



Vexille de Fumihico Sori (Japón: Funimations, 2007).

LOS LUGARES DE LA CIENCIA FICCIÓN

CARLOS RODRÍGUEZ GORDO

Alcanzada la primera década del siglo XXI, son muchos los cambios que se han producido con respecto a la percepción social de las nuevas tecnologías. Desde aquella actitud cautelosa que caracterizaba los escritos de Jacques Ellul en los años sesenta del siglo XX a la institucionalización de las redes sociales o las revisiones metodológicas más contemporáneas de aprendizaje electrónico, se han sucedido una serie de mutaciones en la valoración y el peso que tienen las nuevas tecnologías en nuestra sociedad.

Si analizamos detenidamente estas actitudes, podemos entrever dos posiciones completamente opuestas y casi incompatibles. Por un lado, aquella que extiende esa actitud pesimista y determinista, más propia de las creaciones culturales de raíz *cyberpunk*, y que encontramos en paradigmáticos ejemplos que van desde la animación japonesa a las arquetípicas películas de ciencia ficción como *Alien*, *Blade Runner*... que inspirarán en nuestros días secuelas, «precuelas», *spin-offs*, adaptaciones de cómic o creaciones basadas en una mezcla heterogénea de temáticas más o menos estandarizadas como *La Isla*, *Starship Troopers*, *Avatar*, *Matrix*, etc., y, por otro, las manifiestas experiencias de intervención social más convencidas en su capacidad de generar cambio, como las *commons*.

La elección que unos u otros creadores realizan es más una cuestión de coyuntura que de convencimiento. Es una decisión orientada a la comercialización. Los cineastas que eligen crear dentro del género de la ciencia ficción parecen haber optado por explotar esa visión más pesimista, una actitud que hace uso de un imaginario muy popular, cuyas raíces beben de concepciones con más de medio siglo.

La generación del pensamiento distópico tiene un origen muy diverso. Aunque el término tiene su origen en el siglo XXI, su popularización se produjo a mediados del XX,

propiciado por una situación sociopolítica bastante peculiar: Mao Zedong asciende al poder, la URSS comienza sus primeras pruebas de la bomba atómica, el «macartismo» y la caza de brujas se acentúan en Estados Unidos de América, generando una situación que recuerda a las dialécticas entre amigo y enemigo de Schmitt. Una dicotomía en la que la tecnología se encuentra muy presente. La investigación científica se convierte en un arma más en la cruenta batalla que se libra durante la Guerra Fría, y cuyos resultados se extienden desde la Carrera Espacial, la carrera armamentística nuclear, hasta el espionaje y contraespionaje... y justo en este contexto se escriben las primeras obras de un autor muy especial: Phillip K. Dick. *El hombre en el castillo* (1962), una ucronía donde los Estados Unidos son gobernados por el Eje, victorioso tras la Segunda Guerra mundial; *Los tres estigmas de Palmer Eldritch* (1965), donde se experimentan realidades alternativas gracias a una droga que permite escapar de una aburrida y monótona vida en todos los planetas, o quizá la que ha resultado ser una de las obras de ciencia ficción más influyentes de todos los tiempos: *¿Sueñan los Androides con Ovejas eléctricas?* (1968), que se convirtió en largometraje gracias a la interpretación personal de Ridley Scott y su *Blade Runner*, donde se narra la vida de un cazador de recompensas dedicado casi exclusivamente al arresto de androides.

En efecto era comprensible esta popularización, pues las obras creadas apoyaban sobremedida la percepción social de la tecnología de la época, a la que se añade la generación de movimientos sociales de contracultura que en un primer momento rechazaron cualquier tecnología a favor de un mundo menos artificioso. La cuestión destacable es que estas actitudes se han extendido hasta nuestros días, gracias, en parte, a la masificación que el cine ha permitido. *Paycheck*, *Desafío Total*, *Next*, *Minority Report* o *El Show de Truman* son directas deudoras de las obras del escritor estadounidense. A ellas debemos añadir las adaptaciones cinematográficas

de otros autores también referentes del género: H. G. Wells, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Aldous Huxley, George Orwell o Ray Bradbury, por poner algunos ejemplos. De esta forma nos topamos con una visión predominante de la cinematografía de ciencia ficción que posee una clara actitud con respecto a las nuevas tecnologías: la visión determinista y pesimista. Aquella que estaba directamente producida en una atmósfera completamente diferente a la actual, y que, sin embargo, gracias a la magia del cine se ve remozada y convertida de nuevo en parte de ese imaginario colectivo.

Los ingredientes de la distopía

¿Cuáles son los elementos fundamentales de la distopía que se ha vendido en los últimos años del siglo xx y los primeros del xxi? La distopía es una crítica de la actualidad mediante su proyección al futuro que generalmente concluye en finales apocalípticos o postapocalípticos. Y su temática se puede centrar en 3 advertencias fundamentales: el control político, el temor al progreso de la ciencia y la disolución de la personalidad individual.

El control político

El control político quizá es el más recurrente de los temas. Claros ejemplos de este tema son *Nosotros* de Yevgeni Zamiatin o *1984* de George Orwell, donde se trata el control proveniente de un Estado comunista totalitario donde la manipulación de la información y la represión y anulación del individuo se extienden hasta extremos asfixiantes. Si bien la crítica original se orientaba hacia el estalinismo, en nuestros días ambas obras son ya tomadas como críticas al control estatal, independientemente de su naturaleza, y de la puesta en duda de esas dos palabras que han vuelto a recuperar su fama: «bien mayor». La idea de asfixia gubernamental puede ser encontrada en otras creaciones artísticas relacionadas, como el cómic. En *Juez Dredd* de Wagner y Ezquerra, que también fue versionada con bastante poca fortuna en el cine en 1995 por Danny Cannon, la sociedad del futuro se nos presenta indisolublemente ligada a la hipertecnificación y la sobrepoblación, circunstancias que generan una alta conflictividad que hace necesaria una gestión burocrática ágil, propiciando una unión entre los tres poderes y suponiendo la llave del Estado totalitario. Otro ejemplo de este tipo de creación cultural podemos encontrarlo en *V de Vendetta*, cómic de Allan Moore y David Lloyd, que en esta ocasión sí tuvo su traslación al cine más certeramente gracias a los directores de la trilogía *Matrix*, Andy y Larry Wachowski, donde se nos presenta una sociedad de futuro en la Inglaterra de 1997 (quizá una de las sociedades postapocalípticas proyectadas a un futuro más próximo), cuyos ciudadanos han sido capaces de renunciar a sus derechos individuales más elementales con el objeto de facilitar la reestructuración

del Estado. La corrupción del poder y la falta de escrúpulos de los gobernantes hacen el resto. Apenas un superhéroe es capaz de conocer las tramas urdidas en el seno del gobierno y planea un ataque terrorista (sin «víctimas colaterales») para denunciar la putrefacción de las instituciones. El final, al estilo del revolucionario del xvii Guy Fakes: la destrucción total del Parlamento inglés.

Si bien la gran mayoría de las críticas distópicas se centran en los peligros del comunismo totalitario, existen otras que tratan de revisar la actitud del propio gobierno estadounidense, como *¡Hagan Sitio, Hagan sitio!* de Harry Harrison en 1966, o su versión cinematográfica *Cuando el destino nos alcance* de Richard Feischer en 1973: en 2020, una Nueva York superpoblada padece una preocupante escasez de recursos, que condena a sus habitantes a una vida difícil y carente de alternativas. En ella se nos presentan mundos contrapuestos, los de los dos personajes principales: Andy y Shirl, el investigador de un crimen y la chica del mafioso. Más allá de esta estereotipada relación entre ambos coprotagonistas se esconde una dura moraleja: lo que aparentemente parece respeto a la vida en realidad puede acabar por destruirla. Esta crítica a la ausencia de políticas de control de natalidad, la intención original de Harrison, se diluye en la película en un entramado de acción añadida a una nefasta interpretación de su actor principal. A pesar de esto, la película obtuvo bastantes galardones.

Ligazón intrínseca entre futuro y ciencia

En la distopía contemporánea es difícil encontrar relatos naturalistas, más allá de lo que significan ligeras denuncias a la degradación medioambiental. En general, en los relatos distópicos a los que nos referimos existe una inevitable ligazón a un futuro repleto de elementos tecnológicos donde la ciencia posee un papel predominante, casi hegemónico, y que a la postre condiciona la estructura social hasta extremos muy radicales. Valoremos algunos ejemplos.

En *Un mundo feliz*, Aldous Huxley nos presenta, en 1932, una sociedad donde los ciudadanos son contruidos conforme a las necesidades sociales. Se crean individuos idénticos gracias a las terapias de clonación, y se condicionan antes del nacimiento para pertenecer a una determinada clase social de la que no podrán escapar. El resultado: una sociedad carente de conflictividad social donde el placer y el goce se disfrutan en todo su esplendor, y donde la frustración se calma con una droga denominada «soma». Sin embargo, uno de los individuos de más alta cualificación, *Alpha*, no se adapta y es finalmente expulsado.

La cuestión de la modificación genética para la consecución de una sociedad perfecta de inspiración huxleyana se puede encontrar en *Gattaca*, de Andrew Niccol (1997). Una película extraordinaria plagada de relaciones

con la edad de oro de la ciencia ficción de los 40 del siglo XXI que trata de abordar la temática de *Un mundo feliz*, pero desde otro punto de vista. En lugar de ser producidos en masa, son gestados con los mejores genes provenientes de sus padres y viven en una sociedad sostenible donde no hay lugar para la inseguridad ciudadana ni la violencia. A pesar de estar prohibido cualquier tipo de segregación (genomismo), Vincent, un «fruto del amor», padece las consecuencias de un sistema que privilegia a los individuos perfectos y necesita de la información genética de otro individuo, un «escalón prestado», para conseguir su sueño: viajar al espacio. Una historia de tenacidad detrás de la que se oculta una pregunta que será recurrente en otras muchas de las películas de ciencia ficción: la que interroga por la esencia del hombre.

La anulación del individuo

Desde otro punto de vista, aunque ya apuntado en obras como las de Huxley, aparece la cuestión de la disolución de la voluntad individual en una maraña de medios de comunicación que promocionan el aislamiento social. Quizá la más paradigmática de las obras que pueden encuadrarse en esta temática pueda ser *Fahrenheit 451*. En una sociedad donde los libros han sido prohibidos, un grupo de bomberos se dedica a su destrucción. Uno de ellos, Guy Montag, comienza a sospechar de un gobierno ignorante y de una sociedad mantenida por una televisión omnipresente, informando de los peligros de la ausencia de capacidad crítica. Casi nada. La versión de Truffaut de 1966 para el cine es una obra de arte en sí misma.

El mismo punto aparece especialmente retratado en aquellas creaciones que se centran en la crítica del comunismo, especialmente aquellas donde la política se convierte en el tema central. Las anteriormente citadas *Nosotros* y *1984* son claros ejemplos de la dialéctica presentada entre el Estado totalitario y la voluntad individual. Pero todo esto se ve especialmente retratado cuando elevamos a la máxima potencia todos estos materiales. Y esto ocurre en un género particular que ha supuesto una enorme influencia para creaciones posteriores.



La Isla de Michael Bay (EU: Warner Bros-Dreamworks, 2005).

La proyección al extremo

Este género, sin lugar a dudas, es el cyberpunk. En él es fácil reconocer cada uno de estos temas: alta tecnificación, deshumanización y disolución de las voluntades individuales, superpoblación, degradación medioambiental... que lo han convertido en el culmen de la distopía.

Si bien el subgénero es complejo y en su mayoría no posee lecturas unívocas, sí que se pueden encontrar ciertos patrones recurrentes: en general, las ciudades cyberpunk suelen ser macrópolis degradadas e hipertecnologizadas, con grandes conexiones en red que condicionan las relaciones sociales de sus habitantes. Además, los personajes principales provienen de situaciones marginales, con ambientes sociales desestructurados o directamente inexistentes y donde existe una enorme diferencia entre el nivel de vida y el desarrollo tecnológico. A esto debemos añadir que, en la mayoría de los relatos, la trama principal está directamente relacionada con hechos delictivos o rayanos a la ilegalidad, donde no queda claro qué es moral y qué es correcto.



Nivel 13 de Josef Rusnak (EU-Alemania: Columbia, 1999).

El cyberpunk tiene su origen en los movimientos contraculturales de mediados del siglo XX, que se centraron en mostrar una frontal oposición al sistema, rechazando el materialismo, la avaricia, la estandarización... y fomentando un mundo en el que lo que primara fuera la libertad individual. Para el movimiento *hippie*, por ejemplo, el placer humano era anárquico, indisciplinado y salvaje por naturaleza y la inclusión de necesidades superfluas sería el mecanismo que fomentaría la tecnocracia, afirmación que también podemos ver en *Amusing ourselves to death*, la conferencia del conocido Neil Postman, donde destaca una actitud sobre las demás: se exige libertad y placer individuales, lejos de la estandarización de los *media* y las imposiciones gubernamentales.

Esto no significa que el cyberpunk sea un movimiento reaccionario, aunque sí puede ser cierto que su imaginario ha podido modificar la percepción que la sociedad tiene con respecto a las nuevas tecnologías. Como dice Broncano en *La melancolía del Cyborg* a propósito de los imaginarios: «como ocurre con todos los elementos mentales, es un producto de la interacción continua con otros y con el medio y es

un producto también de las estructuras cognitivas, puesto que, ellas mismas, están condicionadas por la estructura material».

Aunque su origen pueda remontarse a ciertas posiciones más o menos luditas, el cyberpunk no es un movimiento anti-tecnológico, sino que más bien se dedicaría a alertar sobre los peligros de un mal uso de las tecnologías. Y lo hace proyectando al futuro aquellas cuestiones hasta cierto punto peligrosas. Éste es el origen de su temática recurrente.

¿Dónde quedaron los trajes galvanizados?

La mayoría de las narraciones se alejan de descripciones asépticas y perfectas de la tecnología para adentrarse en ciudades ruinosas, decadentes y oscuras, muy lejos de aquella estética *pulp* de la ciencia ficción de la época dorada y más cerca de estéticas mucho más oscuras, con clara influencia tecnoorientalista. Si bien existen algunas excepciones donde las ciudades no han sufrido cambios cualitativos reseñables, sino que más bien se trata de la degeneración de las actuales estructuras, como la *Solaris* de Tarkovski o *Hijos de los Hombres* de Cuarón, la mayor parte de los escenarios donde se desarrollan las tramas de las obras de ciencia ficción son ciudades postapocalípticas. Abordemos los escenarios en los que se producen.



Hijos de los Hombres de Alfonso Cuarón (EU: Universal, 2006).

Los contextos del apocalipsis

A pesar de la heterogeneidad de escenarios utilizados en las obras de ciencia ficción (ya sean creaciones audiovisuales, novelas ilustradas, video-juegos, etc.) sí se pueden extraer varios orígenes comunes a los mismos. En general, se pueden detectar tres marcos contextuales básicos sobre los que se concretizan los diferentes escenarios, consecuencia de la reestructuración social posterior a tres eventos fundamentales: el uso de armas nucleares, la rebelión de las máquinas y la degradación medioambiental excesiva.

1. La guerra nuclear

Como ya hemos comentado, el contexto presente durante el proceso creativo de este tipo de obras es la

Guerra Fría. Con el miedo a la hecatombe nuclear, surgen varias películas en torno a la cuestión del famoso «botón rojo», como *Juegos de Guerra*, de Badham o *Teléfono Rojo*, *Volamos hacia Moscú* de Stanley Kubrick. Sin embargo, en la ciencia ficción parece haberse privilegiado el momento posterior a la explosión nuclear, a su consumación. Así, todas las tramas rodean la cuestión de la supervivencia y la ruina, cuestión que recuerda a la novena tesis de Walter Benjamin, a propósito del comentario sobre el *Angelus Novus* de Paul Klee.

Disponemos de numerosos ejemplos, de los que destacamos tres obras fundamentales, a pesar de sus pésimos protagonistas. *Mad Max*, de Miller y *Un chico y su perro*, de Jones, sobre la novela de Ellison, y tratando ya la cuestión de la involución de la cultura la clásica *El planeta de los Simios*, de Schaffner, sobre la obra homónima de Pierre Boulle.

2. El complejo Frankenstein

Sin duda, el escenario apocalíptico por antonomasia es el producido por la rebelión de las máquinas o, en palabras de Isaak Asimov, el «complejo Frankenstein», referido directamente a los problemas derivados de la creación científica apuntados en la obra de Mary Shelley. El miedo a la industrialización, originado durante el siglo XIX con la revolución industrial se ve asentado y aumentado durante la segunda mitad del siglo XX gracias a la difusión de la informática y el nacimiento del concepto de «inteligencia artificial». En primer lugar, las máquinas se tomaron como causa de desempleo, aunque existían algunas posiciones que veían esta automatización como condición de posibilidad de la liberación del hombre para causas más nobles, muy al estilo de la legitimación de la esclavitud de Aristóteles, o de algunas de las afirmaciones iniciales de Marcuse.



Animatrix: el segundo renacimiento de Mahiro Maeda (EU-Japón: Warner Bros-Estudio 4C, 2003).

Aunque la inclusión de las nuevas «máquinas pensantes» no se toma hoy en día como una amenaza, sino más bien como una ayuda al trabajo humano, sí que existe cierto resquemor con respecto a su rápida evolución, especialmente

por su falta de límites. Esta actitud es la que origina la idea de «rebelión de las máquinas» presente en numerosas creaciones artísticas. Aunque la postulación de una posible inteligencia no consciente de sí misma no plantea ninguna contrariedad, la problemática surgirá cuando quepa la posibilidad de que la evolución de la I.A. genere su autoconciencia.

En un primer caso, encontraríamos la máquina impasible y observadora imparcial, como es en apariencia la racional HAL (que acaba siendo profundamente irracional) de 2001, *Odisea en el Espacio* de Kubrick, o la centralita de *Yo, Robot* de Proyas. En segundo lugar, las nuevas inteligencias artificiales con volición, temática preferida de las obras de inspiración cyberpunk. Numerosos ejemplos se pueden encontrar en la historia de la cinematografía: la trilogía *Matrix*, *Blade Runner* o *Terminator*, entre otras.

3. Degradación medioambiental y movimientos migratorios

El tercero de los contextos, más contemporáneo, es la degradación medioambiental y las consecuencias de la sobrepoblación y los movimientos migratorios humanos. *El Mundo Sumergido*, novela de Ballard, *Waterworld*, *El día de mañana* o *Ultimátum a la Tierra*, son claros ejemplos de esta nueva preocupación presente en la ciencia ficción del siglo XXI, así como la sorprendente novela de Raspail *El campamento de los santos*, que muestra una enorme actualidad a pesar de haber sido escrita en 1973, *Globalia*, de Rufin o *La posibilidad de una Isla* de Houellebecq.



Metrópolis de Osamu Tezuka, dirigida por Rintaro (Japón: Bandai, 2001).

Sobre estos contextos escenarios o bien se yergue la ciudad postapocalíptica, construida sobre la ruina, la no ciudad que rezuma nostalgia, que bien queda fagocitada por la potencia de la naturaleza, o bien nos encontramos con la ciudad reconstruida tras la hecatombe. Urbes compuestas por construcciones de naturaleza muy heterodoxa, con grandes diferencias entre barrios acomodados y suburbios infrahumanos. Quizá el ejemplo más paradigmático y que ha servido

como inspiración a los creadores posteriores sea la *Metrópolis* de Fritz Lang. Una ciudad compuesta por enormes edificios utópicos donde moran las clases dominantes y que muestra un claro contraste con los barrios pobres, donde se hacían los obreros no cualificados con monótonos y nada creativos trabajos en la maquinaria que se encarga de mantener viva la ciudad. Esta presencia se repite en obras tan importantes como *La máquina del Tiempo* de Wells, 1984 de Orwell o *La naranja mecánica* de Burgess, y, ya dentro del cyberpunk y post-cyberpunk, *Neuromante* de Gibson, la *Metrópolis* de Tezuka o los cómic de *Ghost in the Shell* de Shirow.



Blade Runner, de Ridley Scott (EU: Warner Bros, 1982).

A pesar de la heterogeneidad y manifiesta decadencia de las ciudades de la distopía, o parte de ellas, podemos encontrar un denominador común a todas ellas: la hegemónica posición de los *media* y, en especial, de la publicidad. Su innegable presencia inmisericorde interpreta un rol que excede lo puramente anecdótico o icónico. Son muchos los ejemplos que hallamos en la cinematografía posterior a los años 80. *El quinto elemento*, *Blade Runner*, *Yo Robot*, *Vexille*, *La Isla*, *Desafío Total*, *Inteligencia Artificial*... son ejemplos suficientemente heterogéneos como para poder afirmar que la publicidad posee un papel de suma importancia, y que merece por sí solo un análisis pormenorizado. Sin embargo, lo que debe llamar más la atención es que ese futuro no es tan lejano, sino que siguiendo las pautas de definición de la ciencia ficción como una proyección futura de una situación presente, la publicidad comienza a estar en todas las facetas de nuestra vida. Y si no, basta con fijarse en las redes sociales, que están copando la mayor parte del tiempo de uso de los actuales internautas.

Detrás de este fenómeno se esconde una causa fundamental. En primer lugar, la construcción de estos relatos acaba por afirmar una no existencia del futuro, entendiendo este como algo que aún no ha llegado, y alejando la intención de la narración de convertirse en una especie de adivinación, o anticipación. Detrás de esta rotunda afirmación del presente solo cabe actuar en el instante, sin planificación, y esta es precisamente la característica que hace más atractivo este tipo de estética para intenciones publicitarias. Lo que en un principio parece la «publicidad en la distopía» acaba convirtiéndose en la «capacidad publicitaria de la distopía».



La Isla de Michael Bay (op. cit., 2005).

La idea clave de la inexistencia del futuro en pos de una afirmación descarnada y exagerada del presente, se convierte en el perfecto marco de interpretación del mensaje publicitario, reproduciendo, paradójicamente, las condiciones de posibilidad de venta de una falsa utopía, un producto, en definitiva. Parece contradictorio, pero no lo es tanto. Si eres capaz de fomentar una visión en la que no existe porvenir, estás, al mismo tiempo, sugiriendo la posibilidad de mejorar el presente gracias a, por ejemplo, la adquisición de

determinado bien de consumo. Ese es precisamente el peligro que genera la popularización de este tipo de mensajes: acaban convirtiéndose en falsas promesas utópicas, ocultas bajo una piel de distopía.

Tenemos la certeza de que, al igual que con la publicidad, numerosas tendencias mostradas por las creaciones de ciencia ficción reflejan con enorme puntería algunas de las sendas que la humanidad ya está caminando, y es innegable el valor pedagógico que esto le concede al análisis de este tipo de creaciones culturales. Sin embargo, también conviene no perder de vista el hecho de que esta visión de futuro está enormemente condicionada por un imaginario elegido por una cuestión puramente comercial. El pensamiento distópico es una de las opciones de pensar el futuro desde un punto de vista artístico, pero, aunque sea hegemónico no es ni mucho menos el único. No debemos aceptar que el futuro relacionado con la tecnología irá, necesariamente, a peor tan solo porque «esté de moda». Se trata de una cuestión de alerta, de mantenerse cauto ante aquellas visiones interesadas que van a condicionar muchos aspectos de nuestro futuro. Se trata de nuestro porvenir. No lo dejemos en manos de las modas.



Ghost in the Shell: Innocence de Mamoru Oshii (Japón: Go Fish, 2004).