"

Theodore Sturgeon: "A science fiction story is a story built around human beings, with a human problem and a human solution, which would not have happened at all without its scientific content".

Isaac Asimov: "Modern science fiction is the only form of literature that consistently considers the nature of the changes that face us, the possible consequences, and the possible solutions. That branch of literature which is concerned with the impact of scientific advance upon human beings". (1952)

John Boyd: "Science fiction is story-telling, usually imaginative as distinct from realistic fiction, which poses the effects of current or extrapolated scientific discoveries, or a single discovery, on the behavior of individuals of society. Mainstream fiction gives imaginative reality to probable events within a framework of the historical past or present; science fiction gives reality to possible events, usually in the future, extrapolated from present scientific knowledge or existing cultural and social trends".<sup>47</sup>

Se puede observar en estas definiciones, que los relatos de ciencia ficción apuntan, aunque sea de manera indirecta, a una reflexión acerca de sociedades posibles e imposibles, a formas de vivir diferentes a las contemporáneas, ubicadas en otros espacio-tiempos. Para profundizar y fundamentar en este vínculo entre utopía y ciencia ficción, hemos realizado un listado de lo que para nosotros constituyen las características genéricas típicas de los relatos que se pueden incorporar en la ciencia ficción.

## 2.3 Características genéricas de los relatos de ciencia ficción.

### 2.3.1 Se interesan por explorar la idea de causalidad en la historia humana:

<sup>46</sup> Citado por Bassa, Joan y Freixas, Ramon: *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Paidós, Barcelona 1993, pág. 25

<sup>47</sup> Tomadas de Neyir Cenk Gökçe's Science Fiction Page, [http://www.panix.com/~gokce/sf\\_defn.html](http://www.panix.com/~gokce/sf_defn.html)

Toman discursos sobre el presente y los vuelven causa del futuro en el que se establecen, al mismo tiempo que con frecuencia retoman criterios del determinismo historiográfico, para fundamentar estas especulaciones, o también para discutir la propia idea de causalidad. Aunque no desdeñamos el hecho de que los relatos de ciencia ficción pueden ser analizados teniendo en cuenta la presencia de referencias a lo que se considera discurso científico y tecnológico, en este trabajo proponemos que la referencia al discurso científico es más bien una manifestación de un presupuesto que impone un modo particular de estructurar los relatos de ciencia ficción: la presencia de un pensamiento evolucionista, que considera la historia humana desde un criterio determinista, preocupándose por establecer una lógica causal para sustentar el sentido de lo que relata. Los relatos pueden variar según manifiesten un apego o una desconfianza a la idea de causalidad. En algunos casos la llevan a extremos, en otros casos relativizan la idea misma de que los acontecimientos tengan entre sí algún vínculo necesario de causa-consecuencia, pero siempre está presente, aún para criticarla, ésta interpretación de la historia: los relatos desarrollan hipótesis acerca de cómo sería la sociedad, el mundo, la vida, si la "especie" humana, la sociedad humana, siguieran determinado camino. No sería pensable un relato de ciencia ficción sin la idea de evolución, la idea del reconocimiento de leyes que regirían el desarrollo de la naturaleza y de las sociedades humanas, con un sentido de eficacia o ineficacia para la sobrevivencia. Es por eso que la mayoría de los relatos de ciencia ficción desarrollan su anécdota en el futuro.

### 2.3.2 *Presuponen una explicación verosímil de los acontecimientos en el relato.*

A diferencia de los relatos fantástico, que, según Tzvetan Todorov<sup>48</sup>, se caracterizan por mantener una ambigüedad que nunca se resuelve entre dos órdenes de explicación: lo natural y lo sobrenatural —y es precisamente la imposibilidad de decidir entre ambos lo que confiere su fuerza—, los relatos de ciencia ficción presuponen efectivamente una causa verosímil y se preocupan por explicarla lo más claramente posible. En general, se cuidan de que exista algún tipo de ambigüedad que permita un tipo de lectura del orden de lo "sobrenatural". Por el contrario, su énfasis en la verosimilitud hace que los relatos de ciencia ficción sean marcadamente argumentativos.

### 2.3.3 *Juegan con la idea del control en las sociedades*

Ya habíamos dicho que una de las características de la razón moderna es la aspiración al control de las sociedades y la naturaleza, a través del desarrollo de un tipo de conocimiento que le permita construir leyes orientadas sobre todo a aumentar la posibilidades de previsión de los acontecimientos (pronóstico) y planificación de los mismos. Para la

<sup>48</sup> Todorov, Tzvetan: *Introducción a la literatura fantástica*. Ediciones Coyoacán, México, 1998.

modernidad, el futuro pasa a ser el espacio de la planificación, porque de ese modo puede construir las certezas que el hombre moderno parece necesitar para vivir cotidianamente en el presente. La ciencia ficción se inspira en esta misma ideología, pero cruza el umbral de la "certeza" y explora, a través de la ficción, situaciones hipotéticas en las que la idea del control entra en crisis de dos modos: por un lado, planteando situaciones que muestren qué sucedería si el control se exagera, y por otro lado, qué sucedería si el control se pierde. De esta manera, la ciencia ficción en algunos casos, llega a reflexionar precisamente sobre uno de los sustentos centrales en los que se funda la cultura moderna: la construcción de certezas a través del control de la historia y las sociedades humanas.

#### 2.3.4 *Aspiran a plantearse como relatos universales*

Detrás de cualquier relato de ciencia ficción, está la intención de contar la Historia humana: en la medida en que asumen a algún tipo de discurso sobre el presente como *causa* de un determinado futuro, o en la medida en que ponen en duda dicha causalidad, los relatos de ciencia ficción —aún los más intimistas— no pueden sino proponerse como hipótesis sobre el desarrollo de la civilización. Podríamos decir que la ciencia ficción está destinada a narrar siempre historias acerca de la civilización humana, el destino de la raza humana, la evolución de la especie humana. En ese sentido, hay una tendencia inevitable hacia la universalidad de sus aspiraciones narrativas.

#### 2.3.5 *Buscan indagar en otras posibilidades de experiencias:*

La ciencia ficción parece decirnos: así como es evidente el cambio de costumbres y de formas de vida a lo largo de la historia de las sociedades, así también en el futuro pueden desarrollarse formas de organización social y de convivencia diferentes a las conocidas. Se indaga en la posibilidad de otros vínculos entre los seres humanos, políticos, sociales, afectivos; se proponen también diferentes vínculos con el propio cuerpo, nuevos modos de identidad, o incluso nuevos modos de ser, nuevas "especies", producto de la modificación del cuerpo a través de la tecnología; se exploran las posibilidades de experimentar el tiempo y el espacio; etc.

### 2.4 Los recursos retóricos de la ciencia ficción.

Hay otro aspecto también muy interesante de algunos relatos de ciencia ficción, referido a los recursos que utilizan para narrar. Como ya dijimos, la ciencia ficción toma del presente algunos aspectos y los extrapolan hacia futuros desarrollos, es decir, estos relatos se

especializan en construir con datos del presente, anticipaciones del futuro. Pero también los relatos de ciencia ficción toman los discursos que sobre el futuro hay en el presente, y los materializan en objetos, o en normas de comportamiento del tiempo-espacio futuro que representan. De ese modo, al utilizar visualizaciones compartidas sobre el futuro que encuentran en el presente, asumen esas imaginaciones como experiencias ya vividas del futuro, y vuelven a algunos objetos de su mundo *huellas* del futuro, signos del futuro. Ya habíamos visto en el Capítulo I que hablar de huella del futuro es un imposible: si seguimos la teoría de los signos de Peirce, lo que llamamos *huellas* son, desde el punto de vista de la relación con su objeto, signos *índices*, es decir, tienen un vínculo existencial con el objeto al que se refieren en una circunstancia comunicativa determinada —ya sabemos que cualquier objeto puede, a su vez, ser signo—. Los signos índices son, de ese modo, *segundos*, es decir, pertenecen al orden de la experiencia. Pero, si algún objeto se vuelve signo del futuro, en realidad es porque se trata de un símbolo, es decir, tiene una relación con su objeto del orden de la terceridad: son los hábitos, las convenciones, las creencias, las que le otorgan a ese objeto la capacidad de hacer referencia al futuro. Lo que hacen algunos relatos de ciencia ficción, es que enrarecen esta condición tercera de los símbolos del futuro y los presentan como referentes de una experiencia ya vivida, en la medida en que se sabe cómo va a ser vivida. Este recurso de la ciencia ficción pone en evidencia el hecho de que existen una serie de imágenes compartidas acerca de cómo será —o cómo deberá ser— el futuro, una especie de "memoria colectiva" del futuro, que es bastante similar para todos, de tal forma que ese futuro aparece como algo que trasciende la imaginación particular de cualquier sujeto, y se vuelve parte de una hipotética experiencia histórica colectiva.

### 3. Utopía y ciencia ficción

En el capítulo anterior enumeramos algunas características de la narración utópica, entre ellas, la universalidad de su propuesta; la indagación en formas de convivencia diferentes a las contemporáneas del autor; el hecho de que retomen aspectos de la sociedad contemporánea y los vuelvan ejemplares; la necesidad de argumentar claramente y creíblemente sus propuestas. Si además tenemos en cuenta que las utopías modernas el tiempo-espacio preferido para ubicar la sociedad ideal es el futuro, entonces creemos que es posible afirmar que la narración utópica contemporánea encuentra su lugar propio en los relatos de ciencia ficción. Aunque no siempre de manera deliberada, en general en los relatos de ciencia ficción encontramos problematizada la idea de que son posibles otros mundos y otras formas de vivir, o que éste que se puede observar no es el único posible. No estamos



en condiciones de establecer un juicio en cuanto a la creatividad o diversidad de los otros mundos propuestos por la ciencia ficción. Lo que sí podemos afirmar es que en los relatos de ciencia ficción hay por lo menos una aspiración a tomar distancia del mundo contemporáneo al autor, desnaturalizarlo, devolverle su carácter histórico, hacerlo objeto de crítica y, aunque sea implícitamente, dejar la posibilidad de que puede ser de otra manera, en el futuro.

#### 4. Las utopías en el cine.

El cine parecería ser particularmente adecuado para satisfacer la necesidad de descripción detallada que aparentemente tiene todo relato utópico. El cine permite que las fantasías que pueblan las utopías se vuelvan objetos, escenografía, vestuario, voces, sonidos, colores. Es decir, la necesidad de dar visiones de la sociedad ideal, y de poblarla de detalles que le den su carácter de posible o que al menos le brinden espesor, podría verse satisfecha con el lenguaje cinematográfico. Sin embargo, llama la atención el hecho de que casi no existen películas en las que se narra una utopía en pleno apogeo. Una de las razones de esta ausencia cinematográfica de la utopía como relato clásico, podría deberse a que tal visión de una sociedad ideal perfecta, resulte tediosa: habitualmente se requiere que la acción se mueva, que exista un conflicto y personajes que actúen buscando la satisfacción de un deseo, y en una sociedad perfecta, se supone que no hay deseos insatisfechos, o que al menos se ha podido controlar la voracidad de los deseos hasta hacerlos inocuos.

A esto habría que sumarle el hecho de que el cine, por sus propias características, no podría evitar una imagen "total" de la sociedad, lo que, según vimos más arriba, amenazaría de manera determinante la eficacia de la verosimilitud utópica, que se sustenta de manera importante en la no-totalización de todos los detalles. La exigencia de la mirada cinematográfica, que todo lo ve, llenaría la imagen de la "sociedad ideal" de matices que la propia sociedad no toleraría.

También podría pensarse que la aparición del cine coincide con ese momento de descreimiento en las utopías clásicas, y que las películas expresarían ese escepticismo cultural. Precisamente, abundan en el cine, casi desde sus inicios como medio de expresión de relatos, como nuevo modo de contar historias, las películas que narran lo que aquí llamamos relatos de distopías o el horror de un tipo de utopía realizada (por ejemplo, *Metrópolis*, de Fritz Lang, 1926).

El cine, entonces, parece haber tenido más éxito en la narración del conflicto, del quiebre, del fracaso de una utopía. Y particularmente lo que ahora se conoce como ciencia ficción parece



haber asumido la responsabilidad de dar vida y narrar historias que recuperan de un modo indirecto, a las narraciones utópicas, provocando la reflexión acerca de sociedades deseables y de sociedades indeseables. Pero recupera la problemática utópica a partir de la narración de su fracaso, de su imposibilidad o del horror de su realización, horror que engendra el drama que es narrado en el cine.

## CAPÍTULO IV: Metodología de análisis

## 1. Enfoque del análisis

En principio, analizar una película significa explorar algunas de las infinitas posibilidades de significación. Imponer arbitrariamente fronteras, trazar arbitrariamente un camino a seguir a lo largo y a lo ancho del film. Dentro de estas posibilidades, hemos priorizado un interés fundamental: reconocer la presencia de algún tipo de narración utópica en los filmes seleccionados. Como ya lo advertimos en el capítulo II, consideramos que las narraciones utópicas contemporáneas asumen diferentes expresiones, tanto en la literatura como en los medios masivos de comunicación y en el cine. Es decir, lejos de afirmar la muerte, declive o desaparición de las utopías en las sociedades contemporáneas, creemos que las propuestas utópicas, tanto en su expresión de deseo como de denuncia frente al terror de la utopía realizada, tiene actualmente una vigencia notable; lo que proponemos es que el discurso utópico puede ser encontrado con toda su vitalidad en expresiones que no aparecen a primera vista como propias de la utopía, sino que forman parte de relatos de diversos géneros, algunos multigenéricos. Uno de esos tipos de relatos que creemos es un rico "portador" de expresiones utópicas son los relatos de ciencia ficción. Las características típicas del género ciencia ficción no sólo permiten la expresión utópica sino que la alientan. Como lo que nos interesa es indagar la presencia del discurso utópico de manera masiva, hemos decidido analizar relatos cinematográficos que podemos encuadrar dentro del género ciencia ficción y que han tenido una difusión amplia en diversos públicos.

Para el análisis de las películas, hemos seguido la propuesta que hace Roland Barthes para el análisis estructural del relato<sup>49</sup>; su esquema general y sus sugerencias orientaron el análisis de la película. Antes de optar por la propuesta de Barthes, revisamos otros modelos de análisis, tanto referentes a los relatos literarios como a los relatos filmicos. Entre ellos, los propuestos por Claude Bremond<sup>50</sup> y de Tzvetan Todorov<sup>51</sup> y, en el caso de los relatos cinematográficos, las consideraciones de Cristian Metz<sup>52</sup>, las sugerencias recogidas por J. Aumont y M. Marie<sup>53</sup> que permiten ver los variadísimos modos en los que una película se deja analizar; las propuestas de la narratología, aplicada al cine<sup>54</sup>, entre otros textos. Sin embargo, el planteo de Roland Barthes nos pareció adecuado para los objetivos de nuestro

<sup>49</sup> Barthes, R.: "Introducción al análisis estructural de los relatos", en: *Análisis estructural del relato*. Premia, 1990

<sup>50</sup> Bremond, Claude: "La lógica de los posibles narrativos", en *Análisis estructural del relato*. Op. Cit.

<sup>51</sup> Todorov, Tzvetan: "Las categorías del relato literario", en *Análisis estructural del relato*. Op. Cit.

<sup>52</sup> Metz, Cristian: *Ensayos sobre la significación en el cine*. Tiempo contemporáneo, Buenos Aires, 1972

<sup>53</sup> Aumont, J. Y Marie, M.: *Análisis del film*. Paidós, Barcelona, 1993 (segunda edición)

<sup>54</sup> Gaudreault, A. Y Jost, F.: *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1995

trabajo, porque, como el mismo autor lo afirma, su propuesta pretende ser lo más abarcadora posible, de tal modo que no deja de tener en cuenta, si no a todos, a la mayoría de los elementos y procesos de sentido que se desencadenan en el relato. Es decir, Barthes no sólo se esfuerza por establecer un método que permita reconocer la estructura básica del relato, el esqueleto definitivo y desnudo, sino que integra en su propio esquema de análisis todo lo que aparentemente puede ser secundario a la estructura dura, pero que es fundamental para la creación de sentido. No resigna los detalles, y no los deja fuera de su esquema de análisis: les da cabida como parte alguno de los niveles de sentido que considera se deben analizar en todo relato. Por eso mismo, su propuesta permite analizar lo que podríamos llamar diferentes aspectos del relato, no sólo el referido a la trama principal, a las acciones de los personajes. También permite *ver*, poner en relieve, los elementos que nos hablan de la *atmósfera* del relato, las motivaciones de los personajes, el modo de ser del espacio representado en el relato, el papel del narrador, los tipos de narradores, y hasta la figura implícita del lector, entre otras. Es decir, la propuesta de este autor nos permite, por un lado, conservar un cierto orden en el análisis: nos acota, nos guía. Por otro lado, en esa acotación, en esa guía, no deja al relato desnudo, sino que incorpora como objeto de análisis al discurso mismo, al modo en que ese relato se narra: no restringe sino expande la posibilidad de análisis. De ese modo, creemos, permite que en el análisis se reconozca la particularidad del relato específico que queremos analizar.

Sobre esta propuesta de análisis, fuimos montando nuestros propios intereses: reinterpretabamos algunos conceptos, incorporamos –en la medida de que no generaba contradicciones– sugerencias de otros autores; y, sobre todo, tratamos de trabajarla para que pueda ser aplicada a relatos filmicos, trayendo para ello, las herramientas que la teoría y el análisis cinematográfico construyeron y sistematizaron.

## 2. Niveles de análisis

Hemos dividido el análisis del relato siguiendo los tres niveles de descripción que propone Roland Barthes: el nivel de las funciones, el nivel de las acciones y el nivel de la narración. En seguida haremos una síntesis de las características más importantes de estos tres niveles.

### 2.1 Las funciones

En este nivel se trata de definir las unidades narrativas mínimas, para lo cual consideramos al sentido como el criterio de unidad: “La función es, evidentemente, desde el punto de vista lingüístico, una unidad de contenido: es “lo que quiere decir” un enunciado lo que lo

constituye en unidad formal y no la forma en la que está dicho.”<sup>55</sup> El sentido es, desde el primer momento el criterio de la unidad: “es el carácter funcional de ciertos segmentos que hace de ellos unidades: de allí el nombre de “funciones”<sup>56</sup> Función, entonces, es una unidad de contenido.

Barthes distingue dos grandes clases de funciones:

- a. Funciones (distribucionales): “funcionalidad del hacer”, remiten a operaciones, acciones que tienen consecuencias o correlatos en otras acciones, que abren y cierran momentos del desarrollo de la historia
- b. Indicios (integradoras): Funcionalidad del ser: “no remite a un acto complementario o consecuente, sino a un concepto más o menos difuso, pero no obstante necesario al sentido de la historia: indicios caracterológicos que conciernen a los personajes, informaciones relativas a su identidad, notaciones de “atmósfera”, etc.”<sup>57</sup>

Aunque siempre coexisten ambas funciones en todo relato, en algunos casos predomina una más que la otra, característica que puede reconocerse como adecuada hasta para diferenciar géneros narrativos.

Estas unidades, pueden a su vez subdividirse en una clasificación más detallada:

a. Funciones:

- a. 1. *Funciones cardinales o nucleos*: la acción a la que se refiere abre o mantiene o cierra una alternativa consecuente para la continuación de la historia, inaugura o concluye una incertidumbre, es decir, se trata de “verdaderos nudos del relato”.
- a. 2. *Catálisis*: despierta sin cesar la *tensión semántica* del discurso.

b. Indicios:

- b. 1. *Indicios propiamente dichos*: remiten a un carácter, a un sentimiento a una atmósfera, a una filosofía.
- c. 2. *Informaciones*: sirven para identificar, para situar en el tiempo y en el espacio. “sirve para autenticar la realidad del referente, para enraizar la ficción en lo real: es un operador realista”<sup>58</sup>

En cuanto al modo en que las diferentes unidades antes mencionadas se encadenan en el relato, y sus formas de combinación, Barthes propone la idea de una *sintaxis funcional* del relato, dentro de la cual, los informantes y los indicios pueden combinarse libremente entre

<sup>55</sup> Ibid, pág. 13

<sup>56</sup> Barthes, R.: Op. Cit. pág. 12

<sup>57</sup> Ibid, pág. 14

<sup>58</sup> Ibid, pág. 17

si; los núcleos y las catálisis a través de una relación de implicación simple; y las funciones cardinales se unen entre sí por una relación de solidaridad: "una función de este tipo obliga a otra del mismo tipo y recíprocamente"<sup>59</sup>. En este último caso, la vinculación entre funciones cardinales o núcleos, da lugar a la *secuencia*, entendida como una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad: la secuencia se inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos ya no tiene consecuente. Como la secuencia responde a un cierto orden de sentido, se caracteriza porque puede ser nombrada. Hay una relación lógica entre los núcleos, y en el interior, como se trata de acciones, siempre hay un punto en el que el relato puede tomar un rumbo u otro: "La secuencia comporta siempre momentos de riesgos: es una unidad lógica amenazada: es lo que la justifica a mínimo". A su vez, las secuencias se vinculan entre sí, para dar lugar a otra secuencia más amplia, cuya serie sólo culmina cuando llega hasta la secuencia completa, que es el relato mismo, y que se puede analizar en el nivel de las acciones, donde la atención recae en el desarrollo de los personajes.

## 2.2 Las acciones

Según nuestra interpretación del texto de Barthes, es en el nivel de las acciones donde las funciones narrativas adquieren su sentido: finalmente, son los personajes los que actúan de un modo u otro, son ellos los sujetos y objetos de estas acciones, y en ellos se reflejan las consecuencias de las mismas. El nivel de las acciones es entonces el nivel de análisis de "las grandes articulaciones de la *praxis* (desear, comunicar, luchar)". En nuestro trabajo, analizaremos en este nivel lo que llamamos el "desarrollo" de los personajes, es decir, definiremos a los personajes a través de las acciones que ellos realizan y tendremos en cuenta las transformaciones de sus actos en conjunto. Creemos que en este nivel, en el cual se integran las funciones con los personajes, es posible analizar los sentidos que el relato en su totalidad permite al lector construir, al visualizar, encarnados en los personajes, las motivaciones y el destino de sus acciones.

## 2.3 La narración

En términos generales, el nivel de la narración comprendería lo que algunos autores entienden por discurso, es decir, el soporte lingüístico que hace posible la comunicación narrativa entre un dador y un destinatario, entre un narrador y un lector. Esta distinción, como sucede también con los otros niveles, es puramente analítica y tiene por objeto

<sup>59</sup> *Ibid.*, pág. 18

facilitar la realización del estudio del relato. Evidentemente, no se puede separar el relato del discurso, pero sí se puede reconocer que hay una historia que es narrada de algún modo, es decir, se pueden reconocer los "signos de la comunicación narrativa". Dentro del nivel narracional de la narración se tiene en cuenta las figuras del narrador y del destinatario, no como sujetos empíricos, sino como funciones dentro del relato mismo. Barthes precisa: "el problema no consiste en analizar introspectivamente los motivos del narrador ni los efectos que la narración produce sobre el lector; sino en describir el código a través del cual se otorga significado al narrador y al lector a lo largo del relato mismo."<sup>60</sup> Además de estas figuras, en análisis del nivel narracional se hacen visibles también lo que el autor denomina *la situación del relato*, entendida como el conjunto de protocolos según los cuales es consumido el relato. Es decir, convenciones (Barthes diría "códigos") que determinan más o menos rigidamente, cómo el relato debe ser consumido. El autor advierte que en las sociedades contemporáneas, hay una marcada tendencia por quebrar deliberadamente las convenciones establecidas para el consumo del relato: "La aversión a exhibir sus códigos caracteriza a la sociedad burguesa y a la cultura de masas que ha producido: una y otra vez necesitan signos que no tengan apariencia de tales"<sup>61</sup>. En el caso del relato cinematográfico, Barthes da el ejemplo de las películas que comienzan a narrar su historia antes de los créditos, es decir, rompiendo la convención que establece que primero aparecen los créditos y después de éstos comienza a narrarse la historia, habitualmente siguiendo a un *fade* de negros. Es interesante este señalamiento de Barthes, puesto que la ruptura del código que sitúa el vínculo con el relato de manera clara, lo que provoca es una in-diferenciación del relato frente a la vida, frente al no-relato, y eso mismo, creemos, tiene consecuencias en lo que antes hemos analizado como el "contrato de ficción". La *naturalización* de las condiciones en las que ese contrato se actualiza o se crea, tendería a eliminar la distancia entre el relato y la vida, y, tal vez, ese "traslado" deliberado y conciente a otro espacio-tiempo que el contrato de ficción propone, se debilitaría, y la reflexión sobre el propio espacio-tiempo, el de fuera del relato, que es posible sólo si se "toma distancia", se vería afectada de algún modo.

Es decir, en este trabajo, además de lo propuesto por Barthes, nosotros vamos a incorporar en el nivel de la narración, las referencias al contrato de ficción que un relato establece con su lector y, dentro de éste incorporamos también el problema de los géneros narrativos. Sabemos que él o los géneros en los que el relato se inscribe, puede ser analizado tanto el nivel narracional como en el de las funciones y de las acciones; sin embargo vamos a ubicar en este punto las reflexiones sobre género, de manera tal de darles un tratamiento aparte:

<sup>60</sup> Ibid, pág. 28

<sup>61</sup> Ibid, pág. 29

aquí vamos a retomar lo que en los otros niveles hayamos detectado como vinculado al tema de los géneros narrativos, asunto que en esta investigación consideramos de particular interés.

### 3. Selección del corpus

Las películas que vamos a analizar, han sido seleccionadas a partir de observar en ellas la presencia de una problematización del tema de la utopía. En *Blade Runner*, lo utópico aparece de manera menos evidente, pero precisamente por eso mismo pretendimos indagar hasta qué punto esta película, que es una de las expresiones más notables del cine de ciencia ficción, permite ser mirada desde el punto de vista de las narraciones utópicas. *El final de la violencia*, por su parte, aunque no suele ser ubicada dentro del género ciencia ficción, sin embargo, desde su propio título, sugiere que indagará en planteamientos utópicos de un modo deliberado.

Por último, ambas películas pueden ser consideradas entre los filmes más notables de las últimas décadas.



## CAPÍTULO V: Análisis de la película *El Final de la Violencia*

### 1. Ficha técnica:

Título original:	The end of violence
Dirección:	Win Wenders
Argumento:	Nicholas Klein y Win Wenders
Guión:	Nicholas Klein
Producción:	Deepak Nayar, Wim Wenders, Nicholas Klein
Fotografía:	Pascal Rabaud
Música original:	Ry Cooder
Año de estreno:	1996

### 2. Reparto

Mike Max	Bill Pulman
Paige Stockard	Andie Mc Dowell
Ray Bering	Gabriel Byrne
Doc Block	Loren Dean
Cat	Traci Lind
Brice Phleps	Daniel Benzali
Sex	K. Todd Freeman
Mathilda:	Marisol Padilla Sánchez

### 3. Sinopsis

Ciudad de Los Ángeles, California, año de 1997. Mike Max, un exitoso, ambicioso e inescrupuloso productor de cine de Hollywood, dedicado sobre todo a filmes de violencia, es secuestrado por unos maleantes, que quieren matarlo para robarse su carísimo automóvil. Cuando está a punto de ser ejecutado, los secuestradores son asesinados, a su vez, por poderosos disparos anónimos: es decir, en el momento en que ocurren los disparos, ni las víctimas ni los espectadores saben de dónde provienen. Uno de los enigmas que mantienen el suspense en esta historia es precisamente indagar quién es el autor de estos disparos, tarea que asume la policía, como veremos en seguida. Los disparos también van dirigidos a Mike, pero logra escapar. Como sabe que lo quieren matar —aunque no conoce quién lo quiere matar—, no regresa a su casa, y es auxiliado por un grupo de latinos, que trabajan de jardineros.

El hecho de haber estado a punto de morir, de saber que lo quieren matar, y la experiencia de convivencia con los latinos y su familia, provoca en Mike un profundo shock emocional, que lo hace revisar su vida, y abandonar su identidad, y repudiar todo lo que era, hasta el punto de cederle la mitad de su empresa a su mujer y la otra mitad a un amigo que no se especifica, probablemente a sus salvadores latinos. La mujer de Mike (Page), había estado a punto de abandonar a su esposo —cuestionándole su falta de atención—, pero con la desaparición de éste por dos meses, se hace cargo de sus negocios, y se convierte en empresaria inescrupulosa, de la mano del abogado de la empresa (Brian).

Paralelamente, la policía comienza a investigar la desaparición de Mike y el misterioso asesinato de sus secuestradores. Está a cargo de la investigación Doc, un joven detective que admira a Mike pues es fanático de sus películas, precisamente porque las considera sumamente realistas. A Doc llama la atención el estado de los cuerpos de los secuestradores muertos, prácticamente descabezados por el impacto de las balas. Esto le hace suponer que fueron eliminados por un arma poderosa, no convencional y desde una distancia considerable.

También de manera paralela, vemos a Ray, un científico especialista en cómputo, que está trabajando para el FBI en un proyecto de vigilancia de la ciudad basado en la instalación de cámaras de video en sus calles, controladas desde una base central que funciona, de manera secreta, en el antiguo observatorio de Los Ángeles. En esa base, múltiples monitores permiten ver cada esquina, cada rincón de la ciudad, incluso el interior de las casas, a través de las ventanas. Es Ray quien encuentra evidencias del asesinato de los ladrones y del intento de asesinato de Mike, y allí nos enteramos que son en realidad víctimas de este nuevo sistema de seguridad, porque el sistema no es sólo de vigilancia, sino que también actúa como ejecutor directo: desde la terminal remota, pueden acabar con la vida de los que consideren peligrosos. En el caso de Mike, lo quieren eliminar porque llegó a su correo electrónico la información confidencial de este sistema de seguridad, enviado por el propio Ray, que ya sospechaba que algo siniestro había en el proyecto. Aparentemente, decide hacer a Mike depositario de su peligrosa confidencia, precisamente por su carácter de productor de películas de violencia. Ray se siente moralmente involucrado en los asesinatos, y al mismo tiempo se vuelve peligroso para sus jefes, quienes le envían una agente, Matilda, disfrazada de empleada de limpieza, para controlarlo. Entre ellos se establece una relación amorosa, aunque Ray nunca sospecha de la doble identidad de Matilda. Ray intenta dar con Mike, como un gesto para denunciar lo que sabe.

Doc, el detective, recibe la orden de no continuar con la investigación, pero insiste por su cuenta, pues ya tiene elementos suficientes para suponer que el propio gobierno está involucrado en el caso. Mike, mientras tanto, se da cuenta de que su intento de asesinato

tiene que ver con ese misterioso archivo que le hicieron llegar a su correo. Cuando intenta abrirlo, ve que se lo han borrado, confirma que el FBI lo busca para matarlo, logra entrar a su casa de incógnito y recupera su agenda con el teléfono de Ray. Es el único dato que tiene que le podría dar una pista.

Mientras tanto, la compañía de Mike sigue trabajando, esta vez en una nueva película, a cargo de un cineasta de origen europeo, y en la que actúa como protagonista Cat, una mujer que trabaja haciendo de doble, mientras espera su oportunidad. Esta oportunidad llega cuando Mike, al verla en una secuencia como doble, decide proponerla como protagonista de este nuevo film. Vemos momentos de la filmación, la incomodidad y fastidio del director europeo, que se encuentra a disgusto trabajando bajo el sistema de Hollywood, y que sin embargo se entusiasma con el talento de Cat. El set es visitado por Doc, el detective, quien está haciendo entrevistas como parte de la investigación sobre la desaparición de Mike. Allí conoce a Cat, queda prendado de su belleza, establecen un vínculo afectivo. En plena filmación, la película es cancelada por Page, la esposa de Mike, que ya tiene el control de la empresa. La cancelación obedece a razones que tienen que ver con la especulación financiera, es decir, es claramente una medida que privilegia las ganancias de la empresa por encima de la gente involucrada en la película; esta medida es sugerida por Brian, el ambicioso abogado de la empresa, que ahora ejerce el poder aprovechándose de la debilidad y la falta de escrúpulos de Page. Con la cancelación de la película, el director europeo confirma su molestia con respecto a sistema hollywoodense, y Cat se siente profundamente frustrada, después de haberse ilusionado con iniciar una carrera como actriz. Mike, que había estado espiando la filmación, de incógnito, se siente profundamente desilusionado de su mujer, de la industria cinematográfica en general, se ve reflejado en la propia actitud ambiciosa de ella y de Brian, termina de confirmar su deseo de salirse de ese mundo y de esa identidad. Decide entonces entregar el único dato que puede iluminar el crimen del que fue testigo y su propia persecución, a la única persona que le merece confianza: Cat.

Ella, a su vez, decide confesarle a Doc que Mike le entrega el dato del teléfono.

Ray es asesinado "por el sistema", es decir, con disparos que no tienen un origen visible y claro, cuando está por dar información a Doc.

La intervención de Ray hace que el proyecto de control fracase: se "cancela la operación". Matilde, dolida por la muerte de Mike, abandona el proyecto y su trabajo.

Mike, por su parte, sabe que el FBI lo continúa buscando y que siempre será un fugitivo, pero se siente conforme con su nueva identidad anónima.

#### 4. Las funciones

##### 4.1 Identificación de secuencias cardinales

Tomamos aquí el concepto de Barthes de funciones cardinales o núcleos, y lo aplicamos a su concepto de secuencias. Es decir, teniendo en cuenta el relato completo, identificamos secuencias que consideramos cardinales o nucleares, y a las que se puede aplicar lo que el autor dice para las funciones cardinales o núcleos. Para identificarlas, utilizamos la prueba de conmutación, es decir, nos preguntamos qué sucedería en el relato si sacamos la secuencia o si invertimos su posición en el mismo. De ese modo, identificamos secuencias vitales para el relato, sin las cuales no tendría lugar o por lo menos sería totalmente diferente. Las que aquí llamamos secuencias cardinales, como las funciones cardinales, poseen una funcionalidad cronológica y lógica: es decir, son necesarias y suficientes para el desarrollo del relato: la historia se mueve, avanza a través de estas secuencias. Pusimos un nombre a cada secuencia, de ese modo nos aseguramos que cada una posee una unidad de sentido predominante. Aunque varias secuencias no se narran de manera lineal sino en *secuencias paralelas*, es decir, intercalando la narración de otras secuencias, las sintetizaremos como si se desarrollaran de manera sucesiva o continua, pues estamos precisamente en el nivel de las funciones:

##### 1. *Secuestro de Mike:*

Cuando está hablando por teléfono con su mujer, tratando de reconciliarse, Mike es abordado en su auto por dos sujetos. En una violenta clípsis de tiempo, lo vemos ya en la noche, amordazado, con las manos y los pies amarrados. Está en un lugar desolado, debajo de un complejo cruce de algunas de las "highway" que cruzan la ciudad. Los maleantes, caracterizados como dos sujetos torpes, que no parecen tener ni la soltura ni la sangre fría necesaria, se disponen a asesinarlo. Sin embargo, la ejecución se demora: el que tenía que hacerlo, duda, no quiere, teme, y, a su vez, Mike trata de ofrecerles dinero y trabajo a cambio de su vida.

##### 2. *Ocultamiento del crimen*

Cuando Ray está a punto de ver, a través de las cámaras del observatorio, lo que está sucediendo con Mike, la imagen se interrumpe, e inmediatamente aparece el rostro de su jefe en todas las pantallas del observatorio; de ese modo, impide la observación de Ray. Se hace evidente que Ray está siendo vigilado, a su vez, mientras observa las pantallas y hace su trabajo. Y se hace evidente también que los que lo vigilan, es decir, los encargados del proyecto de vigilancia y control, no quieren que Ray se entere de lo que sucede en ese momento con Mike y sus secuestradores.

### 3. *"Rescate" de Mike:*

Un grupo de jardineros de origen latino, encuentran a Ray en el jardín de una casa. Ray les pide ayuda, que lo lleven con él, los hombres acceden.

### 4. *Comunidad utópica latina*

La familia que rescata a Mike es notablemente armónica, afectiva, generosa. Está integrada por el jefe de familia, sus hijos, las esposas y sus nietos. Mike, se siente cómodo, protegido. Juega con los niños, y parece admirar ese modo de vida sencillo y afectuoso. Esta experiencia será fundamental para la decisión de Mike de abandonar su antiguo modo de vida.

### 5. *La sospecha se confirma:*

Ray descubre que lo que su jefe le impidió ver es la ejecución "a distancia" de los secuestradores de Mike y el intento de asesinato del propio Mike.

### 6. *Testigo peligroso*

Con la ayuda de sus amigos latinos, Mike consulta su correo electrónico. Un mensaje de su secretaria le hace comprender por qué lo quisieron matar y por qué lo persiguen: se trata del archivo del FBI que enviaron a su correo electrónico. Recuerda a la persona que se lo envió: es Ray, lo conoció en un congreso de nuevas tecnologías. Sin embargo, no puede ver el contenido de ese archivo: lo borraron; es decir, ingresaron a su correo electrónico.

### 7. *Fuera del juego*

Mike, imposibilitado de actuar, entrega el nombre de Ray y su teléfono a Cate, después de haber sido testigo de la cancelación de la película en la que ella tendría el primer papel importante de su carrera.

### 8. *Renuncia a la fortuna*

Mike llega a un trato con su mujer: le entregará la mitad de su compañía. Y le pide que el resto se lo de a otras personas, no vemos su nombre, pueden ser los latinos.

### 9. *Muerte de Ray*

Cuando Ray está a punto de decirle todo lo que sabe a Doc, el detective, es asesinado, frente al propio Doc, por un disparo que llega desde un lugar desconocido.

### 10. *Proyecto final de la violencia*

El jefe de Ray explica el sentido del proyecto de vigilancia y muerte que está implementando.

### 11. *Invisible*

Mike logra escapar de sus persecutores, porque ya no huye. Está frente de ellos, y, sin embargo, se ha vuelto invisible: ahora es otro, pero en el sentido más completo del término. No lleva máscaras ni disfraces, sino que renuncia a ser el que era.

## 4.2 Análisis de las secuencias cardinales

No es, evidentemente, una narración que podríamos considerar propia de una utopía clásica. Sin embargo, el núcleo del relato tiene que ver la denuncia de una utopía, mostrando las consecuencias —nefastas— de su realización: la utopía del final de la violencia, a través del uso de tecnologías de la imagen para el control y el ejercicio de la violencia de manera sofisticada. Sobre esta estructura nuclear, la película plantea una serie de reflexiones vinculadas al tema, y a través de la orientación de su mirada, muestra y da énfasis a otros aspectos, que problematizan y complejizan este tema central.

Sabemos que el relato utópico clásico se caracteriza por el predominio de la descripción por sobre la narración propiamente dicha. Sin embargo, también sabemos que las formulaciones utópicas contemporáneas asumen características discursivas diferentes. Es decir, la presencia de la descripción utópica puede aparecer en el marco de un relato que no tenga apariencia de relato utópico. En este caso, creemos que el relato es un modo de describir la utopía que se quiere denunciar. Algo así como ver la utopía en acción, no ya como una estampa de una sociedad ideal, inmóvil, sino sus efectos en la acción de los personajes. Por otra parte, también aparecen en este relato, algunos rasgos clásicos de la narración utópica, en la medida en que describe, a través de los ojos del personaje principal, una sociedad considerada como deseable: la de la comunidad latina. Como veremos más adelante, esta comunidad se muestra idealizada y estática, sus personajes son difícilmente diferenciables, actúan en conjunto, como si fuera el grupo un solo personaje que reúne características estereotipadas, en las que predominan la armonía, el contacto con lo natural, la sencillez de las costumbres, y un micro mundo regulado por la autoridad del hombre mayor, del abuelo,

quien preside no sólo la mesa de la comida, sino también establece los valores morales que rigen la convivencia de la pequeña comunidad: los lazos familiares, la solidaridad.

Así como la utopía clásica describe una sociedad deseable, diferente a la contemporánea del autor, pero que asume rasgos de la misma para idealizarlos; de la misma manera, este relato nos muestra en acción un tipo de sociedad "indeseable", que retoma de la sociedad contemporánea del autor, los rasgos que considera más temidos. Frente a una utopía como la de Moro o como *Una utopía moderna* de H.G. Wells, es posible identificar instituciones y valores de la sociedad del autor, que son elevados a la condición de deseables; en esto reside, como ya lo vimos, el contrato de ficción de toda utopía, lo que constituye su régimen particular de verdad. También en *El final de la violencia* podemos identificar fácilmente en el mundo "real", aquello que el autor ha considerado como temible. La película lleva a su extremo, como lo hace toda utopía, tendencias latentes en la sociedad, para imaginar el proyecto de control que tiene su sede en el Observatorio. Es decir, a través de este recurso "hiperbólico", la película ilumina algunos aspectos de la sociedad contemporánea que ya *están siendo*. Y no sólo se refiere a sistemas de control que efectivamente se pueden ver en las calles, precisamente a través del uso de cámaras de video; además, lo que se denuncia es la existencia de un deseo utópico que asume características particulares y que está mucho más arraigado de lo que a simple vista parece evidente. Se denuncia la existencia de una utopía, la del control a través de la tecnología, como modo de acceder a una sociedad pacífica. La utopía del control parece haber orientado efectivamente, en la sociedad real, el desarrollo tecnológico, especialmente de tecnologías de la imagen. Desde el punto de vista de la utopía, es decir, al indagar qué clase de sociedad ideal está detrás de los complejos sistemas de control que orientan las tecnologías contemporáneas, se pone de relieve cuál es el sustento de este desarrollo; y ese sustento es el que se vuelve objeto de crítica y se muestra en su rostro más amenazador. Lejos de la idea de la ausencia de utopías, se denuncia precisamente la existencia de una utopía muy cercana al establecimiento del terror similar al de los regímenes totalitarios. Esta utopía se centra en la capacidad de visibilidad, en muchos sentidos: por un lado, la pretensión de conjurar la opacidad de las vidas de los seres humanos que pueblan una ciudad; pero por otro lado, el reforzamiento de la opacidad, de la no-visibilidad de los que controlan el sistema, como garantía del éxito del propio sistema. La tecnología de la visibilidad, entonces, está basada en un principio de ocultamiento del que tiene el poder de ver. La película denuncia el carácter utópico de esta pretensión, en la medida en que muestra la imposibilidad de la visibilidad absoluta y también la imposibilidad de la opacidad absoluta: los actos violentos pueden suceder en los lugares y momentos más resguardados de la mirada; y, por otro lado, los que se ocultan para mirar, están expuestos también a las miradas de los que son mirados.



Sin embargo, la capacidad de toda utopía para orientar las acciones, también se revela como una amenaza: se muestra una sociedad, la contemporánea, en la cual el desarrollo de la tecnología se orienta a refinar la capacidad de ver y a sofisticar las imágenes para la visualización fantástica de la amenaza permanente, que no es otra que volver lo extraño o diferente como una amenaza en sí mismo. El motor de la sociedad, parece ser el miedo; y son las imágenes que dan cuerpo a esos miedos las que se producen y se reproducen de manera privilegiada. En la película, esta tendencia se "encarna" en personajes que ven que su vida se orienta a partir del miedo provocado por las imágenes apocalípticas que, desde la infancia, les ofrece el cine, a través de relatos sobre ataques de otras naciones o de alienígenas, tal como lo confiesa el protagonista. No es casual para el relato, que el protagonista sea productor de películas de violencia, que haya construido su riqueza y su poder alimentando a sus espectadores con imágenes nuevas y "realistas" que confirman y alimentan ese miedo. Y que el hecho de ser productor de películas violentas lo haga verse envuelto en una trama que parece sacada de una de sus películas. La circularidad de la historia parece representar también la claustrofobia de un modo de vida basado en el miedo y en el cumplimiento de las amenazas creadas por la propia sociedad.

La puesta en marcha de esta utopía del control, a través de la visibilidad directa, inmediata y permanente de la ciudad y su gente, no sería posible sin la presencia de la tecnología adecuada. Esto nos remite si no al futuro, al menos a un presente inmediato, en el cual sea posible contar con esa tecnología. De una manera sutil, la película da testimonio de esta localización temporal de futuro inmediato, en un dato que puede pasar desapercibido: el filme se estrena en el año 1996. Sin embargo, en la película, aparece una fecha: febrero 16, 1997; el dato se muestra cuando Ray, el experto en computación, descubre la capacidad asesina del proyecto de vigilancia, al revisar las imágenes de un satélite, en las que se ve el asesinato de los secuestradores y el intento de asesinato de Mike. La fecha de estas imágenes, en las que el relato se ubica un año después del estreno, no sólo puede remitir a un relato "de anticipación", propio de la ciencia ficción, sino que también permite ubicar a la utopía en un tiempo-espacio diferente al de la sociedad del autor, pero no tan lejano, ni en el tiempo ni en el espacio, como para permitir la extrañeza propia de los relatos utópicos clásicos.

## 5. Las acciones

En este nivel, vamos a analizar el desarrollo de algunos personajes, teniendo siempre como punto de partida del análisis, la identificación, en sus acciones, de referencias a la narración

utópica. Es decir, nos interesa destacar en qué medida se pueden interpretar las acciones de los personajes desde el punto de vista de la utopía.

En este sentido queremos recordar que lo que suele mencionarse como el fundamento de la narración utópica, es el hecho de que parte de una reelaboración negativa (crítica) y muchas veces irónica o alegórica del presente, o del tiempo-espacio del autor. Y para ello se vale de la incorporación de personajes estereotípicos, que representan el modo de ser que se quiere criticar, o su contrario, que constituiría la propuesta utópica. Si bien en esta película los estereotipos no están muy acentuados, sin embargo es posible reconocer rasgos estereotípicos en los personajes principales: de algún modo, representan un "tipo" que el director quiere poner de relevancia en la película. Por ejemplo, entre otros, el productor ambicioso y sin escrúpulos, en Mike; la mujer rica y deprimida, que no encuentra entusiasmo por su vida, en Page, la esposa de Mike; la familia armónica y sencilla, lejos de la riqueza y de la tecnología, en los latinos.

### 5.1 Desarrollo de los personajes principales

#### *Mike:*

Las secuencias identificadas como cardinales, tienen que ver básicamente con lo que le sucede a Mike, sobre cuya acción descansa la lógica del relato. Es, además, el personaje que narra la historia, que abre y cierra el relato. El recorrido del personaje, puede ser entendido también como un gran viaje, un relato de cómo fue que pasó de ser un productor de cine, poderoso y adinerado, a un personaje en los márgenes de la ley, fugitivo, con una identidad oculta, y sin embargo, mucho más feliz y más satisfecho con su vida, que al comienzo. Y si bien el azar interviene para que la historia siga uno y otro camino, sin embargo, no es el azar el que da origen a la historia misma. Hay una circularidad que resulta notable: el miedo que en Mike ocasionan las violentas películas de su infancia, lo hace convertirse en productor de filmes de violencia, y el hecho de que Mike sea un poderoso productor de películas de violencia, lo hacen verse involucrado en una trama de persecución y violencia de la que sólo puede salir abandonando su identidad. El fracaso de la búsqueda del control de la violencia a través de la violencia misma, se muestra de manera incuestionable. Pero también se ofrece, en el propio recorrido de Mike, una propuesta de salida: el cambio radical, que significa salirse de manera absoluta del entramado de regulaciones que organizan un modo de vida basado en el miedo a los otros. El secuestro del que es objeto Mike muestra también su propia vulnerabilidad: de nada le sirve el imperio que construye con su compañía, el dinero que acumula, el poder que ejerce sobre un grupo de gente. Un día cualquiera la amenaza que tanto temió se hace realidad: paradójicamente, su propia posición como productor relevante, lo vuelve más vulnerable. El contacto con la familia de latinos, que se ubican en el otro

extremo de la jerarquía social, hace más evidente esta paradoja: seres humanos anónimos, sin riqueza y sin poder, son capaces de crear un mundo armonioso a su alrededor, y de vivir en paz, sin miedo, sin amenazas. Esta mirada al pequeño grupo de latinos representados en esta película, llama la atención por su énfasis en separar a estos personajes de la violencia, la ambición, el egoísmo, del mundo en el que se mueve Mike, tanto que hasta puede verse una mirada que aparece como ingenua sobre esa comunidad.

Uno de los recursos más frecuentes en los relatos utópicos clásicos, desde Moro, es el de poner en boca de un viajero la descripción de la comunidad utópica.

Tal vez el marco literario más generalmente mencionado como característico de los textos utópicos es el de la narración de viajes en primera persona, elemento que se ha podido considerar "nuclear" en la definición de la utopía de los primeros tiempos (...) El relato de lo maravilloso y nunca oído, de aquello que se sale de toda experiencia, sólo es posible en primera persona si se quiere solicitar credibilidad<sup>62</sup>

Creemos que, este recurso puede ser encontrado en esta película, aunque en ella no se está haciendo referencia a ningún viaje. Lo que rescatamos es la forma del testimonio de una experiencia vivida, y que es transmitida a los otros en primera persona. Así comienza la película, con la voz en off de Mike que inicia el relato, y también termina con sus reflexiones finales, cuando el relato concluye. Evidentemente, no nos relata sus viajes a algún incógnito lugar de la tierra. Sin embargo, nos relata no sólo su recorrido de productor poderoso a persona anónima y fuera de la ley, sino también lo que vio durante ese recorrido, en la misma ciudad donde habitaba y de la que nunca se mueve. En ella encuentra otros mundos, que son otros en la medida en que se diferencian totalmente del mundo en el que él se movía. Uno de estos mundos, que, a nuestro entender, aparece como claramente utópico, es el de la familia latina que lo salva y lo protege. En las escenas donde vemos esta comunidad, predomina sobre todo la descripción de lo que ve: la imagen detalla los gestos, las actitudes, las costumbres y el entorno de esa familia. Y ésta descripción es también sustancial en las narraciones utópicas:

En realidad, el relato de viajes es uno de los géneros donde más radicalmente se cuestiona la ancilaridad de la descripción con respecto a la narración. En él, la descripción adquiere una posición central, siendo un momento propiamente narrativo notablemente subordinado. En el relato utópico es la presencia de una instancia modélica en forma de la descripción de una sociedad, lo que se constituye en la "figura" de la obra, descripción que lleva a la representación en el lector lo más vivida posible. (...) La utopía aborda el problema de la sociedad por un expediente que es precientífico y, en definitiva, de orden literario, y aspira a suscitar una

<sup>62</sup> Lens Tuero, J. y Campos Daroca, J.: *Utopías del mundo antiguo. Antología de textos*. Alianza, Madrid, 2000. Pág. 25

representación, de la misma manera que se funda en una "visión", la del testigo o la del visionario.<sup>63</sup>

En esta película, a diferencia de los relatos utópicos "clásicos", o claramente pertenecientes al género de la utopía, no está en el centro del interés la descripción de la sociedad ideal. El énfasis está puesto en denunciar las consecuencias de la realización de la utopía del control, representada en el proyecto de vigilancia y ejecución a través del uso de tecnologías de la imagen. Pero la denuncia de la violencia que ejerce la violencia del control, se hace más patente cuando se la compara con otra comunidad utópica, también realizada: la familia latina. Es evidente que hay una "idealización" de los latinos. Se los mira desde un punto de vista que hace caso omiso de otras facetas más oscuras, para resaltar solamente su vínculo comunitario y su regocijo ante las cosas simples, pre-tecnológicas o a-tecnológicas. No están contaminados ni por el dinero ni por la tecnología, que en esta película van de la mano. Y es la mirada del testigo, del "viajero", es decir, de Mike, quien, bajo circunstancias extremas —huyendo de sus perseguidores, escondiendo su identidad—, toma contacto con esa comunidad. Los jardineros latinos le salvan la vida y lo protegen, lo ayudan a esconderse y, además, lo quieren. Ya en la primera escena en el hogar latino, Mike despierta, se asoma por la ventana, para reconocer dónde está. Afuera, bajo unos árboles, está la familia desayunando, todos reunidos en una mesa presidida por el hombre de mayor edad, el que parece ser el abuelo. Además, hay otro hombre mayor, dos hombres jóvenes, dos mujeres jóvenes, tres niños y un bebé. Todos juntos, comiendo, en una sencilla mesa de madera. Cuando aparece Mike, uno de los hombres lo invita a lavarse en el baño (Mike tiene todavía sangre en su rostro, por los golpes recibidos en manos de sus secuestradores). El resto de la familia lo mira en silencio, pero con curiosidad, más que hostilidad. Después de lavarse, Mike se mira al espejo y reflexiona: "Quería decirte a Page: un par de asesinos me cambiaron. Aclararon tu punto. Y un puñado de jardineros salvó mi vida. Pero algo me decía que jamás tendría la oportunidad de decírselo. Tal vez lo que dicen es verdad. Jamás vuelves al hogar". Mike ve por la ventana hacia el patio, la escena que ve es plácida: sol, verde, niños jugando, una de las mujeres hamacando al bebé en el columpio, las risas de los niños en segundo plano. Mike no deja de mirar. En seguida, sobre la imagen del mismo patio, pero sin gente, se lee "cuatro semanas después". En el mismo patio, ahora vemos a un Mike cambiado, sin su traje caro, vestido con una camiseta vieja y una gorra, y con la piel bronceada. Está cortando un limón de un árbol, y se lo tira a uno de los niños, que está en la mesa, junto con el resto de la familia, disponiéndose a comer. Mike está ya totalmente integrado al grupo, los niños lo invitan a ir a pescar o le piden que los ayude más tarde con

<sup>63</sup> *Ibid.*, pág. 26

la tarea. Además de los árboles y las plantas, vemos también en el patio un gallinero con gallinas y pollos y lo que parece ser una pequeña hortaliza. El hombre mayor pide silencio, para iniciar la oración antes de la comida. Todos obedecen, Mike se quita su gorra. El hombre habla con palabras sencillas y en la oración incluye a Mike: "Le quiero dar gracias a Dios porque me ha dado una vida muy rica y vamos a comer muy bien. Pero lo más importante es que estoy aquí. Estamos y estoy con mi familia, que para mí es un gran regalo. También con nuestro amigo Mike... que es un hombre muy bueno. Y con eso, amén." Mike recibe con una sonrisa esta expresión de afecto.

En la primera Secuencia, antes del paso del tiempo, es Mike el que mira a la comunidad latina y a la casa, el espacio utópico, donde viven. Después, es el narrador quien nos lleva a ver como Mike interactúa con esa familia. Ambas miradas enfatizan esta idea de comunidad ideal.

Mike se ve relajado, y a gusto. Luego lo veremos trabajando como jardinero, incorporado al grupo como uno más. En un momento, está trabajando precisamente cerca de su casa, que se encuentra en una zona de grandes residencias. En la puerta de su casa hay agentes del FBI, evidentemente, siguen buscándolo. Y sin embargo no lo pueden ver: la paradoja del control, que puede ser burlado fácilmente: es decir, en la medida en que Mike cambia su identidad, se vuelve invisible, incluso para un sistema de seguridad basado en la sofisticación de la mirada. Su imagen, como jardinero entre latinos, es otra.

De algún modo, la película nos muestra no sólo la vulnerabilidad del sistema de vigilancia y control, sino que deja claro que en cuanto te haces a un lado, dejas de ser blanco del control. El esfuerzo es a la vez mínimo y radical: ser otro, salirse de la identidad prevista, prescripta, dar dos pasos al costado que significan un cambio total de vida.

Después de ver, en la primera secuencia de la película, a Mike trabajando rodeado de tecnología sofisticada, lo vemos ahora sudando mientras corta el pasto de las costosas mansiones y las elegantes calles de la zona residencial. Lo vemos con rastrillos, palas, cortadoras.

El desarrollo del personaje de Mike, tiene en sí mismo, entonces, resonancias utópicas: finalmente encuentra esa seguridad y esa libertad que buscaba desde niño. Pero la encuentra cuando abandona lo que había construido para conjurarla. La película finaliza con una reflexión de Mike, mientras está mirando el mar desde un muelle, a plena luz del sol, sin que haya sido identificado por agentes del FBI que están a escasos metros: "Es gracioso... cuando crees que tienes todo resuelto, en un instante vuelve a cambiar. El caso es que en todos los años que esperé ese ataque repentino, yo me convertí en el enemigo. Y cuando el enemigo que esperaba finalmente llegó, me liberó. Es extraño, ¿verdad?... Ahora, cuando veo

el mar, ya no espero submarinos nucleares ni ataques de extraterrestres. Ahora puedo ver China, y espero que ellos puedan vernos a nosotros”

La utopía de la violencia no reside solamente en ese proyecto sofisticado de instalar cámaras de vigilancia en toda la ciudad. El personaje de Mike hace patente la idea de que es una cultura que se alimenta de generar el miedo al otro, en construir amenazas y mantenerlas vivas como fantasías. Mike se nutre del miedo, construye su vida preparándose para enfrentar los ataques, hasta volverse él mismo la fuente de peligro y de violencia. En ese sentido decimos que es un personaje estereotípico, o prototípico de una cultura, la norteamericana contemporánea. Y al mismo tiempo, y esa es una de las características que hacen a esta película más interesante, también nos está diciendo que no es la única cultura norteamericana existente: hay otros modos de vida posibles, y de hecho ejercidos, en los márgenes de la propia cultura, que nunca podrá comprender la totalidad de los seres humanos bajo sus regímenes de convivencia. Siempre hay algo no previsto, algo que se escapa a los moldes: en esos márgenes, está la vida y la capacidad creativa de los seres humanos. También, entonces, la película es una crítica a la propia idea de utopía: no puede existir una utopía que contemple las variaciones de los deseos de los seres humanos y las caóticas intervenciones del azar.

#### *Ray*

Ray parece una alegoría de los científicos o miembros de proyectos de investigación, especialistas reconocidos en sus áreas de trabajo, que se ven involucrados de manera central el proyectos con los que están moralmente en desacuerdo. Pero es el propio hecho de ser expertos y especializados, en este caso, en sistemas de cómputo, lo que los vuelve torpes a la hora de evaluar el sentido del trabajo para el cual lo contrataron. Ray tarda en confirmar lo que sospechaba. Y además parece estar de acuerdo en la esencia misma del proyecto: sólo reacciona cuando comprueba que los aparatos que él ha ayudado a instalar, no sólo sirven para la vigilancia, sino también para el cumplimiento de sentencias decididas al instante: la muerte, la ejecución a distancia de los indeseables.

Es, al mismo tiempo, un personaje solitario. Su vínculo con su padre aparece como su “cable a tierra” con la cotidianidad de los vínculos afectivos. Su padre, que vive rodeado de viejos libros, y que usa todavía su antigua máquina de escribir, se encuentra en el otro extremo de la utopía tecnológica. Y a su modo, es capaz de darle y reclamarle afecto.

Y también el propio Ray termina siendo víctima de la tecnología que él ayuda a instalar: de vigilante pasa a ser vigilado, en su lugar de trabajo. Así descubren que sabe, y lo matan sin demasiados costos. La muerte de Ray, aunque no es inútil, puesto que el proyecto se cancela por la filtración de información que hizo, aparece como demasiado sencilla: Ray sabe



que lo vigilan, sin embargo se cita con Doc, el detective, afuera, a metros del observatorio, expuesto como un blanco a las balas del sistema.

La terrible soledad del padre de Ray, que sabe que nunca volverá a ser visitado por su hijo, enfatiza la vacuidad del gran proyecto de control de la violencia, que se vuelve generador de mayor dolor.

#### *Page*

Cuando se inicia el relato, Page está en una profunda crisis, a punto de dejar a Mike. Se muestra como la esposa víctima de la indiferencia de un productor que sólo piensa en su trabajo. Tanto que para decirle que lo abandonará, aún estando ambos en la misma casa, tiene que llamarlo por teléfono: sólo así consigue su atención, pero ésta sólo dura unos instantes, pues otra llamada entra al otro teléfono de Mike, una llamada demasiado importante como para no ser tomada: asuntos legales con una empresa que exige un pago millonario en dólares. Es decir, ni aún con ese recurso extremo, el de la amenaza de la ruptura de la pareja, consigue sacar a Mike de su obsesión por el trabajo.

Le dice que lo deja y que se va a Guatemala, pues tiene deseos de vida, "vida verdadera". El gesto de Mike, con la expresión "No otra vez", hace pensar que no es la primera vez que ella tiene estos deseos de vida o atraviesa por estas crisis.

Después del secuestro y desaparición de Mike, cargada de culpa por haber deseado su muerte, Page finalmente, con el apoyo de Brian —el abogado al que Mike acababa de despedir por "inepto", antes del secuestro—, decide hacerse cargo de la compañía. Y lo hace precisamente a la manera de Mike: especulando, poniendo por encima la búsqueda de las ganancias y el acrecentamiento de la compañía, por sobre cualquier otra consideración. Y en ello parece encontrar la vida que estaba buscando. Establece una relación con Six, el musicalizador de las películas de violencia. Se siente a gusto con su nueva vida, sin Mike. Tanto que cuando Mike regresa, no sólo no quiere saber nada de él, sino que intenta matarlo, en un impulso que hasta a ella sorprende.

Desde el punto de vista de nuestro análisis, Page parece encontrar finalmente un incentivo para vivir, en el control de la empresa productora, lejos de la Guatemala llena de vida que menciona en un principio. Sin embargo, sería una lectura simplista si no tuviéramos en cuenta el tipo de relación que, según se enuncia, la ligaba con Mike, y su frustración por su falta de cariño y atención.

#### *Doc:*

Es casi un clásico héroe de película o serie televisiva policial. Joven, inteligente, con imaginación e iniciativa, honrado. Doc da a entender que debe la elección de su profesión



como detective, a las películas de Mike. Es su ferviente admirador, sobre todo por el realismo de sus escenas y de sus historias. Aunque sus colegas lo acusan de tener demasiada imaginación, Doc insiste en su teoría de que los asesinatos de los maleantes y la desaparición de Mike están vinculados a algo que va más allá del robo y la autodefensa. Se confirman sus sospechas cuando le ordenan cancelar la investigación. Aquí la historia parece decirnos que la realidad a veces parece de película, una se nutre de la otra. Este punto de vista es expresado claramente por el personaje, en un diálogo con Page.

Page: "Usted cree que los sentimientos, las intenciones, los malos pensamientos, puedan tener algún efecto en la realidad, como una especie de oración involuntaria?"

Doc: "Definitivamente. Pienso que todo está conectado. En física nuclear, si uno mira fijamente una partícula puede cambiarla. Imagínese... Solamente con mirar algo, uno puede cambiar lo que es. A veces, incluso puede destruirlo. Es como prender la luz para ver la oscuridad. Sabemos que lo que miramos puede cambiarnos. La razón principal por lo que estoy aquí, son las películas de su esposo. Ahora soy yo quien pelea contra el crimen, y él es la víctima. Estamos conectados y jamás nos hemos conocido. Dios sabrá la cantidad de transferencia subnuclear que hay en un matrimonio... Eso es incalculable."

Nada parece ser azaroso: para este detective, todo tiene un sentido previamente determinado. Y, sobre todo, hay una responsabilidad que asumir en nuestros actos, incluso aquellos que parecen más intrascendentes, como ir a ver cierto tipo de películas. Otra vez aparece una reflexión acerca del universo de imágenes en el que se desenvuelven las vidas de los seres humanos contemporáneos, y de cómo estas imágenes, que seducen y acosan, pueden marcar el rumbo de una vida, el rumbo de una cultura: Mike y Page hacen referencia a las películas que veían, como modo de explicar un aspecto importante de su identidad. En ambos casos, se trata de filmes de violencia. El personaje, parece llevarnos a reflexionar sobre lo siguiente: ¿Hasta qué punto no es esta sociedad un producto de las imágenes que crea para entretenerse? ¿No son también una orientación de un modo de vida a seguir?

#### *La comunidad latina*

No es posible identificar a los sujetos de esta comunidad, ni siquiera sabemos sus nombres. Aparecen casi siempre en grupo, funcionan como un grupo, se los muestra como un grupo. Sólo los niños y uno de los hombres tienen intervenciones individuales. En esto se vuelve más notable aún el hecho de que lo que le importa a Wenders es proponer un modelo de modo de vida, más que personajes, frente al cual se estrelló el modelo de vida de Mike.

### Matilda

En la película, Matilda es una disidente del proyecto utópico del control de la violencia, y es ella la que expresa la crítica más contundente a ese proyecto utópico (ver más abajo). Sin embargo, tampoco es un miembro del grupo que haya estado particularmente convencida de dicho proyecto. Por los datos que nos dan de su biografía, Matilde es una víctima de la violencia de su país, en Latinoamérica, testigo de la muerte de su esposo y sobreviviente ella misma, con el cuerpo lleno de cicatrices. El jefe del proyecto la involucra, porque Matilda "le debe su vida". Sin embargo, después de la muerte de Ray, Matilda observa y expresa el absurdo del proyecto, y lo abandona, aún poniendo en riesgo su vida. Par el jefe del proyecto, se vuelve intolerable el hecho de que la que podría ser su beneficiaria directa, la que conoce el dolor de la violencia en su propia vida y en su propio cuerpo, se la que voluntariamente lo rechaza y lo abandone.

## 6. La narración

### 6.1 Signos del narrador.

A diferencia de *Blade Runner*, en *El final de la violencia* está mucho más presente el punto de vista del narrador, quien utiliza diferentes recursos para exponer ideas, argumentos, y hasta rompe el relato para proponer una reflexión. La mirada, el ojo de la cámara, es una mirada con identidad: se podría decir que el filme habla en primera persona; el narrador no se oculta, sino que se hace evidente. A continuación vamos analizar algunas características del filme, y algunas secuencias y/o escenas puntuales, que creemos son verdaderas expresiones de la subjetividad del narrador, en la medida en que no están en función exclusiva del desarrollo de la estructura del relato.

En primer lugar consideramos el montaje general de la película. No se trata de un montaje "invisible", subordinado al desarrollo lógico y cronológico del relato. Al contrario, la historia se narra a partir de rupturas temporales, de desviaciones hacia asuntos que se alejan de las secuencias cardinales, "abriendo" el tiempo del relato para hacer entrar descripciones y reflexiones. El montaje nos "saca" de la historia y nos regresa a ella, aún cuando nunca se pierda de vista el "tema" de la reflexión: la violencia, en sus diversas expresiones, incluyendo la violencia del control. Intentaremos analizar el montaje de esta película, a partir del análisis estructural propuesto por Barthes.

Como ya vimos, Barthes distingue en el nivel de las funciones, los *núcleos* o funciones cardinales y las *catálisis*. Una función cardinal abre, mantiene o cierra una alternativa

consecuente para la continuación de la historia, es decir, "inaugura o concluye una incertidumbre". Nosotros hemos identificado *secuencias* cardinales utilizando, lo que llamamos "prueba de conmutación", es decir, ensayando qué sucedería con la historia si esa secuencia no tuviera lugar, o si ocuparan un lugar diferente en el relato, y de ese modo pudimos reconocer si efectivamente abrían, mantenían o cerraban una alternativa consecuente. Las catálisis, por su parte, se refieren a aquellas acciones que giran alrededor de un núcleo, pero que su presencia o ausencia no abre, ni mantiene, ni cierra alternativas consecuentes para la continuidad del relato. Son funcionales "en la medida en que entran en correlación con un núcleo, pero su funcionalidad es atenuada, unilateral, parásita: es porque se trata aquí de una funcionalidad puramente cronológica (se describe lo que separa dos momentos de la historia), mientras que en el lazo que une dos funciones cardinales opera una funcionalidad doble, a la vez cronológica y lógica: las catálisis no son unidades consecutivas, las funciones cardinales son a la vez consecutivas y consecuentes."

Esta distinción entre funciones cardinales y catálisis lleva a Barthes a proponer una interpretación sobre el funcionamiento de todo relato: el "resorte de la actividad narrativa", dice el autor, descansa en esta "confusión entre la secuencia y la consecuencia, dado que lo que viene *después* es leído en el relato como *causado por*; en este sentido, el relato sería una aplicación sistemática del error lógico denunciado por la Escolástica bajo la fórmula *post hoc, ergo propter hoc* (...) y esta "fusión" de la lógica y la temporalidad es llevada a cabo por la armazón de las funciones cardinales". Si las funciones cardinales y sus vínculos lógicos y cronológicos son el resorte de la actividad narrativa, las catálisis, por su parte, tienen siempre una función *discursiva* orientada sobre todo al vínculo entre el narrador y el lector: "la catálisis despierta sin cesar la tensión semántica del discurso, dice sin cesar: ha habido, va a haber sentido; la función constante de las catálisis es, pues, en toda circunstancia, una función fática (para retomar la expresión de Jakobson): mantiene el contacto entre el narrador y el lector".<sup>64</sup> Es evidente que Barthes está tocando aquí un asunto de fundamental importancia para entender la actividad de la narración. Y es por eso que lo traemos en este momento, puesto que creemos puede iluminar de manera notable el tema del montaje cinematográfico. El montaje sustenta el relato cinematográfico, provocando también esa fusión de la lógica y la temporalidad. En ese sentido, algunos autores señalan que allí radica la naturaleza esencialmente "ficcional" del cine: todo montaje es ya un modo de narrar una historia; el cine estaría destinado al relato, por su propia naturaleza: en la medida en que dos imágenes se vinculan en el tiempo, se establece entre ellas un vínculo de "antes-después", "causa-consecuencia". Algunos narradores cinematográficos, sin embargo, resisten este aparente "destino narrativo" del cine, y "abren" el tiempo del relato a través de

<sup>64</sup> Barthes, R. Op. Cit. Págs. 15 y ss.

un montaje que, entre una función cardinal y otra, deja entrar acciones que rompen la idea de causa consecuencia y se ofrecen como momentos de detenimiento, distracciones de la mirada, que se desvía a otras imágenes, a otros sucesos, que no tienen un vínculo lógico claro con la secuencia que les antecede y con la que le sigue: “zonas de seguridad, descansos, lujos”, diría Barthes refiriéndose a las catálisis. Estas aperturas del relato, estos desvíos de la mirada que no se deja esclavizar por la urgencia del relato, pueden ser clasificadas, a la hora del análisis, como catálisis, indicios o informaciones, o pueden pertenecer a dos de estas clases al mismo tiempo, como el autor sugiere. Precisamente, las catálisis, los indicios y las informaciones tienen, según lo señala Barthes, un “carácter común”: son *expansiones*, si se las compara con los núcleos, es decir, “rellenan” la armazón de los núcleos “según un modo de proliferación en principio infinito”. Lo importante es que allí, tal como lo propone Barthes para las catálisis, es donde se refrenda el vínculo entre el narrador y el espectador. Es evidente que el narrador es el que decide contar una historia, en nuestro caso, la de la película *El final de la violencia*; es decir, el punto de vista del narrador está presente en la propia historia que narra. Pero ya teniendo en cuenta el nivel de la Comunicación Narrativa, el narrador tiene la opción de “desaparecer” detrás de la historia, hacer como si la historia “se contara sola”, o puede intervenir dando énfasis, provocando sentidos anexos, deteniéndose para que el receptor se distancie de la lógica del relato, generando reflexiones acerca de lo que está narrando. Esta actividad del narrador, creemos, se hace evidente en estas expansiones: en las catálisis, los indicios, las informaciones.

En *El final de la violencia*, estas expansiones son abundantes. A veces asumen la forma de recursos de montaje, otras veces se trata de modos de hacer interactuar a los personajes y, finalmente, entre una función cardinal y otra, o inclusive dentro de una misma secuencia cardinal, suele haber largos momentos donde el director desvía la mirada (la suya, la del espectador) hacia asuntos que no son imprescindibles para el relato “duro”, haciendo énfasis, dentro de las imágenes, en sentidos más vinculados con un trabajo argumentativo y reflexivo que de lógica del relato. Hemos seleccionado algunos de estos recursos y momentos para analizarlos:

#### 6.1.1 Encarnación del narrador en un personaje

La película podría leerse completa como una reflexión sobre la industria cinematográfica hollywoodense. Hay, desde el principio de la película, una clara intención de acompañar el relato con una reflexión acerca de su propia realización. Por una parte, está el hecho de que el personaje principal es un productor de cine. Esto nos lleva inmediatamente al ambiente de los estudios cinematográficos y a sus particulares modos de funcionamiento. Pero también el narrador se vale de algunos personajes que parecen estar planteados solamente con el

objetivo de servirse de ellos para profundizar en esta reflexión sobre la creación de imágenes cinematográficas. Uno de ellos, es particularmente interesante porque parece representar la propia experiencia de Win Wenders en Hollywood: se trata de un personaje secundario para la historia, que aparece pocos minutos: el director de cine de origen europeo, al que le encargan la realización de una película, también sobre violencia. En esta película, actúa Cate, la doble a la que Mike da la oportunidad de hacer su primer papel como actriz protagonista. El narrador, de este modo, se encarna en un personaje, como parte de su estrategia de dar una presencia a la propia voz narrativa. En la película, vemos como se hacen otras películas. Una de ellas, es la que dirige este director europeo. Aunque su presencia es momentánea, sin embargo tiene tiempo suficiente para mostrar su incomodidad con el modo de trabajar del cine de la industria americana, a través de una actitud que casi siempre muestra fastidio: en un momento lo dice claramente. "¿Por qué hago cine en América? Debi quedarme en Europa". Y sobre todo, a través del hecho, significativo para la historia de Mike y Page, de que la película que está dirigiendo, "Semillas de violencia", es cancelada repentinamente, por decisiones que no tienen que ver ni con la historia ni con su trabajo como director ni con el trabajo de los actores: la cancelan por recomendación del abogado de la empresa a Page: le conviene más la fusión con una compañía de discos: "esa película está acabando con tu liquidez". Es decir, se trata de una decisión especulativa, de dónde colocar el dinero de la compañía para que dé mayores ganancias. Además, la situación es dolorosa para los participantes de este filme, puesto que los vemos verdaderamente entusiasmados con el trabajo. Precisamente, cuando terminan de filmar una escena que sale particularmente bien, con el director y los actores en pleno entusiasmo, se les informa que han retirado el dinero de la película. La violencia de esta decisión lleva a Cat, la actriz, a una profunda frustración, y al personaje del director, a confirmar su desencanto. La violencia muestra aquí otra faceta: la imposición de los intereses especulativos por sobre los artísticos y los humanos. Y de algún modo nos orilla a reflexionar acerca de la perversión de un modo de producción de películas, sometido a los intereses puramente económicos de la industria. El narrador decide asumir una fisonomía, para enfatizar una vez más el sentido de su reflexión, el carácter utópico, en el sentido de imposible, de la idea de "el final de la violencia", mostrando otro modo de la violencia, intrínseca al sistema de producción precisamente de las películas que alimentan los miedos a través de la multiplicación de imágenes violentas.

#### 6.1.2 *Secuencia de créditos de entrada:*

Dentro de la misma intención de hacer una reflexión sobre la actividad cinematográfica, el narrador se vale de un recurso que de entrada coloca a la película como portadora de un discurso sobre el cine. Se trata de un "detrás de cámara" de una filmación de explosión, en la

que vemos a una "doble", primero esperando el momento de la explosión, luego mientras vuela por el aire sujeta de una correa. Lo que vemos es de algún modo el "cómo se filmó" de la escena, es decir, parte de la "cocina" del espectáculo de la violencia. Primero escuchamos en off, mientras leemos los créditos, el diálogo de Cate con alguien del equipo, tal vez el productor. En ese diálogo, ella le pide que defina qué significa "violencia". No consigue respuesta, pero insiste: "Estás haciendo una película de violencia, ¿no deberías saber qué es?". Mientras habla, escuchamos que respira hondo, tratando de serenarse, de no perder el control. Los créditos se interrumpen, vemos el rostro de Cate, que insiste que le respondan la pregunta, y da sus razones: "En mi línea de trabajo, si uno no sabe cómo es algo realmente, en lugar de lo que parece ser... no puede equivocarse porque podría llegar a matarte." La explosión sucede, ella es efectivamente elevada en las correas, pero sufre un accidente: una herida en el rostro. No hemos identificado a esta secuencia como cardinal, es decir, no tiene una función nuclear para el desarrollo del relato. Su ubicación en los créditos de entrada a manera de *teaser*, no funciona como "adelanto" del relato principal (referido básicamente a la historia de Mike), sino, creemos, como un modo de "aislar" la escena y darle un carácter de "prólogo". Si tenemos en cuenta el parlamento de Cate, que requiere que le "definan" violencia, es entonces claro que la película desde el principio está proponiendo una reflexión sobre la violencia. Es decir, la película no introduce directamente al relato, pero sí a uno de los temas de reflexión que el relato mismo propone: el espectáculo de la violencia. En esta escena, entre otras cosas, tenemos una idea del riesgo del espectáculo de la violencia (la herida que se hace Cate), y del miedo de los propios "actores" de ese espectáculo.

### 6.1.3 *Coincidencias sin consecuencias*

En el melodrama clásico, la coincidencia, la casualidad, es fundamental para el desarrollo de la historia. En este caso, aparece en varias ocasiones el recurso, pero en más de un caso esas coincidencias no tienen ninguna consecuencia en el relato. Por ejemplo, Six va a presentar su monólogo en el mismo taller de teatro donde va Cate. Durante el monólogo, Cate, Page (la esposa de Mike) y el propio Six están juntos en un mismo pequeño salón. Pero no sucede nada: no hay interacción, no hay reconocimiento, no hay nada, podrían no haber estado. ¿Por qué pone a los personajes juntos, si luego no sucede nada con eso? Por un lado, podríamos entender estas interacciones que no son tales, como poseedoras de una función indicial, sobre algunos aspectos del carácter de los personajes, su forma de pensar, su extracción social. Pero creemos que tienen también una función indicial que nos informa sobre el carácter del narrador: hay un evidente placer por mostrar a los personajes juntos, por hacerlos coincidir fortuitamente en un ambiente, aunque provengan de sectores sociales



e historias totalmente diferentes. Otro ejemplo: la secuencia final: Mike está en un muelle mirando el mar, Matilda, en el mismo muelle y a cinco metros de él, habla con el jefe del proyecto del observatorio, asesino de Ray. La hija de Matilda dialoga casualmente con Mike mientras espera a su madre, que está siendo amenazada de muerte. De cualquier manera, estos encuentros que no se desencadenan en interacciones, son expresiones de un modo de narrar, propio de esta película y de los filmes de Wim Wenders, que desafía la lógica del relato mismo, que, como ya vimos arriba, tiende a imponer el sentido de que lo que lo que vemos sigue un orden de antes-después, causa-consecuencia. En estos encuentros, no hay causa ni consecuencia, solamente la mirada que ve más allá de la ilusión de la secuencialidad lógica de un relato.

#### 6.1.4 *Uso particular de asincronías entre imagen y sonidos*

Entre ellos los “spleets de audio” (es decir, cuando el audio de una secuencia “se adelanta” y aparece sobre la última imagen de la secuencia anterior, o, al revés, cuando el audio de la secuencia precedente continúa sobre la imagen de la secuencia que sigue). Por ejemplo, en los créditos de entrada, después de los tres primeros nombres, se escucha en off, el diálogo de Cate, quien le pide a alguien que está con ella que defina “violencia”. Sobre ese diálogo, siguen corriendo los créditos, hasta que más adelante vemos la imagen correspondiente al diálogo, y es precisamente la toma donde Cate, “doble” acróbata, está precisamente haciendo una escena de explosión. Otro ejemplo: sobre un plano general de edificios de la ciudad al amanecer, con algunas luces todavía encendidas, y sobre un fondo de audio urbano y con una sirena lejana, se escucha una voz de mujer que dice, en un tono monótono: “No quiero morir. No quiero morir”. En seguida, a través de un corte directo, descubrimos que se trata de una actriz joven que está presentando su monólogo ante un grupo de lo que parecen ser estudiantes de un taller. Antes de esta imagen de la ciudad con esa frase repetida, habíamos visto a Ray que es interrumpido por su jefe en su observación del asesinato de los secuestradores y el intento de asesinato de Mike. La frase del monólogo sobre el plano de la ciudad hace inevitablemente vincular el sentido de la frase con la ciudad misma; ambos, voz e imagen, provocan una sensación por lo menos de inquietud, que permanece aunque segundos después identifiquemos quién habla y en qué lugar: el amable espacio de un taller de actuación con jóvenes y sensibles actores. Si bien todo en cualquier relato es arbitrario, en este caso la arbitrariedad estaría aún más enfatizada por el hecho de que la escena del taller de teatro no forma parte de ninguna de las secuencias cardinales que hemos identificado, y que, según definimos, son aquellas necesarias y suficientes para el desarrollo del relato. No hay aquí una *necesidad* de esta secuencia. Por eso creemos es un modo de mostrarse del



narrador, que apela no ya la inteligibilidad del relato sino a la provocación de un sentido particular: la ciudad violenta, ominosa, la gente que sin embargo quiere seguir viviendo.

#### *6.1.5 Presentación del personaje principal:*

Vemos a Mike, en el jardín de su casa, trabajando en su computadora y hablando por teléfono. La cámara nos muestra detalles de la escena: las manos de Mike manipulando la computadora, la moderna y metálica mesa, los teléfonos, el jardín, la vista del mar, la casa, el rostro de Mike, etc.; mientras tanto, en off escuchamos a Mike que nos relata sus recuerdos de infancia. Aunque la voz off que relata es la de Mike, la imagen no corresponde a esa voz: hay un relato en primera persona en audio y un relato en primera persona en imagen, pero no coinciden ambas primeras personas; no es Mike el de la mirada, no estamos viendo lo que Mike ve, sino que vemos la mirada del que ve a Mike, es decir, del narrador. Así como la voz habla en primera persona, así también la cámara es sobre todo subjetiva: la mirada no es ajena, ni invisible, como “de narrador omnisciente”. Es una cámara que asume un punto de vista personal. Mike, su voz, le habla a esa cámara: el narrador es el interlocutor de Mike. El público no es el interlocutor primero de Mike.

#### *6.1.6 Monólogo 1: abuso sexual de una niña:*

En lo que parece ser un taller de actuación, una de las participantes presenta a un público el relato de abuso y violación de una hija por su padre. Sin justificar previamente la aparición de este monólogo, el narrador nos somete a la experiencia de escucharlo y de estremecernos con lo que cuenta. Nada en el monólogo ni en los personajes vincula a esta secuencia con el relato principal. En realidad, el personaje de la mujer que lo dice, se verá nuevamente en la película, pero de manera totalmente secundaria. Sin embargo, el relato es violento, habla de un tipo de violencia. Creemos que es un modo de poner énfasis en la inutilidad de la utopía del proyecto de control de la violencia. Entre otros sentidos, a través de este monólogo aparece el de que la violencia está en todas partes, hasta en la intimidad del cuarto de una niña.

#### *6.1.7 Huellas de violencia en el cuerpo de una mujer*

El personaje de Matilda (una mujer salvadoreña que trabaja también para el proyecto de control, y que se infiltra como empleada de la limpieza para vigilar de cerca de Roy), tiene cicatrices de golpes y heridas en su cuerpo, es decir, huellas de violencia, grabada en la piel como memoria. Las cicatrices son numerosas e impresionantes.

## 6. 2 Situación del relato

Ya habíamos dicho con Barthes que la situación del relato se refiere al "conjunto de protocolos según los cuales es consumido el relato". Vamos a analizar cómo aparecen algunas convenciones cinematográficas y, especialmente, los recursos de género que encontramos en la película. Como ya lo hemos advertido, proponemos que los géneros narrativos forman parte de este conjunto de protocolos, puesto que efectivamente son sustanciales para el establecimiento de los criterios de verdad que guiarán la inteligibilidad del relato. (ver Cap. III)

### 6. 2. 1 Convenciones cinematográficas

De inicio, hay una ruptura de una convención, pues en los primeros créditos ya comienza el relato, por medio de una voz off, que tendrá continuidad más adelante cuando la imagen francamente interrumpa la sucesión de créditos. Lo que vemos es la escena de una filmación de una explosión de una película, con una "doble". Cuando la escena termina, se retoman los créditos hasta el final, donde, a través de un fade a negros, la película vuelve a iniciar. Sin embargo, no es ésta una ruptura muy drástica ni muy infrecuente. Podríamos decir que los espectadores contemporáneos están ya acostumbrados a que los "teaser" o párrafos introductorios de las películas aparezcan antes, durante o en el medio de los créditos. De todas maneras, algo quiere decir esta ruptura de la convención de créditos, o, mejor dicho, algo provoca en el receptor empírico. Si nos ceñimos al análisis del relato —es decir, si, como es el objetivo de este análisis, deliberadamente no buscamos conocer lo que pasa efectivamente en el receptor empírico—, podríamos proponer que esta ruptura colabora con el juego que la propia escena propone: vemos un "detrás de cámara" del filme, es decir, vemos cómo se filma una escena de explosión. El recurso de la ruptura de créditos —o de que el filme comience antes de donde debe comenzar—, nos introduce en la idea de que estamos a punto de presenciar una película que no parece tal: vamos a ver un "detrás de cámara" de la historia. Es decir, retomando a Barthes: "signos que no tengan apariencia de tales": es cine, es una película, pero no lo es; el espacio-tiempo al que te traslado está cerca del de donde me ves, parece decirnos: ya no eres el receptor cautivo de la fantasía del relato que lo envuelve: es un "tú" plenamente conciente de su propio espacio-tiempo.

### 6. 2. 2 Géneros:

#### 6. 2. 2.1 *Ciencia ficción:*

Identificamos en la película algunos elementos que creemos son propios del género Ciencia Ficción, en sus expresiones contemporáneas (Ver capítulo IV):

- . Fascinación, temor, rechazo, desconfianza por la tecnología sofisticada, como elemento estructurador del relato.
- . Desarrollo tecnológico orientado al control social
- . La problematización del tema del control/descontrol de las sociedades, central para el desarrollo del relato: las acciones de los personajes principales, los que mueven el relato, giran en torno a esta preocupación.
- . Ambigüedad en cuanto a la localización espacio temporal: la película da una fecha en la que el relato se desarrolla: 1997, precisamente un año después de su estreno. Se trata de un futuro tan inmediato que es presente. Este recurso es característico de los relatos de ciencia ficción contemporáneos

Ejemplos:

*a. Interior del observatorio de la ciudad:*

Allí está instalado el "corazón" del sistema de vigilancia que se está implementando. Vemos múltiples pantallas con sendas imágenes provenientes de cámaras de alto alcance, instaladas en toda la ciudad. Lo que las cámaras muestran son las diferentes actividades que le dan vida a una ciudad, sobre todo el movimiento y la actitud de las gentes que la habitan: todos rigurosamente vigilados. Es esta tecnología de cámaras sensibles y de conexiones a una central la que permite la existencia de un sistema de vigilancia como éste. Es la nueva y sofisticada tecnología la que permite VER más y mejor todo lo que pasa en la ciudad.

*b. Control de imágenes satelitales:*

También será esta tecnología la que le permite a Ray descubrir el sistema de asesinato sistemático y certero, que está montado detrás del de vigilancia: a través de una imagen de satélite, que va ampliando, descubre las ejecuciones de los asaltantes y el intento de asesinato de Mike.

Encontramos similitudes con la conocida secuencia de *Blade Runner*, en la que Deckard encuentra la imagen de una mujer ampliando una fotografía a través de su computadora, Ray amplía la imagen de satélite hasta descubrir el asesinato debajo de un complicado cruce de vías rápidas. De la imagen del planeta a la de una calle de una ciudad: el poder de visibilidad es aquí también la clave para descubrir el misterio. Nada se puede esconder de la mirada de la tecnología, que atraviesa la opacidad de las distancias, del tiempo, de los cuerpos y de los objetos. El requisito es que haya habido un aparato mirador, captador de imágenes, en el momento oportuno. En el caso de la ciudad de Los Ángeles del filme de Wenders, ese momento oportuno es cualquier momento, todo momento, es decir, siempre. La tecnología, en *El final de la violencia* está vinculada de manera más evidente con el control, y con la paranoia que sustenta también el control. Y también de manera evidente se considera a la

tecnología como fuente de peligro y como modo de salvación de ese peligro. Esta condición dual de la tecnología es la gran inspiradora de los relatos de ciencia ficción: habíamos visto que los relatos de ciencia ficción se encargan de poner de relieve tanto las maravillas de la tecnología contemporánea como sus posibles consecuencias negativas: la tecnología que se vuelve contra su creador. Detrás de este planteo, está siempre una reflexión de índole moral acerca del tipo de sociedad que produce y desarrolla un tipo particular de tecnología. En este caso, podemos decir que se muestra la arbitrariedad del desarrollo tecnológico, que, lejos de seguir algún tipo de ley autónoma, natural, de evolución, siempre está orientado según un modelo de sociedad. El modelo de sociedad que sofisticada las tecnologías del control a través de la imagen y de la visibilidad, es el contenido utópico que en este caso se denuncia.

*c. El poder detrás de la tecnología:*

Rostro del jefe del proyecto de vigilancia, que aparece en todas las pantallas del observatorio, interrumpiendo la observación de Ray, justo en el momento en que está a punto de ser testigo del asesinato de los secuestradores. El rostro, desde todas las pantallas, se dirige, "mira" a Ray, y le habla. Ray se sorprende, teme, esconde lo que sabe, disimula. Otra vez estamos en presencia de una sofisticada tecnología del control y de la visibilidad: Ray, el que mira, también es mirado, todo el tiempo, permanentemente. Ray, el que controla los comandos, también es controlado, y por un poder superior al suyo, que no se encuentra físicamente donde él está, sino en otro lugar, desde el cual controla al controlador. La idea del poder que otorga la tecnología, es persistente en los relatos de ciencia ficción. En este caso, se insiste en la idea de que cuanto más sofisticada es la tecnología, mayor es el poder necesario para controlarla. O, dicho de otro modo, a medida que los aparatos se hacen más complejos y más sutiles, la capacidad de controlarlos se vuelve cada vez menor, o se concentra en cada vez menos manos. No hay desarrollo tecnológico ingenuo, y, todo desarrollo tecnológico está orientado al control de la sociedad, de los hombres o de la naturaleza.

*d. La estación ergonómica de trabajo de Mike:*

En la primera secuencia después de créditos, la película se preocupa por "ver" (mostrar) con detalle, con planos cercanos, con detenimiento, la variedad de aparatos electrónicos que usa Mike en su modernísima "estación ergonómica" de trabajo en el jardín de su casa, compuesta por una silla de piel negra y liviana, unida a una pequeña mesa, soporte de una computadora "laptop", a través de la cual ve y habla a su secretaria, un teléfono inalámbrico, un teléfono celular, además de los accesorios de micrófono y audífono inalámbrico también. Vemos al personaje interactuando con esa tecnología, que le permite

estar comunicado simultáneamente con tres personas, en algunos casos con voz e imagen. Mike parece manejarse con soltura y seguridad en su ambiente de pequeños dispositivos de comunicación: son parte de su cuerpo, verdaderas extensiones de sus ojos, manos, oídos. Nada parece ser tecnología "futurista", es decir, tecnología que "no existe ahora pero sí en el futuro". La película, a diferencia de los clásicos filmes de ciencia ficción, no se instala deliberadamente en el futuro. Sin embargo, la mirada con la que la cámara nos hace ver esta tecnología es una mirada demasiado atenta como para que estos artefactos nos pasen desapercibidos. Son, durante varios minutos, el centro de interés. Lo que la cámara nos dice es: no estamos acostumbrados a ver individuos en el jardín con semejantes cosas: mírenlas. Hay ya un razonamiento que podríamos llamar "genérico", es decir, propio de los relatos del género ciencia ficción, que nos hace identificar tecnología sofisticada con "futuro": reconocemos los artefactos, sabemos qué son y para qué sirven y, paralelamente, los vemos a ellos o al uso que se hace de ellos, como "evoluciones" de lo que estamos habituados en el tiempo-espacio de fuera de la película. Es decir, reglas "de derivación" aplicadas a la tecnología, hacen que un objeto tecnológico nos remita al futuro. En este caso, la sola "mención" a la estación ergonómica de trabajo, descrita al inicio de la película, nos remite por sí misma a un tiempo-espacio futuro, aunque lo haga de manera ambigua. Sin embargo, si no está deliberadamente manifestado que el relato sucede en el futuro, lo que sí está claro es que *no podría haber sucedido antes*. La tecnología no lo hubiera permitido. En este sentido, podemos decir que la "estación ergonómica de trabajo", posee las características de un *cronotopo*, tal como lo propone M. M. Bajtin.

El tema del control, que como ya dijimos es sustancial al género ciencia ficción, aparece desde el principio en esta película, y no solamente vinculado a la tecnología. Es el personaje principal, Mike, quien de algún modo encarna no sólo la idea de control, del poder que da el control, sino también la el *miedo* que está detrás de este impulso por el control: la película inicia cuando el personaje recuerda su infancia, y explica su afición al cine del pueblo y cómo las películas le provocaron la certeza de la amenaza inminente: "Mi hermano pescaba, yo veía películas. Me hacían pensar en qué haríamos si nos atacaran. De pronto sentí que éramos vulnerables a tiburones, submarinos nucleares, una invasión alienígena. El enemigo podría llegar de cualquier parte. De la tierra, del agua, del cielo, de China... Ya no podría confiar en nadie (...) Creo que he estado un poco nervioso desde entonces. Mirando sobre mi hombro, siempre listo para un ataque súbito (...) Uno nunca se imagina cómo van a afectarte las cosas. Cuando era niño, las películas me asustaban a muerte, así que cuando crecí... me metí en el negocio del cine. Convertí en lo que se podría llamar miedo básico a los extraños, en una empresa multimillonaria. Después de todo, la paranoia es nuestra exportación principal. Todos necesitamos un enemigo". Mientras escuchamos este relato en

off, estamos viendo al personaje sentado en su estación de trabajo, rodeado de teléfonos, artefactos inalámbricos, computadora, comunicándose con varias personas simultáneamente, dando órdenes, etc. Es decir, ejerciendo el control de su mundo de una manera obsesiva y feroz. La secuencia, entonces, al mismo tiempo que nos pone en antecedentes que explican la personalidad del personaje, también nos introduce al gran tema de todo el relato, la búsqueda del control como forma de la utopía: el control de los gestos y acciones de la gente, a través de las cámaras, para acabar con la violencia, que tiene su contraparte en Mike: el control del cine para acabar con el miedo que le provoca el cine. O más aún: hacer películas violentas, para dejar de tenerle miedo a las películas violentas. Más adelante, la película muestra cómo este mismo esquema se confirma en el proyecto "final de la violencia": matar, para luchar contra los asesinatos, usar la violencia, para acabar con la violencia. Otra vez aparece el tema de la circularidad: las imágenes para combatir imágenes, la tecnología para combatir a la tecnología, la violencia para combatir a la violencia. Una espiral que crece y se alimenta a sí misma, y que no tiene fin, a menos que exista la posibilidad de salirse totalmente. Este es el camino que elige finalmente Mike.

Además, el parlamento de Mike sugiere que el cine de su infancia, en un pequeño pueblo en el que sólo había pescadores, era la fuente a través de la cual tomar contacto con otros mundos, más allá de su aldea: lo otro, lo extraño, era visto en el cine. Pero casi siempre, en las películas, eso que era lo otro, lo extraño, aparecía como amenaza: "miedo básico a lo extraño", parece ser la síntesis de la fascinación que el personaje sentía por las películas. Y que luego lo hará convertirse en un productor multimillonario. La paranoia como negocio, como producto de exportación: evidentemente, lo que se aplicaba para Mike, hijo de pescadores, el personaje lo extiende para un país: Estados Unidos. Es decir, se establece un paralelismo entre la vida del personaje y el relato de la película, en el que el personaje se ve envuelto, de manera tal que uno actúa como espejo del otro. Efectivamente, la gran paranoia de Mike, se cumple: a su e-mail llega un archivo secreto del FBI, y el propio FBI lo persigue para matarlo. Pero llega a su correo precisamente porque Mike es ya un conocido productor de películas de acción, crímenes y violencia realistas; ese hecho le hace depositario de la confianza de Ray: la serpiente se muerde la cola, o la profecía autocumplida. Por otra parte, un proyecto que busca acabar con la violencia en las calles, a través de la ejecución implacable de "los violentos", acaba matando a su propia gente, acaba siendo ejecutor de violencia, generando más violencia. Dos muestras de lo que aquí hemos llamado el horror provocado por la utopía cuando se hace realidad: la utopía "personal", de Mike, de controlar el cine, lo hace preso de su propio control. La utopía del final de la violencia se logra afinando, sofisticando y haciendo más eficaz la violencia.



### 6.2.2.2 Utopía:

Si bien ya hemos destacado durante el análisis la presencia de recursos propios de las utopías en el nivel de las Funciones y de las Acciones, queremos destacar en este caso aquellos que son ejemplos de formulaciones utópicas en el discurso o en nivel de la Narración.

En el nivel, la primera formulación utópica que aparece en esta película es su propio título: *El final de la violencia*. Hemos dicho (Ver capítulo II) que una de las características de la utopía como narración es la universalidad de su apelación, es decir, siempre hace referencia a la humanidad, al ser humano, o por lo menos a un pueblo o nación; difícilmente podamos hablar de “utopías” individuales: siempre involucran a un grupo. El título ya muestra esta pretensión de universalidad utópica: el final de eso que todos sabemos que es la violencia. En realidad, ésta es una de las aspiraciones que han llevado construir utopías a lo largo de la historia: sociedades en donde reine la paz; modos de organizarse para que nunca más haya guerra; rígidos y poderosos órdenes sociales para garantizar la armonía y evitar el sufrimiento de las luchas fratricidas... Es decir, el deseo de acabar con la violencia tiene una larga raigambre en la historia de las utopías.

Además del título, podemos identificar otras formulaciones propias de las utopías, que están presentes en la película. Por ejemplo las formulaciones utópicas aparecen como parte del diálogo de algunos personajes. Como vimos en el capítulo I, una de las formas literarias que asume la expresión utópica es el diálogo entre los personajes de la narración. El diálogo permite explicitar de manera clara las argumentaciones que justifican y hacen creíble la propuesta utópica. En esta película, los diálogos sobre el tema son lacónicos, pero desde nuestro punto de vista suficientemente claros. Sobre todo porque no descansa sólo en ellos la expresión utópica. Ya vimos que la estructura del relato nos inserta en un planteamiento utópico en el sentido de lo que hemos llamado la visión del espanto que provoca la utopía realizada, que algunos autores denominan “distopías” o “antiutopías”. Los diálogos, que a continuación analizaremos, lo que hacen es poner de manifiesto precisamente el carácter utópico tanto del proyecto de control y vigilancia como del cambio experimentado por Mike.

#### a. *Diálogo de Ray con su jefe:*

Contexto del diálogo: Ray ya sospecha que hay algún tipo de uso ilegal del complejo sistema de cámaras vigilantes de la ciudad, controladas desde una central en el antiguo observatorio, y que él mismo ha ayudado a instalar. También sabe que sospechan de él: interrumpieron su visión del crimen de los asaltantes. El diálogo sucede cuando Ray, de camino a su trabajo en el observatorio, es alcanzado por su Jefe. Están en lo alto de una



pequeña montaña, desde donde se ve la ciudad, en medio de la bruma. Ambos están tensos, y mientras dialogan casi ni se miran.

Jefe: Vas muy bien Ray. Lo estás logrando... ¿Está trabajando bien esa empleada?

Ray: Sí, muy bien

Jefe: En esta época es difícil encontrar un buen servicio. Tu labor deberá estar terminada en un par de meses. Luego los operadores se encargarán

Ray: Eso estará muy bien

Jefe: Sólo quería reportarme, decirte que estamos muy contentos con tu trabajo. Que el país está agradecido, y todo eso.

(Silencio de Mike)

Jefe: Si logramos que esta cosa esté operando pronto, será una herramienta impresionante. Acortaría el tiempo de reacción a un crimen en un 200 por ciento. Exactitud, evidencia ocular. Podría significar el fin de la violencia.

Ray: (con incredulidad y poco entusiasmo) Eso sería maravilloso

Jefe: Por supuesto que, si hubiera la más mínima fuga de información, antes de que el Congreso lo apruebe, tendríamos que eliminar todo el proyecto. Todo se iría a la cloaca. Nos crucificarían a todos. No es un sistema perfecto

Ray: He trabajado en proyectos que no fueron populares entre la gente.

Jefe: Ya no estás en la NASA, Toto. Ya no estás viendo el espacio desde la tierra, eso es sencillo. Ahora estás viendo la tierra desde el espacio. Eso es más complicado. Un sistema como éste puede prestarse para el abuso. Si ves que algo se me escapa... cualquier mal uso, cualquier cosa extraña, avísame ¿de acuerdo?

Ray: (irónico) Soy un científico en computación, estoy en Hollywood, ¿qué no es extraño?

La idea de ver "la tierra desde el espacio", así se podría definir la mirada de este proyecto utópico. No la exploración (ver el espacio desde la tierra), sino la vigilancia. El esfuerzo de la creatividad humana orientada al control, a través de la tecnología que afina y sofisticada la mirada, al mismo tiempo que la enajena, pues la vuelve utilitaria, vuelve al ojo máquina para detectar lo que no funciona en el engranaje. El fin de la violencia basado en la exactitud de la mirada: rapidez, "evidencia ocular". Pero al mismo tiempo se habla de la fragilidad intrínseca del propio proyecto: "puede prestarse para el abuso". El control, entonces, se vuelve de una urgencia mortal: control hacia fuera del sistema, control hacia dentro del sistema. Se expone de ese modo la imposibilidad del cumplimiento de la utopía o la posibilidad de que sólo se cumple a grandes costos: exigiendo fidelidad absoluta, amenaza de muerte a los que comenten algún error. También el cumplimiento del sistema exige secreto, conspiración: son unos pocos los que saben, los que tienen el control, para que todos se "beneficien" de él. La utopía, para hacerse realidad, necesita volverse totalitaria. Pero todo eso justificado por un fin en sí mismo trascendente y elevado: la paz, el final de la violencia. "El país te lo agradece", dice el jefe del proyecto, y con esto exige la complicidad del científico, del

"técnico", que sólo está cumpliendo con su trabajo, haciendo bien la tarea para la cual lo contrataron.

*b. Diálogo de Matilda con el Jefe:*

Contexto del diálogo: Son los últimos minutos de la película. Ray ha sido asesinado y Matilde, otra agente que fue enviada como empleada de limpieza, para espiar a Ray, se encuentra con el Jefe del proyecto, en un muelle, a plena luz del día. Ella está afectada por la muerte de Ray, con quien se había involucrado en una relación afectiva. El jefe está resguardado por agentes del FBI disimulados entre la gente. Mientras Matilda y el jefe dialogan, la hija de Matilda, una niña de 10 años, entabla conversación con Mike, quien casualmente está allí, mirando el mar. Matilda los ve por un pequeño telescopio mirador, instalado para disfrutar la vista del mar. Matilda parece reconocer a Mike, pero no dice nada, y tampoco queda claro si lo reconoce, pues no sabemos siquiera si sabe de su existencia. Al final del diálogo, Matilda se aleja hacia donde está su hija, dos agentes le apuntan la espalda, ella voltea y sigue caminando hacia atrás sin dejar de mirarlos. Los agentes finalmente no disparan, y tampoco se dan cuenta de la presencia de Mike.

Jefe: Te ahorraré el discurso. 3, 500 asesinatos el año pasado. Cualquier cosa que te ayude a ver la verdad, es buena. Ray es el traidor. Ray cavó su propia tumba. No puedes cambiar de parecer en el campo de batalla. Por lo menos sé que tú no lo harías. Dijeron: consigue alguien que arriesgue su vida. Yo dije: conseguiré a alguien que nos deba su vida, que nos deba su salvación. Una mujer cuyo marido fue asesinado frente a sus ojos. No sé por qué estoy tratando de animarte. Fui yo quien tuvo que cerrar esta operación. Tratábamos de hacer algo bueno.

Matilda:- Ray estaba tratando de hacer algo bueno

J: - Ray estaba haciendo algo estúpido. Tú eres buena, Matilda. No es suficiente que la gente tenga buenas intenciones. Se necesitan agallas para cambiar las cosas.

M: -Cambiar uno mismo... eso requiere agallas... Escúchenos a nosotros. Una pareja de asesinos tratando de cambiar el mundo... Ya terminé. Ya le pagué. Estamos a mano. Me llevaré a mi hija, y comenzaré de nuevo mi vida. Y si piensa que aún está en deuda conmigo, entonces puede dispararme por la espalda."

La formulación del proyecto utópico, otra vez aparece de la mano de una aspiración redentora: "tratábamos de hacer algo bueno", "Cambiar las cosas": son algunos los que tienen la verdad de cómo cambiar las cosas, y para ello tienen que hacer sacrificios. Semejante tarea va imbuída de una retórica de heroísmo: "alguien que arriesgue su vida", "alguien que nos deba la suya"

La intolerancia aparece aquí también como inherente al proyecto utópico: son estúpidos quienes cuestionan el proyecto y merecen la muerte.

Además de estas críticas que la película ofrece al proyecto utópico, hay otra mucho más lapidaria, y que la expresa Matilda: "Cambiar uno mismo... eso requiere agallas... Escúchenos a nosotros. Una pareja de asesinos tratando de cambiar el mundo...". Para Matilda, es más valioso cambiar uno que cambiar el mundo. El que quiere cambiar el mundo es prepotente y soberbio. Esta misma expresión puede muy resumir la "moraleja" de esta película, pues expresa el cambio experimentado por Mike a lo largo de la historia: cambió el mismo, y en ese cambio realizó a su vez la utopía que tanto buscaba: dejar de tener miedo, vincularse con el mundo y con los otros de un modo más tranquilo y armonioso.

## CAPÍTULO VI: Análisis de la película *Blade Runner*, versión del director

### 1. Advertencia:

La primera versión de la película se estrena en 1982. Esta segunda versión, llamada versión del director, en 1991. Se le denomina versión del director porque responde más fielmente al proyecto original de Ridley Scott. En la primera versión, tuvo que hacer algunas concesiones como el final feliz, para que la historia sea menos oscura y pesimista. En esta última, le permitieron editarla y montarla según su criterio; evidentemente, un reestreno del tipo "versión del director" también tenía un sentido mercadotécnico. La versión del director no cambia la anécdota central de la narración, pero sí realiza modificaciones que son sustanciales, según creemos, para la lectura de esa historia, y, en ese sentido, para la historia misma.

En un análisis comparativo entre la película y la novela en la cual se inspira, Fernando Ángel Moreno Serrano, explica:

*Blade runner* fue un proyecto nacido de la intención (...) de dar entidad y madurez al llamado comúnmente cine de ciencia ficción. Los productores aceptaron el ambiente sórdido, decadente; el anti-héroe ambiguo y de moral confusa; el ritmo pausado, cansino... a cambio de lo que parecía una trama rica en malvados inquietantes, disparos... y con Harrison Ford como protagonista de moda. Y aún así, los mismos productores no esperaban lo que Ridley Scott, director de la película, creó. En permanente colaboración con Philip K. Dick, Scott profundizó en los puntos más oscuros del guión e incluso llegó a destruir la propia personalidad del protagonista, convertido en uno más de los enemigos. Tras duros enfrentamientos acerca de la comprensibilidad del argumento y de la dureza del mensaje que Scott pretendía transmitir, los productores obligaron a cortar ciertas escenas fundamentales, a introducir una voz en off explicativa y a presentar un desenlace feliz, matizadamente contrario al desasosegador final planteado por el director. Con esta decisión inapelable, la película se estrenó en 1982, con gran éxito comercial y enorme éxito de crítica (llegando a ser considerada una de las mejores películas de los 80' junto al *Sacrificio* de Tarkovski).

Pero ¿realmente ganó o perdió el largometraje con estos cambios? Es difícil imponer una valoración. La voz en off enriqueció la ambientación de la película recordando a las novelas de Raymond Chandler y permitía mostrar aspectos de los conflictos interiores del protagonista sin limitarse a ser una repetición de lo que se podía ver en la pantalla; lo cual añadía cierto carácter poético al ya propio de las imágenes. Respecto al final feliz: es innegable cierta inverosimilitud respecto a lo postulado a lo largo de las dos horas, como estudiaremos más adelante. Y el corte de las escenas que nos hacían dudar del protagonista mutila una dimensión psicológica que quizá habría convenido respetar. De todos modos, diez años después se estrenaba en los cines

*Blade runner. The director's cut* (1992), tal y como supuestamente había previsto Ridley Scott que fuera la obra total, resultando un nuevo éxito de público y crítica.<sup>65</sup>

Según nuestra interpretación, al quitar la voz off del protagonista, que desde el principio nos narraba la historia, la película se vuelve en principio más enigmática: requiere de un trabajo mayor de interpretación por parte del espectador. Y también se vuelve más inquietante: en la primera versión, esa voz off que en primera persona narra *en pasado* la historia que el protagonista vivió, de algún modo “tranquiliza” en el sentido en que es obvio que el protagonista sobrevivió para contarla. El final de la historia también cambia, y en un sentido similar: en la primera versión, la pareja huye finalmente y llega a algo así como el paraíso: valle con verdes prados, cielo azul, etc. En la segunda versión el final es seco y tajante: termina con un violento fade out, cuando la pareja se sube al elevador, huyendo, y la puerta del elevador se cierra.

La lectura que hago ahora es en el año 2001.

## 2. Criterios de análisis

Para el análisis de esta película, utilizamos las mismas categorías que para *El final de la violencia*, basadas en el análisis estructural del relato propuesto por Roland Barthes. Sin embargo, por las particularidades del filme, utilizamos además otro recurso, que creemos nos permite reconstruir los razonamientos o inferencias que la película propone, aunque no de manera deliberada. Es decir, mientras que *El final de la violencia* es un relato deliberadamente argumentativo y reflexivo sobre su propio decir, en *Blade Runner*, por el contrario, la argumentación se encuentra en el relato mismo: los razonamientos que lo sustentan no son evidentes ni están formulados expresamente. Por eso, al final del análisis de cada secuencia seleccionada, hacemos el esfuerzo por reconstruir los razonamientos que la película induce en el espectador de manera no evidente.

## 3. Ficha técnica

Título original:	Blade Runner
Dirección:	Ridley Scott

<sup>65</sup> Moreno Serrano, Fernando Ángel: “De la novela ¿Sueñan los andróides con ovejas eléctricas? al largometraje *Blade runner*”, Revista virtual NEXUS 7 [www.cinefantástico.com/nexus7/articulos/blade-runner.htm](http://www.cinefantástico.com/nexus7/articulos/blade-runner.htm)

Guión:	Hampton Facher, David Peoples, basado en la novela de Philip K. Dick: <i>¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?</i>
Producción:	Michael Deeley
Fotografía:	Jordan Cronenweth
Música original:	Vangelis
Año de estreno:	1982. Segunda versión: 1991.

#### 4. Reparto

Deckard:	Harrison Ford
Roy:	Rutger Hauer
Rachel:	Sean Young
Tyrell:	Joseph Turkel
Gaff:	Edward James Olmos
Leon:	Brion James
J.F. Sebastian:	William Sanderson
Chew:	James Hong
Pris:	Daryl Hannah
Zhora:	Joanna Cassidy

#### 5. Sinopsis

Los Ángeles, año 2019. Es una ciudad enorme, con altísimos edificios, y torres, de las que a veces salen constantes llamaradas, o humo. A nivel del suelo, cae una lluvia permanente, en los niveles superiores, se ve un pálido sol. La ciudad parece a veces abandonada, con enormes edificios vacíos y otras veces superpoblada, sucia, pero sumamente vital. En realidad, el planeta Tierra está tan degradado que los que pudieron, huyeron a las colonias espaciales: los habitantes de esta ciudad son los que no pudieron darse ese lujo.

Hay, sin embargo, un impresionante desarrollo tecnológico, que se manifiesta en los vehículos que circulan por el aire y las calles de la ciudad, pero sobre todo en las creaciones de la ingeniería genética: la Corporación Tyrell, ha llevado el desarrollo de los robots a una fase tal que le permite producir seres idénticos a los humanos pero superiores en fuerza y agilidad y con altos coeficientes de inteligencia, a los que se denomina *replicantes*. Son utilizados como esclavos sobre todo para la colonización del espacio exterior. Hay también en la ciudad un mercado ilegal de animales artificiales de todo tipo.

Los replicantes protagonizaron sangrientos motines, por lo cual tienen prohibido el ingreso a la tierra. Como una precaución para evitar estas rebeliones, a los replicantes de la última generación, los Nexus 6, les programaron solamente 4 años de vida. Cinco de estos replicantes se revelan, y regresan a la tierra, buscando la posibilidad de modificar su fecha de expiración. La policía obliga a Deckard, un ex Blade Runner, (cazador de replicantes en la tierra) a aceptar la misión de encontrarlos y eliminarlos. Mientras los persigue, Deckard, que ya había renunciado a ser Blade Runner y se ve obligado a volver, se va enterando de las características de los nuevos replicantes, y de algún modo va simpatizando con ellos. Conoce a Rachel, una mujer replicante, el último experimento de Tyrell, dueño de la corporación. A Rachel le implantaron recuerdos, pertenecientes a la sobrina de Tyrell. Ella no sabe que es replicante, se cree humana, se entera por Deckard de su identidad, se fuga de la corporación Tyrell, donde trabajaba, y busca a Deckard para que la ayude a esconderse. Deckard y Rachel se enamoran. Deckard va eliminando uno a uno al grupo de replicantes. Cuando ya sólo quedan Roy, el líder del grupo y Pris, su compañera, Roy va a buscar a Mr Tyrell, cerebro de la creación de replicantes, para que les modifique su fecha de muerte, pero el propio Tyrell les dice que es imposible hacer esa modificación. Roy mata a Tyrell, y regresa en busca de Pris, a la que encuentra muerta por Deckard. Hay un duelo final entre Deckard y Roy, finalmente Roy, superior en fuerzas, muere porque se le acaba su tiempo de vida. En los últimos minutos, le salva la vida a Deckard, quien es testigo de la muerte de Roy. Cuando Deckard es informado de que también tiene que matar a Rachel, no lo hace, y con la complicidad de Gaff, un asistente del jefe de policía, inician la huida.

## 6. Las funciones

### 6.1 Identificación de secuencias cardinales

#### *1. Leyenda inicial*

Ubica al relato en el futuro y plantea la información esencial para su inteligibilidad. Dentro de esta información, sugiere el conflicto principal de la historia respecto a la actitud de los seres humanos hacia los replicantes: dice que su eliminación no se llama muerte sino "retiro".

#### *2. Mandato de Deckard; debe matar a replicantes rebeldes.*

La policía busca a Deckard y le impone la misión de eliminar a los 6 replicantes rebeldes que ingresaron a la tierra. Se informa sobre los replicantes, sus capacidades y sus peligros, entre ellos: pueden desarrollar emociones propias. Se informa sobre su fecha de "muerte": les dan



cuatro años de vida, por protección. Esta información no la conocen los replicantes. Sabemos además que Deckard no quiere ser replicante otra vez, y se ve obligado a hacerlo.

### *3. ¿Cómo diferenciar un replicante de un humano?*

Se conoce el funcionamiento de un test que permite identificar a los replicantes. Es decir, los replicantes son tan parecidos a los humanos, que sólo a través de la realización de un test complejo y sutil, es posible identificarlos.

Conocemos al poderoso Tyrell, dueño de la compañía que fabrica replicantes. Tyrell pide que se le haga la prueba a Rachel, sin aclarar que es una replicante. Deckard se ve molesto porque Rachel no sabe su identidad.

Conocemos además que a los nuevos replicantes como Rachel, se les implantan recuerdos de humanos, para hacerlos menos irascibles y más controlables.

### *4. La verdad sólo la tiene Tyrell:*

Los replicantes Roy y Leon se enteran que Tyrell es el que tiene los datos fundamentales acerca de su tiempo de vida programado.

Conocemos al líder de los replicantes, Roy, y también las poderosas capacidades físicas e intelectuales de los replicantes. Se muestra también el desprecio hacia los hombres por parte de los replicantes y el orgullo de los hombres que participaron en su creación.

### *5. Descubrimiento de Rachel:*

Deckard le confirma a Rachel que ella no es humana sino replicante. Deckard manifiesta piedad por Rachel.

### *6. Deckard comienza a cumplir su mandato:*

Encuentra y mata a la replicante Zhora. Después de la persecución y muerte (ella está desarmada), Deckard muestra sentirse muy mal.

### *7. Impulso de Rachel:*

Rachel le salva la vida a Deckard, y para ello mata a León, en un impulso que sorprende hasta a ella misma.

### *8. Relación amorosa amorosa imposible:*

Rachel sabe que el único lugar seguro para ella ahora es, paradójicamente, la casa del Blade Runner, el matador de replicantes, Deckard. Sabe que se le ha encomendado a Deckard que

la mate a ella también, pues ahora también es prófuga. Deckard se siente atraído por Rachel y la hace descubrir y reconocer en ella sensaciones como el amor y el deseo.

#### *9. Roy consigue llegar a su creador*

Con la ayuda involuntaria de Sebastian, Roy logra acceder a ver al poderoso Tyrell, para cumplir el objetivo que trajo a la tierra al grupo de replicantes rebeldes: conocer su fecha de expiración y las posibilidades de modificarlas.

#### *8. Deckard mata a Pris:*

Pris, la replicante que es pareja de Roy, es asesinada por Deckard en el departamento de Sebastian, donde estaba esperando Roy

#### *10. Muerte del creador en manos de su criatura:*

Roy se entera por Tyrell que no puede modificar su fecha de muerte, que además está a punto de cumplirse. Roy mata a Tyrell.

#### *11. La máquina perdona al hombre:*

Deckard y Roy luchan. A pesar de los esfuerzos de Deckard, la superioridad física de Roy es aplastante. Roy sin embargo, le perdona la vida a Deckard y luego muere: finalmente se acaba su tiempo propio tiempo de vida.

#### *12. Marginales y perseguidos:*

Deckard huye con Rachel, aunque sabe que esa huida lo convierte inmediatamente en objeto de persecución y muerte. Y sabe también que las poderosas fuerzas de control tienen muchas posibilidades de encontrarlos.

## **6. 2 Análisis de secuencias seleccionadas**

Para el análisis de la película hemos seleccionado algunas secuencias según los intereses propios de esta investigación, aunque no siempre correspondan a las secuencias cardinales enumeradas arriba.

### *6. 2. 1: Presentación de las calles de la ciudad y presentación del personaje.*

En este caso, el análisis tendrá en cuenta, sobre todo los recursos que nos ubican en el tiempo espacio futuro, precisamente porque esta secuencia, que se encuentra dentro de los

primeros 15 minutos de la película, está ofreciendo todavía los elementos iniciales y fundamentales del contrato de ficción que le propone al público: este es el lugar, en este ambiente sucede la historia, así es como viven aquí, así son las cosas. Vamos a distinguir, en primer lugar, los objetos, acciones, decorados, etc. que nos instalan en el tiempo-espacio del relato, el futuro, a través del reconocimiento de lo que nos resulta conocido y lo que nos resulta extravagante.

#### Síntesis:

La película ya nos ha advertido que estamos en el futuro, en el año 2019, y en la ciudad de Los Ángeles. En esta secuencia, nos lleva al interior de esa ciudad, y nos presenta a su personaje principal. La cámara baja desde las alturas (veníamos de una vista aérea de la ciudad), se mete entre los altísimos edificios, nos muestra en ese recorrido la fisonomía de esos edificios y los objetos que pueblan la ciudad. No hay luz de día, aparentemente: como luego se corrobora en toda la película, la ciudad, excepto en sus partes más altas, siempre está nocturna. Y permanentemente bañada por una abundante y persistente lluvia. Al llegar al nivel de la calle, estamos en lo que parece ser el barrio chino. Vemos la multitud que camina, que come en puestos de comida, que circula en vehículos. Se detiene para mostrarnos al personaje principal, Deckard, sentado leyendo distraído un periódico, mientras espera un lugar en un puesto de comidas. Deckard finalmente consigue una silla en el puesto y ordena con dificultad su comida, porque el dueño del puesto no habla inglés. Mientras espera que le sirvan, Deckard afila distraído los dos palitos orientales, como si fueran un cuchillo y un tenedor. No ha dado ni siquiera el segundo bocado cuando se ve interrumpido por unos sujetos que le vienen a buscar, identificándose como policías. Deckard no entiende la lengua extraña en la que le habla el policía, mezcla de inglés, chino y español; el dueño del puesto hace de traductor improvisado. Finalmente Deckard debe irse con ellos, en calidad de arrestado. Sube a una patrulla, y la patrulla levanta vuelo. Hasta allí llega la secuencia elegida.

#### Análisis:

Por los signos de los letreros y escaparates, predominantemente orientales, lo que se nos muestra corresponde a lo que actualmente puede reconocerse como un barrio chino, similar a los que existen en las ciudades occidentales: por ejemplo, un cartel luminoso de neón, con la figura de un dragón que extiende y encoge su lengua, con el típico sonido como de chispazos que provocan los carteles de neón cuando cambian sus luces; letreros con tipografía china, mucha gente circulando incómoda en las estrechas calles, puestos de comida con puesteros chinos, además de ver columnas y fachadas de edificios antiguos, calles y paredes desgastadas, etc. El audio, mientras tanto, abigarrado y complejo, nos puebla de imágenes

sonoras que van desde una voz femenina que canta una melodía oriental, hasta algunos acordes que parecen provenir de un organillo, además de los sonidos de motores, las voces confusas y los pasos de la gente que camina, el ruido que sale de monitores siempre encendidos en un escaparate, la oferta de los vendedores del puesto de comida. En algunos momentos de esta secuencia, ni en el audio ni en la imagen hay algo que pueda resultar extraño, a veces creemos estar efectivamente en cualquier barrio chino de ciudad occidental contemporánea. Tanto es así que hasta se pueden ver los edificios antiguos que sobreviven cubiertos de anuncios de neón, o vidrieras chillonas.

El aspecto de la gente que circula es diverso, sin embargo responde a lo que nos resulta inteligible como "ser humano" contemporáneo, incluso las ropas de Deckard, son absolutamente convencionales. De vez en cuando se muestran algunas personas con un aspecto un poco más extravagante, pero no demasiado. Tal vez en 1980 resultaba más sorprendente.

A pesar de todas estas referencias que nos resultan conocidas, hay algunos elementos del ambiente y objetos que no reconocemos de las ciudades actuales:

- . Los edificios son extremadamente altos y su aspecto es diferente a lo conocido en el mundo del presente: algunos parecen fortalezas de hierro, otros terminan en torres como agujas, otros están cruzados por enormes tuberías.

- . Circulan vehículos que vuelan.

- . Circula un vehículo erizado de antenas y luces, con haces de luz que iluminan hacia abajo, que parece "pasearse" lentamente volando entre los edificios, con grandes pantallas de video y altavoces. En el altavoz se escuchan voces que se dirigen, en inglés, a la gente:

Voz masculina: *Una nueva vida le espera en las colonias espaciales. La posibilidad de volver a empezar en una tierra dorada de oportunidades y aventuras. ¡Vámonos a las colonias!*

Voz femenina: *Este anuncio llega a ustedes por cortesía de Shimago-Dominguez S.A. Ayudándole a América a llegar al nuevo mundo.*

- . En los carteles y los escaparates, conviven tipografías de diferentes lenguajes: orientales, inglesas, rusas.

- . La extraña lengua en la que habla Gaff, el policía que se lleva a Deckard: se reconoce una mezcla de inglés con japonés o chino y con español. Ni Deckard, ni los espectadores, la entienden, pero si lo hace el vendedor chino del puesto de comida, lo que aparentemente indica que se trata de una especie de habla "popular".

Todos estos elementos, se destacan, nos son habituales en lo que se entiende por ciudad occidental contemporánea. Sin embargo, son pocos los elementos, los objetos y los

decorados, que nos remiten de manera exclusiva a alguna imagen de lo que se entiende por *futuro*. En realidad, sólo reconocemos los vehículos que vuelan y algunos edificios. En ambos casos hacen referencia a posibles desarrollos tecnológicos de objetos conocidos en el presente: otra vez estamos en presencia del recurso de derivación de las reglas de inteligibilidad del mundo de “fuera” de la película: hay una idea de progreso tecnológico que hace presuponer y hasta visualizar desarrollos futuros de tecnologías contemporáneas.

En el caso de los carteles de neón con tipografías de distintos lenguajes, sabemos de la existencia, en las grandes ciudades occidentales, de “barrios” en los que se aglutinan personas de distintos orígenes: chinos, latinos, italianos, judíos.

Por su parte, el modo de hablar de Gaff, esa extraña lengua que en una frase puede usar palabras de por lo menos tres lenguas diferentes (inglés, español, chino o japonés), parecen una “hipérbole” de fenómenos como el del habla “chicana”, precisamente en Los Ángeles, que incorpora términos en inglés y español.

#### Reconstrucción de las inferencias inducidas.

Lo que hasta ahora la película parece estar orillándonos a inferir, es decir, los razonamientos que induce a realizar al espectador, serían los siguientes:

##### Razonamiento 1

1. En el futuro, la tecnología será más sofisticada y más poderosa: efectivamente, se podrán fabricar autos voladores (naves), levantar altísimas y enormes construcciones con entradas en múltiples niveles, a los que se podrá acceder en naves.
2. En el futuro se colonizarán otros planetas, que se convertirán en “la tierra prometida”, el lugar de la realización de las fantasías.
3. Sin embargo, en el futuro, por lo menos el cercano, las cosas no serán muy diferentes de hoy. Efectivamente, el propio director de la película, Ridley Scott, decía en 1982: “Dentro de 40 años, nos pasearemos por las calles y todo será como ahora, excepto que al doblar una esquina, de repente, nos encontraremos con algo fuera de lo común. Así me imagino el futuro cercano”<sup>66</sup>.

##### Razonamiento 2:

<sup>66</sup> Olliviere Boissière y Dominique Lyon: “Una entrevista con Ridley Scott.” En: VV. AA. *Blade Runner*, Tusquet, Barcelona, 1988. Pág. 129.

1. Desde el punto de vista del espectador, en las imágenes conviven signos de todos los tiempos: del pasado, de nuestro presente, y de lo que creemos que será el futuro. En *Blade Runner*, a diferencia de otros filmes del género, por lo menos hasta su estreno, se observa un particular interés por representar esa complejidad de tiempos.
2. Sin los signos del pasado y del presente, los signos del futuro serían ininteligibles.
3. El futuro es la mezcla de los signos de los tiempos: el pasado, el presente y el futuro, conviven de tal forma que todos participan en otorgar una fisonomía y un ambiente a ese tiempo-espacio en el que la historia se va a desarrollar. El presente de la película (noviembre de 1919), en realidad lo que nos muestra es esa mezcla de signos. Los signos que nosotros, espectadores de otro tiempo-espacio, reconocemos como del futuro, son parte de ese presente.

#### 6.2.2 Mandato de Deckard: debe matar a replicantes rebeldes.

##### Síntesis:

Deckard es llevado a la oficina de Bryant, policía que tiene a su cargo la eliminación de los replicantes "rebeldes". La oficina se encuentra en una torre sofisticada y con la apariencia de una fortaleza de hierro. Sin embargo, la oficina misma no parece tener ninguna diferencia con las oficinas de jefes de policía de los filmes policiales de los años cincuenta. Allí Bryant le informa que ha sido convocado (evidentemente a la fuerza, arrestado) para que se encargue de eliminar a replicantes prófugos, del tipo Nexus 6. Ante la negativa de Deckard, que argumenta que ha renunciado, se le informa que está obligado a hacerlo. Esto es muy importante: se le aclara que no tiene otra opción, se deja entrever que si no lo hace, lo matan: "Tu sabes como son las cosas. Si no eres policía, no eres nadie".

Bryant le informa sobre las que serán sus víctimas; reproducimos el diálogo:

Bryant (refiriéndose a los replicantes prófugos): *Diseñados para imitar a los humanos en todo menos en sus emociones. Pero había la posibilidad de que desarrollaran emociones propias. Odio, miedo, amor, enojo, envidia. Así que tomaron precauciones.*

Deckard: *¿Cuáles?*

Bryant: *Les dieron cuatro años de vida.*

En seguida, Bryant le muestra a Deckard la videograbación del ataque que otro Blade runner sufrió en manos de uno de los replicantes buscados, cuando le estaba haciendo la prueba de detección de replicantes, escena que vimos al inicio de la película. Mientras ven la grabación, le da otros antecedentes y datos que tiene de los replicantes: se escaparon de una colonia espacial, mataron a 20 personas, robaron una nave y volvieron a tierra. Intentan entrar a la Corporación Tyrell. Son seis los replicantes que escaparon, tres hombres y tres mujeres. Se

informa que uno murió, sin embargo en la videograbación sólo vemos cuatro, dos hombres y dos mujeres. Los replicantes intentaron entrar a la Corporación Tyrell. Características de cada replicante: León: función: combate. Roy Batty, modelo de combate, autosuficiencia óptima, probablemente el líder. Zhora, "entrenada para un escuadrón de asesinos". Pris, "modelo básico de placer", "abundan en los clubes militares de las colonias". Vemos la imagen de cada uno de los replicantes.

Finalmente, Bryant le informa que hay un Nexus 6 en la corporación Tyrell, que quiere que pruebe la máquina (para identificar replicantes) con él. Deckard pregunta que sucedería si la máquina no funciona. No obtiene respuesta.

Corte de final de secuencia.

#### Rasgos de carácter de personajes y atmósfera, proporcionados por los indicios y las informaciones:

. Los replicantes pueden desarrollar emociones propias, y esto se considera como su mayor amenaza, pues tarde o temprano, los replicantes exigen su libertad y luchan por ella, la mayoría de las veces matando a seres humanos.

. Deckard no quiere seguir siendo un *Blade Runner* (lo habíamos visto ya sugerido en la secuencia anterior). Además, con su gestualidad, demuestra que no comparte el mismo desprecio a los replicantes que los otros policías, pero que sin embargo le provocan aversión e inquietud. Por ejemplo, muestra claramente disgusto al saber que la precaución que tomaron contra estos nuevos replicantes (capaces de sentir) es darles solamente 4 años de vida. Sin embargo, Deckard no puede dejar de aceptar el mandato de matarlos, a pesar de que va en contra de sus principios porque, ante todo, sabe que tiene que salvar su vida.

. Bryant desprecia a los replicantes, les llama "porta-pieles". Tiene miedo: no quiere que nadie se entere de que un grupo de replicantes rebeldes andan sueltos: disimula su ansiedad.

. Deckard está bien considerado por Bryant, quien le dice que es el mejor, que "necesita su magia". Bryant intenta ser persuasivo, quiere seducir a Deckard para que haga bien su trabajo, Deckard no acepta la seducción: no se deja corromper, aunque luego es obligado a hacer su tarea de blade runner

. Gaff es enigmático, observa, parece no preocuparse del tema, no habla.

. Deckard pregunta por qué volvieron a la tierra, sabiendo que serían perseguidos. Bryant no lo sabe.

. Las imágenes que vimos de los replicantes (incluyendo la del replicante que atacó a un policía) los muestran idénticos a los seres humanos. Estas imágenes y el hecho de que Bryant los llame "porta-pieles" los identifica más como "cyborgs" que como "robots".



Llamamos cyborgs, según la literatura de ciencia ficción, a seres creados científicamente usando materia orgánica, en este caso muy semejante a la de los seres humanos.

La oficina de Bryant parece una *cita* a películas típicas del género policial negro: puerta de vidrio con nombre grabado y cortinillas, ventilador de pie funcionando, escritorio atiborrado de cosas y papeles, una lámpara que alumbra mal y poco, ambiente pesado, iluminación oscura. Hay un contraste de esta oficina con la nave y con el exterior del edificio, claramente futuristas: otra vez, convivencia de signos de tiempos diferentes.

La cámara, que entra a la oficina desde un amplio vestíbulo, subiendo a lo que parecen ser entresijos, nos muestra una parte del techo con basura y polvo.

### Reconstrucción de las inferencias inducidas:

#### Razonamiento 1:

- 1 Los replicantes son tan idénticos a los humanos que se necesita una máquina para identificarlos.
- 2 Si algo define a los seres humanos, en oposición a las criaturas creadas por la tecnología, es que tienen emociones y por lo tanto memoria afectiva.
- 3 Los replicantes prófugos son perseguidos porque se rebelaron: desobedecieron las reglas, escaparon, actúan de manera autónoma, no siguen órdenes.
- 4 Los replicantes tienen este comportamiento porque han desarrollado emociones propias.

#### Razonamiento 2:

1. La gran amenaza para el *orden* de esa sociedad, son los replicantes rebeldes: la policía les teme, los sabe poderosos, los reconoce como amenaza, y no duda en obligar a Deckard a aceptar la misión de exterminarlos, extorsionándolo con su propia vida.
2. La policía se vale de cualquier método para exterminar a los replicantes, incluso la extorsión.
3. La policía, en el futuro, cumple los requisitos de la policía del género policial negro: corrupta, tramposa, sucia.

A partir de la identificación de estas premisas, vamos a problematizarlas y si es posible tratar de reconstruir las inferencias que las sustentan.

#### Razonamiento 1:

¿Por qué crearon a los replicantes tan parecidos a los humanos? En el texto inicial de la película se nos había informado que los replicantes *se empleaban como esclavos en el*

*espacio, en la azarosa exploración y colonización de otros planetas.* En esta secuencia que ahora estamos analizando, se nos informa que tres de los cuatro prófugos eran empleados para combate. Por otro lado, se supone que la tecnología con la que lo construyeron es tan sofisticada que les permitiría producir "seres" autónomos de diferentes formas y fisonomías. Entonces, si los replicantes están hechos para reemplazar a los humanos en tareas difíciles o ingratas, como por ejemplo para ser usados en combates, y si además la tecnología de la que disponen les permitiría creaciones sofisticadas ¿por qué se hacen a imagen y semejanza de los seres humanos? Sólo en el caso de Prist, identificada como "modelo básico de placer", una especie de perfeccionamiento de la "muñeca inflable", para los militares de las colonias, hay tal vez una justificación acerca de su aspecto y sus características. Esta pregunta no tiene respuesta dentro de la película, se da precisamente como presupuesto sin explicación, como hecho que no merece explicación. Habría en todo caso que vincular este hecho con una tradición narrativa, que tiene su origen en el romanticismo —con "Frankenstein" de Mary Shelley—, en la cual se crean seres humanos a "imagen y semejanza" de los hombres, para después asesinarlos. Hay resonancias en esto a lo que la Biblia judeocristiana refiere en cuanto a que Dios creó al hombre a su imagen y semejanza. Evidentemente, es ésta una línea de análisis muy rica, pero que aquí sólo vamos a dejar enunciada, sin profundizarla.

Pero hay otra reflexión que suscitan las premisas de este razonamiento: los replicantes parecen haber sido hechos *tan* parecidos a los seres humanos —no sólo en su aspecto físico exterior—, que desarrollaron emociones propias, y es entonces cuando se vuelven rebeldes y peligrosos. Pareciera que lo que está detrás de esta premisa es la idea de que las emociones son las que hacen posible la aparición de deseos propios y la consecuente lucha por su satisfacción: los replicantes prófugos están luchando por la satisfacción de algún deseo, que hasta este momento del relato no conocemos, y que Deckard tiene que averiguar. Este deseo los lleva a escaparse, y a asesinar humanos, a rebelarse, a esconderse: los vuelve peligrosos.

Las emociones aparecen como *definitorias* de lo humano. Y también como inevitables, inmanejables, imprevisibles, en varios sentidos: por un lado, los "ingenieros" que diseñaron y realizaron a los replicantes, no pueden "prever" si se van a desarrollar o no en ellos emociones propias y tampoco pueden evitar que se desarrollen, es decir que las emociones aparecen "azarosamente"; por otro lado, cuando aparecen, provocan acciones que se vuelven incontrolables, o hacen que los sujetos se salgan de control. De esto puede seguirse que lo humano aparece en esta película como aquello que no se puede controlar, frente a lo tecnológico o lo mecánico, que no sólo es objeto de control sino que ha sido creado como herramienta para fines concretos.

### Razonamiento 2:

El desarrollo de la tecnología no cambia demasiado las cosas, eso parece decimos la película. O, en todo caso, el desarrollo de la tecnología en abstracto no produce mundos nuevos, en la medida en que las normatividades de ese mundo nuevo siguen repitiendo los viejos esquemas de organización de la convivencia. El mismo jefe de policía corrupto, alcohólico, zalamero y cobarde, que atiende en una oficina oscura y sucia, que se vale de estratagemas y que sólo le interesa su pellejo, que estaba en la novela policial negra de los años cincuenta, está otra vez aquí, en una película de ciencia ficción futurista. Y el mismo antihéroe, incómodo con lo que hace y con lo que es, con un permanente rictus de amargura, capaz de sentimientos nobles pero parco y con máscara de duro, capaz de traicionar sus más caros principios y capaz, sorprendentemente, de grandes actos de generosidad y heroísmo, también está aquí, en el futuro.

El tiempo que transcurre por sí mismo tampoco cambia las cosas. La patente evolución de los artefactos y de los recursos de la ciencia, no tiene ninguna correspondencia con una “evolución” social, en un “progreso moral”. La policía sigue velando por la seguridad de las grandes compañías, los antihéroes siguen solos e incomprensidos, a pesar de los autos voladores, de los altos edificios, de la ingeniería genética. Esto es lo que parecen decimos las citas al género policial negro.

### 6.2.3 *¿Cómo diferenciar a un replicante de un humano?*

#### Síntesis:

Deckard es llevado por Gaff a las oficinas de Tyrell, el dueño de la corporación, para realizar la prueba de detección a un replicante del tipo Nexus 6, el único semejante a los prófugos, con el objetivo de probar si la máquina que detecta replicantes funciona con los Nexus 6. Las oficinas están en los últimos pisos de la torre piramidal. El lugar es muy impresionante, amplio, lujoso, pisos y paredes de mármol, grandes espacios impecables y vacíos, por contraste a lo que vimos de la ciudad. Allí es recibido por Rachel, que es precisamente la replicante Nexus 6, pero que desconoce su identidad como tal: se cree humana. En principio, Deckard —y los espectadores—desconocemos que Rachel es replicante. Hace su aparición Tyrell, quien le pide a Deckard que le haga la prueba a Rachel, con el pretexto de que quiere ver cómo funciona en un humano. A Deckard le cuesta trabajo identificar a Rachel como replicante. Al final de la prueba, Tyrell le pide a Rachel que los deje solo, y allí manifiesta su grata sorpresa por el hecho de que Deckard haya necesitado hacerle más de 100 preguntas para “descubrir” su identidad, frente a las 20 o 30 que necesita

hacer con otros replicantes. Por él Deckard se entera de las características de los nuevos Nexus como Rachel: reproducimos la última parte del diálogo:

Deckard: *¿Ella no lo sabe?*

Tyrell: *Creo que empieza a sospecharlo*

D: (MOLESTO) *¿Sospecharlo? ¿Cómo puede no saber lo que es?*

T. (SECO) *Comercio, es nuestra meta aquí en Tyrell. (GESTO DE DESAGRADO DE DECKARD) "Más humano que los humanos" es el lema. Rachel es un experimento y nada más... Descubrimos en ellos una obsesión extraña. Son inexpertos emocionalmente con sólo unos cuantos años para almacenar todas sus experiencias. Regalándoles un pasado hemos creado un "amortiguador" para sus emociones y los podemos controlar mejor.*

D: (IMPRESIONADO, CON DISGUSTO) *Recuerdos... Usted está hablando de recuerdos...*

T: (SONRÍE APENAS, NO RESPONDE)

Fin de la secuencia.

#### Rasgos de atmósfera y carácter obtenidos a través de indicios e informaciones:

. Como el espacio donde están se ubica en lo alto de una torre piramidal, se puede ver a través de las paredes de vidrio, un pálido sol naranja, lo cual contrasta con la oscuridad nocturna y la lluvia incesante en la que permanecen envueltas las zonas bajas de la ciudad: las diferencias entre los poderosos y los no poderosos es muy marcada: los poderosos como Tyrell, viven en la ciudad "alta", pueden ver un sol, aunque sea pálido, tienen "mascotas" caras, como el búho. El resto, o por lo menos los que no son Tyrell, circulan en el nivel de suelo, siempre de noche, siempre lluvioso y sucio. ¿A quiénes vende Tyrell sus productos tan caros?.

. Deckard se impacta con la belleza de Rachel, pero al mismo tiempo le provoca molestia su notable soberbia y su orgullo de formar parte de Tyrell.

. A Rachel le desagrada Deckard en principio por ser Blade Runner: "¿Alguna vez ha retirado un humano por equivocación?", le pregunta.

. Por algunas preguntas que le hace Deckard a Rachel como parte de la prueba, y el énfasis puesto en que el búho es artificial y muy caro, se supone que los animales "reales" están o extinguidos o en graves peligros de extinción, y se ha impuesto una norma que establece que cualquier tipo de propiedad o contacto con un animal "real" es penado por la ley o es contra de la norma.

. Tyrell tiene muchísimo dinero, lo que se ve en el lujo y el tamaño de su enorme oficina. Los muebles y adornos de la oficina imitan un estilo semejante a lo que se conoce como "neoclásico", pretensioso, mármoles, esculturas, etc.

. Tyrell justifica las manipulaciones a los replicantes apelando a que está cumpliendo con sus consumidores: se debe a ellos, su obligación es ofrecer buenos productos. Sin embargo la

fascinación que manifiesta por sus productos, el disfrute que se evidencia en su propia actividad de experimentación, contrasta con sus expresiones, propias de un empresario lógico y desapasionado. En realidad sugieren motivaciones que van más allá del cumplimiento de los objetivos de eficacia empresarial: hay una pasión por ejercer un poder de creación asombroso y por disponer de los medios para hacerlo.

. Tyrell le ofrece a Deckard las claves de la “racionalidad”—las conductas—de los replicantes del tipo NEXUS 6, dotados al mismo tiempo de memoria y obsesiones.

. Deckard se asombra (su gesto al final de la secuencia) de hasta dónde puede llegar la ciencia y la falta de escrúpulos de Tyrell: se muestra disgustado por la manipulación de la que es objeto Rachel, también le parece injusto que no conozca su identidad, y se horroriza con la idea de que le han implantado recuerdos.

. Deckard, al reclamar que Rachel debe saber que es un replicante, le está otorgando una identidad tal que tendría derecho por lo menos a saber quién es. Es decir —tal vez a pesar de sí mismo—, Deckard no los considera objetos o máquinas. Y nos lleva a los espectadores a pensar lo mismo.

#### Reconstrucción de las inferencias inducidas

Como el tipo de inferencias se complementa con las de la siguiente secuencia seleccionada, serán analizadas en conjunto al finalizar al final.

#### *6.2.4 Las motivaciones de los replicantes rebeldes.*

##### Síntesis:

La secuencia abre con un primer plano de una mano, que se ve pálida, azulada. La mano se está cerrando con tensión, con dificultad. Descubrimos que la mano es de Roy, el replicante líder. Su rostro muestra el esfuerzo que le cuesta cerrar su mano, y tal vez dolor. Dice para sí mismo: “Tiempo... suficiente...”. Su rostro pasa de la angustia a una sonrisa.

Vemos que en seguida se encuentra con León y juntos caminan por una calle oscura y sucia, en la que se ven escombros y cables que cruzan, algunas pequeñas fogatas ardiendo, graffitis orientales en las paredes de columnas húmedas y carcomidas, pero también carteles de neón anunciando tiendas de diferentes tipos. La calle está despoblada, como si fuera tarde en la noche, dos o tres personas deambulan, y un grupo de gente pasa rápidamente en bicicleta, con sombreros orientales. Roy y León se detienen en una fachada muy luminosa, que tiene la figura de un ojo, y grandes tipografías orientales y en inglés, en las que se alcanza a leer “eye works”. Entran a un laboratorio en el que se producen ojos a través de diseño genético. El que hace el trabajo es un chino, Chew, que habla poco y mal el inglés. Cuando llegan los replicantes, Chew está trabajando con mucho entusiasmo en lo que parece ser un ojo.

Mientras trabaja habla para sí mismo, se ríe, celebra, se comenta lo que está haciendo, es decir, disfruta su trabajo. Las primeras palabras que dice Roy frente al chino parecen ser una cita bíblica: “En llamas los ángeles cayeron. Grandes truenos resonaban en las costas, ardiendo con las llamas de Orc.” Mientras tanto, León mete la mano en un recipiente, Chew le advierte que no lo haga, que está helado, pero vemos que a León no le pasa nada. Allí Chew entiende que no son seres humanos sino replicantes. El laboratorio funciona a bajísimas temperaturas, Chew trabaja cubierto por un traje térmico especial, hay hielo en el techo y las paredes. Los replicantes, haciendo gala de sus capacidades físicas para resistir las heladas temperaturas, torturan a Chew —destruyéndole su traje térmico—, para que les dé las respuestas que buscan: cuánto tiempo tienen de vida, cuáles son sus características vitales. Roy es el que hace las preguntas. Pero el hombre no sabe las respuestas: él solamente hace ojos; de hecho reconoce los ojos de Roy: él los hizo para la corporación Tyrell. Roy se conmueve un instante cuando Chew le dice que él hizo sus ojos: “si pudieras ver lo que yo he visto con tus ojos”, le dice. También responde con una ironía cuando Chew le dice que Tyrell diseñó su cerebro: “Inteligente...”

Chew confiesa que las respuestas las tiene Tyrell, el jefe de la compañía. Les dice a través de qué persona pueden llegar a él: J. F. Sebastian.

Fin de la secuencia.

#### Rasgos de atmósfera y carácter obtenidos a través de indicios e informaciones:

Como espectadores, finalmente nos enteramos de la motivación principal de los replicantes: están luchando por conseguir más tiempo de vida.

. Chew disfruta su tarea, se ríe, celebra lo que ve mientras revisa en un microscopio el ojo que está haciendo: parece estar jugando.

. Roy es además de inteligente, culto y sensible: disfruta de las palabras, de la poesía, de las metáforas.

. Los replicantes pueden ser muy crueles: Roy y León parecen disfrutar del miedo y el sufrimiento de Chew.

. Presencia de vocabulario científico, en las preguntas de Roy. Sin embargo entendemos que está preguntando cuándo nacieron y cuánto tiempo tienen de vida.

. Hay una marcada especialización en la producción de los replicantes: se hacen los ojos en una compañía dedicada exclusivamente a la producción de ojos.

. Roy y León desprecian a los humanos y se saben superiores.

#### Reconstrucción de las inferencias inducidas (teniendo en cuenta las últimas dos secuencias descritas).

Razonamiento 1, con base en las afirmaciones de Tyrell

1. Los Nexus 6 han sido de enorme utilidad en las diversas funciones y misiones para las que han sido creados, porque son sumamente parecidos a los seres humanos.
2. Pero los replicantes son tan parecidos a los seres humanos que desarrollan emociones.
3. Las emociones son las que hacen a los seres humanos – y a los replicantes que están hechos a su imagen y semejanza— incontrolables.
4. Las emociones, en los seres humanos, se apaciguan o se controlan a través de una madurez afectiva y emocional adecuada, que sólo se consigue con la experiencia de vida.
5. Los replicantes sólo tienen una vida muy corta, “nacen adultos”, por decirlo de algún modo, por eso sus emociones son incontrolables. Por lo tanto, el modo de controlar las emociones de los replicantes, sin tener que sacrificar su semejanza a los humanos, es implantándoles recuerdos, que posibiliten la creación inmediata de experiencia.

Razonamiento 2: con base en las acciones de Tyrell y de Chew, y de la escena de la prueba a Rachel:

1. Los humanos están orgullosos de sus creaciones. Esto se refuerza en las actitudes de todos los personajes que aparecen involucrados en su producción: Tyrell (lo vimos en la secuencia anterior), Chew, y más adelante en otra secuencia, J. F. Sebastian, también ingeniero genético, que le dice con satisfacción y emoción a Roy: “Hay algo de mí en ti”.
2. El poder de crear, recrear, corregir, mejorar, productos como los replicantes parece ser sumamente satisfactorio, disfrutable, estimulante.
3. La ciencia humana es capaz de producir maravillas. La ciencia humana y su tecnología dan el poder de crear productos maravillosos, y de disponer sobre ellos para experimentar al infinito.
4. Los riesgos de esta experimentación pueden ser controlados con el apoyo de las fuerzas policiales, en este caso, con un cuerpo especializado de la policía: los Blade Runner.



Razonamiento 3: con base en la acción de Deckard y de los replicantes.

1. El orgullo y la soberbia de los hombres los lleva a explorar de manera irresponsable todas las posibilidades de creación, sin medir el sufrimiento que puedan causarse a sí mismos y a sus propias criaturas.
2. Esta soberbia es la que hace que algunos seres humanos sean despreciables.
3. La superioridad de los replicantes frente a los humanos es evidente en todo sentido: Roy es más fuerte, más resistente, más inteligente, más bello, más culto, y, en un sentido, más moral.

Razonamiento 4, de las normatividades del espacio-tiempo de la película:

1. En el futuro, el mundo seguirá rigiéndose por las leyes del mercado, y estas leyes son las que marcan los rumbos del desarrollo tecnológico y de la producción de objetos y bienes de consumo y sus características, como, por ejemplo, los replicantes.
2. El sistema de producción especializado que supone la producción industrial colabora para que los involucrados en la producción de replicantes se desentiendan de la responsabilidad sobre la dicha o la desdicha de sus "productos", y sobre las consecuencias de su "funcionamiento"
3. Esta lógica deja en manos de los intereses de las corporaciones la definición de lo bueno y lo malo, lo justo y lo injusto, según criterios mercantiles (Tyrell: "Comercio, es nuestra meta").
4. Un mundo organizado según la lógica del mercado requiere para su funcionamiento del apoyo de fuerzas policiales, que se ocupen de lo que se les "sale de control", en este caso, algunos "productos", como los replicantes.

Razonamiento 5, con base en las imágenes de la ciudad y sus personajes

1. En la sociedad futura, se profundizarán los contrastes: los ricos-poderosos vs la enorme masa de gente pobre o con muchos menos recursos; la presencia de tecnología muy sofisticada vs condiciones de vida "primitivas".
2. El desarrollo de la tecnología parece estar orientado a las necesidades de la producción de las empresas, del control del orden en las calles y del capricho y el confort de los poderosos (el "carísimo" bñho artificial y la gran pared de vidrio de Tyrell que se oscurece con presionar un botón)
3. Los pobladores menos afortunados que todavía quedan en las ciudades terrestres encontrarán la forma de sobrevivir en ese mundo de contrastes y de condiciones degradadas de vida. La ciudad tendrá, a pesar de todo, una enorme vitalidad.

Razonamiento 6, con base en las acciones y actitudes de Deckard:

1. Todo ser que tenga sentimientos autónomos tiene identidad
2. Si tiene identidad merece respeto
3. Si tiene identidad provoca emociones en el otro, que pueden llegar al amor

#### Problematización de estas inferencias:

Razonamiento 1:

Estamos ante una segunda característica que aparece como definitoria de lo humano: la memoria. Si hay emociones, y hay memoria, entonces son humanos.

La memoria aparece en la voz de Tyrell como el conjunto de experiencias de vida que permite el control de las emociones, y con ellas, la extinción de deseos “no funcionales”, como el deseo de libertad en los replicantes. Sin embargo, la acción desarrollada en el filme pondrá en tela de juicio este argumento: más adelante, Rachel, la replicante a la que le implantaron recuerdos, en cuanto conoce su verdadera identidad de replicante, en cuanto se entera de que no es un ser humano y que ha sido objeto de engaño y manipulación, se revelará, escapará, se volverá, también, peligrosa. Y además, se enamorará de Deckard, todo eso a pesar de, o gracias a –nunca lo sabremos–, los recuerdos implantados, aquellos que habrían de hacerla menos impulsiva y más manipulable.

Razonamientos 2, 3 y 4:

Aquí estamos en presencia de lo que podría ser una característica del género ciencia ficción: la fascinación por las creaciones de la ciencia y la tecnología, la fascinación por las enormes capacidades creativas de los seres humanos. Las fantasías “tecnológicas”, como por ejemplo los propios replicantes, se ofrecen como enormemente atractivas. Y en esta película se deja claro el disfrute que acompaña al proceso mismo de su creación. Aparentemente, la fantasía máxima es la creación de seres “humanos” de manera artificial, que permitan ser usados según los intereses del creador: complejos muñecos con los cuales jugar o esclavos para diferentes tareas. En realidad, esto parece hablar de un ser humano poderoso, que se sabe poderoso, que disfruta de ese poder de crear y destruir y volver a crear. Este poder no tendría límites “intrínsecos”: la ciencia puede seguir evolucionando infinitamente. El único límite a este deseo de crear, inventar, dominar las fuerzas naturales, producir, etc., solo proviene de la moral: sólo un criterio moral puede poner diques a ese impulso creativo-destructor. También este parece ser otra característica del género: la enseñanza moral, la

denuncia de la necesidad de establecer regulaciones al desarrollo científico y tecnológico basadas en valores humanitarios.

En otras películas y relatos del género, desde *Frankenstein* y *Metrópolis*, hasta *La mosca*, *Terminator*, la saga de *Alien* (*Alien II*, *III* y *IV*) y últimamente *Inteligencia Artificial*, de Spielberg, también son las creaciones de los hombres las que cuestionan la moral de sus creadores, de una u otra manera. Pero también lo que evocan esas actividades, ese placer por crear seres semejantes, que mencionamos más arriba, parece tener vínculos no sólo con los relatos de ciencia ficción. Precisamente, esa "voluptuosidad" emanada de la voluntad de poder también tiene que ver con un conjunto de motivos narrativos a los que se hace referencia mítica y psicoanalítica: el tema del doble como una entidad fascinante y aterradorante y el tema de la semejanza del hombre con dios, o de la búsqueda de la semejanza con dios, tema del cual dan cuenta relatos antiguos y modernos. En la mayoría de estos relatos, esta pretensión es finalmente castigada: el hombre creador es asesinado por su creación. Es decir, tiene un destino trágico.

De todas maneras, también podría interpretarse en el caso de este relato en particular, como una reflexión acerca del conflicto siempre irresuelto entre una fascinación por las fantasías de creaciones científicas y tecnológicas, y sus consecuencias morales.

En el mismo sentido, creo *Blade Runner* introduce otro aspecto que se puede tener en cuenta dentro del problema: a este "impulso" de creación-destrucción, de esta fascinación del científico-creador, se la vincula con un modo de organización social, basado en el mercado y la producción industrial. Esto se refuerza por el hecho de que los que encarnan tal disfrute no pueden ser considerados fácilmente como "científicos locos" o "científicos villanos". Nunca vemos a Tyrell haciendo maldades o explicitando sus ansias de poder, ni siquiera trabajando en algún oscuro e impresionante laboratorio; Tyrell simplemente enuncia un criterio transparente: el comercio, hacer buenos productos. Chew y después J. F. Sebastian, son sólo "empleados" de la corporación: hacen bien su trabajo, les pagan por ello, son buenos en lo que hacen, pero no tienen ninguna responsabilidad en el resultado final. Sin embargo, si se hacen referencias al costo de los productos, a que los animales artificiales son "caros" y a que los replicantes se producen para cumplir determinadas funciones, como robots especializados. Entonces, el conflicto primordial y "ancestral" se incorpora dentro de un contexto que de algún modo lo abarca: se plantea la idea de que es inherente al modo de organización de esta sociedad, que se basa en el mercado y en la producción industrial, la inevitable búsqueda permanente de nuevos y mejores "productos", a través del desarrollo de la ciencia y la tecnología, más allá de cualquier consideración moral.

Pero tal vez esta misma idea sea un modo de seguir cumpliendo con una condición de género: no en vano la ciencia ficción como tal aparece cuando ya está en pleno desarrollo el capitalismo del siglo XIX.

#### Razonamiento 5:

Aquí aparece otra vez el problema de la tecnología y la moral. En este caso, hay un énfasis en que el desarrollo científico y tecnológico está al servicio de intereses vinculados a las empresas y al poder de control. Las orientaciones de los "desarrollos" científicos y tecnológicos no vienen del movimiento de "la ciencia" como si fuera algo independiente de los hombres, sino de necesidades concretas e intereses concretos de los hombres, que no siempre tienen que ver con el interés general, o el bienestar general, o el desarrollo de la humanidad en general. En esto se seguirá insistiendo, en el transcurso de toda la película, sobre todo en el permanente contraste de sofisticadas tecnologías conviviendo con recursos técnicos propios hasta del siglo XIX. Se colonizan planetas pero no se puede acabar con la mendicidad y la miseria. Se hacen replicantes y animales artificiales pero los ambientes se ventilan con ventiladores.

Y sin embargo, no parece ser un mundo a punto de sucumbir bajo su propia miseria: se sigue comiendo, se sigue circulando, se sigue viviendo, aún bajo estas normatividades. No hay prácticamente escena de la ciudad en la que no veamos a alguna persona moviéndose, aunque sea buscando algo en la basura. Una banda de niños que se trepa al automóvil de Deckard en segundos para ver qué roba, y escapa hábilmente de la policía, bares repletos de parroquianos que hablan y beben y se excitan con la danza erótica de una bailarina, etc. Pero el modo de demostrar esa vitalidad está puesto sobre todo a través de los colores chillones de las tiendas y la riqueza visual de los mercados. Tianguis tipo árabes u orientales llenos de gente y de extrañas comidas y mercancías: la vida de los infortunados se manifiesta en la película en la vitalidad de los intercambios sociales alrededor de los mercados. Si bien no hay imágenes de armonía, limpieza y placidez, sí las hay de tenaz vitalidad y sobrevivencia, en los márgenes de lo legal. Mientras la oficina de Tyrell se parece a un mausoleo de mármol frío y brillante, las calles tienen los colores chillones de carteles luminosos que siguen prometiendo fantasías, y la incomodidad y el calor de los cuerpos en movimiento incesante. ¿Se trata de una humanidad denigrada que se contenta con sobrevivir, aún en las peores condiciones? ¿O se trata de una humanidad que a pesar de todo parece seguir buscando otro modo de vivir?

## Razonamiento 6:

La película, desde la leyenda inicial, y con los gestos de Deckard, parece promover cierta actitud de simpatía hacia los replicantes. Sin embargo, lejos de tranquilizar al espectador, esta actitud vuelve para el espectador aún más perturbadora la condición de los replicantes: son robots, son máquinas, son asesinos, matan a sus creadores. Es decir, sin dejar de mostrar su ferocidad, la película juega a ponerse de su lado. Sobre todo, de la mano de Deckard. Es Deckard el que nos hace sentir simpatía por los replicantes, el que nos hace advertir su desventura. Su razonamiento se sustenta en un criterio mucho más moral, que el de Tyrell, capaz este último de crear un replicante como Rachel, engañarla sobre su identidad, implantarles recuerdos sobre su madre, sobre su infancia, tomados de la sobrina de Tyrell, luego sentirse orgulloso de su creación y, de todas maneras ordenar su ejecución o "retiro" cuando la mujer escapa. A través de la actitud de Deckard hacia los replicantes, y del hecho de que los considera seres autónomos y no solamente productos hechos para satisfacer determinadas necesidades y funciones, se plantea como otro criterio definitorio de lo humano el tema de la conciencia de la propia identidad. Este punto de vista moral de Deckard se evidencia en el desarrollo de la relación entre Deckard y Rachel: Deckard es quien, más adelante, le confirma a Rachel que ella es una replicante, revelándole que conoce, sin que ella se los haya contado, los recuerdos de la infancia que ella atesora en su memoria, precisamente porque son recuerdos de la sobrina de Tyrell. Cuando Deckard hace esta revelación, se siente desgraciado por el dolor de ella. Además, la busca para verla en una situación en la cual él parece sentirse solo. Después, Rachel le salva la vida, cuando Deckard está a punto de morir en manos de León. Deckard recibe la orden de eliminar a Rachel, pero no lo hace. Al contrario, Rachel se refugia en su departamento. Allí Deckard la desca, e intuye el deseo de Rachel, e intuye su desconcierto ante esa sensación, y la obliga a enfrentarlo, le obliga a expresar lo que está sintiendo: Reproducimos el diálogo:

Deckard (DESPUES DE BESARLA): *Ahora tú bésame*

Rachel: *No puedo confiar en mis recuerdos...*

Deckard (INTERRUMPIÉNDOLE): *Dí: "bésame"*

Rachel: *Bésame*

Deckard: *"Te deseo"*

Rachel: *Te deseo*

Deckard: *Otra vez*

Rachel: *Te deseo*

DECKARD LA MIRA Y ESPERA.

Rachel (FINALMENTE RECONOCIÉNDOSE): *Tócame con tus manos.*

Se besan, comienzan a hacer el amor.

Pareciera que Deckard necesita escucharla pronunciar su deseo, pero no porque no siente el deseo de ella, sino porque quiere que ella lo sienta y lo reconozca. Sólo cuando ella tiene conciencia de su propio deseo y, sobre todo, cuando lo puede expresar, es decir, cuando puede apropiarse de esa sensación y puede nombrarla como propia, recién entonces hacen el amor.

Es abismal imaginar el espanto de no saber si los recuerdos son realmente de experiencias vividas por esa persona, ese cuerpo, o si son recuerdos vividos por otra persona, otro cuerpo (la sobrina de Tyrell). Por eso ella, aunque desea a Deckard, dice que no confía en sus recuerdos: trata de asociar su emoción presente con sus recuerdos, trata de reconocerla a partir de su experiencia... pero no confía en memorias que no son suyas. Debe entonces —y eso es lo que intuye Deckard— entregarse a la experiencia nueva de sentir, reconocer sus sensaciones y sentimientos de ese momento, sin indagar si responden o no un programa implantado ajeno a su conciencia. Para lograrlo, tiene que darle un nombre: “Te deseo”, “Bésame”.

Paradójicamente, es Deckard el que debe encargarse de matar a esos sujetos que él considera dignos de respeto. Y, también paradójicamente, como espectadores, si tenemos que elegir, preferimos que Deckard los mate, a que muera. Esta situación sin salida, angustiante, sólo se resuelve cuando, al final, la película nos tranquiliza, haciendo que Deckard no sólo no mate a Rachel, como le habían ordenado, sino que además huyan juntos.

#### 6.2.5 *No hay esperanzas para Roy.*

##### Síntesis:

Ya solamente quedan vivos dos replicantes: Roy y Pris, su pareja. Con la ayuda involuntaria de J. F. Sebastian, Roy busca llegar hasta Tyrell. J. F. Sebastian es un ingeniero genético que posee una enfermedad degenerativa incurable: envejecimiento acelerado (parece un anciano en cuerpo de joven). Por eso no “calificó” para irse de la Tierra. Trabaja para Tyrell y además suele jugar ajedrez con él: en el departamento de J.F. había un tablero con una partida en marcha. Roy de algún modo convence a J.F. de que lo lleve con Tyrell, usando como pretexto el ajedrez. La secuencia inicia cuando J. F. y Roy están subiendo por el elevador de la altísima torre piramidal de la corporación, hacia el departamento de Tyrell. Mientras tanto, Tyrell en su recámara, recostado en lujosa cama, y revisando papeles, va ordenando a alguien que no se ve (puede ser una computadora) en voz alta, los movimientos de sus acciones en la bolsa. Está de bata, relajado, a gusto, disfrutando también de sus decisiones bursátiles. Una voz femenina de “edificio inteligente” le anuncia que J.F. solicita autorización para entrar. Tyrell se extraña, pregunta a J.F. el motivo. Como respuesta, J.F.

le dice un movimiento del juego de ajedrez. Tyrell se sorprende por la buena jugada, y cede al reto: va a su tablero, la hace, sigue interrogando, Roy le dicta a J.F. el siguiente movimiento que desemboca en Jaque Mate. Tyrell, entonces, curioso y "picado", autoriza su entrada. Junto con J. F. entra Roy. Hay un diálogo tenso entre Roy y Tyrell, cargado de ironías por parte de Roy ("Es difícil ver a nuestro creador", "¿Puede el creador reparar sus creaciones?", entre otras). Roy le dice que quiere más vida, pero Tyrell le explica que eso no lo puede hacer, que no se puede revertir un proceso pues ocasiona la muerte de las células modificadas. Roy da otras opciones, con argumentos también plenos de vocabulario científico, hasta que se convence de que es efectivamente imposible modificar su fecha de muerte. Tyrell intenta "consolarlo", halagándolo con que Roy ha sido el hijo pródigo, realmente extraordinario, un premio, un acontecimiento. Roy escucha con amargura. De todo ese diálogo queremos destacar el final:

Roy: (EN ACTITUD DE CONFESIÓN, DE ARREPENTIMIENTO, TAL VEZ FINGIDO, TAL VEZ NO, NO QUEDA CLARO): *He hecho cosas cuestionables*

Tyrell: (MIENTRAS LE ACARICIA CON PIEDAD LA CABEZA A ROY): *También cosas extraordinarias... Deléitate en tu vida.*

Roy: (SONRIENDO CON IRONÍA): *Nada por lo que el dios de la biomecánica te impidiera entrar al cielo...*

Tyrell se desconcierta un poco ante la respuesta. Roy le toma su cabeza, lo besa en la boca y luego le aprieta el cráneo hasta matarlo.

Fin de la secuencia

#### Rasgos de atmósfera y carácter sugeridos por indicios e informaciones:

- . Roy sabe mucho de biomecánica y genética.
- . Tyrell vive solo.
- . En ese mundo existe bolsa de valores.
- . Roy tiene una fuerza extraordinaria: puede destruir con sus manos el cráneo de un hombre.
- . A Tyrell le gusta jugar al ajedrez y actúa como si nunca antes hubiera sido derrotado
- . Tyrell tiene miedo de Roy, pero intenta disimularlo
- . La amargura de Roy cuando se entera de su situación, es insondable.
- . La actitud de Roy es ambigua cuando confiesa que hizo cosas cuestionables: por un lado, parece sincera, como movido por un impulso de arrepentimiento antes de su inminente muerte. Por otro lado, parece jugar al hijo frente a Tyrell, que no se da cuenta del juego, y Roy dice esa frase para ponerlo a prueba.



### Reconstrucción de las inferencias inducidas:

#### Razonamiento 1

1. El amor propio herido y el desafío de verse derrotado en el ajedrez hacen que Tyrell se descuide y se exponga sin protección a su visitante.
2. El hombre genial y poderoso muere en manos de su creación.
3. El motivo de la violenta muerte del poderoso es el juego, el reto a su ingenio.

#### Razonamiento 2:

1. Roy se muestra arrepentido y, aún no siendo sincero, pone el tema de sus "malas acciones" a discusión
2. Tyrell minimiza estas malas acciones, destacando las cosas extraordinarias que hizo.
3. La reacción de Tyrell ante el "arrepentimiento" de Roy pone en evidencia su falta de escrúpulos.
4. El "dios de la biomecánica" no está a la altura de las criaturas que hizo: no tiene moral.

### Problematicación de los razonamientos:

Juegos de ingenio, de inteligencia, de reto al azar: Tyrell apuesta con sus replicantes, luego ve qué sucede, si falla, los elimina, y vuelve a apostar: placer del que se sabe jugando, con el poder de decidir el juego; reta a la ciencia, a la biomecánica: apuesta. También juega a la bolsa: lo vemos jugando en su cama, antes de su encuentro definitivo con Roy. El juego más allá de consideraciones morales. Esto se vincula a lo que vimos del disfrute por la creación de semejantes, de dobles, con el juego de ser un poco dioses.

El compañero de juego de ajedrez de Tyrell, J. F. Sebastián, también habíamos visto que construye sus propios juguetes, a los que llama sus amigos: su departamento es una extraña reunión de juguetes animados e inanimados, seres biomecánicos que lo acompañan y lo divierten.

Tyrell juega a ser un dios magnánimo, pero no lo es: muere de la forma más cruel y lamentable: le destruyen lentamente su cráneo, le explotan el cerebro, la fuente de su poder, de su ingenio.

Lo que es la fortaleza, la habilidad de Tyrell, el juego, los desafíos, fue también su debilidad. El azar, finalmente, vence al juego: lo vence a él. ¿Pero cómo se llevan el juego y el control?. Aparente, se repelan, pero se buscan: el juego placentero sólo es posible en una situación controlable, en la que las reglas del juego no se violen. Pero al mismo tiempo la excitación que provoca el juego sólo es posible con una cuota de riesgo. El riesgo de Tyrell son las

emociones, los afectos, el deseo de vida y de libertad de sus juguetes; Tyrell, lo sabe, eso lo hace más repulsivo, para Roy, para Deckard, para los espectadores.

Esta escena está más cercana a la tradición narrativa del hombre que juega a ser dios y que muere en manos de su creación. A pesar del lenguaje científico-tecnológico que por un momento impregna la conversación, la escena parece trascender cualquier marca de género y volverse una nueva forma de narrar ese antiguo mito. Literalmente, son las manos poderosas de Roy las que lo matan, después de haberlo interpelado, como se interpela a un padre o un dios que sabe todo y tiene todas las respuestas. Roy llora mientras lo mata. Sabe que ahora ya no le queda ninguna esperanza de vida, ninguna pregunta sin responder; sólo le queda esperar su inminente muerte: le ha fallado su padre creador, lo ha traicionado verdaderamente, pero no para redimir a nadie, sino inútilmente, sin sentido. Sabe que lo descartan, como se descarta a una máquina vieja.

#### 6.2.6 *Despedida de Roy*

##### Síntesis:

Después de una cruenta lucha entre Deckard y Roy —el único que sigue vivo de los replicantes rebeldes—, Deckard está suspendido sobre un profundo abismo, desde la cornisa de un edificio, malherido, a punto de caer. Cuando ya Deckard no puede más y su mano se suelta, Roy —que ha estado mirando, con cierta satisfacción, el sufrimiento de Deckard—, lo agarra, lo levanta con lo que le queda de sus últimas y poderosas fuerzas, y lo pone a salvo en el techo. Luego se sienta frente a él y le habla:

Roy: (CONTENIDO, CONMOVIDO) *He visto cosas que los humanos ni siquiera imaginan. Naves de ataque incendiándose cerca del hombro de Orión. He visto rayos de mar centelleando cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos... momentos, se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.*

Roy sonríe apenas, baja la cabeza, y muere.

Deckard ha escuchado todo impresionado, apenas respirando. Al final, llora. La lluvia no ha dejado de caer sobre ellos.

##### Rasgos de atmósfera y caracteres obtenidos a través de indicios e informaciones:

- . No hay nadie más que ellos en las desoladas cornisas y techos de la ciudad, donde sucede gran parte de la pelea.
- . Deckard le tiene un miedo atroz a Roy
- . Los dos contrincantes de la pelea son particularmente tenaces en no dejarse matar. En especial Deckard, que está claramente en inferioridad de condiciones físicas que Roy, durante la pelea ha mostrado una obstinación brutal por salvar su vida.
- . Roy muere de algún modo compartiendo sus recuerdos.

Deckard queda profundamente impresionado por lo que le dice Roy, y por su modo de morir.

### Reconstrucción de las inferencias inducidas.

Premisas:

1. Roy salva a Deckard porque necesita un testigo de su muerte y de la injusticia de su muerte.
2. Con este gesto y con lo que le dice, Roy le da a Deckard un legado, que podría sintetizarse así: la muerte de un *otro* como Roy, y de la memoria de lo que él ha visto y ha vivido es una pérdida también para los hombres que siguen vivos.

### Problematización:

Los hombres no sólo no verán lo que Roy vio, sino que tampoco escucharán jamás su relato. Este es el cierre de la historia de los replicantes rebeldes. Minutos después, la película terminará con la huida de Rachel y Deckard.

Para cerrar, la película vuelve otra vez al tema de la memoria, pero esta vez vinculándola dramáticamente con lo que podríamos definir como el reconocimiento del *otro*. Antes de describir las visiones de sus recuerdos, Roy lo aclara: ningún humano podría siquiera imaginarlas. Los replicantes, finalmente, no son humanos, son otra cosa, eso es lo que queda claro. Y son otra cosa en la medida en que se rebelan y dejan de ser esclavos, luchan por su libertad y por su vida. La corporación Tyrell ha creado a estos *otros* pero no los asume como tales: los condena por ser otros; sólo los deja ser si son máquinas, en cuyo caso dejan de ser *otros* para ser productos, objetos.

En esta escena, la identidad diferente de Roy se reafirma con el relato de sus memorias. Semejantes en casi todo a los humanos, es el contenido de su memoria, que revela sus inimaginables experiencias vitales, la que finalmente resuelve el equívoco, y los establece como definitivamente no humanos, y definitivamente no máquinas. Esto, sin embargo, es una contradicción que no se resuelve y que queda flotando en la sala cuando se encienden las luces. ¿Cómo es posible que amemos a un robot, que nos emocionemos por sus desgracias? ¿Qué seríamos entonces los seres humanos, si también lo que nos hacía únicos, los afectos, las emociones, la inteligencia, la memoria, los deseos, la moral, fueran también patrimonio de las máquinas? ¿Será posible que la ciencia y la tecnología lleguen a ese punto? ¿Dónde se encuentra lo específicamente humano? ¿Es eso importante?

## 7. Las acciones

A diferencia de *El final de la violencia*, no hay un personaje que nos haga transitar por un recorrido que podríamos llamar “utópico”, es decir, que va de una situación a la que reconoce como indeseable, a otra deseable, en términos de la mirada sobre la sociedad en la que actúa. Mike, en el final de la violencia, aunque poderoso y exitoso como productor, reconoce la “infelicidad” de su vida anterior al suceso del secuestro, al contacto con los latinos y a su cambio de identidad: deja una forma de vivir que resulta angustiante y estéril, edificada sobre el miedo a los otros y a los desconocidos, para asumir otra forma de vida en la que la sencillez y los vínculos afectivos humanos son la fuente de vida y de calma.

En este nivel del análisis, tendremos en cuenta exclusivamente el personaje de Deckard, el personaje principal, sobre todo porque durante el desarrollo del análisis de las funciones ya se han explicitado rasgos de carácter de los otros personajes.

Al igual que en *El final de la violencia* y en las narraciones utópicas clásicas, el personaje principal parte de una mirada crítica y negativa sobre su propio mundo: en la mirada de Deckard, su pesimista resignación, su refugio recurrente en el alcohol, y sobre todo sus permanentes gestos de indiferencia, desprecio y cansancio ante el chino del puesto de comidas, ante la policía, ante Tyrell, ante la propia Rachel al comienzo, ante las maravillas de la tecnología representada en el búho sintético, ante su propia misión de eliminar replicantes y ante el modo en que estos replicantes son considerados, estas actitudes, son un permanente juicio crítico, evidentemente negativo, acerca de ese mundo de la ciudad de Los Ángeles del año 2019. Sin embargo, detrás de ese pesimismo hay en Deckard un impulso de vida que lo lleva no sólo a cumplir el mandato que le encargan, de eliminar a los replicantes, sino a luchar de manera dramática por mantenerse vivo. Y a enamorarse de Rachel. Al mismo tiempo, es clara la ambigüedad de Deckard con respecto a los replicantes, una mezcla de aversión y compasión, admiración y desprecio. En esa ambigüedad, reconocemos también en Deckard una consideración hacia los replicantes como “otros seres”, es decir, no simplemente máquinas sin identidad.

Esta característica del personaje nos permite también reconocerlo como personaje típico de la llamada “novela negra”. Estos personajes se caracterizan precisamente por su ambigüedad moral, el hecho de llevar a cabo acciones que consideran despreciables y que sin embargo no dejan de hacerlas, y una permanente mirada sombría hacia los otros y hacia el mundo que les rodea. De hecho esta película suele ser clasificada como “novela negra de ciencia ficción”. Ya vimos que en el cine de la industria la mezcla de géneros no sólo es frecuente sino que es una opción deliberada con una intención mercadotécnica: atraer a diferentes tipos de público.

Sin embargo, lo que nos interesa aquí es indagar si es posible reconocer un recorrido utópico del personaje. En este sentido, podemos decir que en principio, este complejo personaje encarna un malestar cultural o social, un desencanto ante una cultura en la que el desarrollo tecnológico es capaz de producir prodigios como los replicantes y que sin embargo, paralelamente, también es capaz de producir una denigración en las condiciones de vida de los grupos humanos, tanto que la tierra es ya un lugar inhóspito, sin luz, y del cual los que pueden huyen. No hay una salida utópica en el sentido convencional: sólo es posible la precaria huida. La inutilidad de la huida se sugiere de dos maneras. Por un lado, con el final abrupto de la película, en el momento mismo en que se cierra la puerta del elevador del departamento de Deckard, cuando huye con Rachel, es decir, no se nos tranquiliza diciendo que llegaron a un lugar seguro, ni siquiera que fueron capaces de sobrevivir. Por otro lado, la certeza que nos da la película de que es muy probable que los encuentren: ya hemos visto que las fuerzas de control policial prácticamente tienen una presencia permanente en todo el transcurso de la película. Lo que se reafirma con la afirmación desesperanzada que le hace Deckard a Rachel, cuando ésta le cuenta su plan de huir, momentos después de haber matado a Leon para salvarle la vida:

Rachel: *¿Y si me voy al norte?...*

(Deckard parece sorprenderse de la ingenuidad de Rachel, sonríe con amargura)

Rachel: *... Y desaparezco... ¿Me perseguirías... me cazarías?*

Deckard: *No, no lo haría... Te debo un favor.... Pero alguien más lo haría.*

Y sin embargo, huyen juntos. Tal vez, mirando desde la utopía, este gesto tiene una carga utópica insoslayable: ir en busca de lo imposible, de lo que no existe. Ir en busca de un deseo, de lo deseable; no resignarse a lo que hay, a lo que está, seguir deseando y soñando con otra cosa diferente. Ese deseo los mueve, y ese movimiento es engendrado por una visión fantástica y utópica. Utópica por imposible, e imposible porque sólo si el mundo cambia en su totalidad, Rachel y Deckard podrían ser felices sin ser molestados por nadie. No es el de esta pareja final un problema íntimo o familiar, sino que la posibilidad del cumplimiento de su amor y la posibilidad misma de seguir vivo depende del modo de vivir de toda una sociedad: si quieren cumplir el deseo de vivir y ser felices, es preciso cambiar el mundo. O, dicho en su sentido negativo: es el modo como el mundo en el que viven está organizado el que les impide ser felices, seguir vivos, vivir en paz. Es decir, se involucra al universo de convenciones, valores, organización, modos de ser de una sociedad: ahí aparece el carácter universalista de la historia, que la arraiga, como ya vimos, no sólo en los relatos de ciencia ficción sino en las narraciones utópicas.

## 8. La narración

### 8. 1 Signos del narrador

*Blade Runner* corresponde al tipo de relato en el cual la historia parece contarse sola, sin la intervención explícita de la voz del narrador.

Sin embargo, encontramos que es posible reconocer la presencia del narrador en la narración fílmica de este relato, básicamente en los recursos utilizados por la película para instalarnos, en el espacio tiempo-futuro. Es decir, recursos orientados a asegurar la inteligibilidad del filme, pues como se trata de un tiempo espacio diferente al del espectador, es necesario ofrecer reglas de inteligibilidad muy claras y eficaces para que el espectador entre a este mundo de ficción sin oponer resistencia, de otra manera, no habría "contrato de ficción" y el hecho narrativo no tendría lugar.

Es por eso que vamos a tener en cuenta aquí los recursos usados para instalarnos, como espectadores, en el futuro. Asimismo, la fisonomía que adquiere el futuro, es el sello distintivo del narrador; de todas las fisonomías posibles, el narrador elige ésta. La experiencia como lectores de narraciones de ciencia ficción y espectadores de películas y series de ciencia ficción o futuristas, nos incitan a pensar que hay variaciones en cuanto al modo en que el futuro puede ser imaginado y representado.

Estos recursos de ubicación en el espacio-tiempo futuro están en la primera parte de la película, precisamente cuando el relato comienza a narrarse. Podemos decir que en *Blade Runner*, los primeros 5 minutos del filme son suficientes para trasladarnos sin contratiempos a su propio espacio-tiempo.

#### 8. 1. 1 Texto en super

Como otras películas del género, en este caso se vale de un texto inicial para instalarnos en su propio-tiempo espacio, y para diferenciarlo del tiempo-espacio del espectador. En letras blancas sobre un fondo negro y con un estilo impersonal, informa los datos básicos para introducimos en la historia, y también sugiere a qué tipo de mundo vamos a entrar.

En el audio, mientras tanto, la música que viene desde los créditos de entrada se conjuga con sonidos que remiten a máquinas, a tecnología, sobre todo por su monotonía y reiteración. Reproducimos el texto completo.

*A principios del S.XXI, la CORPORACION TYRELL llevó la evolución de los robots a la fase NEXUS, un ser casi idéntico al humano, conocido como un "replicante".*

*Los replicante NEXUS 6 eran superiores en fuerza y agilidad, y al menos equivalentes en inteligencia a los ingenieros genéticos que los crearon.*

*Los replicantes se empleaban como esclavos en el espacio, en la azarosa exploración y colonización de otros planetas.*

*Después de un sangriento botín realizado por un equipo de combate de NEXUS 6 en una de las colonias espaciales, se prohibió que los replicantes habitaran la tierra, bajo pena de muerte.*

*Escuadrones especiales de policías, las UNIDADES BLADE RUNNERS, tenían órdenes de tirar a matar a todo replicante que se encontrara en la tierra.*

*A esto no se le llamó ejecución. Se le llamó "retiro".*

*Los Ángeles, noviembre, 2019.*

Aunque está escrito de manera impersonal, es evidente que hay una "voz narrativa", que tiene por función establecer, como lo dijimos, los ejes de temporalidad desde los cuales debe ser entendido el relato. De ese modo, da testimonio de lo ocurrido hasta antes del inicio de esto que se comienza a contar y nos orienta con información básica y sustancial que nos permitirá "movernos" sin dificultad por el mundo y la historia del relato. En este sentido, esta primera leyenda contiene "informaciones" (en el sentido de Barthes) importantes y también indicios acerca del modo de ser del mundo de Blade Runner. Entre ellas:

. Estamos en el año 2019 (recordemos que la película se estrena originalmente en 1982 y esta versión en 1991).

. Hay robots (replicantes) que parecen humanos pero son superiores, en algunos rasgos que marcan su especialización y que se usan como esclavos en colonias fuera de la tierra.

. En ese mundo hay también grandes corporaciones, como la Tyrell.

. Hay colonias en otros planetas.

. Los replicantes son peligrosos y tienen prohibido entrar a la tierra.

. Hay policías, que persiguen y matan a los replicantes. A estos policías se los denomina "Blade Runners". Aquí ya estamos en condiciones de interpretar el nombre de la película y de suponer el personaje alrededor del cual girará la historia que nos van a narrar.

. El texto está escrito en pasado: parece sacado de algún libro de Historia. Es decir, hay por parte de esta voz narrativa, una intención de ubicarse en un tiempo todavía más "futuro", desde el cual recuerda y relata. El vértigo de los tiempos enrarece un poco más los ejes temporales, pero, sobre todo, contribuye a esta pretensión de "naturalizar" lo que está a punto de relatar, volviéndolo no claramente ficción sino suceso "Histórico".



### 8. 1. 2 Vista aérea de la ciudad

Vista aérea de una ciudad en la noche. Las luces parecen no tener fin. De altas y angostas torres salen enormes llamaradas intermitentes. La cámara se acerca lentamente a la ciudad, desde arriba, como si viniera volando. El primer plano de la pupila de un ojo, en la que se reflejan las luces de la ciudad, llena la pantalla en dos ocasiones. En su recorrido, la cámara se cruza con naves que vuelan con mucha rapidez. Entre las innumerables luces, las torres y las llamaradas, sobresale un enorme edificio que tiene la forma de una pirámide, cuyo contorno apenas se adivina en medio de la oscuridad y la bruma. El edificio muestra las luces de miles de ventanas. La cámara se acerca a esa pirámide, que ahora se muestra como una compleja construcción, compuesta por un grupo de edificios. La superficie de las paredes está cubierta de tubos y cañerías. La cámara hace zoom in a una de las múltiples ventanas. Fin de la secuencia.

La música que acompaña esta secuencia es predominantemente de suspenso.

Con la leyenda inicial y la primera secuencia, el narrador ya nos da informaciones e indicios de atmósfera sustanciales para “movernos” con algunas certezas en el mundo que está a punto de presentarnos. Para el narrador, es necesario que, antes de iniciar la anécdota del relato, nos queden claros presupuestos como los siguientes:

1. Este mundo del futuro es violento y peligroso.
2. En ese mundo hay injusticias: la decisión de eliminar a los robots es moralmente discutible: se aclara que eso no se llamaba asesinato sino “retiro”; hay una condena moral, por lo menos al eufemismo.
3. La tecnología es más “avanzada” que la del presente del espectador: hay vehículos que vuelan, hay robots parecidos a los humanos. La explicación acerca de la existencia de los replicantes está sustentada en una idea de causalidad: la corporación Tyrell “evoluciona” la robótica.
4. De inmediato ubica a la historia como universal: “la corporación Tyrell llevó la evolución de los robots...”. Esta afirmación involucra a toda la tierra, a todo el mundo: “llevar la evolución” de los robots pone a la corporación por lo menos como líder entre otras en ese mundo.
5. Hay una pretensión también universalista de narrar un suceso “histórico”, que se evidencia en uso del pasado en el texto y en el juicio moral acerca del modo de nombrar esos “asesinatos”: pareciera que un testigo privilegiado, que vivió mucho tiempo después que el tiempo del relato, está narrando un suceso que pertenece a la Historia.

De este modo, ya estamos claramente instalados en las convenciones del género ciencia ficción. Sin embargo, es una claridad engañosa, que se opacará más en cuanto la mirada del narrador nos muestre las calles oscuras y familiares de la ciudad. Esta escena inicial sólo puede ser entendida considerando la película en su totalidad: llegamos volando a una ciudad del futuro, que no tiene nada en común con las ciudades tecnológicas y limpiadas a las que el cine de ciencia ficción nos tenía acostumbrados. En cuanto la mirada va bajando al nivel de suelo, los rasgos futuristas se enrarecen hasta verse mezclados con signos demasiado familiares, demasiado cercanos como para no sentirnos directamente involucrados.

## 8. 2. Utopía

Aunque no se ofrece ni se sugiere, como en *El final de la violencia* una propuesta de sociedad utópica, lo que se pone de manifiesto es el fracaso de otra utopía: la utopía del desarrollo tecnológico como garantía de una sociedad de bienestar. ¿Cómo llego a esta interpretación? ¿Qué ofrece la película para que esta interpretación ocurra en mí como espectador?. Además del relato en sí mismo, hay algunos recursos puntuales que consideramos pueden desencadenar en el espectador este tipo de reflexión. En primer lugar, el hecho de que el relato suceda en el tiempo-espacio futuro: como vimos, las narraciones utópicas modernas se caracterizan por ubicar a la sociedad ideal en el futuro, más que en algún hipotético lugar ignoto del presente del autor. El futuro aparece como el territorio inexplorado que potencialmente puede ofrecer la posibilidad de una sociedad diferente a la real, a la del presente. Es decir, en las utopías futuristas, subyace la idea del futuro como tiempo no colonizado, no explorado, en el que es posible la realización de modos de vida diferentes. A diferencia de la consagración de la consideración del futuro como tiempo-espacio ya pre-visto, ya planificado, con una fisonomía previsible, que responde a leyes evolutivas de la naturaleza y de las sociedades —fundamentalmente como extensiones de lo que se puede observar en el presente—, en la utopía moderna que elige al futuro como tiempo espacio de su sociedad ideal, se presupone la idea de la indeterminación de lo que vendrá y de que es posible que el futuro pueda ser radicalmente diferente del presente. En *Blade Runner*, sin embargo, el futuro se muestra como el lugar del cumplimiento de las previsiones más sombrías acerca de la evolución posible de una sociedad que pone sus mayores esfuerzos en el desarrollo tecnológico imparable y feroz. Pero, aunque en este relato no se describa una sociedad ideal, feliz, sino todo lo contrario, creemos que se puede interpretar la película como un modo de denunciar el carácter utópico (en el sentido de

imposible) y distópico (en el sentido de lo indeseable que conlleva lo utópico) de lo que en el presente se impone como camino ya trazado por el progreso, de lo que se ofrece como destino "natural"—una sociedad en la que todos vivan satisfechos gracias al desarrollo de la ciencia, la tecnología y el libre mercado—, y y de lo que se ofrece como camino natura hacia ese destino. Es decir, el filme desarrolla una variante posible —la degradación general de las condiciones de vida—, del desenlace que puede tener la fe en el progreso tecnológico y en el libre mercado, tendencias predominantes en el presente de realización de la propia película. Y al mismo tiempo que denuncia el carácter diatópico y utópico de lo que podríamos llamar el proyecto de una sociedad organizada según la lógica feroz del capitalismo, a nivel global, también reclama la necesidad de imaginar nuevos modos de vida, diferentes a la que se impone como destino en el mundo occidental contemporáneo. El filme puebla el futuro de imágenes sombrías, y al mismo tiempo nos dice que es una fantasía, que el futuro puede ser visto así, o de otro modo: es una película, es imaginación, no es realidad. Pero hacia allá iríamos si no inventamos algo nuevo, si no ponemos a trabajar nuestra imaginación: lo que vemos, es el futuro que inventa el presente dado, el presente ya sabido, el presente en el que se ha unido arbitrariamente, pero como si fuera resultado de fuerzas naturales, a la ciencia, la tecnología y el mercado. La película reclama, tal vez horizontes utópicos diferentes.

Esta idea se ve reafirmada por la propia leyenda del inicio, cuando dice que *la CORPORACION TYRELL llevó la evolución de los robots a la fase NEXUS, un ser casi idéntico al humano, conocido como un "replicante"*. En esta frase, presupone la existencia de un movimiento evolutivo de la tecnología en el presente, lo que hace verosímil que la corporación Tyrell, lleve la evolución a dicha fase. Se reconoce la existencia de una orientación posible en la evolución de la ciencia y la tecnología. Y es dicha evolución lo que se cuestiona en el relato filmico: no hay tal evolución, son decisiones de la voluntad de los hombres las que hacen que la historia tome un rumbo u otro, decisiones básicamente morales —o a-morales—.

Hay además una referencia irónica a las fantasías utópicas, con lo que se enfatiza más aún la pérdida de una imaginación utópica en el mejor sentido de la tradición occidental. Se trata del uso del discurso utópico como parte de una campaña publicitaria. Nos referimos a la nave que en las primeras escenas de la ciudad, sobrevuela lentamente ofreciendo una nueva vida en las colonias fuera de la tierra:

*Una nueva vida le espera en las colonias espaciales. La posibilidad de volver a empezar en una tierra dorada de oportunidades y aventuras. ¡Vámonos a las colonias!*

Voz femenina: *Este anuncio llega a ustedes por cortesía de Shimago-Dominguez S.A., Ayudándole a América a llegar al nuevo mundo.*

“Nueva vida”, “Tierra dorada de oportunidades”, “nuevo mundo”, son proposiciones que remiten a una sociedad ideal más allá de la decadencia de lo conocido. Y al mismo tiempo estas frases tienen resonancias de las referencias que sobre el continente americano se hacían durante la conquista y colonización de América por parte de países europeos y más adelante con las grandes masas de inmigrantes europeos de fines del siglo XIX y principios del XX.. Ahora es América la que promueve las migraciones a nuevos mundos.

Por último, habría que pensar si el hecho de la aparición del vínculo amoroso entre Deckard y Rachel, entre el hombre y su creación, entre el hombre y la máquina, no es en sí misma una propuesta utópica por lo menos inquietante. Sin embargo, pareciera que este hecho se enmarca dentro de una tradición narrativa diferente a la de la utopía, y que habla, como ya vimos, acerca de los mitos de las creaciones del doble y apunta más a una reflexión sobre la identidad de lo humano.

## CONCLUSIONES

El análisis realizado a las dos películas —*El final de la violencia* y *Blade Runner*—, nos permite seguir interrogando al concepto de utopía: es en la búsqueda de posibles manifestaciones utópicas en estos filmes donde el propio concepto se pone en juego y rebela sus ambigüedades y complejidades.

Al finalizar —arbitrariamente— esta investigación, queda claro que los términos *utopía* y *distopía* (o *antiutopía*) no son opuestos. Ambos están presentes en el propio concepto de utopía. Habíamos anotado que el cine se habría desinteresado por representar visiones de sociedades ideales en su apogeo. Sugeríamos que esto podría deberse a la falta de *drama* propia de las sociedades utópicas: en la medida en que en las sociedades utópicas los deseos —al menos los más importantes— están satisfechos, no hay conflicto alguno. Y si no hay conflicto, no hay historia que narrar: nada se mueve y si nada se mueve, el tiempo no transcurre. Y esa es la crítica sustancial a las utopías: si no hay drama, no hay sujetos humanos involucrados; la sociedad utópica, para existir y permanecer, exige ser habitada por seres sub-humanos: seres que repetirían hasta el infinito las mismas acciones para mantener intacto un orden social que garantiza precisamente la ausencia de conflicto. Seres que forman parte de un engranaje y cuya existencia sólo tiene sentido para garantizar la supervivencia de ese todo inmóvil. Llegamos así a la pesadilla de la utopía realizada, lo que hemos nombrado como distopía: la utopía lleva en sí misma la idea de distopía. Pero, esa sociedad inmóvil, que se alimenta a sí misma *a costa* de cancelar lo humano (el movimiento, el cambio, la incertidumbre, la creación) de los seres humanos, es una sociedad imposible, o al menos ésa es la confianza que mantenemos aquí acerca de la imprevisibilidad intrínseca a los actos humanos. Y aquí aparece también la otra acepción de la utopía como aquello que es imposible de realizar.

Sin embargo, en la investigación, también se trabaja a partir de la idea de utopía como conjunto más o menos orgánico de imágenes de *sociedades deseables*, como un horizonte que convoque a más de un sujeto y movilice acciones tendientes a cambiar condiciones dolorosas e injustas de la sociedad "real". La ambigüedad en el uso del concepto —utopía como distopía, utopía como imposible, utopía como horizonte deseable que moviliza acciones individuales y colectivas orientadas a cambiar una sociedad "indeseable"— está sin duda presente en la tesis.

En el análisis de la película *El final de la violencia* aparecen estas tres acepciones de utopía. Por un lado, decimos que el proyecto de control a través de cámaras de video, implantado por el gobierno con el objetivo de acabar con la violencia, es utópico porque desemboca inevitablemente en una distopía, en el sentido de que apunta a este tipo de sociedades

inmóviles des-humanizadas, basadas en el control absoluto de las acciones de la totalidad de los individuos que la integran; pero también es utópico porque el relato demuestra la imposibilidad de un proyecto como éste, frente a la enorme variedad que asume la violencia en la convivencia humana, y frente a la capacidad de "salirse del control", demostrada de manera patente en el propio recorrido del personaje de Mike.

Por otro lado, también hablamos de la utopía que encarna la comunidad latina: el contacto con ella le permite a Mike liberarse tanto de sus miedos como del control y la vigilancia del FBI: al mismo tiempo que se siente más a gusto consigo mismo, al mismo tiempo que recupera vínculos sencillos, cálidos y sobre todo reales, directos —no mediados o estetizados por la tecnología— con otros seres humanos, se vuelve invisible para los poderosos: abandona una identidad que cae dentro de la red de control, da un paso al costado, se vuelve parte de los "invisibles", los que no están en la mira, al menos provisoriamente. El cambio experimentado por el personaje de Mike tiene que ver con esa visión y esa experiencia de los vínculos afectivos entre los miembros de la comunidad latina. Creemos que esta comunidad está en el relato para mostrar una forma de vida más vinculada a lo afectivo y a la naturaleza, y que no está organizada en función del miedo a los otros; al contrario de lo que Mike estaba acostumbrado. Lo que le otorga el carácter utópico a la comunidad mencionada, es la mirada tanto del director del filme como de Mike: es una mirada que hace "ejemplares" los vínculos entre ellos y su forma de actuar cotidianamente. Con ellos, Mike *aprende* a vivir de otro modo. Insistimos: la ejemplaridad, la pretensión pedagógica de los relatos utópicos parece manifestarse en esta mirada hacia el grupo de latinos. A esto se suma un sentimiento de nostalgia del personaje, no por lo que tuvo y perdió, sino por la pérdida de la vida sencilla y simple que alguna vez floreció entre los humanos, tal vez como una referencia a un momento que podríamos llamar mítico de la historia humana, antes de la tecnología, antes de la sociedad de masas. Aparece aquí otro rasgo de lo utópico: la universalización. Por todo esto, creemos que no es el vacío lo que queda cuando se acaba la película, sino la idea de recuperar modos antiguos y sencillos de vivir en comunidad, que se presentan con algunos rasgos de lo utópico, pero que no alcanzan a ofrecer una propuesta entendida como programa establecido de una vez y para siempre acerca de cómo debería ser una sociedad ideal.

*Blade Runner*, por su parte, menos abundante en razonamientos verbales cercanos a lo utópico, sí se permite ironizar con la utopía: *Una nueva vida le espera en las colonias espaciales. La posibilidad de volver a empezar en una tierra dorada de oportunidades y aventuras. ¡Vámonos a las colonias! Este anuncio llega a ustedes por cortesía de Shimago-Domínguez S.A.. Ayudándole a América a llegar al nuevo mundo.*

La ironía enfatiza el carácter claustrofóbico del mundo representado en la película, en el que la única salida posible, la huida sin esperanzas, se anuncia como un producto de venta. Su publicidad banaliza el discurso utópico. Ni siquiera se trata de una propuesta alternativa al modo de vida imperante sino una variante de "más de lo mismo".

*Blade Runner* en todo caso muestra de manera patente el fracaso de una utopía, la del desarrollo tecnológico y la organización de la sociedad según los dictámenes de las grandes compañías de producción y comercialización. Pero en ese mismo planteo, a la hora de mostrar el fracaso de una, se deja constancia de la posibilidad y de la necesidad de pensar otro modo de vivir: Deckard y Rachel, los que saben, los que sufren las normas ya establecidas que indican cómo vivir, cómo vincularse con los otros, con quién vincularse, qué tipo de identidades son las permitidas y cuáles no, reconocen la arbitrariedad de esas normas y deciden salirse. La película, aunque se detenga abruptamente en la puerta del elevador que se cierra y los lleva no sabemos dónde, no sabemos a qué, deja abierta la posibilidad de otra cosa. La mirada crítica supone esa posibilidad de algo diferente, aunque sea como una suposición sin desarrollar. Y este es el caso de *Blade Runner*, mucho menos argumentativa y menos explícita que *El Final de la Violencia*. Sin embargo, en ambos casos, el fracaso de una utopía y la necesidad de crear nuevos modos de convivencia se manifiesta en la acción límite de los personajes principales: se salen de la norma establecida, después de un doloroso reconocimiento de sus límites y sus arbitrariedades; se vuelven prófugos, fuera de la ley, en su sentido más amplio.

También en ambos casos, se pone sobre la mesa el tema del control, a través de la sofisticación tecnológica. Las tecnologías del control, en ambas películas, se sustentan en el acrecentamiento de la capacidad de ver, de vigilar a través de la mirada. Junto con esto, se problematiza el tema de la imagen como otorgadora de identidad. En *El final de la violencia*, las imágenes que el protagonista ve en el cine de su infancia, lo marcarán para el resto de su vida. En *Blade Runner*, las fotografías que captan momentos del pasado, de la memoria, se vuelven objetos preciosos: Rachel muestra sus fotos de niña, para probar su identidad humana; Deckard descubre el paradero de los replicantes rebeldes a través de las fotos que guarda León en su cajón ("Tus preciosas fotos", le dice Ray a León cuando se entera de que la policía los encontró); el escritorio de Deckard está lleno de fotos antiguas.

En ambos casos, se aprovechan las posibilidades que el cine ofrece para explorar el sentido de las imágenes como proveedoras de identidad. Y también en ambos casos, el tema de la identidad está vinculado al de la formulación de sociedades ideales o a la crítica de una sociedad impuesta como única.

Los filmes analizados, parecen orillarnos a hacernos las siguientes preguntas: ¿en qué medida estamos condicionados definitivamente por las regulaciones y los modos de ser de



una cultura? ¿En qué medida los sujetos pueden romper esa celda y pensar en la posibilidad de vivir de otra manera? ¿En qué medida se puede todavía imaginar otros modos de vivir? ¿Cuáles son los principios que sustentan un modo de vivir? ¿Cómo hacerlos visibles, para proponer otros? ¿Qué clase de sujetos humanos supone una sociedad para sobrevivir? ¿Qué debe resignar y que no, el sujeto humano, si es que quiere desarrollarse lo más plenamente posible? ¿Cuándo deja de ser humano y pasa a ser otra cosa, una máquina, un engranaje de un sistema?

Si enmarcamos estos cuestionamientos en una reflexión más amplia, a partir de haber explorado el concepto de utopía y su problematización en estos dos filmes, lo que nos queda es plantear nuevas preguntas que incluyan a las anteriores: ¿es posible imaginar una sociedad en la cual los sujetos sean contemplados en todas sus potencialidades, incluida la de su capacidad de crear nuevos modos de vivir, de manera permanente? ¿Es posible imaginar una sociedad ideal que incorpore intrínsecamente la idea de cambio y de nuevas propuestas que cada ser humano trae consigo desde que nace? Finalmente, ¿es posible plantear una sociedad ideal, deseable, que no sea utópica, es decir que no se suponga poseedora de validez universal y definitiva, y que sea posible?

Las películas analizadas demuestran que el debate sobre la utopía y su crítica, la reflexión sobre sus límites y sus potencialidades está vigente, con una vitalidad notable, en la cultura contemporánea, y no sólo en los ámbitos académicos: la literatura y el cine de ciencia ficción extienden la reflexión y el debate a su públicos, que no son menores en número. Y con ellos, también incentivan la posibilidad de establecer una mirada crítica sobre nuestras sociedades contemporáneas: la Ciencia Ficción alerta, intuye que hay algo ahí que no está bien, muestra su desagrado, su repudio, hace visible los miedos, hace visibles la desconfianza ante modelos que se presentan como poderosos y exitosos, señala con su mirada aguda los puntos en donde el sistema es débil, los lugares críticos, demuestra, en fin, que son eso, modelos, contruidos arbitrariamente, condicionados históricamente, cargados de promesas utópicas que no se reconocen como tales sino como verdades. En ese señalamiento, devela la fisura, la brecha, el quiebre y abre espacios para imaginar otros mundos posibles.

La ciencia ficción la mayoría de las veces no tiene propuestas de cómo debería ser ese otro mundo, no ofrece modelos ni tampoco certezas: al contrario, parece dedicada a destruir lo que se presenta como certeza. Después de reconocer hasta que punto la utopía y la distopía son las dos caras de una misma moneda, no nos queda menos que agradecer ese gesto de incertidumbre de la ciencia ficción contemporánea.

## BIBLIOGRAFÍA

- Altman, Rick: *Los géneros cinematográficos* Paidós, Barcelona, 2000
- Arendt, Hannah: *La condición humana*. Paidós, Barcelona, 1996
- Aumont, J. Y Marie, M.: *Análisis del film*. Paidós, Barcelona, 1993 (segunda edición)
- Bajtin, M.M.: *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI, México, 1998
- \_\_\_\_\_: *Problemas literarios y estéticos*. Arte y Literatura, La Habana, 1986
- Bassa, Joan y Freixas, Ramón: *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Paidós, Barcelona 1993
- Barthes, Roland: "El efecto de realidad". Aparecido en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Paidós, Barcelona, 1994 (segunda edición),
- \_\_\_\_\_: *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós, Barcelona, 1997
- \_\_\_\_\_: "Introducción al análisis estructural de los relatos" en: *Análisis estructural del relato*. Premia, 1990
- Benjamin, Walter: "El narrador" en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Taurus, Madrid, 1999
- Bremond, Claude: "La lógica de los posibles narrativos", en *Análisis estructural del relato*. Premia, 1990.
- Campanella, Tomasso: *La ciudad del sol*. Zero, Madrid, 1971.
- Casetti, Francesco: *Teorías del cine*. Cátedra, Madrid, 1994
- \_\_\_\_\_: *El film y su espectador*. Cátedra, Madrid, 1996
- Cuadra, Héctor (comp.): *Crónicas sobre utopías*. UAM-X, México, 1992
- Davis, J.C.: *Utopía y la sociedad ideal. Estudio de la literatura utópica inglesa, 1516-1700*. Fondo de Cultura Económica, México, 1985
- de Certeau, Michel: *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana, México, 1996
- Delledale, Gérard: *Leer a Petree hoy*. Gedisa, Barcelona, 1966
- Ferrater Mora, J.: *Diccionario de filosofía* Editorial Ariel, Barcelona, 1994
- Gaudreault, A. Y Jost, F.: *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1995

Horkheimer, Max y Adorno, Theodor W.: *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana, Buenos Aires, 1969

Lens Tuero, J. Y Campos Daroca, J.: *Utopías del mundo antiguo. Antología de textos*. Alianza Editorial, Madrid, 2000. Pág. 23

Lévi-Strauss, Claude: *Antropología estructural*. Siglo XXI, México, 1999

Manuel, Frank E. y Manuel Fritzie P.: *El pensamiento utópico en el mundo occidental*. (tres tomos) Taurus, 1984 (primera edición en inglés: 1979)

Marinello, Silvestra: *El cine y el fin del arte. Teoría y práctica cinematográfica en Lev Kuleshov*. Cátedra, Madrid, 1992

Mattelart, Armand: *Historia de la utopía planetaria. De la ciudad profética a la sociedad global*. Paidós, Barcelona, 2000

Metz, Cristian: *Ensayos sobre la significación en el cine*. Tiempo contemporáneo, Buenos Aires, 1972

Mier, Raymundo: "Tiempo, incertidumbre y afección. Apuntes sobre las concepciones del tiempo en Ch. S. Peirce" en revista *Tópicos del seminario*, BUAP, Puebla, 2000.

\_\_\_\_\_: "Consideraciones sobre la utopía" en *Casa del tiempo* 76, marzo-abril, 1988

Moro, Tomás: *Utopía*. Grupo Editorial Tomo, México, 2000.

Morin, Edgard: *El espíritu del tiempo*. Taurus, Madrid, 1966.

\_\_\_\_\_: *El cine y el hombre imaginario*.

Peirce, Charles Sanders: *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión, Buenos Aires, 1974

\_\_\_\_\_: *El hombre, un signo*. Crítica, Barcelona, 1988

Pringle, David: *Ciencia Ficción. Las 100 mejores novelas*. Minotauro, Barcelona, 1995

Porton, Richard: *Cine y anarquismo. La utopía anarquista en imágenes*. Gedisa, Barcelona, 2001

San Agustín: *Confesiones*. Errepar, Buenos Aires, 2000

Sadoul, Georges: *Historia del cine mundial Siglo XXI*, México, 1976

Schmucler, Héctor: *Memoria de la Comunicación*. Biblos, Buenos Aires, 1997.

Suvin, Darko: *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. Fondo de Cultura Económica, México, 1984

Tarkovski, Andrey: *Esculpir el tiempo*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM, México, 1993.

Todorov, Tzvetan: *Mikhaïl Bakhtine le principe dialogique. Suivi de Écrit du Cercle de Bakhtine*. Seuil, Paris, 1981

\_\_\_\_\_: *Introducción a la literatura fantástica*. Ediciones Coyoacán, México, 1998

Virilio, Paul: *La máquina de visión*. Cátedra, Madrid, 1998

VV. AA. *Blade Runner*, Tusquet, Barcelona, 1988.

VV AA: *Lo verosímil* Tiempo contemporáneo, Buenos Aires, 1972.

Wells, H.G.: *Una utopía moderna*. Océano, Barcelona, 2000. (Primera edición: 1905)

Yehya, Naïef: *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Paidós, México, 2001

Zemelman, Hugo: "Sobre bloqueo histórico y utopía en Latinoamérica". En: *Revista Política y Cultura*, año 3, número 4, UAM- Xochimilco, México, 1995

\_\_\_\_\_: *Problemas antropológicos y utópicos del conocimiento*. El Colegio de México, México, 1996

\_\_\_\_\_: *El futuro como ciencia y Utopía* Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades, UNAM, México, 1997