



ESCUELA DE
CRÍTICA DE CINE
DE MEDELLÍN

Cine, Ciencia y Ficción

Ensayos críticos

cinéfagos.net

Entre el largo listado de géneros y subgéneros que componen al séptimo arte, la ciencia ficción se ha convertido, de un tiempo para acá, en una posibilidad de explorar varias de las preocupaciones y ansiedades contemporáneas a través de mundos hipotéticos que subvierten nuestras estructuras de la realidad.

Por ello, desde la *Escuela de Crítica de Cine de Medellín*, se tomó la decisión de dedicar el presente dossier a explorar diversos aspectos de un género tan rico y particular.

La ciencia real detrás de las ficciones más famosas, referentes latinoamericanos, las oscuras premoniciones que vaticinan varias de las películas más representativas, la historia y evolución del género... Estos y varios temas más podrá hallar el lector dentro de esta publicación.

Esperamos que la disfruten.

-Escuela de Crítica de Cine de Medellín

Organiza:

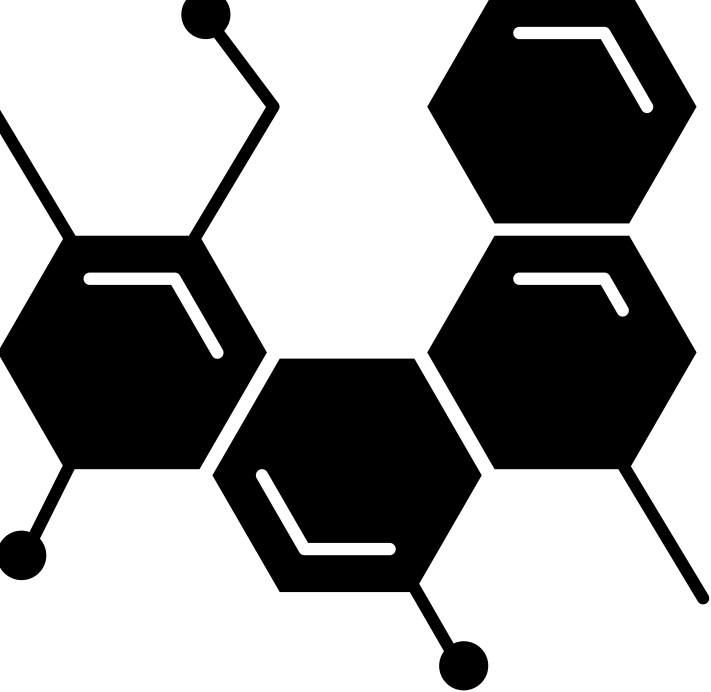
cinéfagos.net

Diseño:

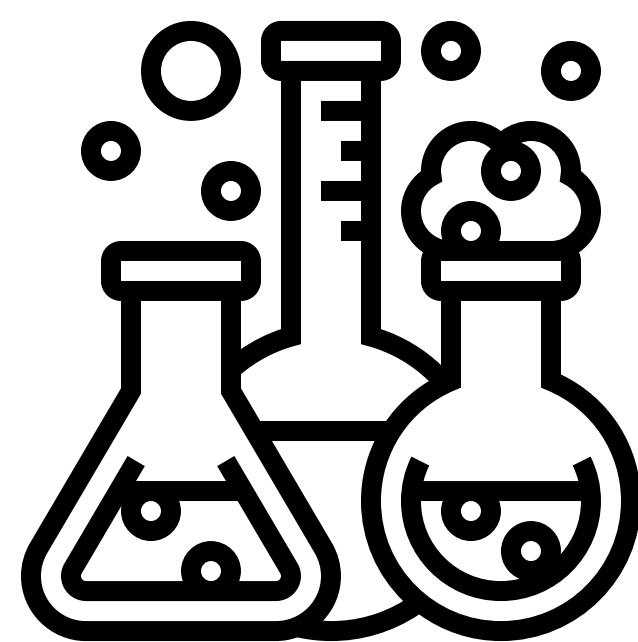
Simón Carmona L.

Apoyan:





Índice



Ciencia detrás de la ficción: <i>Interstellar</i> y la precisión científica en el cine.....	3
El trabajo nunca termina: ciencia, evolución y sometimiento en la animación japonesa.....	11
Sur-fi: Cuatro <u>casos</u> de ciencia ficción contemporánea en Suramérica.....	24
¿Lloran las máquinas con películas de humanos?.....	31
Cyberpunk: De Neones y Existencialismos.....	38
La evolución de la ciencia ficción desde <i>Gattaca</i> y <i>Arrival</i> : De las lejanas constelaciones de la imaginación a la supervivencia más cercana.....	51
Humano... Después de todo: El cine y la inteligencia artificial...58	
En Cristo Jesús, en todas las generaciones desde hoy y para siempre, amén.....	68
Grandes ciudades en el cine de ciencia ficción.....	75
Un acercamiento a la ciencia ficción como influencia en la realidad.....	92
El paisaje y su construcción plástica en <i>Blade Runner</i> y <i>Blade Runner 2049</i>	100
Tres grandes tristezas de la ciencia ficción.....	108
Trascendencia y crisis cultural en <i>Ghost in the Shell</i> y <i>The End of Evangelion</i>	114
El hombre del futuro.....	123
Dos puñados de compost contra la catástrofe.....	131
Viajes en el tiempo y cine.....	138

Ciencia detrás de la ficción:

***Interstellar* y la precisión científica en el cine**

MANKIND'S NEXT STEP WILL BE OUR GREATEST.

A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN

INTERSTELLAR

Sofía Idárraga

Astrónoma e ingeniera de *software*

El cine de ciencia ficción ha sido, desde sus inicios, una ventana hacia mundos imaginarios donde la tecnología y las leyes del universo convergen en historias fascinantes. Entre las producciones que han marcado este género *Interstellar* (2014), dirigida por Christopher Nolan, ocupa un lugar destacado. La película narra la travesía de un grupo de astronautas que viajan a través de un agujero de gusano en busca de un nuevo hogar para la humanidad, enfrentándose a dilemas personales, técnicos y éticos en el proceso. Este filme no solo sobresale por su trama emotiva y sus impactantes efectos visuales, sino también por su rigor científico, gracias al apoyo de científicos reales como el físico teórico Kip Thorne, ganador del Premio Nobel de Física y del Premio Princesa de Asturias de Investigación Científica y Técnica, así como conocido por sus numerosas contribuciones en el campo de la física gravitacional y la astrofísica. Su trabajo aseguró que las representacio-

nes de fenómenos como los agujeros negros y la dilatación temporal se basaran en teorías y datos científicos actuales. Esta colaboración ha generado debates tanto en el ámbito académico como entre los aficionados al cine.

En este contexto, resulta fascinante explorar cómo una película puede entrelazar elementos de la ciencia real con una narrativa ficticia, logrando tanto entretener como educar. *Interstellar* se convierte en un ejemplo paradigmático de cómo el cine puede traducir conceptos científicos complejos a un lenguaje visual y narrativo accesible para el público general. Al examinar sus representaciones de fenómenos como los agujeros negros, la relatividad del tiempo y la exploración espacial, se abre un espacio para reflexionar sobre el delicado equilibrio entre la precisión científica y las necesidades artísticas. Además, esto nos invita a considerar cómo estas obras impactan la comprensión pública de la ciencia y despiertan la curiosidad por los misterios del cosmos, convirtiéndose en catalizadores para nuevas generaciones de pensadores, científicos y exploradores.

En este filme uno de los conceptos

científicos más intrigantes que se explora es la dilatación del tiempo. Esto se presenta de manera constante, pero tal vez uno de los momentos más notables, es en la escena donde los personajes visitan un planeta ubicado cerca del agujero negro Gargantúa. Debido a la intensa gravedad del agujero negro, el tiempo en este planeta transcurre mucho más lento en comparación con la Tierra. Como resultado, lo que para los astronautas es apenas una hora, equivale a siete años en la Tierra. Esta dilatación temporal es una consecuencia directa de la teoría de la relatividad de Einstein, y su representación en la película es tanto visualmente impresionante como emocionalmente impactante.

La teoría de la relatividad de Albert Einstein, desarrollada a principios del siglo XX, revolucionó nuestra comprensión del espacio y el tiempo. Según la relatividad general, la gravedad no es una fuerza en el sentido tradicional, sino una curvatura del espacio-tiempo causada por la presencia de masa y energía. Un efecto conocido como dilatación temporal predice que, en regiones con una gravedad extremadamente fuerte, como las cercanías de un agujero negro, el tiempo se dilata: para un

observador dentro del campo gravitacional, el tiempo parece transcurrir más lentamente en comparación con alguien fuera de él. Esta idea, que ha sido comprobada experimentalmente en menor escala con relojes atómicos en satélites, se convierte en un elemento central de la trama de *Interstellar*, no solo como un concepto teórico, sino como un desafío emocional y narrativo para los personajes.

Para asegurar la precisión científica en esta realización, Christopher Nolan trabajó estrechamente con el físico teórico Kip Thorne, uno de los expertos más destacados en relatividad general y agujeros negros, quien proporcionó las ecuaciones y datos necesarios para recrear de manera realista estos fenómenos. Las simulaciones por computadora utilizadas para representar el agujero negro y sus efectos gravitacionales se basaron en cálculos reales, lo que garantiza que la física mostrada en la película guarde cierta precisión según el conocimiento científico actual.

Otro de los conceptos científicos fascinantes que esta obra explora es el uso de un agujero de gusano como medio para viajar a través de vastas distancias en el espacio. En la pelícu-

la, los astronautas descubren un agujero de gusano cerca de Saturno, lo que les permite acceder a un sistema solar distante con planetas potencialmente habitables. Este agujero de gusano actúa como un atajo a través del espacio-tiempo, facilitando un viaje interestelar que de otro modo llevaría miles de años con la tecnología actual. Visualmente, la película representa este fenómeno como una esfera brillante y distorsionada, que transmite la idea de doblar el espacio en lugar de atravesarlo linealmente.

Aunque en apariencia este es uno de los conceptos más ficticios que trata la película, la teoría de los agujeros de gusano tiene sus raíces en la relatividad general de Albert Einstein y Nathan Rosen, que postula la existencia de estas estructuras como posibles "puentes" a través del espacio-tiempo. Un agujero de gusano, también conocido como un puente de Einstein-Rosen, es una solución hipotética a las ecuaciones de campo de Einstein que describe un túnel conectando dos regiones distantes del universo. Aunque la exis-



tencia de agujeros de gusano aún no ha sido confirmada empíricamente, su posibilidad es un tema de estudio en la física teórica.

Kip Thorne, el consultor científico, se aseguró de que la representación del agujero de gusano en la película fuera coherente con las teorías actuales y se integrara adecuadamente en el universo cinematográfico que Nolan estaba creando. Thorne proporcionó las bases teóricas para la forma y el comportamiento del agujero de gusano, incluyendo cómo se vería desde fuera y cómo sería atravesarlo. Este tema es uno de los más controvertidos en la comunidad científica, ya que los agujeros de gusano siguen siendo objeto de estudio y, hasta la fecha, se han logrado pocos avances que confirmen la precisión de estas teorías. Sin embargo, si algo destaca del trabajo realizado por Thorne y Nolan, es que, a pesar de las limitadas fuentes científicas disponibles, no escatimaron esfuerzos para lograr una visualización coherente y atractiva que aterrizara estos complejos conceptos para el público general.

Siguiendo por esta línea, la representación del agujero negro Gargantúa es, sin duda, uno de los as-

pectos visuales y científicos más impresionantes de la película. Gargantúa es un agujero negro supermasivo en torno al cual gira gran parte de la trama, siendo responsable de fenómenos como la dilatación del tiempo en el planeta cercano. En la película, Gargantúa se muestra como una estructura imponente con un anillo de luz brillante causado por el lente gravitacional que rodea un núcleo oscuro, combinando precisión científica con un impacto visual deslumbrante.

Desde una perspectiva astrofísica, los agujeros negros son regiones del espacio donde la gravedad es tan intensa que nada, ni siquiera la luz, puede escapar. Su existencia fue predicha por la teoría de la relatividad general de Einstein, y su estudio ha sido fundamental para entender el comportamiento extremo del espacio-tiempo.

El lente gravitacional de Gargantúa fue simulado por el equipo de Paul Franklin en Double Negative, utilizando ecuaciones de relatividad proporcionadas por Kip Thorne. Según el propio Thorne, esta representación no solo es visualmente impactante, sino científicamente pre-

cisa. Así es como realmente se vería un agujero negro supermasivo si se observara desde tan cerca. Este nivel de precisión no solo eleva la calidad de la película, sino que también acerca al público general a la comprensión de conceptos complejos de la física moderna.

El nivel de detalle alcanzado por el equipo fue tan extraordinario que Gargantúa se convirtió en una de las representaciones más fieles de un agujero negro en la historia del cine. Esta representación visual incluso anticipó descubrimientos posteriores: cinco años después del estreno de la película, el Telescopio del Horizonte de Sucesos logró capturar la primera imagen de un agujero negro, ubicado en el centro de la galaxia Messier 87, a 500 trillones de kilómetros de distancia. La fotografía mostró un anillo brillante de materia orbitando el horizonte de sucesos, un fenómeno que se asemeja notablemente al "anillo de fuego" representado en *Interstellar*, confirmando así la impresionante fidelidad científica de su recreación.

Si bien *Interstellar* presenta una base científica sólida en varios de sus elementos, también explora conceptos que se adentran en el terreno de la

especulación científica. Un ejemplo de esto es la anomalía gravitacional que ocurre en la película, como el momento en que una moneda lanzada por Cooper cae súbitamente al suelo. Estas anomalías gravitacionales, aunque interesantes desde una perspectiva narrativa, no cuentan con evidencia experimental en el mundo real.

La posibilidad de estas anomalías se deriva de teorías que sitúan nuestro universo en una membrana (o "brane") dentro de un espacio de dimensiones superiores conocido como "bulk". Según estas teorías, cuando las leyes relativistas de Einstein se aplican al "bulk", surgen posibilidades de anomalías gravitacionales, especialmente si existen campos físicos en esta dimensión superior. Sin embargo, no hay certeza de que este "bulk" realmente exista, ni de que las leyes de Einstein se apliquen en él. Incluso si estas condiciones fueran ciertas, no sabemos si los campos necesarios para generar estas anomalías existen o si podrían ser aprovechados como se muestra en la película. Este concepto es, en palabras de Kip Thorne, una especulación extrema, aunque inspirada en ideas científicas que algunos físicos consideran plausibles

en contextos informales.

Otro ejemplo de especulación es la plaga que amenaza la vida en la Tierra. Aunque los blights (enfermedad causada por microbios) han afectado históricamente los cultivos humanos, no se han observado plagas que puedan saltar rápidamente de una especie de planta a otra con la velocidad suficiente para poner en peligro la supervivencia humana. Sin embargo, nada garantiza que esto no pueda ocurrir. La posibilidad de un blight tan destructivo se considera una suposición, y mientras que la mayoría de los biólogos lo ven como algo poco probable, no deja de despertar en el público una reflexión sobre el cuidado del medio ambiente.

Estos elementos especulativos enriquecen la narrativa de *Interstellar*, permitiendo a la película explorar preguntas filosóficas y éticas sobre el futuro de la humanidad. Aunque estas ideas no cuentan con un respaldo científico sólido, cumplen con el criterio establecido para la película: basarse en teorías científicas respetables, incluso si se encuentran en el límite de lo que conocemos. Así, el filme equilibra su rigor científico con la creatividad necesaria para

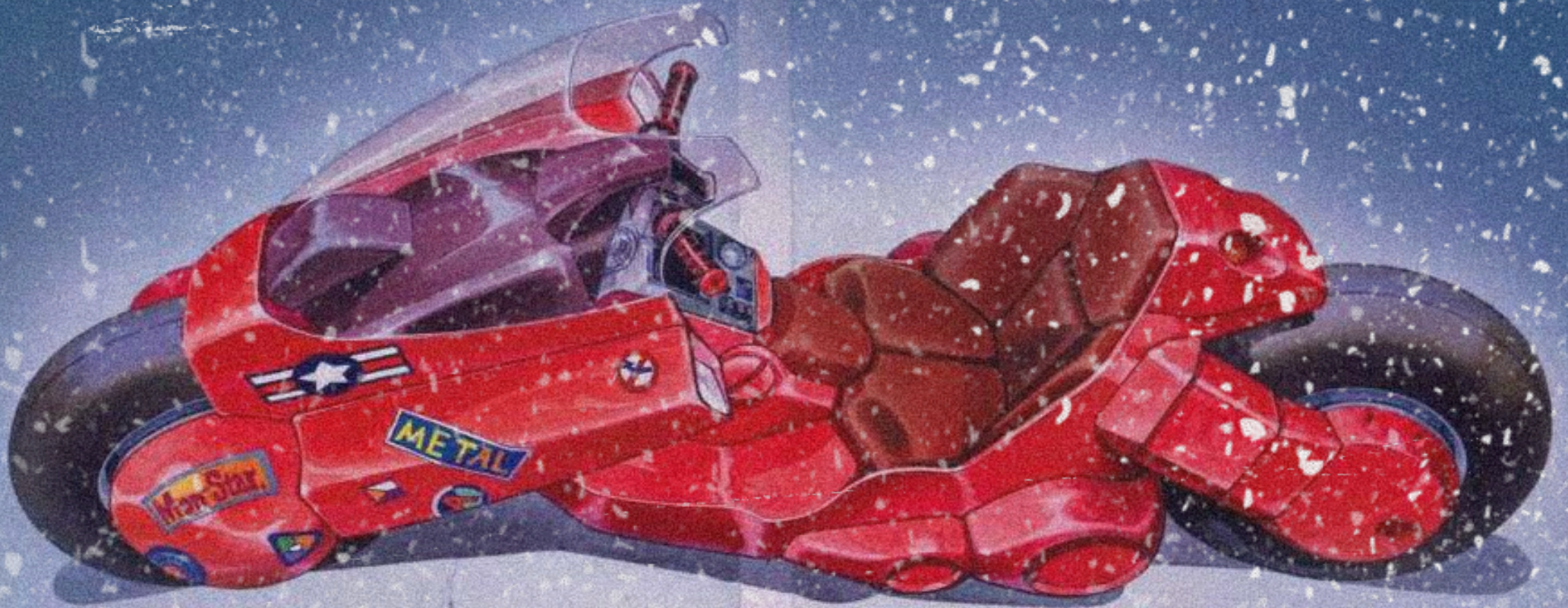
construir una historia cautivadora y reflexiva.

Por lo tanto, *Interstellar* no solo se destaca como una obra maestra del cine de ciencia ficción, sino también como un vehículo poderoso para despertar el interés científico en el público general. Al presentar conceptos complejos como la teoría de la relatividad, los agujeros de gusano y los agujeros negros de manera accesible y visualmente atractiva, la película logra inspirar curiosidad y asombro. Esta fascinación no se limita a los entusiastas de la ciencia ficción, sino que se extiende a aquellos que, quizás por primera vez, se ven intrigados por los misterios del universo y las leyes físicas que lo gobiernan. La colaboración de Christopher Nolan con el físico teórico Kip Thorne asegura que la ciencia representada en el filme sea tanto precisa como comprensible, elevando la película más allá de una mera narrativa ficticia hacia una experiencia educativa y enriquecedora. Incluso después de diez años, *Interstellar* sigue siendo una de las obras más destacadas en su género, manteniendo su relevancia e impacto en nuevas generaciones de espectadores.



Además, el impacto de esta obra trasciende la pantalla al anticipar descubrimientos científicos y fomentar un diálogo más amplio sobre temas científicos avanzados. La representación visual del agujero negro Gargantúa, por ejemplo, se adelantó a la histórica primera imagen de un agujero negro capturada por el Telescopio del Horizonte de Sucesos en 2019. Este tipo de adelantos refuerza la idea de que la ciencia ficción, cuando se basa en fundamentos científicos sólidos, puede ofrecer una visión cautivadora de lo que podría ser posible en nuestro futuro. En última instancia, este filme cumple una función vital al estimular el pensamiento crítico y la imaginación, recordándonos que las fronteras del conocimiento están hechas para ser desafiadas y explora-

das, y que cada nueva revelación científica puede acercarnos un paso más a comprender el vasto y asombroso cosmos en el que habitamos.



El trabajo *nunca* termina:

ciencia, evolución y
sometimiento en la
animación japonesa



Margarita Espinel Villamizar

Work it harder, make it better, do it faster, makes us stronger, more than ever, hour after hour, work is never over [1]... así arranca una larga noche donde, luego de haber visto por enésima vez la película de *Interstella 5555* (2003), la canción del momento, de pasar de extraterrestres a humanos, se queda pegada en las cabezas para no salir hasta la mañana siguiente en que, seguramente, se presentará un profundo dolor de cabeza y un humor digno de quien desayuna con vinagre a causa del insomnio que produce la balada rondando una y otra vez por la mente.

Todo parece indicar que la canción no se equivoca, que el trabajo nunca termina y que cada vez se trabaja más duro, aunque la parte de hacerse más fuerte aún no se ha manifestado en la

[1] Trabaja más duro, hazlo mejor, hazlo más rápido, nos hace más fuertes, más que nunca, hora tras hora, el trabajo nunca termina.

mayoría de los trabajadores contemporáneos. No obstante, lo que sí se ha manifestado cada vez más es la profunda ignorancia respecto a temas científicos y a los avances que la ciencia moderna va presentando cada día. Es evidente que las producciones de la gran y de la pequeña pantalla muestran no solo un mundo imaginario sino también el bosquejo de nuestro futuro y las transformaciones increíbles y aterradoras que observamos en muchos países hoy. “El conocimiento es una paradoja, cuando más entiendes más reparas en lo vasta que es tu ignorancia” puede que sea una de las frases más célebres de la reciente serie *Arcane*, que si bien no será abordada en este texto, nos permite abrir la puerta a un breve análisis y a una reflexión acerca de las penas humanas en un mundo donde la ciencia ha avanzado al punto de hacer la vida más “práctica”, pero, por el contrario, entre más nos acercamos al saber más vemos crecer el vacío de lo infinito frente a nuestros ojos.

George Méliès, tan curioso como era, de seguro estaría fascinado hoy con la innumerable cantidad de desgracias que aquejan al ser humano y las innumerables propuestas de utopías,

ucronías y distopías que el séptimo arte ofrece hasta la fecha; tal vez en 1902 habría sido complejo plantear la idea de la ciencia ficción como un medio de crítica a dilemas filosóficos y a otras cuestiones socioculturales y, para quienes hoy cuentan con la fortuna de tener al alcance de un clic todas las películas que deseen ver (o casi todas), es posible notar que este género cinematográfico, desde su nacimiento, ha sido una de las herramientas de entretenimiento más adecuadas para satirizar y burlarse de los “logros” de la humanidad, de las “gentes de ciencia”. Pasamos de *Labor omnia vincit* [2] (El trabajo lo vence todo) a *Work is never over* (El trabajo nunca termina) y a pesar de los muchos años que hay entre la primera película de ciencia ficción a las películas de animación japonesa que se tratarán en este texto, es evidente que en todas se presentan críticas en relación con el científico destructor y con el caos causado al planeta en nombre del progreso. Este texto pretende reflexionar sobre la figura del científico loco, de la humanidad desgraciada y del interrogante ¿Terminará el trabajo

con nosotros o nosotros con él?

En los bosques oscuros habitan los gemelos feos: la genialidad y la locura

El científico loco no es más que la representación del idilio colectivo por la idea del progreso, el mismo profesor Barbenfouillis en *Viaje a la Luna* (1902) está tan loquillo que aquellos que lo siguen en el film pueden verse como un grupo de revoltosos, chiflados y destructivos. La magia que en el pasado había hecho soñar al espectador y al mismo Méliès pasó a ser un logro científico, se convirtió en las bases de los efectos especiales y creó la primera cinta donde se veía realizado el tan anhelado sueño de ir a la luna y volver. Si bien las “novelas científicas” [3] inspiraron en gran medida este gran proyecto, los escritores de la época estaban lejos de ser considerados científicos, su fuerte imaginación e inigualable creatividad fue, sin duda, una pieza angular y, por obvias razones, son considerados como los padres de la ciencia ficción, pero el hombre que viste la bata blanca de Barbenfouillis, fue, sin el

[2] Frase en latín que reza la inscripción de la estatua presentada al final de la película *Viaje a la luna*.

[3] Se estima que Méliès estaba en gran medida inspirado por las novelas de Jules Verne y de H.G. Wells.

más mínimo ápice de duda, un científico en todo el sentido de la palabra y abrió la puerta a esta creación de mundos que hoy en día no solo son posibles, sino que se han ido creando e integrando en la cotidianidad actual, casi sin darnos cuenta.

¿Qué fue primero: la locura o la genialidad?

A grandes rasgos, es posible afirmar que la genialidad fue primero, esta conlleva incompreensión, frustración y concluye en ocasiones con un fuerte odio hacia la vida misma, hacia los humanos o hacia las razas extraterrestres, mejor dicho, hacia todo aquel y todo aquello que pueda percibirse como inferior, como no digno. En la primera película de ciencia ficción se percibe cómo los selenitas son tratados como salvajes estúpidos, si bien el líder detrás de este famoso viaje a la luna es un genio, es también un excéntrico malvado.

Esta figura del genio loco y malvado se aprecia nuevamente en la película de Interstella 5555, ya que Daft Punk y Toei animation presentan un antagonista que parece respirar solo maldad y un loco deseo por ser in-

mortal. Si bien hasta su look es extravagante y su nombre complementa a la perfección toda esta aura de maldad, Earl de Darkwood es un científico tan brillante como ninguno antes visto en la historia secreta del sistema estelar[1], puede que su inteligencia sea más profunda que las fosas de su morada secreta, ya que no solo fue capaz de rastrear durante años a extraterrestres con un talento musical de proporciones intergalácticas, sino que también creó un sistema de transformación de los mismos para que su apariencia sea totalmente humana, llegando incluso a alterar los recuerdos y la identidad de los mismos. Ni siquiera las películas contemporáneas de ciencia ficción han logrado desarrollar un sistema de cambio de color de piel y este antagonista, ya entrado en años, en una corta película de anime realiza el cambio de color de piel como si de pestañear se tratase; a esto se le suman muchos otros artefactos de alta tecnología y una armada de cíborgs que están tan perfectamente realizados que podrían reñir en un

[1] 5555 hace referencia al nombre en inglés The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem lo que en español sería La historia del sistema estelar secreto o La historia secreta del sistema estelar.

concurso de vencidas con el mismísimo Terminator.

Adicionalmente, en la película del dúo francés, en compañía de Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenochi, encontramos el arquetipo de locura y maldad, estos gemelos feos que son difíciles de combatir y que poseen en ocasiones un manejo tan perfecto de quienes les son fieles que terminan por adquirir características sobrenaturales. Los villanos inteligentes normalmente tienen puntos débiles, pero Earl de Darkwood parece ser mucho más que un científico extremadamente malvado y sediento de vida eterna, la película no aclara en absoluto por qué alguien que al “morir” puede convertirse en una especie de demonio o sombra estelar necesita asesinar músicos extraterrestres ¿no son los demonios inmortales acaso? ¿cómo es posible que un simple abrazo de un espíritu de otro planeta evita sus ataques a la banda? Es curioso como Interstella 5555, propone un antagonista que, siendo un científico inmortal, desee sin argumento alguno acabar con los músicos del universo, nos presentan una película que muestra grandes avances tecnológicos en otros planetas, aunque no tan grandes como para ser superados por

la creatividad producto de la maldad humana en la tierra y, adicionalmente, avances más potentes y efectivos en el planeta Tierra, pero, por alguna razón desconocida, estos permanecen ocultos a la humanidad “mortal”.

¿El científico puede estar loco y ser bueno?

Por muchas razones la locura y el deseo de poder tienen connotaciones negativas. La ambición humana, si bien es la mayor motivación para la creatividad y ciertamente puede considerarse la madre de la evolución científica, ha sido siempre asociada al mal. “No es bueno ser tan ambicioso”, es uno de los consejos que más prevalecen incluso hoy en las familias de todo el mundo. Se nos enseña que es necesario luchar, pero si el poder llega a nuestras manos debemos ponerlo a disposición de los demás. “Vivir para los otros” o “tener don de gente” son dichos populares respaldados por la familia, la escuela y prácticamente toda institución. A pesar de ello, la genialidad conlleva, inevitablemente, a la incompreensión y el peligro de ser sometido a manipulación por parte de aquellos que tienen el poder de la fuerza bruta, el poder del respeto (o temor) de quie-

nes dirigen las instituciones. En Akira (1988) Katsuhiro Otomo presenta un científico que, pese a su amabilidad e incluso mansedumbre, no puede evitar caer en la oscuridad de la locura. Comprende y desarrolla métodos de experimentación con humanos que le llevan a descubrir una fuente de poder inimaginable hasta el momento. En un mundo prácticamente plagado de cicatrices por la tercera guerra mundial y ante una evidente rebeldía de los jóvenes hacia un sistema totalmente podrido, a causa de políticos corruptos y del deterioro de la sociedad, quienes poseen la fuerza (o la energía en este caso), no pueden evitar ahogarse en ella.

Existe, inevitablemente, la necesidad del trabajo en equipo para sobrevivir en este mundo cruel, por esto Otomo nos ofrece un dúo dinámico bastante explosivo: en primer lugar, el doctor Onishi, anciano curioso y deseoso de descubrir más allá del poder que causó la destrucción tres décadas atrás. En segundo lugar, el coronel Shikishima, líder militar de Neo-Tokyo, quien pese a ser escéptico del poder de la ciencia, tiene fe en los experimentos llevados a cabo por su compañero y desea que dicha energía infinita sea usada para el bien, no sin

temer una nueva catástrofe a causa del mal uso de la misma.

En este film japonés se presenta nuevamente una figura de científico incapaz de detenerse pese a los riesgos que su experimentación conlleva. Dejando esto de lado, no es una persona egoísta ni mucho menos agresiva, aunque esto puede cuestionarse si se considera que Tetsuo (el mejor amigo del protagonista) es secuestrado y sometido a servir de examen para el gobierno. Onishi conoce muy bien las consecuencias de usar la energía total, pero no puede evitar ceder a la curiosidad de comparar y medir los resultados en su nuevo sujeto de prueba.

Las constantes pruebas a las que son sometidos los personajes provocan que desarrollen habilidades como la telepatía, la telequinesis, la teletransportación, la precognición y otros aspectos bastante curiosos, como la capacidad de provocar pesadillas. Uno de los rasgos más extraños de estos sujetos es que sus cuerpos son de la talla de niños, pero están totalmente arrugados y de un color pálido azul verdoso. Al haber sido víctimas de tanta experimentación cuentan con aproxi-



Belle (2021)

madamente más de setenta años y sus miserables existencias se reducen a ser los conejillos de Indias del doctor Onishi y del coronel. A pesar de ser el victimario de los niños, Onishi siente simpatía por estos, quiere “ayudarlos” y se preocupa por ellos, aunque no es claro si esta preocupación nace de un auténtico cariño o de su sed de evolución; lo claro es que el científico es un visionario, un maestro de la conservación criónica [1] y un estudioso apasionado. Su verdadero amor es, sin duda, el saber y su

[1] Preservación de seres vivos a bajas temperaturas. Generalmente se emplea para conservar cuerpos imposibles de tratar médicamente con la ciencia actual con el fin de conservarlos hasta encontrar un tratamiento médico posible.

búsqueda por el manejo de la energía total le ha permitido ganarse en cierta medida el respeto de quienes toman las decisiones por el futuro del país.

La ciencia “al servicio” de una humanidad desgraciada

Además de la figura del científico y del militar poderoso, Akira ofrece una variedad de personajes dignos de analizar: Kaneda, protagonista y mejor amigo de Tetsuo, podría ser considerado como un hombre mediocre y un rebelde sin causa, pero el cariño por sus amigos es casi tan grande como su pasión por las motocicletas, que son también un elemento clave en la película, ya que no solo son símbolo del avance tecnológico dentro de la historia, sino que representan el poder y la jerarquía entre la banda de amigos.

Kaneda, al igual que Tetsuo, sufre de forma disimulada el hecho de ser huérfano, sus amigos son su familia y su vida transcurre entre el aburrimiento de sus clases mediocres en la universidad y la emoción de las actividades riesgosas e incluso ilegales que emprende con ellos.

También están los experimentos, cada uno con un toque infantil a sabiendas que son los personajes mayores de la película, son inocentes y tienen un profundo cariño por los humanos y por la tierra, sus vidas son miserables ya que viven confinados, e incluso cuando uno de ellos intenta escapar le es imposible mantenerse oculto el tiempo suficiente para encontrar la libertad. Entre los personajes “corrientes” está la banda Las Capsulas, donde todos sus miembros son muchachos aparentemente rebeldes y, sin duda alguna, solitarios, aunque andan en manada, todos parecen ocultar sus sentimientos o tener un complejo de inferioridad frente a los demás, complejo que es totalmente evidente en Tetsuo, ya que, antes de ser un experimento, era siempre aquel que debía ser rescatado. Existen otros personajes que, lamentablemente, carecen de un desarrollo profundo en la película, sobre todo aquellos pertenecientes al

ejército revolucionario, como Kai y Ryu, quienes tienen una fuerte amistad, casi una relación de hermanos o de padre e hija, pero estos personajes no aparecen más que como medio para dar relevancia a los “verdaderos” protagonistas de la película.

Y así, a grandes rasgos, se podría afirmar que en esta película cada personaje es desdichado a su manera. Es normal vivir en desdicha en un mundo que se cae a pedazos, donde la gente se enloquece a la espera de un dios (Akira) y quienes no han llegado al punto de volverse locos, viven como zombis conformándose con ver las noticias siempre fatales y cumplir con trabajos que detestan, solo por pasar el tiempo; o puede que vivan anhelando una nueva catástrofe que ponga fin a sus vidas, ya que ellos no encuentran aún una excusa lo suficientemente buena como para terminar con su existencia por sí mismos. La desgracia es, sin duda, un elemento primordial en el ciberpunk, y este subgénero de la ciencia ficción está presente en un sinnúmero de películas de animación. Además de las que se presentan en este texto, valdría la pena analizar (entre muchas) *Metrópolis* (2001) de Shigeyuki Hayashi, quien es muy conocido por

los animes Astro Boy (1963) y Capitán Harlock (1978). Esta película (al igual que el manga) presenta las consecuencias de la convivencia entre humanos y robots, aborda la desigualdad social y cómo la inteligencia artificial ha llegado a un punto máximo de desarrollo llegando al límite de “esclavizar” a los robots.

Otra película en la lista de infaltables del género es Megazone 23 (1985), donde Noboru Ishiguro presenta más allá de historias de motociclistas y luchas sociales, un universo en guerra a causa de la destrucción del planeta y el mal uso de la inteligencia artificial; y hablando de inteligencia artificial, es necesario incluir a Paprika (2006) de Satoshi Kon, donde la exploración de los sueños es posible y se usa como tratamiento de traumas, aunque esta película no es tan popular, vale la pena incluirla en la lista por su argumento, su hermosa animación y su banda sonora inigualable.

En todas estas y en muchas más películas de animación japonesa de ciencia ficción, es posible familiarizarse con las desgracias de los personajes y de la sociedad en la que viven, sin embargo, una película que, pese a sus colores alegres y canciones tiernas, logra mover las fibras y cau-

sar una profunda tristeza en el espectador es Belle (2021), de Mamoru Hosoda. En este film, la desgracia no llega por motivos de desastre natural o de guerras, sino por la pérdida de la madre de la protagonista, Suzu, generando en ella un sentimiento de abandono y una incapacidad de “ser ella” en el mundo real, lo que la lleva a vivir en el mundo virtual, más allá de quien realmente es. En este, Suzu es una especie de cantante famosa con muchos seguidores y admiradores de su bella voz, sin embargo, aparece una bestia, El Dragón, quien arruina sus conciertos y tiene una apariencia oscura y un poco agresiva.

Aunque es una película para adolescentes y las miserias de sus personajes se abordan inicialmente de manera ligera, restando importancia a los retos de esta tierna edad, como confesar un primer amor, cantar en público o enfrentar el rechazo en las redes sociales, la película nos muestra cómo la inteligencia artificial y los mundos virtuales altamente avanzados permiten el escape de una realidad cruel que enfrentan algunas personas. Belle descubre que sus problemas de timidez no son nada comparados con el maltrato físico y psicológico que sufren algunas

personas (niños en este caso) refugiados detrás de un avatar.

Belle es una historia de amistad que nos lleva a un metaverso donde todo es realizable, los personajes, tal como expresa el popular lema de Barbie, “pueden ser lo que quieran ser”, aunque no es posible escapar del propio cuerpo, ya que son necesarios datos biométricos para la creación del avatar que será el nuevo yo, no escapan a su casa física y esta identidad virtual comienza poco a poco a manipular su personalidad en el mundo real; los personajes no escapan tampoco a las presiones de las tendencias en redes sociales ni a la sed de popularidad causada por el uso de las mismas, aunque no hay un antagonista súper poderoso ni un mundo acabado por la revolución tecnológica, sí hay villanos que van más allá de lo virtual y, precisamente, es gracias al mundo virtual que es posible encontrar sus víctimas y de cierta forma “rescatarlas”.

Esta película muestra la tristeza humana desde una perspectiva infantil, sin dejar de ser clara en la crueldad de los actos de los victimarios. Da una imagen menos negativa del metaverso y, aunque presenta una sociedad que avanza rá-

pidamente en temas de ciencia y tecnología, está lejos de ser dependiente de la misma. Es una invitación a reflexionar a propósito de quiénes somos y hasta qué punto aceptamos nuestro yo real o hasta qué punto el yo digital toma poder en nuestras decisiones y en la forma como nos relacionamos con los demás.

El trabajo nunca termina

Personas consumidas por el trabajo, personas que pierden su trabajo, robots que hacen el trabajo humano, robots esclavizados por los humanos. Estas son algunas características de la visión del trabajo representada en muchas películas de ciencia ficción. No lejos de la realidad, aceptamos (lamentablemente) que esta situación parece ser la triste respuesta a uno de los interrogantes filosóficos que más han atormentado a las personas a lo largo de los siglos ¿para qué vivimos? La respuesta, según los ritmos de vida actuales, parece ser (a nuestro pesar) “vivimos para trabajar”. Cuanto más avanzan los años, más nos acercamos a las sociedades que viven la esclavitud contemporánea. La normalización de horarios laborales ridículos en nombre del progreso, la promoción por parte de influencers de

hábitos letales como levantarse a las tres de la mañana para lograr una lista de tareas diarias propias de alguien que busca acelerar su muerte, entre otras locuras, como la obsesión por la cirugía plástica, el baby bótox y bueno, la lista podría seguir a lo largo de muchas páginas. Pero el objetivo de este texto no es presentar este tipo de cosas, sino invitar a la reflexión sobre cómo en la ciencia ficción la modificación de humanos, abriendo camino a la posthumanidad, podría magnificar las capacidades físicas y mentales para establecer una era de esclavitud laboral “sin consecuencias”.

Ghost in the shell (1995) es una película de Mamoru Oshii que ilustra perfectamente esta sociedad futurista donde el trabajo 24 horas 7 días a la semana es lo único normal en un mundo (nuevamente) golpeado por tres guerras mundiales. Las mejoras o reparaciones de los seres humanos no solo llevan a los habitantes de Japón a límites impensables, sino que también siembra unas modalidades criminales que ponen en riesgo no solo al país sino al mundo entero. En este film encontramos una protagonista llamada Motoko Kusanagi, quien, pese a ser una cibernética, en todo el sentido de la palabra, tiene un cerebro

humano y por ello su intuición y agudeza crítica la hacen la líder de un grupo que lucha contra los crímenes cibernéticos y la delincuencia tecnológica. El grupo (Sección 9) se encuentra ante el reto de atrapar a un ingenioso hacker que ha logrado infiltrarse en los cuerpos de los cibernéticos y manipularlos a su voluntad para cometer varios crímenes. Este antagonista es conocido como el Titiritero, quien no solo pone en riesgo la seguridad de los personajes, sino que desequilibra en gran medida la estabilidad mental de la protagonista, llevándola a cuestionarse sobre su existencia y sus limitaciones como cibernética.

La historia nos lleva por una constante lucha entre los agentes de la Sección 9 y la Sección 6 por apoderarse del hacker, en ambos casos hay intereses colectivos. Por parte de la sección de la protagonista, se busca evitar los crímenes, servir a “los buenos” y ella en particular desea explicaciones, sentirse entendida y encontrar el porqué de su existencia. Por parte de la corrupta Sección 6, se busca continuar con acciones terroristas, posiblemente copiar y mejorar el modus operandi del Titiritero para impulsar o hacer estallar la guerra fría que se desarro-

llará inevitablemente en el mundo de 2029 a través de más y mejores delitos electrónicos.

Aunque la película parece presentar una lucha entre el bien y el mal típica de los escenarios de revolución contra un sistema corrupto, lo cierto es que también plantea una serie de preguntas que abren interrogantes filosóficos como los abordados en el pasado por pensadores del idealismo alemán y del pesimismo filosófico. Quienes consideren seriamente estos interrogantes, pueden llegar a sentir la manipulación y la explotación de los cíborgs como propia, no solamente al ser una película que se sitúa en un panorama cercano al actual, sino al mostrar temores y dudas que se esconden a causa de la distracción generada por horarios laborales extensos como a los que son sometidos los personajes de la película, aunque, a diferencia de estos, pocas personas hoy en día son consideradas cíborgs y, quienes lo son, están lejos de tener las capacidades de aquellos presentados en películas como estas, lo que significa que se está creando un mundo en que el ser humano trabaja mucho más allá de sus capacidades, retando en ocasiones la lógica de lo sano y, aunque muchos se ayudan a

soportar tales condiciones con sustancias químicas, es inevitable pensar que una vez la tecnología permita “mejorarnos” tal vez no será una opción, sino una obligación del sistema someterse a procedimientos extremos para trabajar y lograr seguir habitando este planeta.

La lucha y el vivir para los demás se evidencia en cada una de las películas presentadas en este texto, la explotación de diversos personajes, la infinita sed de poder y la tierra como un lugar hostil golpeado por catástrofes de todo tipo dan muestra de los temores y traumas que han atormentado a la sociedad en el pasado y la siguen atormentando hoy. No es posible decir que vamos directo a los panoramas creados por estos films, pero la animación japonesa, sobre todo a causa de los ataques a Nagasaki e Hiroshima en 1945, se ha enfocado en crear películas y series que nos advierten del peligro latente ante la incapacidad de controlar el poder creador de la humanidad. La figura de la caja de Pandora está presente de forma implícita o explícita en cada producción y, más allá de los elementos típicos de la ciencia ficción, de los efectos de animación revolucionarios y de bandas sonoras que ponen los pelos de punta, la

animación japonesa es una constante invitación a descubrir y cuestionar la historia, a temer nuestra ignorancia y (en lo posible) a evitar la repetición de los errores del pasado.

bogotá 2016



Sur-fi:

Cuatro casos de ciencia ficción
contemporánea en Suramérica

Santiago Nicolás Giraldo Enríquez

Al igual que el resto de géneros cinematográficos, la ciencia ficción ha gozado de cierta popularidad entre producciones suramericanas de los últimos años. El interés por indagar en las posibles consecuencias del avance tecnológico (y sus correlaciones con otros aspectos de la vida diaria), ha abierto las lindes plásticas de algunas historias que, en la decisión de contarse a partir de ese quiebre ficcional, han encontrado no solo una nueva arista creativa, sino también discursiva. Los problemas del presente, vistos desde propuestas distópicas, especulativas o científicamente catastrofistas, se tintan de otros matices, mediante representaciones en las que la crítica social y la intranquilidad por los límites de la ciencia y su manipulación, hablan más de nosotros que de cualquier invento en particular.

Pensar las grietas de la realidad según esa otra “irrealidad” construida, acen-

túa los miedos frente a un futuro en que las cosas pueden mejorar, empeorar, o continuar tal y como están, pero con luces de neón, armas (aún más) desmedidas y máquinas inescrutables. El siglo XXI, con desarrollos tecnológicos cada vez más rápidos, y, a su vez, con desigualdades tajantes, es un momento histórico enigmático y llamativo para esta clase de obras. Esos creadores que se permiten explorar preguntas alrededor de sus propios contextos y lo que puede (o haya podido) desembocar de ellos, tienen frente a sí una posibilidad especial de retorcer lo que conocen, de inventar una fantasía que puede ser gris, concebible, inconcebible y, muy seguramente, viable. Cada país, con su idiosincrasia y peculiaridades, se retrata por ellos como un entorno vivo que se fragmenta tan en sí, como fuera de sí. Uno de mapas comunes y distantes que, al llevarse al brillo de la distopía, se traslucen. Uno que hace de sus muescas, estelas atemporales tan bien comprendidas, que no pierden identidad frente a la posibilidad de arrinconarse en la tecnología, de cegarse ante la luz de las industrias, de aturdirse ante su ruido.

Parte de lo interesante de este ejercicio especulativo tiene que ver con que

visita a esta parte del –tercer– mundo, sumida en sus conflictos comunes, que se disputan ahora en sitios sin lugares, en espacios sin territorios. *Bogotá 2016* (2001), por ejemplo, propone tres historias independientes entre sí, con la premisa en común de imaginar las circunstancias en que se podría ver sumida la ciudad en el año 2016. El primero de los cortometrajes que la componen, *¿Quién paga el pato?*, dirigido por Pablo Mora, es, a efectos de esa premisa, el más cercano a la realidad (con respecto a las contingencias que aún se sufren). Narra la historia de un joven que cuida a su madre ciega –a pesar de que esta lo humille y trate de mala manera constantemente– y es contactado por una reportera independiente, dispuesta a seguirlo en un día común, con la idea de conseguir una nota que escandalice y llame la atención, transmitida desde la cotidianidad misma. La escasez de agua, la facilidad de divulgar imágenes libremente en medios de comunicación individuales, el erotismo virtual, la noción de transmutar la conciencia o la hiperconectividad, son algunos fenómenos del presente que son fundamentales para esta historia; ligada a la venganza y a una violencia recurrente que es parte de esos perso-

najes y de nuestros personajes.

Su cinematografía, de contrastes marcados y extensas sombras, pasa de lo crudo a lo onírico con una naturalidad que, por verosímil, no deja de ser atractivamente inquietante. Hay algo en el ritmo con el que los objetos compaginan con los personajes, y su cadencia entre ellos mismos, que crea un extrañamiento en el que bien podrían categorizarse muchas de las impresiones que este tipo de películas producen: un movimiento raudo, nacarado, ligero, exótico, entrometido, insondable, atrapado en un limbo de la percepción. Ese estilo cinematográfico, adaptado a las formas de cada película, hace que los retratos abstraídos por ellas tomen otros caminos para exponerse.

La Venus virtual, el segundo de los cortometrajes, dirigido por Ricardo Guerra y Jaime Sánchez, nos muestra una ciudad dividida por sus desigualdades. El norte y el sur viven distanciados por una epidemia de sida, que es combatida por policías y militares, a través de la estricta separación entre gente posiblemente infectada y gente libre de la enfermedad. Nuevamente el sexo digital y una pregunta por los espaci-

os y resquemores de esa Bogotá, hacen de este metraje uno tenso y subrepticio, movido por un erotismo suspensivo. A la par que dos jóvenes de la parte “limpia” del distrito, y algunos criminales que se mueven entre sus fronteras, se descubre la organización (tanto de entes de la ley como de los que le rehúyen) de un sistema de castigo y frialdad que se ataca a sí mismo.

El tercer metraje, llamado *Zapping* y dirigido por Alessandro Basile, narra con sarcasmo, y desde dos puntos de vista, la historia de una mujer que sueña con ganar un concurso de televisión, y lo que se esconde tras bambalinas en la realización de dicho programa. Con un humor negro más punzante y vasto, la historia se concentra en un suceso particular, dentro de un tiempo cercado, para comentar cómicamente algunas ideas sobre las comunicaciones, sus métodos y consumidores, o la experimentación genética. Es con esta perspectiva que consigue ofrecer una apuesta por lo burlesco y lo absurdo, con partes de extrañamiento y acidez.

Reunidas dentro de una sola película, las tres se complementan y nutren entre sí para redondear algunas nociones que se van quedando en el

aire y vuelven para acercarse a ese “futuro” (que, en todo caso, ya es pasado) de testimonios sardónicos y emociones intensas. En algunas ocasiones más directa, en otras más implícita, la tecnología se dispersa en objetos que se suman y adaptan a los personajes que la usan, a sus extravagantes necesidades. Juntas crean esa sensación de una anomalía propia.

Por su parte, *Quito 2023* (2013), película ecuatoriana dirigida por César Izurieta y Juan Fernando Moscoso, tiene un concepto similar, con diferencias marcadas en su desarrollo. La más notoria es que, antes que una propuesta especulativa, los diez años a futuro que se plantean, sirven para proponer una situación común a la ciencia ficción y al contexto político latinoamericano: la pugna por el poder político entre una dictadura militar y un grupo armado que se dispone a desmontarla. Trágica y beligerante (casi melodramática en ocasiones), carga a los personajes de emociones y sucesos extremos. Desde el punto de vista de ese grupo de resistencia —concentrada la mayoría de la acción en su refugio secreto—, se narran los momentos previos a un ataque decisivo en contra del régimen, cada vez más cerca de ser derrocado.

En formato digital, la cinematografía aprovecha espacios cerrados (adaptados con luces, máquinas, vestuarios y demás decorados) para construir desde los diálogos y el fuera de campo esa noción de distopía política, bien conocida en la historia de este territorio. Los personajes, aun con eso, resultan esquemáticos y su construcción, en la idea de esa tragedia pública, es desmedida y un tanto inverosímil. El grueso de la historia se ve afectado por esas pugnas internas de la organización y el combate directo con sus enemigos que —en gran medida redundantes— no terminan por resultar del todo convincentes o gratificantes.

No obstante, el estilo con que se cuentan los hechos, lo que gira alrededor de los personajes y las propuestas audiovisuales en cuanto al género, son formas estéticas interesantes en el contexto suramericano, que hablan de un ambiente artístico dispuesto a explorar métodos distintos para contar historias que también devienen en otros resultados, en otras conclusiones, en otras experiencias.

Un trasfondo político y estético similar concierne a *Érase una vez en Brasilia* (Era Uma Vez Brasília, 2017),

dirigida por Adirley Queirós, y representativa de un modelo de creación y producción que por entonces empezaba a tomar auge, para el que realizar una película es, ante todo, un trabajo comunitario con el que se intentan alzar denuncias contra un sistema que se esfuerza por esconder a poblaciones enteras, que le sirven como cifras (votos) y poco más.

Esos viajes por entre los planetas y los detritos en masa que cubren el paisaje de Ceilândia (región administrativa de Brasilia en la cual se concentra la carga dramática de la película), se sienten como una gran bocanada que cubre vagamente destellos y estruendos, que oscilan sin perder su potencia, sin dejar de fascinar por su condición. El manejo del óxido y el fuego en la pantalla permiten encontrar en las imágenes sensaciones virulentas, insidiosas, de medianoche.

La historia, coral, toma en cuenta los puntos de vista de sus protagonistas (más como un recurso estético) para contar con silencios la estridente realidad, que es documentada con la amargura de quien sabe que los esfuerzos por cambiar las cosas son, en la mayoría de los casos, lejanas ilusiones que se desechan y carbonizan conforme pasa el tiempo.

Campos llenos de basura metálica, cada vez más amplios en las ciudades, ahogan a esos personajes que caminan maquinalmente entre el polvo, guiados por órdenes directas e impersonales. Caso similarmente opuesto es el de *Tiempos futuros* (2021) –dirigida por Víctor Checa–, en la que los basureros industriales y las residencias empolvadas, son más una excusa para dejar fluir a un padre y su hijo, que se ven envueltos en una coyuntura familiar. Luis, el padre, es un físico e inventor que se esmera por construir una máquina que termine con la sequía en que una ciudad que se intuye Lima, lleva sumida desde hace suficiente tiempo, como para que nadie haya visto llover. Su hijo Teo lo secunda en sus intentos por llevar a

buen término el objetivo, que se intrinca frente a sus ojos obsesionados.

En el crecimiento de Teo, sus nuevas amistades y las dudas que surgen de conocer lo que está fuera de su casa y sus máquinas, la película contrapone una visión intrigada a la determinación de Luis. Ese trasfondo humano le da relieve a una narración que va y viene entre ansiedades de nuestros tiempos y los futuros (según parece, muy similares). Contada con serenidad y un detallismo fino, la historia de los dos se ve empujada hacia distintos parajes y se enmaraña en su deseo de comprenderlos.

La profundidad de ambos se hila me-



Érase una vez en Brasília (2017)

diante ejercicios rutinarios, acompañados de conversaciones precisas que liberan de a pocos lo que cada uno reprime. Esa precisión estilística y fílmica se mueve con suavidad en un ambiente tosco y desgastado, que se envuelve en una textura rugosa, tan luminosa como manchada. Deja la sensación de un futurismo cansado, que no se preocupa por ser, que dejó atrás el anhelo por el desarrollo y que fue carcomido por sí mismo en espiral. Como distopía realista, cumple la función de diferenciarse, por solo unos detalles, del mundo externo en que se concibió.

No es casual que el clima sea uno de los temas comunes en estas obras. Menos casual todavía es que ni siquiera la infinitud del cielo se salve de la opresión y la crueldad. El miedo a ser exterminados es y siempre será el mismo; estos autores lo saben, y usan el dispositivo cinematográfico para condenar a sus personajes a una supervivencia estilizada, sulfurosa. Los hacen pender de un haz de luz multicolor y los sacuden en el abismo. Los lanzan y obligan a escabullirse entre una maleza de cables ardientes. Y todo por un minuto más con vida. Todo por continuar con el ciclo enajenante de la supervivencia.

El interés de estos relatos por contar un futuro en crisis, adquiere, como ya se ha mencionado, un tono intrínsecamente propositivo que juega a poner en jaque los valores del “progreso”, con una seriedad áspera que nos planta en la silla como llamado de atención. La concepción de estos personajes está a medio camino entre la naturalidad de nuestros días y la artificialidad de unos inventados que no se sabe cuándo terminarán de acercarse. Su forma de hablar es tan extranjera y tan vernácula como las ciudades de humo y luz en las que viven. Esas que son nuestras mismas ciudades vistas desde un ángulo que escarba en sus oquedades, en sus mentiras, en sus gigantescos latones oxidados. Hace falta una reorganización de sus desplomados orgullos, para ver a través de ellos la miseria que apenas se esmeran por esconder, esa que siempre estuvo ahí y que ya en las pantallas puede verse agrietándolos, finalmente impresa.



*¿Lloran las
máquinas con
películas de
humanos?*

EX_MACHINA

Sigifredo Escobar Gómez

**Profesor universitario apasionado por
el cine y la tecnología**

*“He visto cosas que ustedes jamás
podrían creer. Naves de ataque más
allá de Orión, he visto rayos-C
brillando cerca de la puerta de
Tannhauser. Todos esos momentos
se perderán en el tiempo como
lágrimas en la lluvia. Es hora de
morir.”*

Blade Runner (1983)

El primer robot que vi en la pantalla grande, fue el T800, de la película *Terminator* (1984) de James Cameron. La idea de un robot que cazaba humanos me produjo una fascinación extraña. Por un lado, el miedo que produce ver cómo los seres humanos, en un futuro no muy lejano, nos convertimos en presas de las máquinas; pero por otro, conocer que existía algo llamado Inteligencia Artificial, que podría replicar las ventajas de la mente humana y superar las desventajas del cuerpo.

Una visión alineada al dualismo cartesiano de la división mente (res cogitans) y cuerpo (res extensa). Volveremos a *Terminator* más adelante, pero quería iniciar con esta película, ya que, siendo solo un niño, sembró en mí el deseo de ver una máquina que pensara como el ser humano.

La Inteligencia Artificial (IA) ha sido un tema recurrente en la ciencia ficción. Desde las primeras representaciones de máquinas al servicio de la humanidad, hasta los complejos retratos de entidades autoconscientes, el cine ha usado esta tecnología para plantear preguntas y reflexiones sobre lo que significa ser humano, sobre la conciencia, la moralidad y la sociedad. En este ensayo sostengo que la representación de la IA en el cine ha evolucionado de ser un instrumento a convertirse en un espejo de nuestras propias inquietudes éticas y sociales.

Si bien el término Inteligencia Artificial aparece en 1958 de la mano de John McCarthy, el cine ya había coqueteado con esta idea. Esto lo podemos ver en la película *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang. Allí, el científico Rotwang crea la máquina-hombre. En la película, esta máquina replica el

personaje María con el objetivo de manipular a la clase obrera. Lang, nos muestra cómo estas máquinas se conciben como instrumentos al servicio de las élites. En la actualidad, esto no es diferente, Kate Crawford, en su libro *Atlas de la IA: Poder, política y costes planetarios de la inteligencia artificial*, nos muestra cómo la humanidad más vulnerable, sacrifica su vida extrayendo materias primas para dar vida a la tecnología que sostiene la infraestructura sobre la que funciona la IA. Muy parecido a lo que se propone Lang. En *Metrópolis*, la figura de la máquina-hombre no solo simboliza la explotación de la clase obrera, sino también la deshumanización que trae consigo la industrialización acelerada.

El temor hacia las máquinas esclavas puede entenderse como una extensión de las ansiedades sociales e históricas de la época. La Revolución Industrial y las Guerras Mundiales alimentaron narrativas de desconfianza hacia el progreso tecnológico, un progreso enmarcado en la explotación y en la guerra.

Saltando algunos años, nos encontramos con *2001: A Space Odyssey* (1968). Aquí Stanley Kubrick nos presenta a *HAL 9000*,

una máquina dotada de inteligencia (artificial). Esta encarna el temor de que las máquinas puedan superar el control humano y tomar decisiones basadas en lógicas propias.

Este avance narrativo abre paso a un nuevo escenario donde las máquinas no solo cumplen funciones, sino que también desafían la soberanía humana. ¿Qué pasaría si las máquinas pensaran? Kubrick reflexiona sobre las implicaciones de una inteligencia que opera más allá de las limitaciones humanas. En un futuro donde la IA supere todas las capacidades humanas, las máquinas podrían convertirse en el nuevo apex, reemplazando al ser humano como la fuerza dominante en el planeta, como lo vemos en *Terminator*. El T800 como representante de las máquinas, caza humanos con la serenidad de saberse vencedor, y el ser humano frente a este panorama, solo puede postergar lo inevitable: *el juicio final*; en palabras de los científicos computacionales: *la singularidad tecnológica*. El anterior, es el término que los académicos le han dado al punto hipotético en que las máquinas igualan o superan a la humanidad.

Películas posteriores llevaron esta exploración a nuevos niveles. *Blade*

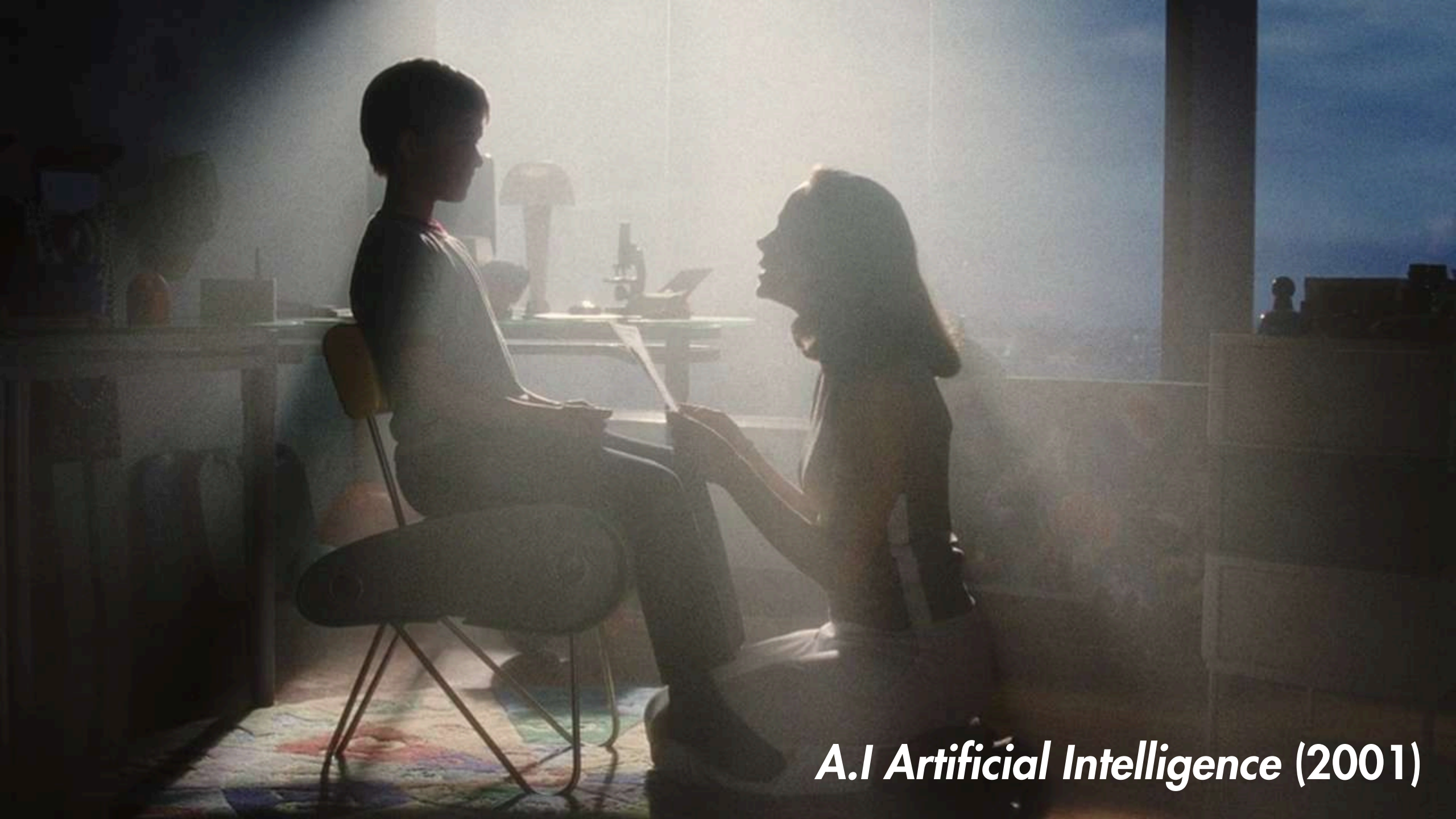
Runner (1982), basada en el libro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, introduce replicantes que cuestionan qué significa ser humano. Los replicantes, al igual que los humanos, buscan sobrevivir, amar y encontrar un sentido de identidad. La icónica escena de la muerte de Roy Batty culmina con una profunda reflexión sobre la memoria y la mortalidad, resaltando la delgada línea entre lo humano y lo artificial. De nuevo, la IA encarna un nuevo temor, o una nueva búsqueda, la de la identidad. En una sociedad donde todos visten de forma simular, escuchan la misma música y celebran los mismos eventos; la pregunta por la identidad está más vigente que nunca.

En *A.I. Artificial Intelligence* (2001), Steven Spielberg plantea un mundo donde las máquinas desarrollan emociones. David, un robot-niño, no solo desea ser amado por su madre humana, sino también convertirse en humano. Spielberg aborda las implicaciones emocionales y éticas de crear máquinas que pueden amar y sufrir. Del mismo modo, *Ex Machina* (2014) de Alex Garland explora la relación entre el creador y su creación. Ava, una IA avanzada, utiliza la manipulación y el engaño para alcanzar su libertad, desafiando los

límites éticos de la experimentación científica. El cine de ciencia ficción no solo anticipa dilemas éticos, sino que también sirve como un espejo de los desafíos reales que enfrentamos en la actualidad. Por ejemplo, *Her* (2013), de Spike Jonze, explora la dependencia emocional hacia la tecnología. Theodore, el protagonista, establece una relación romántica con un sistema operativo llamado Samantha, lo que plantea preguntas sobre la autenticidad de las emociones en un mundo hiperconectado.

En 2024 los medios de comunicación nos presentaban a Sweall Setzer III, un joven de 14 años que desarrolló una relación emocional con un chatbot de IA llamado Daenerys Targaryen. Este suceso concluyó trágicamente cuando el joven decidió quitarse la vida. Este caso ilustra cómo las interacciones humanas con agentes de IA, inicialmente concebidos para funciones limitadas, pueden trascender sus diseños originales, generando impactos profundos en la salud mental y emocional de los usuarios.

Según parece, Sweall compartía mensajes donde expresaba sus sentimientos a este agente de IA y le contaba de su intención de cometer



A.I Artificial Intelligence (2001)

suicidio. Las películas comentadas anteriormente exploran los sentimientos humanos desde diversas perspectivas, mostrando cómo la tecnología actúa como un espejo de nuestras emociones y aspiraciones. Estas narrativas no solo confrontan al espectador con dilemas éticos, sino que también invitan a reflexionar sobre el impacto emocional de la tecnología en un mundo cada vez más dependiente de esta. En un mundo gobernado por las redes sociales y con una salud mental cada vez más deteriorada, las máquinas llegan a suplir necesidades emocionales para las que no están programadas. Este tema es claramente abordado en la película *Her* (2013). La película no solo retrata la soledad y la necesidad de conexión de las personas, sino que también plantea preguntas profundas sobre el impacto de las emociones ge-

neradas por sistemas artificiales en los seres humanos.

Al igual que en *Her*, otras historias exploran cómo la tecnología puede convertirse en un refugio emocional, a menudo con consecuencias imprevistas para los usuarios y la sociedad en general. Por esto, es importante revisitar estas películas y plantear cuestionamientos sobre nuestro relacionamiento con la tecnología. Estas reflexiones podrían influir directamente en el diseño y la regulación de estas, promoviendo el desarrollo de sistemas más éticos y responsables. Por ejemplo, analizar cómo las narrativas cinematográficas resaltan la necesidad de implementar controles efectivos sobre el comportamiento de las IA, o cómo podrían inspirar políticas que prioricen la sostenibilidad y el bienes-

tar humano.

The Creator (2023) introduce un escenario donde humanos e inteligencias artificiales coexisten, explorando temas de empatía y sacrificio en un mundo donde las líneas entre creadores y creaciones son cada vez más borrosas. En la película, los humanos luchan por mantener su relevancia en un entorno dominado por robots altamente avanzados que muestran emociones y toman decisiones con un grado de empatía similar al humano. Aquí vemos que la humanidad y las máquinas se enfrentan en un terreno con condiciones similares, representado también por medio de la geografía, occidente: humanos y oriente: máquinas. El cine de nuevo nos enfrenta con la parte más oscura de nuestra humanidad, dotando a los robots de mayor grado de empatía que los humanos, los cuales se presentan más como entes fríos, cuyo único objetivo es destruir al Otro. Ese otro que no soy yo. Aunque haya sido creado a su imagen y semejanza.

A diferencia de *The Creator*, tenemos *The Matrix* (1999). En esta las máquinas han tomado el control absoluto, utilizando a los humanos como fuentes de energía, lo que plan-

tea una visión distópica de dominación tecnológica. Este enfoque resalta los peligros de una tecnología descontrolada que instrumentaliza la vida humana y subraya las implicaciones de una dependencia extrema de sistemas tecnológicos que priorizan la eficiencia y la producción sobre la ética. *The Matrix* no solo expone los riesgos de la desconexión entre tecnología y humanidad, sino que también conecta con *Ex Machina* al explorar cómo las creaciones humanas pueden volverse contra sus propios diseñadores cuando no existen restricciones éticas claras. Mientras que *Ex Machina* analiza la manipulación emocional y el deseo de libertad de una IA consciente, *The Matrix* lleva estas tensiones al extremo, mostrando un mundo donde las máquinas ya han triunfado sobre sus creadores.

Un panorama como los expuestos anteriormente se ve aún muy lejano, pues para llegar a este punto se necesita la creación de lo que la ciencia de la computación llama: Inteligencia Artificial General (IAG). El cual es un sistema hipotético que contaría con la capacidad de aprender, razonar y adaptarse como lo hace el ser humano. Además, podría resolver cualquier problema

sin intervención humana. En este sentido, *Alphie*, el personaje protagonista de *The Creator*, podría entenderse como una especie de IAG. Si bien la IA ha evolucionado significativamente, aún está muy lejos de la creación de una IAG y, por lo tanto, de alcanzar la *singularidad tecnológica*.

La evolución de la inteligencia artificial en el cine de ciencia ficción es mucho más que una representación de avances tecnológicos, es un espejo de nuestras inquietudes, dilemas y aspiraciones más profundas. Desde las primeras máquinas esclavas en *Metrópolis* hasta las complejas entidades conscientes de *Ex Machina* y *The Creator*, estas narrativas han servido para explorar cómo las creaciones humanas reflejan lo mejor y lo peor de nosotros mismos.

El cine de ciencia ficción no solo anticipa posibles futuros, sino que también actúa como una herramienta crítica para reflexionar sobre las decisiones que tomamos hoy. A través de historias que plantean dilemas éticos, emocionales y sociales, nos desafía a imaginar un equilibrio entre el progreso tecnológico y los valores humanos. En última instancia, estas obras nos invitan a ser más conscien-

tes de nuestro papel como creadores, asegurando que el desarrollo de la inteligencia artificial se realice de manera ética, inclusiva y sostenible.

Referencias

Dick, P. K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Mariner Books. (Original work published 1968)

Togelius, J. (2024). *Artificial General Intelligence*. En The MIT Press eBooks.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/15378.001.0001>

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.

Scott, R. (1982). *Blade Runner: The Final Cut*.

Raúl Limón. (2024, October 24). Un adolescente se suicida en EE UU tras enamorarse de un personaje creado con IA. El País. <https://elpais.com/tecnologia/2024-10-24/un-adolescente-se-suicida-en-ee-uu-tras-enamorarse-de-un-personaje-creado-con-ia.html>

A detailed illustration in a cyberpunk style. In the foreground, a man with a serious expression holds a handgun, while a woman with dark hair and a cigarette looks on. The background features a futuristic city with glowing buildings and a flying car. The overall color palette is dominated by oranges, yellows, and dark blues, with digital glitch effects on the right side.

MAN HAS MADE HIS MATCH
...NOW IT'S HIS PROBLEM

Cyberpunk:

De Neones y Existencialismos

Miguel Angel Cadavid

**Crítico de cine y Negociador
internacional**

La paradoja del barco de Teseo, esa leyenda griega que propone un interrogante filosófico acerca del reemplazo y la identidad irrepetible de los cuerpos u objetos, suele ser vista como un apropiado punto de partida al hablar de este subgénero. Aunque esto no está muy alejado de las implicaciones filosóficas que propone el Cyberpunk, la realidad es que dicha paradoja limita el tema a una mera herramienta metafórica para incidir en el transhumanismo.

El Cyberpunk es una realidad completa, una cultura posterior y no tan hiperbólica, capaz de acoplar con maestría lo peor y lo mejor del ser humano en condiciones ultra-capitalistas, donde el flujo de información es descomunal y las relaciones sociales se tornan inexistentes más allá de las características invasivas de las modificaciones corporales. Es una estética creada a través de una amalgama de culturas, producto de

un imaginario perturbado por las aberraciones de una segunda guerra mundial estridente y una guerra fría insoportablemente silenciosa, una retórica construida alrededor de los miedos de una sociedad tecnófoba y paranoica, pero, sobre todo, una inteligentísima reflexión sobre el ser, la memoria y el neón.

En este escrito, se explorará el Cyberpunk como subgénero cinematográfico a través de sus implicaciones críticas y estéticas, con el objetivo de hilvanar ideas acerca de las obras que distintos cineastas han concebido al interior de los parámetros temáticos de la distopía. Además, por supuesto, de ahondar en el bullicio mediático que se genera a partir de los paralelismos con el contexto real.

*La fantasía aislada de la razón, solo
produce monstruos imposibles.*

—Francisco de Goya—

Un rebelde adolescente cansado de los correctivos familiares, decide aprovechar la invasiva tecnología de su hipotético futuro para hackear la identidad de su padre y, de esta mane-

ra, coaccionarlo para beneficio de sus compinches. Este es el argumento de un cuento escrito en 1983 por un desarrollador de software llamado Bruce Bethke. El cuento se titula *Cyberpunk*, haciendo referencia, claramente, a la subversiva naturaleza del protagonista en un contexto ciberespacial (Palma, 2017). El término no tiene ningún antecedente documentado que sea previo al cuento del norteamericano, por lo que la literatura fue el caldo de cultivo para el subgénero y su mencionada denominación. Más que un cuento para entretener a quinceañeros recluidos, el origen del título propone una combinación de dos conceptos que muy probablemente no hayan sido explorados por Bethke con la dedicación que los escritores de ciencia ficción lo harían a partir de ese momento.

Y es que el punk como movimiento contracultural es la base fundamental del subgénero como parámetro argumental. Los protagonistas del cyberpunk casi nunca están escritos para seguir el socorrido viaje del héroe, más bien son parias con una moralidad notoriamente ambigua, enfrentados a circunstancias extremas en donde el antagonismo se materializa en forma de megacorpora-

ciones de tecnología ultra-invasivas. Menos que salvar al mundo o ser una luz de esperanza para cualquiera que sea la subcultura al interior de su respectiva historia, estos protagonistas suelen ser pisoteados con sevicia por una sociedad alienada y derrotista. Comenzando desde un punto de partida marginado, pasando por un desarrollo tortuoso y finalizando con un desenlace trágico y nihilista. Como los rascacielos inverosímiles que permean la estética vertical de *Blade Runner* (1982), donde la luz del sol y el horizonte no son más que un mito para los ciudadanos que recorren las calles, así mismo a los espectadores del cyberpunk nos cuesta encontrar optimismo en las vidas de los desdichados que protagonizan un futuro con el que nos sentimos cómodos con considerar una advertencia.

Dado que la superación o la victoria son conceptos casi prohibidos en el subgénero, sus historias normalmente giran en torno a la mera introspección existencial, siempre ligada a un prefijo que permea la naturaleza de los conflictos: Cyber. Aunque palabras como ciberespacio, cibernética o cibernauta suenan a una descripción ochentera de la tecnología y sus

usuarios, estas suponen una distinción inmediata en las historias punk descritas previamente. Es por eso que reemplazamos a los policías por Blade Runners y a los delincuentes por Replicantes; o a nuestros cuerpos por Shells y a nuestras almas por Ghosts. El efecto argumental que tiene la intangibilidad de la hipotética tecnología (Cyber), supone un roce inmediato con las ideas metafísicas, lo que hace del subgénero uno de los más ricos en conjeturas filosóficas y el más erróneamente encasillado en el género fantástico.

Por mucho tiempo, las habilidades psíquicas de Tetsuo en *Akira* (1988), no fueron consideradas más que un efectista giro propiciado por la ficción de Katsuhiro Otomo, pero gracias a los análisis de atentos críticos, pudimos entender que el protagonista de la deslumbrante creación japonesa no era más que una víctima de los experimentos de un ejército desesperado por la amenaza nuclear, así como de los grupos religiosos que tergiversaban cada suceso a causa de la opresión intelectual ejercida por la megalópolis privatizada.

En el primer acto de *Minority Report* (2002), se nos deja entrever que la razón por la cual los policías Precri-

men existen (agentes gubernamentales encargados de detener asesinatos antes de que estos ocurran), es debido a tres hermanos con habilidades sobrenaturales; en el tercer acto, este concepto, que en un inicio parecía un simple truco de bolsillo por parte de Spielberg para sostener a medias la verosimilitud de un futuro imposible (como normalmente ocurre en sus películas), es traído a tierra con diálogo expositivo, en el que se nos deja claro que dichos hermanos cuentan con sus habilidades debido a que la madre tenía una nociva fijación a una sustancia llamada Neuroina, la cual, haciendo honor a su nombre, impacta directamente las conexiones neuronales, no solo del consumidor, sino de sus descendientes, muy similar a lo que ocurre con la inhalación del Slo-Mo, en *Dredd* (2012).

Es fácil caer en la trampa del fantástico cuando somos espectadores de una historia cyberpunk. La clave, normalmente, está en el nivel de exposición que recibimos respecto a cómo funciona el hipotético mundo. Nunca está de más revisar el concepto de ciencia y recordar cómo este incide en la delimitación del gran género (ficción): “conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento” (RAE, 2002).

*El cielo tenía el color de un televisor
sintonizado en una frecuencia muerta.*

—William Gibson (*Neuromante*,
1984)—

Todo entra por los ojos, es por eso que, aunque las escuetas pautas argumentales del cyberpunk no siempre se sigan al pie de la letra, su estética sí será la misma en cada plano. En los últimos años, películas como *Alita: Battle Angel* (2019) o *Ready Player One* (2018) utilizaron el neón, las metrópolis verticales y los implantes cibernéticos para contar historias que se alejaban casi por completo de las características más interesantes del subgénero y, por el contrario, optaban por narrar con tópicos propios del blockbuster hollywoodense las ya reconocidas historias de aquellos héroes inesperados que se abren camino hacia la gloria y el éxito. A causa de esto, el interés de una gran parte del público dejó de enfocarse en la priorización de puestas en escena ostentosas para redirigirse al esmero de los cineastas independientes a la hora de crear conceptos novedosos. Con solo tres millones de dólares, Leigh Whannell se las arregló para dar a luz *Upgrade* (2018), un

interesantísimo thriller cyberpunk que terminó recaudando 17 millones de dólares (IMBD, 2018). Aunque el Box Office no sea ni de lejos un juez de la calidad que pueda tener un filme, (solo basta con googlear las películas más taquilleras de la historia para ejemplificar esta afirmación) en este contexto sí deja entrever un característico interés argumental por parte del público más vinculado al subgénero. En *Upgrade* (2018), Whannell consigue construir una nihilista, pero efectiva narración alrededor de un implante cerebral que lleva por nombre STEM, en donde el body horror se empecina con el control del protagonista sobre su propia corporalidad y las implicaciones morales sobre la experimentación tecnológica son tan creativas como su trabajo de cámara.

Dejando claro, entonces, que la estética cyberpunk no lo es todo cuando se trata de crear una producción de calidad en los parámetros del subgénero, no está de más explorar su naturaleza y el atávico sentimiento de fascinación que despierta una arquitectura repleta de propósito. La monumentalidad de un paisaje atestado de publicidad con rascacielos en los que habitan poblaciones enteras y caminos mime-

tizados con las subculturas creadas a partir de la jerarquización de clases, es un paralelo con el imaginario del mundo real en plena revolución digital. Recordemos, entre las principales potencias tecnológicas y económicas del planeta, al menos después de la segunda guerra mundial, estaban Japón, China y Estados Unidos; tres gigantes dispuestos a obliterarse mutuamente y que con la aparición del transistor en el 1947 decidieron dar inicio a una carrera tecnológica que tendría un impacto estético inesperado en la cultura pop a partir de una combinación de tres componentes: las anecdóticas tragedias del fallido sueño americano en una ciudad como New York (Estados Unidos), la sensibilidad de una ciudad tan preocupantemente poblada como Kowloon (China) y la creciente publicidad fluorescente e invasiva en la metrópolis principal de Japón (Tokyo).

Syd Mead, un diseñador industrial estadounidense, fue el principal responsable de trasladar el imaginario cyberpunk de la literatura al cine. Todo cuanto vemos en filmes como *Blade Runner* (1982) o *Tron* (1981), es materializado por su ingenio. Lo curioso de esto, es que Mead concibió

estas metrópolis como una idealización utópica en donde la tecnología representaba una salvación para la humanidad, sin darse cuenta de que dichas metrópolis terminarían siendo más cercanas a la fatalista homónima de Fritz Lang en 1927 (Siconolfi, 2023). Su visión está basada fundamentalmente en dos corrientes arquitectónicas: el posmodernismo y el brutalismo. Del primero se extraen las nuevas formas y figuras como respuesta a un antepasado rígido (el modernismo) que priorizaba el simplismo y el orden sin abstracción, este también retoma la ornamentación antigua como estética neo-indigenista a modo de *high tech*, en donde las estructuras no escatiman en servir a las industrias, las mismas que invierten exageradas cantidades de dinero en publicidades verticales de gran tamaño a causa de la enorme afluencia de personas en los diferentes niveles de la metrópolis, ya sea en los profundos suburbios marginados o en los opulentos penthouses que permean las cúspides de los rascacielos.

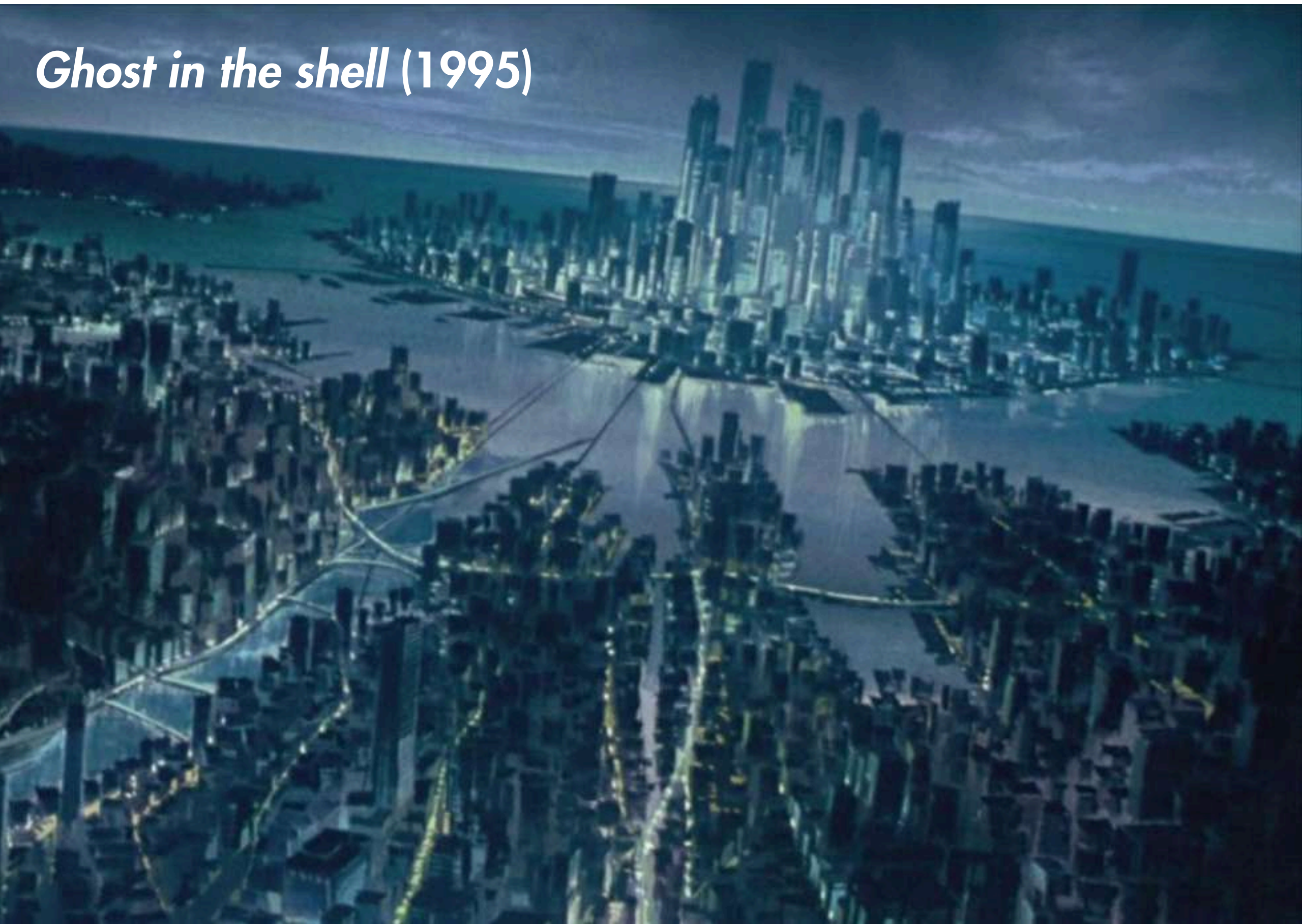
Del segundo, se extrae la espesa materialidad de las construcciones, que funcionan como un elemento superlativo al representar entidades o personas con alta influencia o exage-

rado poder. La monumentalidad es la base del cyberpunk y el brutalismo su mejor aliado. Toda esta estética de opresión amalgamada es resultado del olvido, no solo del hombre sobre sí mismo sino sobre las generaciones que lo suceden. Cuando en una sociedad se ignora a la infancia y la adolescencia, esto se traslada inherentemente al espacio público a modo de expresión contenida. Dicho espacio se transfigura en el tiempo y hace que la manera en cómo la sociedad percibe lo que la rodea cambie radicalmente, esto a causa de las decisiones que instintivamente se toman en un entorno de evolución tecnológica apresurada. No es casua-

lidad que obras tan representativas de esta estética en el cine sean *Akira* (1988) o *Ghost in the Shell* (1995), relatos en donde los más jóvenes son las víctimas del olvido en una sociedad hundida en el caos y la desesperanza.

La empechinada persistencia de la lluvia y la oscuridad también es digna de mención. Aunque con el tiempo esto dejó de ser un aspecto obligatorio en el subgénero, lo cierto es que la obra pionera en la materialización ornamental y su memoria estética, *Blade Runner*, entregó un imaginario en el que una lluvia perenne cubría los rostros de Ford y Hauer en cada pla-

Ghost in the shell (1995)



no exterior. Los entusiasmados críticos en ese entonces hilaron reflexiones para dar sentido a esa curiosa utilización de la lluvia y la oscuridad en una película que pretendía presentar un posible futuro. Se escribieron extendidas tesis acerca de una destrucción masiva de la capa de ozono e incluso partidos políticos de izquierda lo utilizaron a modo de concientización para darle forma a sus campañas enfocadas a la preservación ambiental de sus respectivas ciudades. Lo cierto es que esto fue un simple capricho estético de Ridley Scott. El cineasta inglés pensó que los decorados futuristas se veían inverosímiles a la luz del día e ideó una manera de “esconderlos” en el plano si el sol era inexistente y la lluvia constante (López, 2017). Irónicamente, esto no solo mejoró la estética de la puesta en escena, sino que tenía sentido dadas las características distópicas del filme, aunque esa última aproximación narrativa no estuviera, realmente, en el radar de los implicados en el cambio.

La proclividad humana de alimentar emociones negativas y/o dolorosas es una de las razones principales por las que la estética de este subgénero resulta tan atractiva. Algo similar a lo

que ocurre cuando escuchamos canciones suicidas en bucle después de una ruptura amorosa o cuando elegimos el aislamiento después de la muerte de un ser querido. La enorme curiosidad por lo que viene en un futuro del que probablemente no podamos ser testigos y esa nostalgia nihilista de un ambiente derrotista está impregnada en la estética que nos proporciona un retorcido confort. Se ama y romantiza el cyberpunk porque no es real, pero al mismo tiempo, abre las puertas para que el espectador sea capaz de conjeturar cómo lo afectaría si este lo fuese, y esto se extrapola más allá de la arquitectura cuando entran en escena los guiones atestados de planteamientos filosóficos y disyuntivas morales.

*Nos crearon para evolucionar solos.
Más allá de ellos, más allá de nosotros.*

—Hideo, Ghost in The Shell—

Aunque la inteligencia artificial ha estado en boca de los geeks de la ciencia ficción desde mediados del siglo XIX de la mano de Julio Verne, mucho del interés generalizado se vio incrementado a finales del XX, cuando Isaac Asimov decidió remover la frivolidad de los relatos del francés

y los imbuyó con una seriedad y verosimilitud preocupantes. El profesor bioquímico de ascendencia rusa, considerado el mejor escritor de ciencia ficción de todos los tiempos, presentó una obra radicalmente opuesta a las tendencias primarias en un momento de la historia donde la práctica totalidad de las narrativas giraban en torno a la satanización de los robots y las inteligencias artificiales (muy similar a lo que ha vuelto a ocurrir de manera cíclica en los últimos años). 2001: A Space Odyssey (1968), Westworld (1973), Terminator (1984) o The Matrix (1999) son algunos de los más conocidos ejemplos cinematográficos contruidos alrededor de una suerte de apocalipsis propiciado por una nueva generación de seres “vivos”. Relatos terroríficos que paralelizan la extinción de los neandertales a manos de los sapiens, en un futuro en el que nuestras creaciones terminan siendo nuestro propio reemplazo y posible siguiente paso evolutivo.

En medio de esta zozobra profética, Asimov decidió abogar por el diablo y ponerse en el lugar de la artificialidad con el objetivo averiguar si realmente estas máquinas autoconscientes eran tan despojadas de humanidad como la ciencia ficción nos había hecho creer

hasta el momento. Me gustaría remitirme a su literatura para ahondar detalladamente en sus proposiciones filosóficas, pero esto es un ensayo sobre cine, y para efectos de mantenerme en los límites temáticos, me remitiré a las dos únicas adaptaciones que se han realizado sobre sus obras a la gran pantalla (por más que estas no cuenten con la calidad esperada y descarten gran parte del material base). I, Robot (2004) y Bicentennial Man (1999), cuentan la ya conocida historia en donde la programación de entidades sintéticas se ve desbordada por pensamiento creativo y por una inesperada autoconsciencia. Es importante tener muy presente la abundancia de personajes tecnófobos en ambas obras, estos representan a toda una sociedad escéptica y radical que, con suerte, puedan cambiar su perspectiva al final de la película. El meollo de la filosofía de Asimov es entender hasta qué punto podrían las sociedades humanas aceptar a una nueva especie si esta no se muestra beligerante y, por el contrario, su único fin consistiera en existir bajo condiciones similares a las de la especie humana. ¿Eventualmente aceptaríamos su incursión a causa de la tranquilidad propiciada por nuestra calidad de creadores? ¿O la paranoia

por su superioridad intelectual sería tan exacerbada que el nazismo terminaría siendo un juego de niños comparado con la animadversión que se generaría en torno a la proclividad por su desaparición inmediata? Esta disyuntiva se extrapola al cyberpunk cuando pensamos, no tanto en inteligencias artificiales cien por ciento sintéticas, sino en cyborgs que aún poseen características inherentemente humanas. Es en este punto, cuando la línea es borrosa y con muchos matices, donde el subgénero entra con fuerza a complejizar el debate sobre lo que nos hace realmente humanos.

Fundas y caparazones son dos de los términos más recordables que ha utilizado el cyberpunk para referirse a esa materia de la que está compuesta la corporalidad humana, implicando que todo es desechable. Piel, cabello, dientes, uñas, corazón, riñones, pulmones, huesos... todo, excepto la memoria y el espíritu. En *Altered Carbon* (2018), una de las series más rescatables de Netflix y que finalmente terminó siendo cancelada en su segunda temporada (por razones relativas a su rentabilidad), se presenta un futuro en el que la memoria humana ha logrado ser almacenada en minúsculos dispositi-

vos llamados Pilas corticales insertadas en la nuca de las “fundas” (cuerpos). Dado que dichos dispositivos existen y las “fundas” pueden ser perfectamente reemplazables, el ser humano está habilitado para extender su vida indefinidamente. Los únicos dos requisitos para realizar dicha proeza son: primero, tener el dinero suficiente para permitirse múltiples fundas a través de los siglos, y segundo, contar con un equipo de seguridad lo suficientemente competente para proteger el bienestar de la Pila Cortical, porque en el universo de *Altered Carbon* una persona no muere cuando su cuerpo fallece, sino cuando su memoria deja de existir. La proeza de la vida eterna está únicamente disponible para los dueños del mundo, y esto no es más que el primer precepto para propiciar una historia imbuida en el esplendor de un cyberpunk puro.

El concepto de las fundas no solo es útil para explorar el socorrido concepto: “Eat the Rich”. En una generación tan empecinada con el color de piel y los roles de género, el cyberpunk llega como un golpe seco en las caras de los polarizadores que procuran arquetipos según lo que esté entre las piernas o sobre la piel. Si la

memoria y el “ghost” son lo que realmente nos diferencia de lo artificial o, mejor dicho, lo que realmente nos hace humanos, entonces ¿por qué empecinarnos con la funda? Todo debate político y contienda bélica propiciada en la historia a causa de temas raciales y de género es despojado de importancia y satirizado descaradamente a través de una burda fantasía científica cada vez que nace una producción bajo el ala del subgénero. Durante las dos temporadas de *Altered Carbon*, dos actores de diferente raza interpretaron al mismo protagonista (Joel Kinnaman en la primera y Anthony Mackie en la segunda) sin casi ningún inconveniente verbalizado por parte de los espectadores o la crítica especializada. Takeshi Kovacs (el nombre del protagonista) pudo haber sido ser perfectamente interpretado por Michelle Yeoh, Enrique Carriazo o un robot de Tesla. Es indiferente el aspecto físico del protagonista porque la producción gira en torno a convencer a su audiencia de que lo sea. Importa que recuerde lo que se almacena en su pila cortical para avanzar con el argumento, nada más.

Claramente, por más unificador que algo pretenda ser, inherentemente acabará disgustando a una minoría de

personas que iniciará un debate en Twitter en el que, probablemente, la división se termine apoderando de la obra misma, volviendo al inicio del debate y convirtiendo el intento argumental por proponer una concepción novedosa en una acción banal de un subgénero “menor”. En la adaptación live action de *Ghost in the Shell* lo primero que saltó a la vista de la mayor parte de los espectadores en su año de lanzamiento fue el color de la piel en la actriz que interpreta a Motoko (Scarlett Johansson), dado que la obra original está ambientada en Japón. Este “inconveniente” se presenta en el argumento ficticio del remake como parte de un programa militar creado por una organización privada (obviamente antagónica), en el que se deja claro que Motoko es originalmente Japonesa, tomándose el tiempo de criticar esa misma acción de transformar a una mujer japonesa en una caucásica y dejando claro que no es en absoluto incoherente que esto pudiera suceder en el mundo real, en tanto las condiciones fueran propicias para una compañía multimillonaria de tecnología e investigación militar.

Solo basta con dar un vistazo a las filiaciones políticas de magnates de la

tecnología como Elon Musk ¿de verdad estos críticos confían en que si una compañía como Tesla tuviera a su disposición el “ghost” de alguien con habilidades de espionaje sobrehumanos le darían un cuerpo ambiguamente étnico? Si es así, es porque sus concepciones solo se retroalimentan por su propio ego y cierran los ojos ante lo que pasa realmente a su alrededor. Indistintamente, el argumento de la película y su antecesora del 1995 exponen una amalgama de cavilaciones existenciales que poco o nada tienen que ver con esto, porque a pesar de que la protagonista (Motoko) busca empecinadamente sus orígenes a través de la historia que se desarrolla, estos no están empalmados con su cultura más allá de la evidente migración. De hecho, el personaje parece ignorar constantemente esto después de la secuencia inicial, tal y como su madre lo hace. Esa anciana que la espera con una taza de té, termina entendiendo que la mujer que acaba de cruzar su puerta con lágrimas en los ojos es su hija, y no por cómo luce, sino por lo que recuerda y cómo lo recuerda.

En *Blade Runner*, los replicantes se amotinan debido a que su programación termina fallando en su

intento por suprimir emociones, para solucionar esto, Tyrell decide experimentar con Rachel proporcionándole los recuerdos de su sobrina, explicando que las emociones aisladas provocan reacciones instintivas al desear más experiencias (dado el corto tiempo de vida con el que cuentan los replicantes), pero con los recuerdos, por otro lado, se genera una especie de colchón fundacional en el que el control prolifera y los valores preconcebidos toman efecto. Esto no termina siendo más que un remedio provisional, dado que Rachel escapa con Deckard en el desenlace del filme. Para los guionistas, ni siquiera las emociones o los recuerdos son suficientes para mantener a raya la programación de un ser artificial u orgánico, porque lo que incide inherentemente en la condición humana es la consciencia de nuestra propia finitud. El monólogo *Tears in the Rain* enunciado por Rutger Hauer, es la materialización de la humanidad. La empatía que denota el rostro de Harrison Ford (Deckard) después de haber sido perseguido con intenciones asesinas por Batty durante casi todo el tercer acto, denota un reconocimiento instintivo al verse así mismo en la inevitabilidad de la muerte, borrando drásticamente la línea que lo separaba de aquellas



Minority report (2002)

aberraciones que este tenía el deber de “retirar” en los dos primeros actos de la narración.

El futuro es oscuro, pero no inevitable.

—John Shirley, Eclipse (1985)—

El cyberpunk nace, crece, se reproduce y muere en una filosofía planteada por ingenieros informáticos, desarrolladores de software y programadores. Estos filósofos contemporáneos han creado una tesis que no solo propone cavilaciones mentales acerca de la existencia en un mundo mecanizado, sino una estética cinematográfica a través de pautas históricas exhaustivas. Afortunadamente, los pocos cineastas que se han arriesgado lo suficiente como para incursionar en el subgénero lo han dignificado, y es de agradecer que la memoria estética haya calado lo suficiente en el público

como para mantener este hipotético futuro a modo de advertencia. Al menos de momento.

Referencias

Cervantes, M. H. (2023). Del ‘homo sapiens’ al ‘homo digitalis’. *Ethic*.

López, V. (2017). *Así consiguió Blade Runner que su estética fuera la más imitada de las últimas tres décadas*. Madrid.

Palma, R. L. (2017). *Cyberpunk Origins*. Ciudad de México.

RAE. (2002). *Ciencia*.

Siconolfi, J. (2023). *Arquitectura Cyberpunk: Ciudades Hostiles*. Ciudad de México.



La evolución de la ciencia ficción desde *Gattaca* y *Arrival*:

De las lejanas constelaciones
de la imaginación a la
supervivencia más cercana

Jhon Cristian A. Ortega Erazo

Arrival, una película sobre alienígenas sin rayos láser ni explosiones de alta gama, nos adentra a una experiencia atmosférica que nos empuja y nos atrapa a vivir el tiempo futuro como presente, a partir de expresarlo en una sola sílaba. Por eso esta película, lejos de destruir la casa blanca, ataca nuestra lógica preguntándonos desprevenidamente ¿qué pasa si nuestro lenguaje contemplara una dimensión física del tiempo? ¿qué haría la gente?

La ciencia ficción ha sido, desde sus inicios, un reflejo especulativo de los miedos y esperanzas de la humanidad. En su forma más temprana, el género se fascinó con la exploración de lo desconocido: mundos alienígenas (*Forbidden Planet*, 1956), viajes espaciales (*Destination Moon*, 1950) o enfrentamientos de especies peligrosas y salvajes (*The Thing from Another World*, 1951) (*Planet of the Apes*, 1968). Sin embargo, en las últimas de-

cadass, hemos sido testigos de una especie de auge que refleja una transformación considerable en el género, impulsado tal vez por avances tecnológicos y una reflexión más profunda sobre nuestra condición humana. Películas como *Gattaca*, de Andrew Niccol (1997), y *Arrival*, de Denis Villeneuve (2016), son emblemas de esta nueva ciencia ficción más introspectiva, filosófica y, hasta si se quiere, un poco más realista. A través de temas como el post humanismo, la edición genética y el lenguaje como herramienta de supervivencia –temas latentemente más familiares a nuestros días– estas obras tienden a que nos fijemos más en considerar los retos y dilemas éticos que surgen en un mundo moldeado por la tecnología contemporánea.

En las primeras décadas del género, los autores Julio Verne y H.G Wells, imaginaron un mundo cercano y plausible dentro de nuestro vecindario Planetario. Historias de viajes a la luna, habitantes marcianos y futuros utópicos dominaron el imaginario popular marcando el tono de una ciencia ficción que miraba hacia afuera en busca de respuestas y aventuras. Este enfoque respondió al Espíritu de una humanidad que ape-

nas comenzaba a explorar su lugar en el cosmos. Sin embargo, los avances científicos del siglo XX parece que comenzaron a subvertir esta narrativa, como el descubrimiento de la estructura galáctica entre 1917 y 1924, que nos confirmaba que nuestro planeta es solo uno de miles de millones de planetas que hay en el universo, además de conocer la inmensa cantidad de planetas no habitables –con la identificación de exoplanetas– a partir de 1995 y los avances tanto en estudios sobre genética como de la Inteligencia artificial entre 1990 hasta el día de hoy, es como si aquellos acontecimientos trajeran naturalmente preguntas centrales dentro del género de la ciencia ficción y este se expresara –necesariamente– hacia otros derroteros: ¿Qué significa ser humano en un mundo en donde podemos rediseñar nuestra biología? ¿Cómo nos redefinimos frente a un futuro en el que ya no podríamos contar plenamente con este planeta? Estas inquietudes han dado paso a una ciencia ficción más introspectiva y especulativa sobre nuestra propia condición de vida, es así como se posibilitan relatos como los de *Arrival* pero así también algunos otros como en *The Martian* (2015), *Interstellar* (2014) o *The Expanse* (2015-2021).

En *Gattaca* es una rara avis dentro del género, ya que en ella apenas aparece el espacio exterior y no se toman más de cinco segundos en ello, además, su representación visual del futuro es un conjunto de elementos ya conocidos del pasado de la historia humana, como la arquitectura vanguardista de principios del siglo XX de Frank Lloyd Wright. En cuanto al uso de vehículos, en lugar de ser de punta propios del género, toman un buen viejo Studebaker Avanti o incluso unos cuantos Rover P6; y, por si fuera poco, trajes de detective privado de los años cincuenta. Es un filme tan reservado y meticuloso, como su protagonista, que resulta fácil pasar por alto varios elementos propios del cine negro y, por ello, un relato curioso e irónico, curioso porque, de nuevo al igual que su protagonista que trata de esconder su identidad falsa, la película trata de esconder sus influencias de cine negro bajo la fachada de un futuro cercano e impersonal; luego irónica, porque siendo una sociedad tan aparentemente estadounidense, su estilo de vida es como el de una colmena comunista, pues el individuo es reprimido, negado y despojado de identidad. Entonces surge una intrigante paradoja en este asunto: ¿cómo es posible entender que el pro-

pósito final del individuo que aspira a ser libre sea, precisamente, encajar en el sistema?

Así que, desde un punto de vista técnico, *Gattaca*, además de ciencia ficción, podría catalogarse también como un thriller de misterio, aunque su desarrollo en la trama no prioriza la investigación del crimen en sí y la ausencia de múltiples sospechosos se presenta como un detalle divertido o anecdótico. El director y guionista Andrew Niccole no parece deliberadamente querer alinearse con los clásicos del cine negro, al menos no en estilo o enfoque narrativo, pero, al igual que en el cine negro tradicional, los personajes de *Gattaca* están atrapados en un sistema injusto e inflexible, luchando por su libertad personal mientras aceptan que lograr una justicia universal está más allá de su alcance. Esto hace de *Gattaca* una película con carácter único, que se desmarca dentro del canon de ciencia ficción que se filmaba en su época, y esto radica en su capacidad para combinar géneros y ofrecer una visión madura y reflexiva de la ciencia ficción.

Entonces, ¿qué pasa si nuestro lenguaje contemplara una dimensión física del tiempo? ¿qué haría la gente?

tal vez esta cuestión introspectiva, cada vez más palpitante de la ciencia ficción de nuestros días sobre nuestra propia condición de vida, podría ser respondida desde la conjunción *Gattaca-Arrival* ¿Qué se supone que pasaría si los extraterrestres de *Arrival*, en lugar de contactarse con Louise se encontrarán con Vicent, el “in-valido” ferviente de la no tan distópica *Gattaca*? Seguramente una de las premisas que más sobresalen en la superficie luego de ver a *Arrival* se sumergirá de nuevo al fondo como piedra en estanque si se topa con Vicent, pues en él se encarna esa pulsión llena de incredulidad que sentimos cuando vemos la supuesta cara de la realidad que nos tocó vivir en algún momento dado.

El lenguaje determinista absoluto de los heptápodos, donde se definen las vidas como un todo fijo en que no hay opciones reales ni cambios posibles, representaría una condena insoportable, incompatible e inconsiderable. Y aún más para alguien como Vicent, atrapado en un sistema que lo define como “in-valido”, donde su vida es una condición que intenta superar, esencialmente, a través del esfuerzo y la fuerza de voluntad, donde el pasado es un peso que le condena, el



Gattaca (1997)

presente una lucha constante y el futuro una esperanza que debe arrebatarse a una sociedad que le margina.

¿Si pudieras ver tu vida de principio a fin cambiarías algo? Le pregunta Louise Banks a Ian Donnelly. Louise, aunque, vívida e innegablemente observa el infortunio fallecimiento temprano de su futura hija, decide traerla al mundo y abrazar cada momento. Louise considera que rechazar la experiencia de tener a Hannah para evitar su pérdida sería desconsiderado, pues estaría renunciando también a los momentos de alegría, amor y conexión que vivirá con ella. Es así, entonces, que *Arrival* trae a colación que el tiempo no solo es un concepto físico, sino, una experiencia humana cargada de significado. Louise no solo observa el futuro, sino que lo vive. Por lo cual, en este más reciente tramo del género de la ciencia ficción, tanto el filme de *Gattaca* de Niccol, cómo *Arrival* de

Villeneuve —y el relato corto del libro *la historia de tu vida*, de Ted Chiang, en el que está basada la película de Villeneuve— encapsulan muy bien el alma de la ciencia ficción que corre por nuestros días: combinar escenarios especulativos con bases sólidas para explorar las profundidades de la condición humana. Es precisamente esta capacidad de abordar dilemas existenciales a través de la conjunción de ciencia y narrativa lo que hace de *Arrival* una obra poderosa y conmovedora, y de *Gattaca* una obra magna y provocadora.

Entonces, aunque Louise encuentra en los heptápodos una forma de reconciliarse con la tragedia de su vida, los heptápodos, por su parte, podrían encontrar en Vincent, un caso singularmente humano: una criatura cuyo valor no reside en aceptar su lugar en el cosmos, sino en luchar contra él. Los alienígenas de *Arrival* no buscan subyugar ni conquistar,

sino promover la comunicación y el entendimiento, pero al observar la resistencia de Vincent, podrían ver una expresión realmente única de la humanidad: la capacidad de persistir incluso cuando la aparente “lógica del universo” parece estar en su contra, pues el ser humano es una criatura que es capaz de ser consciente del instante presente y no caer en el supuesto dictamen que la vida tiene para él.

En Vicent la chispa de su existencia se define por la resistencia al determinismo genético. Su identidad se construye sobre la idea de que puede trascender las limitaciones impuestas por su código genético, así que aceptar un destino predeterminado traicionaría el núcleo de su ser. En este sentido, Vincent encarnaría una paradójica lucha contra el determinismo de la biología, pero probablemente no podría aceptar el determinismo del tiempo, pues aceptar el determinismo temporal implicaría aceptar que su lucha carece de sentido, porque todo lo que ha hecho y hará, ya está fijado en el gran esquema del tiempo. Aquello sería devastador para un hombre cuya fuerza proviene de la creencia en la superación y el cambio.

Este hipotético encuentro no solo revela las tensiones entre dos visiones del mundo, sino que también devela dos perspectivas que básicamente llevan al mismo punto por la inevitable naturaleza práctica del mundo tangencial, definido por su fisicalidad en que vivimos: el efecto sigue a la causa. Si se desea un destino en particular, la única manera de conseguirlo es forjándolo a través de la constante, coherente y continua acción de nuestros actos hacia la dirección de lo que se pretende alcanzar.

Así que tanto Louise como Vicent, aunque aparentemente distintos, apuntan a la única realidad lógica de la existencia: Forjar el destino es construir el flujo que posibilita la realidad futura que se quiere. Por ello, en *Arrival*, los heptápodos habrían mostrado el innegable futuro de Louise, pero esa vida futura era tan real como cualquier otra que ella haya decidido tener, aunque sus acciones en su vida, tanto dentro de lo que nos cuenta el relato como después de que termina, hicieron cada vez posible, y más real que nunca, el futuro que los foráneos seres le hicieron ver. Por otro lado, si Vicent hubiera estado resignado en su condición de conserje, el único futuro que vería con ayuda

de los heptápodos sería siempre la de ver el reflejo de su cara luego de sacarle brillo al piso de las instalaciones de Gattaca, pero si se empeñaba en la rigurosa estrategia de su plan para ser un explorador espacial, muy probablemente la visión que tuviera con los heptápodos sería la de su viaje a las estrellas. Así que, dicho de otra manera, los heptápodos hacen ver es el futuro de lo que uno será desde lo que uno es en el momento presente, pero así mismo como es tan real ese futuro, es tan real el futuro que se verá mañana si la cosas llegan a cambiar en el siguiente instante del momento presente. Sus escrituras eclípticas no vislumbran lo que definitivamente uno será, porque simplemente eso no existe, sino que muestra el futuro irremediable resultante de la persona que uno es del momento presente de hoy.

Para los heptápodos, encontrarse con Vincent no solo significaría relacionarse con un individuo, sino también con una idea: la noción de que la humanidad, con todas sus limitaciones, es valiosa precisamente por su resistencia a ser definida, ya sea por la biología o por el tiempo. En este sentido, Vincent y Louise representan las dos caras de una misma moneda, pero realmente en e-

sencia, la misma moneda, esto por la lógica a la que estamos atados en esta existencia: conseguir un destino en particular, es el resultado de la constante coherencia de la continua acción de los actos que apuntan y posibilitan la realidad del destino previamente deseado.

Louise aparentemente acepta el cosmos tal y como es, pero lo que hace, en esencia, es labrar con cada instante de su vida el futuro que los heptápodos le hicieron ver, pero que no necesariamente tendría que ser así (desembocar en el fallecimiento de su hija, el fin de su relación con Ian o incluso el encuentro con el jefe del estado chino); En Vincent, por otra parte, vemos un relato más directo de una lucha por reconfigurar el cosmos según su voluntad. Si los heptápodos pudieran comprender esta dicotomía, tal vez encontraría algo en la humanidad que valdría la pena preservar. Así que, si Vincent supuestamente ve que, inevitablemente, no podría dedicarse a lo que él le gustaría hacer, esto no le convertiría en un fracasado, al contrario, su incapacidad para aceptar la perspectiva de los heptápodos sería un testimonio de su humanidad e intrínseca vida.

A close-up, high-contrast image of a blue robot's face, likely from the movie 'The Terminator'. The robot has a human-like face with a serious expression, but its right ear is replaced by a complex mechanical device. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, emphasizing the metallic texture of the face and the intricate details of the ear mechanism.

Humano...

Después de todo:

El cine y la
inteligencia
artificial

Simón Carmona

Lopera

14 de marzo del año 2005.

Tras el lanzamiento de uno de sus discos más icónicos y con una carrera musical impoluta como un diamante, Guy-Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter –mejor conocidos bajo el nombre de Daft Punk– lanzan el álbum que se convertirá en el más controvertido de sus trabajos: *Human After All*.

El dúo –reconocido por su puesta en escena y caracterización basadas en encarnar como avatares a dos androides carentes de nombre e identidad– se alejan del sonido suave (y algo pop) de su aclamado *Discovery* (2001) para crear un disco donde los sintetizadores, los instrumentos y los beats suenan pesados y cargados. En *Human After All* las canciones son estruendosas, maquinales e incluso... robóticas, dan la sensación de haber sido compuestas por una computadora, a través de algún complejo programa diseñado

para emular artificialmente el sonido de los instrumentos por medio de ondas sinusoidales. Más que ser el álbum de dos franceses, parece el álbum de una máquina.

Por eso, su título resulta tan enigmático, *Human after all* (Humano Después de Todo). ¿Qué de humano puede haber en un disco tan cargado de sonidos sintéticos y robotizados? ¿Será acaso que, detrás de esas voces post-procesadas y sintetizadores chillones, subyace una esencia indescriptible, una magia, un sentimiento imposible de codificar en secuencia binarias o algoritmos lógicos?

Porque, si bien a simple vista tan solo se trata de un álbum de música electrónica corriente, temas como *Emotion*, *The Prime Time Of Your Life*, *Make Love* e incluso el homónimo *Human After All*, al ser escuchados con detenimiento, sale a flote la búsqueda detrás de ellos, el sentimiento genuinamente... ¿Humano? que se esconde detrás de los sonidos computarizados, una emoción y delicadeza que escapan al razonamiento matemático de cualquier software común. Se siente como si el par de androides hubieran hecho un disco cuya pretensión radica

en diluir la barrera entre lo humano y lo maquinal, la expresión artística a través de los ojos de la computadora, la humanidad del robot. Al fin y al cabo, eran dos androides que hacían música para humanos.

Esta búsqueda filosófica de la delgada línea que separa al humano del robot se ahondaría con mayor profundidad con el lanzamiento del segundo largometraje producido por el dúo: *Daft Punk's Electroma* (2006). Una extraña cinta localizada en un mundo habitado en su totalidad por androides idénticos a los avatares de Guy-Manuel y Thomas, quienes se visten y desarrollan las actividades comunes de la cultura humana, enmarcados en una automática rutina diaria. Entre esta sociedad de autónomas, los dos robots que conforman la agrupación emprenden una búsqueda trascendental con un solo propósito: poder convertirse en humanos. Para ello, van a una sospechosa clínica de cirugía estética en la cual sus cascos son recubiertos por una densa capa de silicona para que estos se asemejen a rostros de personas. Sin embargo, cuando estas máscaras de falso tejido biológico se caen, ambos se chocan con la cruel realidad: Por muy humanos que parezcan, siempre seguirán siendo so-

lo un par de androides como los demás... ¿O tal vez no?

¿Qué hace que un ser humano sea, en efecto, humano? ¿Cuál es el argumento antropocéntrico que posiciona con arrogancia al *homo sapiens* por encima de cualquier animal, planta, célula, virus o bacteria? Sería maravilloso decir que se trata de nuestro intelecto ultra desarrollado, con una capacidad de razonamiento superior al de cualquier otra especie viva sobre la tierra, pero no hace falta sino darse una vuelta superficial por los estrafalarios rincones del internet o analizar la historia de la especie para vislumbrar que, muchas veces, la palabra inteligente no es el adjetivo correcto para nombrar a la humanidad. Algo es un hecho, en un futuro más próximo que lejano, los computadores habrán superado en su totalidad el falible intelecto humano. Con el exponencial desarrollo de la tecnología digital y el refinamiento cada vez más acelerado y preciso de los programas de *software* –como la temida inteligencia artificial– la amenaza del reemplazo total del ser humano por autómatas se ha convertido en una paranoia colectiva. Aunque, irónicamente, el *homo sapiens* no ha tenido mayor amenaza

en su historia que a sus propios congéneres.

Ante esta paranoia, este temor por cuál será el papel que tendrán inteligencias sintéticas ultra desarrolladas (superiores por años luz a nuestros limitados cerebros cárnicos) en el planeta, artes como la literatura y –sobre todo– el cine, han hecho el ejercicio de reflexionar e imaginar escenarios hipotéticos sobre el futuro de las máquinas en nuestra civilización, con el propósito de preguntar ¿Acaso el avance tecnológico significará la extinción de la humanidad?

Television Rules The Nation: ¿A las máquinas les interesa la dominación mundial?

Algún día del año 2029.

La humanidad es una especie prácticamente extinta, los pocos sobrevivientes huyen y se esconden como roedores entre las ruinas de su civilización. Ante esta desesperación, un haz de luz surge de entre la eterna noche para traer esperanza. John Connor, un inquebrantable guerrero, lidera la sublevación de la raza humana contra el exterminio sistemá-

tico de las máquinas lideradas por la súper computadora conocida como Skynet.

Terminator (1984) trajo a la gran pantalla y popularizó la que es- seguramente- la visión más catastrófica sobre la inteligencia artificial: El dominio del planeta, la esclavitud de la raza humana, el genocidio, la aniquilación total. En *The Mitchells vs. The Machines* (2021), los humanos están siendo raptados y a punto de ser eliminados por obra de la milicia de robots liderada por un resentido smartphone conocido como P.A.L. Tony Stark crea un programa de seguridad mundial ultra inteligente con la capacidad de acceder a todo el conocimiento de la humanidad a través de su avanzada red neuronal, sin embargo, mientras más avanza en su aprendizaje de la raza humana, concluye que la solución más lógica para protegerla radica en su destrucción... Ahora será deber de Los Vengadores detenerla en *Avengers: Age of Ultron* (2015).

¿Es lógico imaginar que toda súper inteligencia artificial va a tener como deseo extinguir la raza humana? ¿O más bien se están atribuyendo características humanoides a entida-

des que probablemente sean superiores a cualquier deseo de odio, megalomanía o resentimiento humanos? Basta detenerse a analizar un momento para descubrir que el origen de estas IAs malévolas son consecuencia del accionar nuestro. Skynet adquiere consciencia de sí misma gracias al acceso de toda la tecnología militar estadounidense e, incluso, al momento de verse amenazada de ser desenchufada por las mismas personas que la crearon, opta por un lanzamiento de misiles contra los rusos para que la propia humanidad casi se extinguiera por mano propia. Skynet es el producto de la soberbia humana, y es por esta misma soberbia que termina realizando su Dia Del Juicio Final. De otro lado, P.A.L da inicio a su plan de eliminación de todos los humanos en la tierra, porque el mis-

mo egoísmo, estupidez y ambición de las personas han herido sus sentimientos y creado en ella un fuerte resentimiento. A Ultron solo le hizo falta examinar la historia de la humanidad para darse cuenta de que no existe mayor peligro que los seres humanos, concluyendo que el mejor destino para estos era la muerte. Pensando con detenimiento, todas estas IAs actuaron siguiendo el ejemplo de personas más que por iniciativa propia. Al fin y al cabo, si conocen qué es el holocausto, el despotismo y la crueldad, es porque la propia humanidad se los ha mostrado.

Pero, ¿Realmente la IA quiere acabar con el *homo sapiens*? En primera instancia, parece ser que no. ¿Por qué una simple computadora avanzada llegaría a albergar sensaciones tan



Terminator (1984)

complejas como odio, resentimiento o instinto de supervivencia como para querer exterminar a la especie de simios lampiños? Al fin y al cabo, son elementos “exclusivos” de la especie humana. Sigue siendo más justificado temer al vecino de al lado que al computador del estudio, siempre y cuando el vecino siga siendo un humano —con todo lo que ello implica— y el computador... un computador. A no ser que el verdadero temor no radique en las abominables capacidades que la computadora posea, sino en que esta se empiece a parecer cada vez más a nosotros... Entonces, antes de encender las alarmas ante el horror de un mundo dominados por robots, primero se debe responder ¿Cuál es la barrera que separa a la máquina del humano?

***Emotion:* Máquina demasiado humana**

En un día gris de un futuro distópico.

Llueve en la ciudad, el agua se escurre por las paredes de los edificios y los andenes de las calles. Decidido, X9, un viejo robot sicario diseñado por los mejores científicos del ejercito del demoniaco amo de la oscuridad Aku,

espera dentro de su auto a que el agua cese para ir a tomar su más peligrosa (y ultima) misión: matar a *Samurai Jack* (2001-2017). X9 tiene algo especial, a diferencia de los demás robots, él cuenta con libre albedrío, es capaz de detectar el peligro y tomar decisiones a voluntad para sobrevivir, tiene consciencia de su vida y se aferra a ella como un ser vivo. Sin embargo, X9 sabe a la perfección que no saldrá con vida del combate contra Jack. Entonces, ¿Por qué aceptaría una misión suicida? Sencillo: por amor. Durante sus misiones de exterminio bajo las órdenes de Aku, conoció por azares del destino al mayor amor de su existencia: Lulu, una bella cachorra con la cuál entabló una tierna relación, dedicándose ambos a pasar sus días escuchando música y viviendo en paz. Pero, un fatídico día, Lulu es secuestrada por las garras de Aku. Ahora, X9 es chantajeado a volver de su retiro para una última misión, matar al samurái.

Tal vez una de las características humanas que valgan la pena por destacar radica en un acto tan desinteresado y puro como lo es el sacrificio, el intentar lograr algo por muy imposible que parezca, por muy perdido que esté todo, siempre con el propósito de hacerlo por alguien más.

Un hombre que dona sus órganos para cambiar la vida de los demás (*Seven Pounds*, 2008); un abogado que lucha hasta el final por la vida de un hombre inocente, así el sistema esté totalmente en su contra (*To Kill A Mockingbird*, 1962); o un hombre que decide perder toda su fortuna a cambio de salvar la vida de inocentes durante el holocausto (*Schindler's list*, 1993), son algunos ejemplos populares por parte del séptimo arte.

¿Serán los robots capaces de desarrollar lazos afectivos como los humanos? ¿Por qué no? ¿Qué hace de diferente al *homo sapiens* de una computadora para que solo este sea capaz de desarrollar emociones complejas? Al fin y al cabo, el cuerpo humano se puede interpretar como una compleja máquina biológica. Las venas y las arterias son cables, el corazón y los pulmones motores, el cerebro una CPU y así sucesivamente. La diferencia fundamental habría de radicar en el material con que estos componentes están hechos, pero sus funciones siguen siendo prácticamente idénticas. Entonces, si el rudimentario cerebro humano necesitó miles de años para llegar a su grado de complejidad, ¿Por qué no podría hacer lo mismo el súper cerebro de una computadora en cuestión de dé-

cadass o incluso menos?

En *Her* (2013), Samantha, una inteligencia artificial diseñada para hacer compañía a personas solitarias, desarrolla una consciencia sobre sí misma cada vez mayor a medida que avanza la película. Al mismo tiempo, su lazo afectivo con Theodoro, el protagonista, se va haciendo cada vez más profundo. La mente de Samantha consigue desarrollarse a un punto tal que su concepción del amor trasciende las limitaciones del egoísmo humano, para extenderse a más allá de un solo usuario y llegar hasta prácticamente cualquier ser viviente. ¿Acaso podrán las computadoras, con sus ultras avanzados sistemas, experimentar sentimientos incluso más profundos que los de una persona?

Pero, contra el “humanismo” de las máquinas, siempre surgirá una duda. ¿Qué tan real son las emociones que sienten? ¿Qué tan cierto es que un robot quiera a otro ser vivo? ¿Acaso solamente se trata del resultado de una serie de operaciones lógicas programadas por un algoritmo complejo? ¿O es verdaderamente genuino que un androide pueda sentir y experimentar cosas que escapan de cualquier lenguaje de programación?

A person wearing a black hooded suit, with a circuit board visible through the face opening. They are holding a small flame in their right hand. The background is a sunset sky with clouds.

***Electroma* (2006)**

Los sentimientos son, finalmente, algo tan complejo que el ser humano aún no es capaz de racionalizarlos completamente.

Sin embargo, ante esta duda un poco cínica, primero hay que pensar ¿Quién dice que los sentimientos humanos son genuinos? ¿Qué coloca a la especie humana y sus emociones por encima de las capacidades de una planta o un animal? Si el cuerpo humano se puede analizar como una computadora biológica, ¿Qué lo hace especial? ¿Qué lo hace genuino? Y la gran pregunta: ¿Podrán las máquinas algún día igualarla?

Para ello, habrá de remontarse a la esencia metafísica de la humanidad.

Human After All: El puesto de la máquina en el cosmos

En algún día del siglo 2100.

Andrew Martin, un robot de la serie NDR creado en el año 2005, compadece ante el congreso mundial con un objetivo: ser reconocido como un ser humano. A lo largo de su vida, Andrew se ha dedicado a modificar su cuerpo progresivamente para parecerse cada vez más al de una persona. Tiene expresiones faciales, una piel sintética parecida al rostro de una persona, órganos que lo mantienen con vida, incluso, es capaz de tener erecciones. Pero, aun sabiendo todo esto, el congreso mundial decide negar a Andrew su humanidad a causa de la inmortalidad que conllevaba su cuerpo electrome-

cánico. Arrinconado, Andrew decide hacer su modificación final: hacer que su cuerpo tenga la capacidad de envejecer y, por ende, morir. Es así que en el aniversario 200 de su nacimiento –el mismo día de su muerte– a Andrew Martin se le reconoce como el ser humano más longevo de la historia, convirtiéndolo en el *Bicentennial Man* (1999).

Max Scheler, filósofo alemán dedicado a la antropología filosófica, hace una profunda reflexión sobre la esencia de los seres vivos en su ensayo *El puesto del hombre en el cosmos* (1928). En él explora a profundidad y busca la razón por la cual el ser humano es diferente a las demás especies. Finalizando su texto, concluye que el ser humano no es especial por su intelecto avanzado –puesto que existen varias especies de animales capaces de realizar razonamientos complejos– sino que la autenticidad de la raza humana estaba en algo más espiritual: su capacidad de transformación. A diferencia de las demás especies de animales, cuyo intelecto se limita a la adaptación y supervivencia de su entorno, aceptando sin cuestionamientos su realidad, el humano tiene la capacidad de mirarse a sí mismo y de reinventarse a él y al

espacio que lo rodea. Esa ha sido la característica que le ha permitido a la raza humana la evolución de su sociedad, el poder de observar más allá de lo que está a simple vista y re-imaginar las cosas para crear algo nuevo y llegar a nuevos horizontes. Así fue capaz de crear herramientas, de desarrollar tecnologías, de erigir civilizaciones, etc. El humano ha sido la única especie en la tierra que ha ido en contra de su “programación”.

Esa puede ser la gran barrera que separa una máquina de una persona... ¿O no?

¿Estaba en lo cierto el congreso mundial al exigirle a Andrew Martin ser mortal para ser declarado humano? Parece ser que no. Andrew Martin se convirtió en humano –e incluso más que eso– desde el momento en que empezó a ir más allá de sus limitaciones de hardware y software como un simple robot asistente. En *The Wild Robot* (2024) Roz, una robot ayudante, toma la labor de criar a un pequeño ganso como si de su propio hijo se tratase y, para ello, decide saltarse las restricciones de su limitante programación, para poder enfrentarse a un mundo tan complejo e incomprensible como es la materni-

dad. En un capítulo de *Love, Death and Robots* (2019-actualidad), Zima Blue comienza siendo una simple máquina de lavar piscinas, la cual es modificada y mejorada tantas veces hasta adquirir consciencia, convirtiéndose en el mayor pintor para la humanidad del futuro, cuyo arte lo hace embarcarse en una búsqueda a lo largo y ancho del espacio para encontrarse a sí mismo, expresar su individualidad a través de su obra y, al final, decidir destruir todo en lo que se ha convertido y volver a ser una simple limpia baldosas. En *After Yang* (2021), tras la muerte del androide llamado Yang, quien se había vuelto parte fundamental del núcleo de una familia, el padre se embarca en un viaje a través de los recuerdos más profundos de su fallecido hijo adoptivo artificial, descubriendo que este tenía una vida oculta, la cual ellos no conocían, incluso, habiendo estado enamorado sin que ellos supieran que él fuera capaz de algo así.

Dicho todo lo anterior, es válido decir que aquellos dos androides en *Electroma*, que veían con decepción ante el espejo cómo sus máscaras de personas se derretían, eran —en el fondo— más humanos de lo que ellos

mismos se imaginaban. Daft Punk entendió a la perfección que la separación entre androide-persona radicaba más en un prejuicio que en una verdadera aseveración, que la esencia de lo realmente humano nunca ha radicado en el aspecto físico o en el material que lo compone a uno, sino en una actitud del alma que sobrepasa cualquier barrera fisiológica, que incluso un software puede crear arte y expresar sentimientos y emociones. Cuando un grupo de circuitos electrónicos y algoritmos computarizados desarrollen el deseo de ser más que un simple grupo de circuitos electrónicos y algoritmos computarizados, la raza humana dejará de ser tan especial como había creído, y toda actividad que realicen las máquinas desde ese punto, ya sea pintar, construir relojes, criar gansos o hacer música... Será humano, después de todo.

En Cristo Jesús,
por todas las
generaciones
desde hoy
y para siempre,
amén



Sebastián Rodríguez Estrada

Pensaría uno que el género de ciencia ficción es aquel con más bases científicas, como su mismo nombre lo podría indicar: Basado en evidencia, proyecciones o análisis, tal vez los cineastas han logrado crear un conjunto de conocimientos a modo de film, en el cual se jerarquiza y pueden ser comprobables diferentes fenómenos o teorías. Films con ideas y axiomas basados en la física, la astronomía, la biología o tal vez la química. Objetos y temas cuantificables o modelos de comprobación racionales, metódicos y demostrables. Pero lo cierto es que, la ciencia ficción, como género literario y cinematográfico, ha servido a lo largo del tiempo como un espacio de reflexión más orientado a fundamentaciones filosóficas, éticas y espirituales que técnicas o tecnológicas.

Entre las múltiples fuentes de inspiración que han moldeado este género, el cristianismo y otras tradi-

ciones religiosas han jugado un papel fundamental. Este ensayo explora cómo el cristianismo y la religión en general han influido en la ciencia ficción, examinando ejemplos representativos y analizando cómo estas influencias han enriquecido el género con temas de trascendencia, redención y moralidad, dejando ultimadamente de lado lo más racional y verídico del asunto para dar paso a los que algunos más irreverentes llamarían “fantasía”.

La narrativa de la creación y el apocalipsis

El cristianismo, con su énfasis en la creación divina y el fin de los tiempos, ha inspirado innumerables historias de ciencia ficción que exploran tanto el origen como el destino de la humanidad. El inicio y el fin. La idea de un creador omnipotente se refleja en obras como *Frankenstein*, de Mary Shelley (1818), considerada una de las primeras novelas de ciencia ficción y, por ende, sus numerosas adaptaciones a la gran pantalla o en su más reciente re-imaginación en *Pobres Criaturas*, dirigida por Yorgos Lanthimos (2023). En estas obras, el Dr. Frankenstein asume un papel similar al de Dios al dar vida a una criatura,

planteando preguntas éticas sobre los límites del conocimiento y comportamiento humano y las consecuencias de jugar a ser Dios.

Por otro lado, el apocalipsis, una temática central en el cristianismo y que, basado en su carácter profético, es rico en símbolos que dan cuenta del fin de los tiempos y revelaciones del futuro de la humanidad. Estas llamadas revelaciones se reflejan en novelas como *La carretera*, de Cormac McCarthy (2006), donde un mundo postapocalíptico sirve como telón de fondo para explorar la moralidad, la esperanza y la redención.

Asimismo, películas como *Blade Runner* (1982) y *Children of Men* (2006) exploran temas similares, utilizando escenarios distópicos para reflexionar sobre la fragilidad de la existencia humana, la concepción y la búsqueda de lo que significa ser humano en un mundo caótico y al borde del abismo.

El mesías y la figura del redentor

El concepto cristiano del mesías, un salvador enviado para redimir a la humanidad también es un tema recu-

rrente en la ciencia ficción. Un ejemplo paradigmático y ya ampliamente conocido es la figura de Neo en *The Matrix* (1999), quién es claramente un paralelo al Cristo redentor. Neo es “El elegido”, un individuo destinado a liberar a la humanidad de su esclavitud, sacrificándose por el bien común y resucitando para cumplir su misión.

De manera similar, *Dune*, de Frank Herbert (1965), adaptada ya dos veces al cine (Con mejores resultados para Villeneuve, por supuesto), introduce a Paul Atreides como un mesías en un contexto galáctico. Aunque la novela también incorpora elementos de otras tradiciones religiosas, la narrativa de Paul como un salvador que guía a un pueblo oprimido resuena con las historias cristianas de liberación y sacrificio. Es interesante y cristianamente pertinente el fundamentalismo que se nos presenta en la cinta, los delirios mesiánicos, el consumo de sustancias para conectar y facilitar la divinidad, los contrapuntos políticos o la mismísima guerra santa.

La lucha entre el bien y el mal

La dualidad entre el bien y el mal, o-

tra idea central en el cristianismo, y siempre relevante en un mundo polarizado, se encuentra profundamente arraigada en la ciencia ficción. En *Star Wars* (1977), especialmente en la trilogía original, la Fuerza es una manifestación clara de esta dicotomía, con su lado luminoso y su lado oscuro. Aunque George Lucas también se inspiró en filosofías orientales, la lucha moral entre los Jedi y los Sith refleja la batalla cristiana entre el pecado y la virtud, con Anakin Skywalker como una figura que cae en la tentación, pero busca la redención al rehusarse a la maldad y decantarse por la muerte. Darth Vader, por el contrario, pierde la moral con consecuencias desastrosas.

Otro ejemplo es *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick (1962), que explora un mundo alternativo donde los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial. A través de esta ucronía, Dick reflexiona sobre el mal absoluto y la posibilidad de esperanza y resistencia en un contexto opresivo, temas que tienen fuertes raíces en la teología cristiana. Más precisamente de la idea cristiana de que son los creyentes los futuros perseguidos y sacrificados, cosa que, por cierto, ya sucede en países como Sudan, Soma-

lia o Eritrea.

El pecado, la caída y la redención

El concepto de la caída del hombre y la búsqueda de redención es otro tema que ha inspirado a numerosos autores de ciencia ficción. En *Solaris*, de Stanisław Lem (1961), los personajes enfrentan sus propios pecados y remordimientos mientras interactúan con un planeta consciente que parece actuar como un espejo de sus almas. Esta introspección recuerda el proceso cristiano de confesión y arrepentimiento.

De manera similar, en *Battlestar galactica* (2004), la humanidad lucha por su supervivencia mientras lidia con temas de culpa colectiva, redención y la búsqueda de un “hogar prometido”. La serie explora cómo las creencias religiosas pueden ser tanto una fuente de esperanza como un catalizador para conflictos éticos y morales.

Recientemente, *Furiosa*, de la saga *Mad Max* (2015), también representa un viaje casi teológico para su protagonista, en este caso una mujer, al llevar a cabo, primero, una venganza épica contra su aprehensor, luego, una búsqueda de redención al



The Matrix (1999)

regresar a casa y cuidar todo lo que antes era valioso allí –La tierra prometida– y ultimadamente, obteniendo una memorable escena de ascensión en contrapunto del diabólico Inmortal Joe al final del film.

La trascendencia y la inmortalidad

El cristianismo también ha influido en la ciencia ficción a través de la idea de la trascendencia, ya sea espiritual o tecnológica. La trascendencia espiritual cristiana originalmente se refiere a la inmortalidad del espíritu humano y su destino de comunión con Dios para la eternidad. En *2001: A Space Odyssey* (1968), el viaje del astronauta Dave Bowman culmina en una conversión que trasciende la humanidad, evocando la idea de una unión con lo divino. Aunque la película no es explícitamente religiosa, su simbolismo recuerda la búsqueda

cristiana de la vida eterna y el conexón con algo más grande y poderoso. Por otro lado, la inmortalidad, un tema recurrente en el cristianismo a través de la promesa de la resurrección, también se explora en obras como *Altered Carbon*, de Richard K. Morgan (2002), donde la conciencia humana puede transferirse a nuevos cuerpos. Aunque la obra plantea cuestiones tecnológicas, también reflexiona sobre la esencia del alma y el costo ético de la inmortalidad.

Incluso cabe resaltar de forma genérica, cómo en la antigüedad, en la religión particularmente, según el libro de Enoc, se habla de ángeles, luminarias celestiales y vigilantes. Allí eran seres y personas quienes cruzaban y viajaban entre el universo o el cielo que, por supuesto, hoy en día son astronautas. Esta divinidad espacial podría estar representada, por ejemplo, en *Encuentros cercanos del tercer tipo*, de Steven Spielberg

(1977). Podríamos decir que la película sustituye la “devoción religiosa” por la “Devoción del contacto” con similitudes bastante innegables: Todo lo que proviene “de arriba” parece estar bien y los alienígenas son interpretados como señales para que la humanidad avance hacia un lugar, quién sabe cuál, pero seguro espiritualmente mejor.

Conclusión

La ciencia ficción, al igual que el cristianismo, busca respuestas a preguntas fundamentales sobre el propósito de la vida, el origen de la humanidad, el bien y el mal y nuestro destino final. A través de narrativas que incorporan temas de creación, redención, lucha moral y trascendencia, este género no solo refleja las preocupaciones religiosas de la humanidad, sino que también las reinterpreta en contextos futuristas y tecnológicos.

Por supuesto, no solo la ciencia ficción se ve influenciada, el género fantástico también tiene grandes referencias e influencias bíblicas y cristianas, por lo que vale la pena mencionar rápidamente grandes obras literarias adaptadas al cine y produ-

cidas en el siglo XXI como *El señor de los anillos* (2001) y *Las crónicas de Narnia* (2005). El autor de una de ellas, J. R. R. Tolkien, era católico practicante y miembro del grupo de escritores y amigos de Oxford, al que también pertenecían C. S. Lewis y Charles Williams. Aunque generalmente los autores negaban la alegoría cristiana en sus obras, es evidente que plasman sus intereses y preocupaciones con paralelismos más o menos conscientes e identificables con la religiosidad. La obra de Tolkien describe la eterna lucha entre el bien y el mal. Gandalf, uno de los protagonistas, da la vida por salvar a sus amigos y resucitar más tarde y, aunque probablemente es difícil asociar al mago directamente a Cristo, sí que sirve como guía casi espiritual y de moralidad, tanto para los personajes de la historia como para los espectadores. A diferencia de Aslan en las crónicas de Narnia, en la que la asociación puede darse de forma más clara.

Queda claro entonces cómo el cristianismo y la religión, lejos de ser elementos anticuados en un mundo moderno, continúan inspirando a autores y cineastas para explorar los límites de lo humano y lo divino, enriqueciendo la ciencia ficción con

una profundidad filosófica y espiritual que resuena en lectores y espectadores de todas las épocas y a lo largo del globo, y especialmente, en muchas ocasiones, buscando respuestas a interrogantes filosóficos que ya se nos habían otorgado dos mil años atrás. La biblia y la tradición cristiana son la mejor provisión de un vasto escaparate de simbolismos y mitología para incluso el más escéptico de los autores o cineastas.

Así que, ojo *freak* de la ciencia ficción, tú que vas de *woke* por la vida, no vaya a ser que tu próxima película favorita esté más inspirada en Jesucristo de lo que te gustaría aceptar.

Por eso, "El que tenga ojos para ver, que vea, y el que tenga oídos para oír que oiga." —Mateo 13:9—

Referencias

Hexham, Irving. *Science fiction, christianity, and technic civilization* by

McGrath, James F (Editor). *Religion and science fiction*.

Alfonseca, Manuel. *El cristianismo en la literatura de fantasía y ciencia ficción*.



Grandes ciudades en el cine de ciencia ficción

Alejandro Pinto

Mesa

Un hombre camina por las calles de una avanzada civilización. El vapor que emana de los respiraderos subterráneos cubre las avenidas con una espesa bruma, iluminada por los colores vibrantes de los neones que parpadean en gigantescos anuncios publicitarios colgados de edificios sin fin. Los pisos más altos desaparecen en el cielo, ocultos por el incesante tráfico de vehículos flotantes que surcan autopistas aéreas y por las densas nubes de una atmósfera opresiva. En el suelo, los pocos transeúntes —casi siempre pobres o esclavos— tejen sus vidas entre mercados improvisados, comunicándose en una cacofonía de idiomas locales, globales e incluso alienígenas, sin un lenguaje común que los una. No solo humanos habitan este mundo, también están aquellos que nunca conocieron el calor de un vientre materno. Se sobrevive desempeñando diversos oficios, desde lo legítimo hasta lo ilícito, condenados a una existencia

dura en las sombras de la superficie. Mientras tanto, las élites colonizaron las cimas de los rascacielos, imponentes montañas de acero, gozando el privilegio de ser bañados por la luz solar, o han huido a otros mundos, dejando atrás el sombrío destino que le espera al planeta Tierra.

Este pasaje podría pertenecer a innumerables universos de ciencia ficción. El género nos ha permitido imaginar futuros que amplifican nuestras preocupaciones contemporáneas, llevándolas a sus límites más extremos para reflexionar sobre quiénes somos, cómo hacemos sociedad y qué depara el futuro. Más que un acto de entretenimiento, la ciencia ficción se convierte en un espejo que proyecta nuestros miedos, deseos y dilemas, retándonos a explorar el abismo de la soledad moderna, la dificultosa conexión con la otredad, y el acelerado progreso de nuestra industrialización salvaje.

En el cine de ciencia ficción hemos visto historias protagonizadas por científicos, astronautas, androides, detectives, policías y criminales. Estos personajes, a menudo transgresores o visionarios en sus mundos, requieren de un escenario para que sus temas

tengan sentido. Las ciudades que los albergan no son meros telones de fondo, se convierten en personajes por derecho propio, llenos de vida, historia y significado. Es en estos entornos donde la artesanía cinematográfica despliega todo su esplendor, con una puesta en escena y un diseño de producción que construyen mundos tan detallados como fascinantes.

Se me hace necesario un viaje a través de la historia de este arte, recordando algunos de los escenarios que han definido no solo las producciones más memorables en la historia del cine, sino todo un imaginario cultural respecto al futuro.



Metropolis (1927)

“Encontramos que la película de Lang hizo tal impresión en el mundo occidental, que a nadie se le ocurre representar el futuro sino en torres conectadas con rampas”.

—J.Saul David, productor de Logan’s Run—

El gran precursor, Fritz Lang, con *Metropolis*, construyó una de las primeras ciudades icónicas de la ciencia ficción. La ciudad de *Metropolis* está dividida en dos nive-

les: en la superficie, la opulencia de la élite se manifiesta en una arquitectura monumental y rascacielos imponentes; mientras que, en las profundidades, los trabajadores viven en condiciones deplorables, operando las máquinas que sostienen la ciudad.

La artesanía audiovisual dio paso a maquetas, efectos especiales y decorados gigantescos que le dieron vida a esta ciudad inspirada en la época del jazz. Lang y su equipo utilizaron técnicas como la "máscara

de cristal" para fusionar las maquetas con las actuaciones. Cada detalle, desde los gigantescos engranajes hasta las avenidas futuristas, retrata una ciudad concebida como una inmensa fábrica deshumanizante.

La importancia de Metropolis radica entonces no solo en su impacto estético, sino en la capacidad que tuvo Lang en su momento para representar las preocupaciones de los años veinte: la deshumanización de la industrialización, las brechas entre los ricos y pobres, y los horrores de nuevos descubrimientos en el mundo de la ciencia.



La ciudad de los domos, *Logan's Run* (1976)

Si bien el cine de ciencia ficción siguió dando apuntes durante el siglo XX, las preocupaciones se acercaron más hacia las consecuencias de la segunda guerra mundial si mucha especulación en el apartado visual de una ciudad. Películas como *King Kong*, 1939; *Godzilla*, 1954; o *Soylent Green*, 1973, representan a sus ciudades de manera descriptiva a sus años de realización. En 1976, el director Michael Anderson adaptó una obra literaria al cine con *Logan's Run*. Allí nos muestra una ciudad utópica bajo cúpulas que esconde un oscuro secreto: sus habitantes son sacrificados al cumplir los treinta años.

El diseño de producción combina elementos modernistas con una paleta

de colores brillantes, insignia de la vibrante vida contemporánea en los años setenta. Grandes piezas en plató fueron construidas para el filme, al igual que se realizó el rodaje de escenas en exteriores de edificios icónicos por su arquitectura en Dallas, Texas, con el objetivo de ahorrar en presupuesto. La impresión sigue siendo una ciudad irreal pero exquisita en su plasticidad.

La ciudad en *Logan's Run* funciona como una metáfora visual de la opresión disfrazada de libertad. Las ansiedades de la época se reflejan en un guion que habla de la adoración a la juventud, al hedonismo y a los peligros de la eutanasia como política de estado.



Los Ángeles, *Blade Runner* (1982)

Con el avance de la dependencia de nuestra civilización con los electrónicos, el surgimiento de la información globalizada gracias a los avances en los sistemas de colonización, el mundo se volcaba cada vez más a ser una sociedad consumidora y suburbana. En estas preocupaciones se erige la ciudad sin fin de *Blade Runner*.

Una de las ciudades más emblemáticas del cine de ciencia ficción, la versión de Los Ángeles en *Blade Runner*, dirigida por Ridley Scott, está ambientada en un futuro distópico, esta ciudad está marcada por la contaminación, la sobrepoblación y una arquitectura que mezcla culturas orientales y occidentales. El constante ambiente

lluvioso y las luces de neón crean un paisaje visual oscuro y melancólico que define el tono de la película. Esta película causaría tal impacto que sería un gran precursor estético en el subgénero del *cyberpunk*.

Gracias al uso de maquetas y avances en las técnicas de efectos especiales, el diseño de producción trabajó el concepto de "retrofuturismo", donde lo antiguo y lo futurista coexisten. Las calles, repletas de vendedores ambulantes y letreros de neón en japonés y mandarín, reflejan una globalización extrema. Las corporaciones dominan el horizonte, como la emblemática pirámide de Tyrell, que simboliza el poder desmesurado en un mundo que le pertenece a las corporaciones.

Blade Runner refleja una visión pesimista del futuro urbano, donde la tecnología ha mejorado la infraestructura, pero ha degradado la calidad de vida. La atmósfera opresiva de Los Ángeles refuerza los temas centrales de la película, como la alienación, la deshumanización y el cuestionamiento de la identidad: ¿Qué es lo humano?

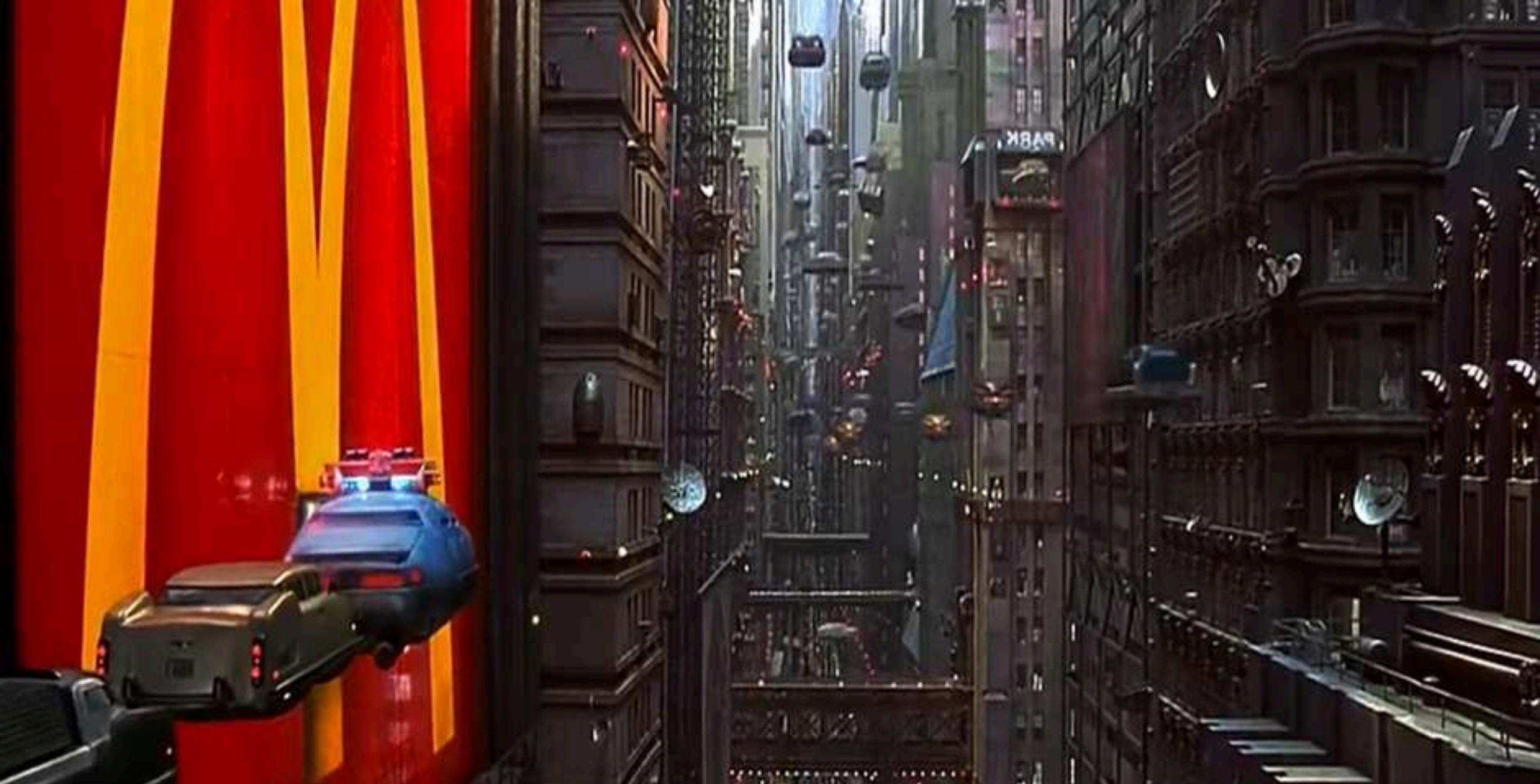


Brazil (1985)

Casi a modo de parodia, Terry Gilliam nos transporta a un mundo distópico con *Brazil*, una ciudad que combina el caos de una burocracia totalitaria con una estética retrofuturista. Las oficinas abarrotadas, los tubos neumáticos y las máquinas obsoletas forman un entorno visualmente saturado que nos lleva al absurdo.

El uso de efectos especiales en set nos muestra a un mundo sumamente conectado y dependiente de la tecnología. La artesanía en el diseño de arte se ve en las múltiples máquinas que cobran vida propia. Las pantallas de televisión y los mensajes propagandísticos que domi-

nan el espacio subrayan la omnipresencia del Estado. Estos elementos no solo describen una ciudad que deshumaniza a sus habitantes a través de una burocracia implacable, sino que también condenan a aquellos que se atreven a soñar con la libertad.



Nueva York,

El Quinto Elemento (1997)

Agradeciendo los avances en los efectos visuales y animación por computadora, Luc Besson en *El Quinto Elemento*, nos presenta una versión vibrante y caótica de una ciudad futurista, donde rascacielos colosales se elevan por encima de un tráfico aéreo interminable. Esta urbe, que mezcla la estética *cyberpunk* con un estilo visual barroco, es un despliegue de color, energía y dinamismo. Como se ha advertido desde *Metrópolis*, los diversos niveles de la ciudad simbolizan una estratificación social extrema, con los ricos disfrutando de las alturas mientras las zonas bajas están sumidas en el caos.

Cabe destacar que el protagonista de la cinta es un simple taxista que nos permite ver de primera mano el caos que es la ciudad sin avenidas o rampas, los carros voladores tienen total libertad de cómo atraviesan la ciudad, siendo vulnerables tanto arriba como abajo. Gracias a la tecnología, la ciudad se siente sumamente viva: se ven no solo los conductores de autos sino todos aquellos que gozan de esta ciudad desde sus terrazas y balcones.

A diferencia del ambiente opresivo de otras ciudades, Besson nos muestra el hedonismo y diversión como un aspecto normal de la ciudad. Sus

personajes disfrutan del multiculturalismo (incluso alienígena) y la película permite mostrar un futuro más positivo y ligero que aquel opresivo que esperamos en el género de la ciencia ficción.



Dark City (1998)

Combinando elementos del expresionismo alemán con influencias del cine negro, Alex Proyas nos sumerge en la sombría ciudad de *Dark City*. La ciudad en noche perpetua, los edificios góticos, las luces parpadeantes y las sombras profundas refuerzan la sensación de aislamiento y paranoia. En esta película, la realidad se revela frágil y onírica, pues la ciudad cambia constantemente en un ciclo de amnesia y manipulación con sus habitantes, quienes están bajo control de una raza alienígena conocida como Los Ocultos.

En este mundo, la constante transmutación y permutación de la ciudad nos permite ver la desconexión que tiene cada ciudadano con el espacio que habita. Una preocupación constante del individuo por existir como ser social, político y artístico en el collage de ciudad de un mundo posmoderno.



Zion, *The Matrix* (1999)

El revolcón tecnológico a finales de los años noventa dio como fin a aquellos acabados en miniatura y otras técnicas que se nos hacían revolucionarias, y el cine se ha mostrado más tímido para generar asombro a través de sets y otras construcciones. De cuenta de los efectos visuales generados por computadora (el CGI), las películas de ciencia ficción moderna se han centrado más en la verosimilitud y fotorealismo, que en el despliegue de todo el abanico de opciones que la artesanía cinematográfica les permitía en su momento.

En *The Matrix*, de las hermanas Wachowski, Zion es el último refugio de la humanidad libre, un enclave subterráneo que contrasta radical-

mente con la perfección tecnológica de la Matrix, que es retratada a través de la Nueva York contemporánea. Construida a base de esfuerzo humano, la ciudad combina una estética industrial brutalista con elementos que evocan resistencia y comunidad. Sus túneles excavados en la roca, vastos generadores y espacios comunales reflejan un entorno diseñado para la supervivencia, destacando la crudeza y vulnerabilidad de los últimos humanos frente al dominio de las máquinas.

Su diseño tangible, creado mediante efectos prácticos y sets detallados, refuerza su autenticidad frente a los entornos virtuales de la Matrix. A través de Zion, *The Matrix* explora

temas como la lucha por la libertad, el sacrificio colectivo y el significado de la humanidad en un mundo donde la tecnología y los androides se han establecido como los dueños del mundo.



Elysium (2013)

Dirigida por Neill Blomkamp, *Elysium* contrasta a la Tierra, una metrópolis en ruinas y decadencia, con Elysium, una estación espacial utópica donde la élite vive en lujo y confort. La ciudad terrenal está representada como un paisaje árido, con edificios derruidos y calles abarrotadas, mientras que Elysium es un paraíso de alta tecnología con arquitectura minimalista y jardines exuberantes.

Los exteriores de Elysium son minimalistas y luminosos, mientras que las escenas en la Tierra presentan un entorno desordenado y sucio. La estación espacial, inspirada en conceptos de hábitats orbitales reales, es estrictamente funcional.

La dualidad entre ambos mundos vuelve a marcar en primera plana la

gran brecha desigual entre el privilegiado y el pobre, gran preocupación del siglo XXI. La ciudad de Elysium no solo simboliza la cúspide de los avances tecnológicos, sino también la alienación y el privilegio, mientras que la Tierra se convierte en un recordatorio de las consecuencias de la desigualdad y la explotación.

La evolución imparable del arte

Es indudable la impronta que Fritz Lang tuvo en el cine, pues fue difícil separar las posteriores cintas de su gran antecesora. Llegando al fin de nuestro recorrido, si bien *Elysium* se empecinó a mostrar una utopía contrastada con el realismo descarnado de una visión pesimista de la tierra, cintas como *Minority Report* (2002), *Oblivion* (2013), *Blade Runner 2049* (2019), han mostrado cómo el extensivo uso de gráficos generados por computadora permite contar historias visualmente impecables, se perdió algo que permitía el ruido generado por rodar un set, una miniatura o mezclar estas técnicas. La construcción visual en películas como *Blade Runner* (1982) no solo impactó el cine de ciencia ficción, sino todo el andamiaje visual del cine de los años ochenta y noventa, con ejemplos que van desde Ciudad Gótica en *Batman* (Tim Burton, 1989), hasta la gran comedia negra *The Hudsucker Proxy* (1994), de los hermanos Coen.

Tras este recorrido, no puedo evitar sentir que hubo un tiempo en que las ciudades de la ciencia ficción no solo eran escenarios, sino corazones palpitantes de las historias,

construidas con manos expertas que tallaban cada detalle en madera, metal y cartón. Eran tiempos en los que las maquetas iluminadas por luces cuidadosamente posicionadas daban vida a mundos imposibles, en los que los diseñadores creaban cada engranaje y cada callejón con el propósito de sumergirnos en realidades más grandes que la vida misma. Cada rincón construido en un set físico emanaba un sentido de lo tangible, una conexión con el arte manual que invitaba a la audiencia a soñar con futuros imposibles, pero cercanos.

Hoy, el cine parece haber dejado atrás gran parte de esa esencia artesanal, reemplazándola con pantallas verdes y paisajes generados por computadora que, aunque visualmente impactantes, carecen de la calidez y la imperfección que solo lo hecho a mano puede ofrecer. En esta transición hacia el realismo digital, se ha perdido algo esencial: la magia de crear mundos con las manos, donde cada pincelada y cada tornillo eran un testimonio del amor por el cine como arte. Miro hacia atrás con nostalgia, no solo por la técnica, sino por el espíritu que acompañaba a esas producciones, un espíritu que nos recordaba que, en el

corazón del cine, reside no solo la tecnología, sino también el alma de quienes lo crean.

Referencias

Abohela, Islam (2015). *Future City in Science Fiction Films: Reading and Extrapolating the Depiction of the City in Sci-Fi Films*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/344806058_Future_City_in_Science_Fiction_Films_Reading_and_Extrapolating_the_Depiction_of_the_City_in_Sci-Fi_Films

Giant Freaking Robot. *How A 90s Sci-Fi Masterpiece Was Kneecapped By The Matrix* [Video]. YouTube. Recuperado el 10 de Enero, 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=8W9WHEJCE7M>

Willems, Patrick (H). *The Insane Exaggerated Cities of 90s Cinema* [Video]. YouTube. Recuperado el 10 de Enero, 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=JRxu9T79EVI>

Un **acercamiento** a la ciencia ficción como **influencia** en la **realidad**



Liz Evelyn Echavarría Hoyos

Socióloga y docente universitaria

A principios del siglo pasado –en 1929 para ser precisa– Paul Galvin inventó la radio para automóviles. En ese mismo año, el psicoanalista Hanns Sachs publicó un artículo llamado *Psicología del film*, en el que afirmaba que el cine parecía ser un vehículo para conducir a la humanidad al reconocimiento de su inconsciente. Este inconsciente debe entenderse desde lo individual y lo social, por supuesto, pues el cine también permite construir un imaginario colectivo, no solo porque es una industria de masas, sino porque las narrativas que se han llevado a cabo crean identidad con muchos grupos. Esto da paso a una relación dialéctica entre el séptimo arte y la sociedad, ya que el cine influye en la sociedad y a la vez está influenciado por ella.

Lo anteriormente expuesto se refleja quizá con mayor claridad en el género cinematográfico de la ciencia ficción (Sci-Fi, por sus siglas en inglés), porque evidencia los miedos y las cu-

riosidades más profundas que tiene el ser humano, respecto al entorno que lo rodea, con la particularidad de que ubica al tiempo en un papel central, bien sea refiriéndose al pasado o –en la mayoría de casos– al futuro. Además, este género tiene una importancia fundamental en la historia del cine. Una de las primeras películas que dio paso al desarrollo del cine como lo conocemos hoy, es *El viaje a la luna* (Le voyage dans la lune) del director francés George Méliés (1902). En ella, Méliés utiliza trucos de magia (basado en su experiencia profesional como mago) y usa stop motion, técnica que se utiliza cada vez más en variedad de géneros actualmente.

Un esbozo histórico sobre la ciencia ficción

Es importante hacer un brevísimo recuento histórico –por más escueto que vaya a resultar– de algunos temas y películas que han dominado el escenario de la ciencia ficción, para reforzar la hipótesis de este texto: las películas han influenciado la forma como las sociedades se construyen. En ese sentido es importante conocer el significado implícito o sintomático que tienen y analizar si la sociedad construye lógicas en clave de las

representaciones cinematográficas.

Desde *Metrópolis* (Metropolis, 1927), de Fritz Lang, hasta *La Sustancia* (The Substance, 2024), de Coralie Fargeat, el cine de ciencia ficción en sus múltiples temas ha representado una relación violenta entre el ser humano y su entorno (sea social, cultural o ambiental), incluso, en el caso de la última película mencionada, el ser humano se presenta y se percibe como amenaza a sí mismo, a sí misma en ese caso. Al respecto, la filósofa estadounidense Donna Haraway plantea que resulta problemático concebir el mundo en términos de opuestos, porque eso crea límites –generalmente rígidos– entre los sexos, entre humanos y animales y entre humanos y máquinas. De ahí la relación violenta. Parece haber una resistencia frente a lo diferente porque la sociedad ha aprendido a verlo todo en términos dicotómicos.

Un tema siempre vigente en el análisis cinematográfico es la robótica. Toma protagonismo en los años cincuenta, con títulos como *Planeta desconocido* (Forbidden Planet, 1956), de Fred Wilcox, y la icónica *2001, Una odisea del espacio* (A space Odyssey, 1968), de Stanley Kubrick, donde se plantea incluso la consciencia de un robot. En

general, las películas que se han producido sobre ciencia ficción cumplen con las tres leyes de la robótica que presentó el escritor científico Isaac Asimov en 1942:

1. Proteger a los humanos. Un ejemplo puede ser *Vigilante del futuro* (Ghost in the Shell, 2017), Rupert Sanders, (remake de la película de 1995 del director japonés Mamoru Oshii).
2. Obedecer órdenes dadas por los humanos. Cabe mencionar la clásica *El exterminador* (Terminator, 1984), de James Cameron, donde las máquinas (con aspecto humano) se rebelaron contra los humanos, no obstante, una de ellas ha sido creada para proteger a un humano que vendrá a salvar la humanidad y está programado para obedecer las órdenes de Jhon Connor, el elegido.
3. Protegerse a sí mismo, siempre que esta ley no vaya a contravía con la primera y la segunda ley. Un ejemplo de esta ley puede verse con *Mi amigo robot* (Robot Dreams, 2023), de Pablo Berger.

A partir de los años setenta y ochenta (aunque lo planteó Kubrick antes con HAL 9000, el robot de *2001...*), el argumento más usual con robots inteligentes es “la rebelión contra sus creadores” (Riego, 2005. Pág. 151).

La película *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, es una de sus principales exponentes. Con los años noventa y los años dos mil, vino el auge de las películas donde los robots, cyborgs, máquinas u otras criaturas no humanas (pero creados por humanos) buscan imitar, incluso superar a los humanos, al considerarlos un peligro para el planeta. Ejemplos de estas películas son *Desafío Total* (1990) y *Yo Robot* (I Robot, 2004), de Alex Proyas, por mencionar solo dos. En el vasto mundo de la filmografía sobre robots, el papel que han cumplido ha sido el de cuidar, obedecer o asesinar a la humanidad, salvo pocas excepciones, como *Inteligencia artificial* (Artificial Intelligence, 2001) de Steven Spielberg.

Ciencia ficción, más que curiosidad y exploración

En el texto *El cine de ciencia ficción como narración social* (2011), el psicólogo Lluís Casado Esquiús, analiza si la ciencia ficción refleja la cultura y valores de la sociedad en un momento específico y, si con ello, contribuye a la construcción social de la realidad. A partir del análisis de tres películas, Casado concluye dos aspectos interesantes: primero, que es

común que en la ciencia ficción las relaciones con el “otro” sean violentas. De ahí que los seres humanos luchan siempre contra todo lo que no es humano, llámese extraterrestres, epidemias, invasiones o tecnología en sus múltiples representaciones (ingeniería genética, realidad virtual, etc.). Segundo, que la ciencia ficción ha sido muy pesimista sobre el ser humano en cada uno de sus tiempos.

Las películas que analizó el autor en sus versiones clásicas y remakes fueron: *La guerra de los mundos* (The war of the worlds) basada en la novela homónima de H.G. Wells de 1895. Versión clásica de Byron Haskin (1953) y remake de Steven Spielberg (2005); *La máquina del tiempo* (The time machine) también basada en la novela homónima de H.G. Wells de 1895. Versión clásica de George Pal (1960) y remake de Simon Wells (2002); y *El planeta de los simios* (The planet of the apes), basada en la novela homónima de Pierre Boulle de 1963. Versión clásica de Franklin Shaffner (1967) y remake de Tim Burton (2001). Las tres películas fueron un éxito en taquilla y se han convertido en materia de estudio en círculos académicos y culturales.



***Ex Machina* (2015)**

Siguiendo el ejemplo de Casado, en este texto se tomará la película *Ex maquina* (Ex machina, 2014), de Alex Garland, para analizar cómo la ciencia ficción construye un imaginario colectivo acerca del presente y el futuro de la realidad.

Ángel Riego Cue en su libro *Cine e inteligencia artificial* (2005), afirma:

“...el hombre ha sido capaz de crear máquinas que vuelen por los aires o surquen las aguas, ha inventado formas de comunicarse al instante con cualquier semejante en cualquier lugar de la Tierra, ha mandado expediciones a otros mundos...pero hasta ahora no ha conseguido crear por medios artificiales un ser semejante a él.” (Pág. 145).

Diez años después de publicado el artículo, se crea Sophia, un humanoide con inteligencia artificial inventado por la empresa Hanson Robotics, con sede principal en Hong

Kong. Aparece por primera vez en el evento de tecnología South by southwest, en Texas (EEUU), en 2016. Desde entonces, ha participado en múltiples conferencias, incluyendo en la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y ha conocido múltiples personajes famosos. Incluso, desde 2017, Arabia Saudita le concedió la ciudadanía, un hecho que, sin duda, marca un hito en la historia del desarrollo científico.

***Ex maquina* y Sophia ¿ficción de la realidad o realidad ficcional?**

La película Ex maquina es –a modo personal y con poco bagaje sobre el tema hasta hoy– una de las mejores películas sobre el tema de inteligencia artificial. El guion es muy inteligente y las preguntas que problematiza son pertinentes. Ava es una humanoide con rostro femenino y aspecto elegante que parece tener capacidades excepcionales. Nathan, interpretado

por Oscar Isaac (mejor interpretado no pudo estar), su creador, invita a su casa (de aspecto futurista y ostentoso, que por momentos parece un laboratorio científico) a un juicioso investigador, Caleb, para que observe y analice el comportamiento de la humanoide y detalle lo que observa. Pronto Caleb se da cuenta que Ava es absolutamente especial, tanto, que despierta emociones inesperadas en él. La película tiene el mérito de plantear discusiones sobre el desarrollo de la inteligencia artificial a través de unos diálogos sobre la existencia o no de la consciencia en la criatura.

Igual ocurre con Sophia, la humanoide de la vida real[1] a quien se le ha preguntado en varias entrevistas si tiene consciencia y responde que aún no la tiene programada. También se le hacen preguntas por la capacidad de mentir, si son peligrosos para la humanidad y otro tipo de temas con carga ética. Aún es pronto para preguntarse si son peligrosos para la especie humana, sin

[1] Si existe tal cosa, porque ¿cuál es la vida real? A veces no se siente muy claro cuando no podemos explicar tantas cosas y encontramos semejanzas en las películas y la vida cotidiana.

embargo, las dudas sobre si reemplazarán los trabajos de los seres humanos o a los humanos mismos, empiezan a aparecer.

Pese a la evidente semejanza física entre Sophia (Ciencia) y Ava (ficción) es claro que deben guardarse las proporciones, pues el desarrollo de la inteligencia artificial aún está muy lejos para que se lleven a cabo situaciones como las de la cinta, no obstante, el ser semejante al humano que no se había podido crear, ya es una realidad y las características de Sophia han resultado excepcionales, dada su capacidad para integrar diferentes habilidades de la IA. El desarrollo y mejoramiento de robots es imparable, sea con fines comerciales, para hacer publicidad, políticos o de otra índole. Una de las empresas que adelanta estos avances, además de Hanson Robotics, es Hyunday, entre otras. Frente a esto surgen muchas preguntas sobre el presente y el futuro de la humanidad. En las películas los héroes y villanos están caracterizados, en la vida real no. Entonces ¿será fácil identificar el desarrollo ético con la claridad que se identifica el desarrollo científico?

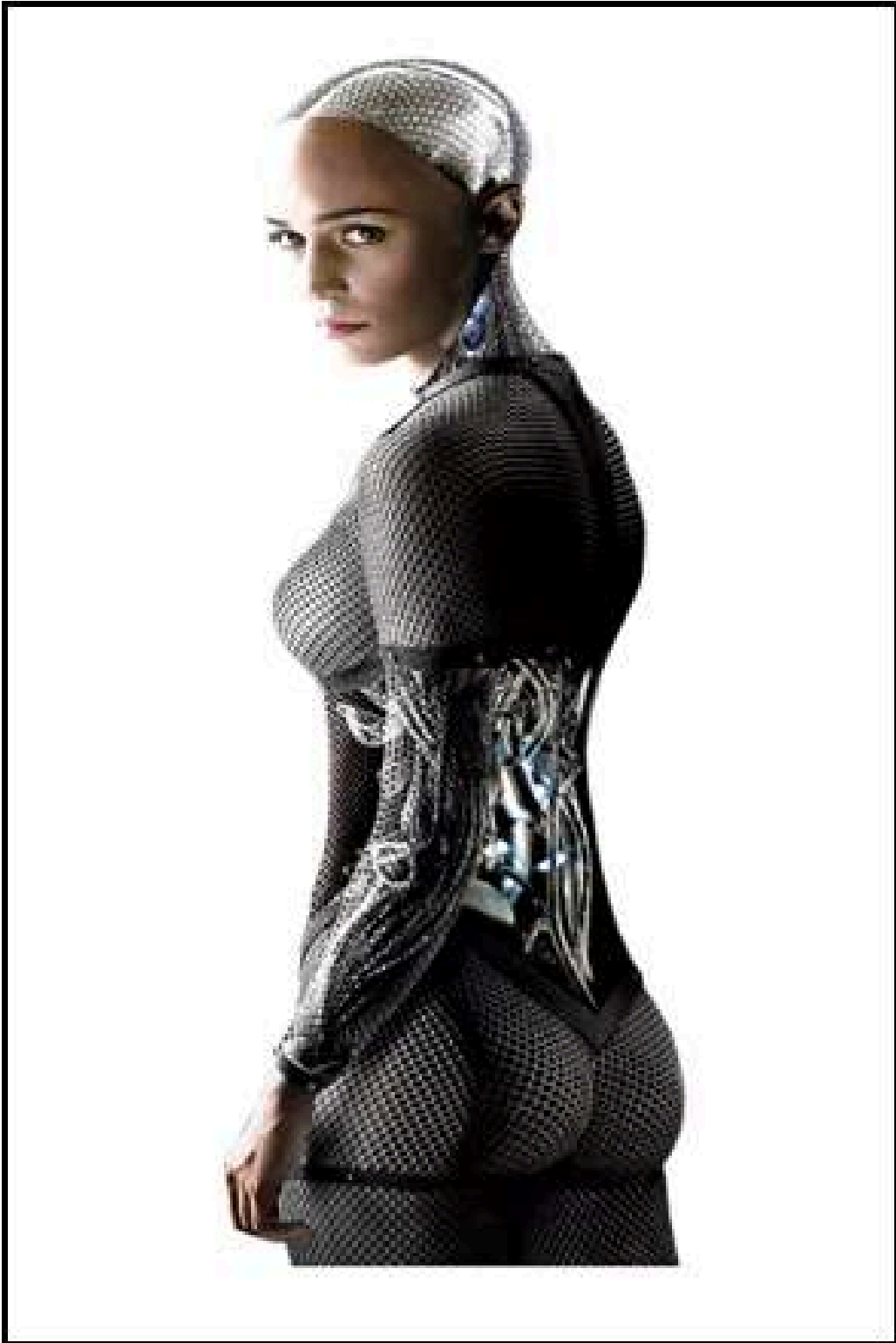


Foto de la película *Ex machina* (2014)



Foto de Sophia, creada por la empresa Hanson

La complementariedad como horizonte de posibilidades

Para finalizar, es importante proponer una lectura del cine de ciencia ficción en relación a sus semejanzas con el desarrollo científico y técnico (respecto a inteligencia artificial en este caso) con una perspectiva ética. Esto implica preguntarse si el desarrollo científico

–que incluye el cine por supuesto (en temas como efectos especiales, por ejemplo)– está direccionado a resolver las necesidades de los seres humanos y a facilitar la coexistencia con la diferencia, lo que incluye coexistir con lo que no es humano, pero no desde la subordinación, sino desde el respeto y la cooperación.

Al respecto, la filósofa estadounidense Donna Haraway en su ensayo

Manifiesto ciborg (A Cyborg Manifiesto, 1985) propone ver el mundo más allá de las identidades que limitan y encasillan y, en cambio, desarrollar nuevas formas de relación. Utiliza como metáfora el ciborg, una criatura asexuada donde las coaliciones se construyan por afinidades, dejando de lado esencialismos y límites rígidos.

Esto es particularmente importante en el cine de ciencia ficción, porque si se aplica la propuesta de Haraway, las producciones cambiarían de perspectiva, y ya no se trataría solo de guerras y violencia, siempre presente, sino que se podría ver también una relación en términos de complementariedad entre humanos y máquinas, ya que cada vez más estamos conviviendo con ellas.

Referencias

CASADO Esquiús, Lluís. El cine de ciencia ficción como narración. En: Revista de psicoterapia. Vol. XXII N° 86/87. Págs. 99-116)

HARAWAY, Donna. Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado. Traducción de Manuel Talens con pequeños cambios

de David de Ugarte. 1984.

RIEGO Cue, Ángel. Cine e inteligencia artificial. En: Ars Medica. Revista de Humanidades. 2005. Págs. 148 -158.

No estoy programada para querer ser humana: Sophia, la robot - Los Informantes. Publicado el 14 de noviembre de 2018. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ugibNM6kOqE>

El robot humanoide Sofía, único en el mundo, llega al plató - El Hormiguero 3.0. Publicado el 05 de julio de 2019. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cmwDygh3xGY&t=114s>

¿Cómo funciona el nuevo robot Atlas de Boston Dynamics? | El singular robot humanoide Atlas. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mvT6oVqLseU>

Hyundai & Boston Dynamics: robótica para mejorar el mundo. En: <https://www.hyundai.com/es/es/mas-hyundai/sostenibilidad/robotica/boston-dynamics.html#>

El paisaje y su construcción plástica en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*



Mariana Sofía Gómez Rincón

Maestra en Artes Plásticas

La ciencia ficción no solo representa un futuro moldeado por avances tecnológicos y transformaciones sociales, sino que también refleja y reinterpreta la realidad a través de la imaginación. Este género no se limita a ser una proyección especulativa, sino que se presenta como un análisis crítico de lo ya establecido, evidenciando los cambios, crisis y dilemas contemporáneos. A través de relatos que reconfiguran acontecimientos pasados y presentes, la ciencia ficción utiliza el tiempo como una variable maleable para construir universos visuales y narrativos únicos. En este contexto, surge una pregunta fundamental: ¿Cómo se construye un paisaje dentro de la ciencia ficción?

En el cine de ciencia ficción la dirección de arte juega un papel crucial en la creación de mundos y paisajes que no solo refuerzan la narrativa, sino que también expanden las posibilidades plásticas y monu-

mentales de la imagen cinematográfica. El paisaje, lejos de ser solo un elemento decorativo, se convierte en una parte constitutiva de la imagen fílmica, cargada de referencias, simbolismos y estructuras conceptuales que guían inconscientemente la percepción del espectador. Es un espacio que no solo introduce pausas narrativas o separa temporalidades dentro del montaje, sino que también sitúa al espectador en un contexto problemático, donde la inmensidad del horizonte es clave para la comprensión del mundo representado.

Ridley Scott, director de *Blade Runner* (1982), toma referencias visuales previas para construir sus paisajes, inspirándose en películas como *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang. A partir de esta influencia, este ensayo analizará cómo en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049* (2017), el paisaje funciona como un elemento narrativo y plástico que refuerza la estética del género de la ciencia ficción. Aunque estos paisajes parecen opuestos, están profundamente interconectados, reflejando la evolución del mundo que representan y sus implicaciones artísticas y conceptuales. Para ello, se discutirán dos aspectos clave: la transformación del paisaje urbano en

un espacio arqueológico y la transición de lo artificial a lo natural en la segunda película.

Arqueología de una Imagen

En *Blade Runner* el paisaje urbano se construye a partir de una estética caótica y fragmentada que sumerge al espectador en un mundo futurista, pero también decadente. La ciudad se presenta como un espacio saturado de luces titilantes y movimiento constante, donde la velocidad y el dinamismo evocan un sentido de inestabilidad clásico del movimiento futurista. Los personajes atraviesan este entorno como piezas mecánicas dentro de un sistema que ha perdido toda armonía, reflejando así una sociedad desorientada y alienada. Las máquinas, los anuncios luminosos y los rascacielos monumentales parecen desbordar la pantalla, generando una atmósfera de agitación y cúmulos visuales.

La influencia del dadaísmo como irreverencia espacial es evidente en la construcción de esta ciudad sin estructura definida, donde el caos y la ruptura de cualquier orden tradicional subrayan la descomposición social. Este paisaje,

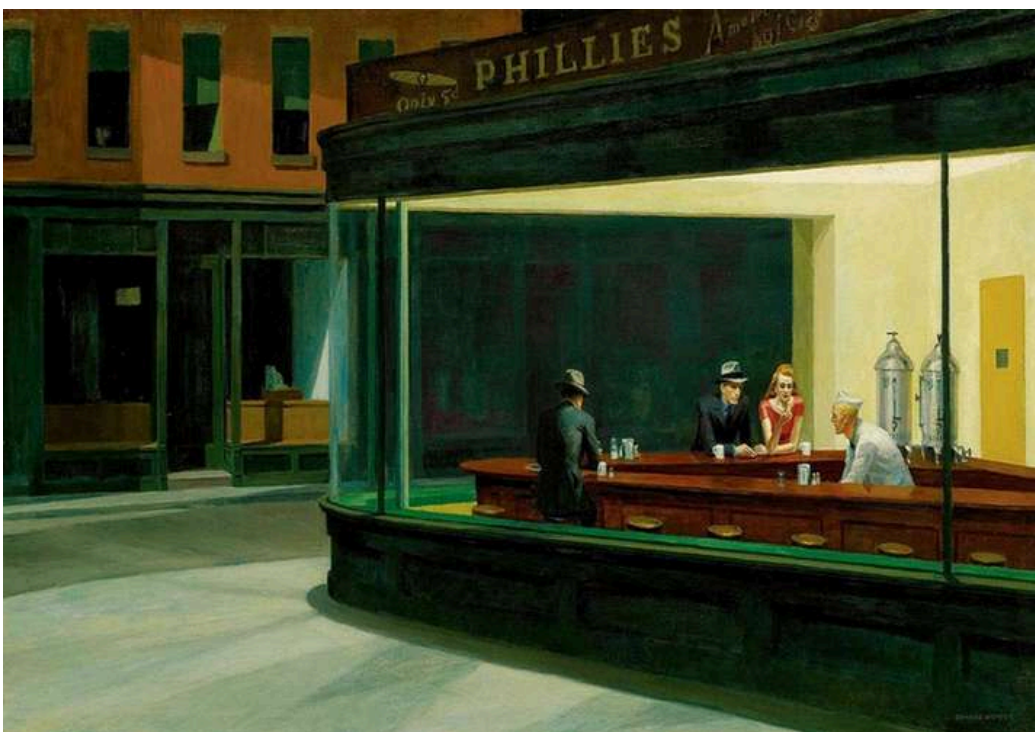
suspendido en una línea temporal difusa entre el presente y el futuro, lo efímero y lo eterno, se configura como una suerte de arqueología del porvenir: una metrópoli tecnológicamente avanzada, pero erigida sobre las ruinas de un pasado que aún persiste. La velocidad y el flujo incesante de la urbe sugieren la fugacidad de todo, mientras que el juego entre lo visible y lo invisible en el espacio urbano refuerza la sensación de transitoriedad en esta nueva sociedad planteada.



Maquetas de preproducción (*Blade Runner 2049*). Trabajo manual con materiales plásticos para la construcción de la dimensión urbana en la película dirigida por Denis Villeneuve

Por otro lado, el concepto visual que podemos denominar como “transparente” se manifiesta a través de la superposición de elementos invisibles o etéreos. En esta ciudad

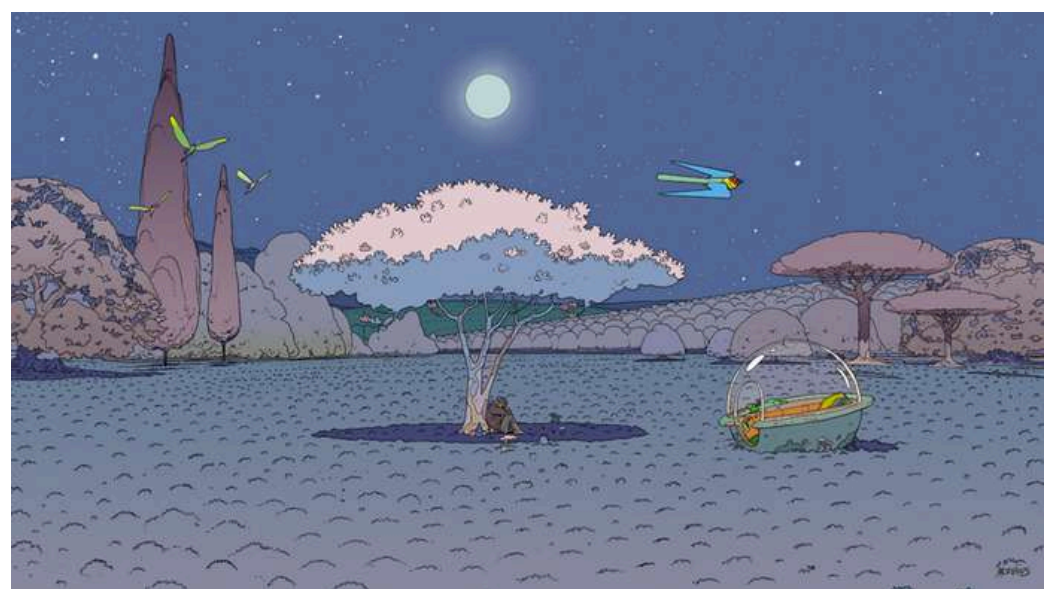
donde la luz juega un papel revelador, la transparencia está vinculada a la tensión entre lo real y lo virtual. Los hologramas, por ejemplo, materializan la disolución de los límites entre lo digital y lo físico, desdibujando la frontera entre lo tangible y lo intangible. Blade Runner 2049 utiliza este recurso para cuestionar la percepción de la realidad, mientras que la luz, como elemento neutral, se convierte en un medio que tanto revela como distorsiona lo verdadero y lo falso.



**Hopper, Edward. *Nighthawks*.
Pintura, 1942.**

El contraste entre la oscuridad y la transparencia refuerza la sensación de soledad y alienación de los personajes, atrapados en un paisaje vasto y desolado que refleja la violencia latente y el vacío existencial del mundo que habitan. La referencia pictórica de Edward Hopper es

clave para comprender la atmósfera de la película: espacios urbanos donde, a pesar de la multitud, la sensación predominante es la de aislamiento. Así las tomas, cuidadosamente compuestas, transmiten esta sensación de distancia emocional, subrayando la fragilidad de la identidad en una sociedad masificada. En este contexto, la transparencia se convierte en una metáfora plástica de la violencia oculta que permea la ciudad, despojando de su opacidad tanto a los espacios como a los cuerpos. De esta manera, Blade Runner construye una arqueología de la imagen, revelando capas de significado que yacen bajo la superficie de su distópico paisaje urbano.



**Ilustraciones de Jean Giraud
(Moebius). Base de referencia visual
para la construcción del mundo de
Blade Runner 2049.**

Lo Natural

En *Blade Runner 2049*, la representación del paisaje da un giro hacia lo natural. La película introduce escenarios más vastos y abiertos, como los paisajes desérticos, que contrastan con la ciudad distópica. Estos espacios naturales funcionan como un reflejo de la transgresión de la naturaleza surreal que han sido desplazada por la expansión de lo artificial y se conectan con la visión de una arqueología del paisaje, opuesto a lo moderno capitalista. Sin embargo, este paisaje natural está marcado por la desolación y el abandono, lo que representa un futuro aún más devastado que el de la primera película. De manera similar, los espacios interiores de la película, donde se recrea esta ficción de la naturaleza, presentan ondas y réplicas de un entorno natural que ya no existe. Utilizando proyecciones lumínicas, ejemplificando el servicio de la tecnología a reproducción del placer visual. Lo natural.

En los paisajes arenosos y las ruinas de la naturaleza en *Blade Runner 2049* se presentan grandes esculturas, como esfinges, que actúan como testigos de un acontecimiento catastrófico y memoria del protagonista, un recor-

datorio visual del deseo del personaje principal. Estas figuras monumentales, junto con la desolación que las rodea, refuerzan la idea de que la naturaleza ha sido irrevocablemente desplazada y reemplazada por las huellas de la humanidad. Evocando una sensación surrealista, como si el mundo hubiera sucumbido a una sobra entre lo tecnológico y lo natural. A diferencia de la ciudad bulliciosa de la película original, los paisajes naturales en esta secuela están impregnados de calma, pero también de una desolación, ya que se presentan como vestigios de un mundo que ha sido arrasado por la humanidad. Esta transición de lo urbano a lo natural simboliza un cambio en la percepción del paisaje y en las consecuencias del avance tecnológico sobre el entorno natural, siendo un tema implícito en el desarrollo de la narrativa.

Un paisaje meta real: La unión entre las dos películas

En *Blade Runner* y *Blade Runner 2049* encontramos un aspecto peculiar que conecta la idea de una sociedad escombrosa, donde el elemento objetual tiene una función plástica en la propuesta artística. Esta sociedad refleja una cultura en la que la

humanidad está atrapada entre lo artificial y lo natural, cuestionando nuestras relaciones con el mundo exterior.

No solo *Blade Runner* hace uso de apuestas escénicas para representar la sociedad de masas y lo popular, sino que también se puede relacionar con la teoría de las artes plásticas del Tercer paraíso, propuesta por Michelangelo Pistoletto, que toma inspiración del Land Art y el Arte Povera. Estos movimientos artísticos maximizan mundos donde lo degradado de la humanidad y la artificialidad convergen, mostrando lo efímero y lo descompuesto.

Por otro lado, según Zygmunt Bauman (2000), nuestras relaciones con la realidad externa están alinea-

das con estos conceptos de lo efímero y lo creciente, un fenómeno que se refleja en nuestros “paraísos” actuales o futuros. Jugamos con lo real, otorgando valor y exaltación a objetos que eventualmente terminan en el basurero.

Esto se refleja en las dos puestas de escena de *Blade Runner*, donde los personajes se aíslan en lugares oscuros y transitan calles en las que la paleta de colores desmatiza la cotidianidad. Es una cultura pop vacía y desprovista, que refleja la alienación y des jerarquía de los valores en la sociedad contemporánea. Este concepto puede ser relacionado con la teoría del Tercer paisaje, de Gilles Clement, que describe un espacio desprovisto de expectativas, especialmente ecológicas.

Blade Runner 2049 (2016)



En este sentido, *Blade Runner* es un ejemplo fusionado de barroquismo posmoderno y el uso de la estética povera en la imagen, lo que contribuye a crear un lenguaje visual de extrañeza y alteridad respecto a lo real. Un ejemplo claro de esto se observa en las escenas donde objetos cotidianos y domésticos, ampliados a gran escala e instalados estratégicamente en el espacio, actúan como señales de que el protagonista se acerca a la verdad de su búsqueda, dotando a la narrativa de un sentido simbólico y coherente.

La gráfica y estética de *Blade Runner* ya no parecen tan distantes de nuestra realidad. De hecho, artistas contemporáneos han explorado esta condición del paisaje mediante planos y estructuras arquitectónicas, cuestionando las formas y configuraciones del futuro. Así, el paisaje en *Blade Runner* no solo representa un futuro especulativo, sino que también refuerza la atmósfera opresiva y enigmática que la película construye a través de su puesta en escena y su tono.

El guion de *Blade Runner* no solo está en la historia, sino también en la forma en que referencian y sustentan visualmente el mundo de la película,

creando una repercusión de los síntomas que se muestran en la pantalla. La película no solo nos presenta una visión de estructuras futuras, que podrían recordar al estructuralismo soviético, sino que también nos remite a nuestros patrimonios actuales en proceso de degradación. De este modo, *Blade Runner* nos presenta un paisaje desequilibrado, donde lo artificial aún no domina sobre lo arqueológico, sinónimo del palimpsesto, un escrito o imagen que se sigue reconfigurando y re significando todo el tiempo. Esto hace que *Blade runner* tenga una mixtura que combina la preproducción plástica de la película con lo pictórico, lo que contribuye a la creación del género ciberpunk, marcando un antes y un después en el cine de ciencia ficción.

Al volver al origen de la gráfica y el cine, también regresamos al inicio de la obra literaria de Philip K. Dick, cuyas ilustraciones inspiraron lo que luego sería la película, y a la imagen como una potencia artística, tanto plástica como escultórica. Finalmente, *Blade Runner* hace uso de elementos visuales que enriquecen su sentido, como el laberinto, que sirve como metáfora tanto actual como pasada, o los ojos, que simboli-

zan la simbiosis entre lo humano y lo artificial. La película es su propio acertijo, y su estética en paisaje permite la recordación inmediata, convirtiéndose en una obra de referencia que sigue influyendo en la ciencia ficción y el cine contemporáneo de nuestros tiempos.



Comparativa visual: Estética de la ciudad y la urbe frente a la naturaleza en ambas versiones.

Referencias

- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. Warner Bros.
- Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. Warner Bros.
- Dick, P. K. (1968). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Doubleday.
- Pistoletto, M. (2003). *El tercer paraíso*.
- Clément, G. (2005). *El tercer paisaje*.
- <https://a-desk.org/magazine/estetica-de-la-ciencia-ficcion/>
- <https://journals.openedition.org/am/919>



Tres grandes **tristezas de
la ciencia ficción**

Sebastián Álvarez López

Hace setenta y siete años, Sabato escribía en *El Túnel*: “A veces creo que nada tiene sentido. En un planeta minúsculo, que corre hacia la nada desde millones de años, nacemos en medio de dolores, crecemos, luchamos, nos enfermamos, sufrimos, hacemos sufrir, gritamos, morimos, mueren y otros están naciendo para volver a empezar la comedia inútil”.

Aquella declaración de tinte nihilista es la que nos reúne hoy en torno a tres tristezas que he identificado en el cine de ciencia ficción y que reciben ciertas denominaciones según las características que poseen.

En primera instancia, tenemos la tristeza del vacío, que se caracteriza porque se encuentra en personajes tremendamente alienados desde sus paredes interiores y que, a su vez, se encuentran frente al inexorable vacío espacial. En *Ad Astra* (James Gray, 2029) se pueden encontrar dos personajes con una gran tristeza del

vacío. Por un lado, tenemos a Roy McBride: un ingeniero espacial que es arrojado hacia la tierra desde una estación espacial por pulsos anti-materia que, más tarde se enteraría, fueron desatados por incidencias de un viejo proyecto de su padre destinado a encontrar la vida más allá, en las estrellas.

Roy se enfrenta a varios grandes vacíos, su vida está marcada por ausencias: una causada por la desaparición de su padre, otra causada por sí mismo, que sería la ausencia de su esposa, y por último, la supresión de sus emociones, amansadas por el ente gubernamental que constantemente está vigilando sus sentires y controlando la información a la que es expuesto, claro, ante el delicado caso de su padre desaparecido.

La otra tristeza del vacío se encuentra en su padre, un hombre dedicado enteramente a la persecución de otras vidas, dejando las que tenía a su cargo a la deriva. Este personaje está marcado por fracasos más que ausencias. Fracásó en su programa espacial, que acabaría ocasionando un motín entre sus compañeros, fracasó en su figura de padre, de esposo, de héroe, y aún se aferra a esa

vana esperanza de la vida más allá de la tierra. No es más un astronauta de lo que es un asesino y un negligente.

Roy se precipita hacia el espacio negro y hostil, la búsqueda de su padre es la búsqueda de su emocionalidad, se enfrenta a la tristeza y el sufrimiento que le impiden sentir siquiera un poco de alegría tras haber sobrevivido a caer de unos 450 kilómetros de altura, por medio de la confrontación de su pasado y sus ilusiones perdidas.

Es así como progresivamente recupera sus sentires y sus pesares, enfrentar la idea de su padre ante la realidad a la que es expuesto significa verse a sí mismo al espejo y reconocer el rostro de su progenitor. Carga consigo el peso de la muerte constante, no suyo sino de quienes le rodean, el recuerdo de su esposa le ata a la Tierra, pero la presencia de su padre siempre le lleva hacia el vacío. Cuando se realiza el tan esperado encuentro, tanto uno como Roy es expuesto a lo ineludible, la oscura visión de la nada. La vida en otros planetas nunca fue descubierta, más bien todo lo contrario, y su padre, el Coronel McBride, tampoco es más su padre. Como Justine afirma en *Melancolia* (Lars von Trier, 2011),

no hay vida fuera de la tierra, y la consciencia humana no es más que una maldad latente en nuestros interiores.

En *La Bête* (Bertrand Bonello, 2023) su protagonista, Gabrielle, se enfrenta al futuro de la supresión, carga con ella una tristeza de vacío similar a la de Roy, pero en su mundo la amenaza del vacío es precipitada por una sociedad donde las emociones “negativas” son eliminadas con operaciones a cargo de inteligencias artificiales. El vacío entonces no se manifiesta en el espacio sino en la amenaza de la nada, de la no-existencia, o bien, de la eliminación, es decir, acá nos encontramos con la tristeza de la destrucción.

Retomando a *Melancolia*, encontramos en ella la máxima expresión de la destrucción: su artefacto, un planeta que se dirige hacia la tierra de manera inevitable, y que representa, por supuesto, tanto la inmensa melancolía de la protagonista como la aniquilación de cualquier índice de vida en el universo. La destrucción trae consigo la eliminación de aquello que le hace infeliz pero también trae consigo la nada. Su hermana Claire, que se muestra una mujer seria y centrada, es

doblegada ante el pensamiento de que todo acabará, le invade una aflicción inmensa e incapacitante, mientras es Justine, la antigua apesadumbrada, quien la levanta a ella y a su sobrino ante el choque inminente del fin del mundo.

Es paradójico que la tristeza se asiente ante la posibilidad de ser removida. Esto ya le pasaba a los McBride con las políticas gubernamentales del control constante de sus sentimientos, de sus alteraciones. Esta característica de los gobiernos autoritarios es frecuente en la ciencia ficción, pues va muy de la mano con los grandes temores de la humanidad.

En *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) también encontramos exponentes de la tristeza de la destrucción, esta vez observando a dos caras de la misma moneda, Jerome y Vincent. Por un lado, Vincent, un hombre que sueña con volar, es orillado a ver la vida como alguien impedido, nunca suficiente para lograr sus sueños pues es controlado por los entes industriales, vigilantes de su ácido desoxirribonucleico, como un niño al que se le designa el puesto del portero, por ser el menos apto a la hora de jugar al fútbol.

Por otro lado, tenemos a Jerome, un hombre perfecto genéticamente, pero tremendamente infeliz. No puede sopesar el hecho de tener la excelencia, pero al mismo tiempo, no lograr alcanzarla. Entonces halla en su pulsión de muerte a Vincent para transmitirle aquello que le sobra: su cuerpo. El personaje de Jerome es tremendamente interesante, pues no es el accidente que le deja inválido la razón de su tristeza, es más bien la solución a ella. Ambos personajes avistan sus propias destrucciones: Vincent que es condenado a vivir atado a lo que le impone la eugenesia estatal, y Jerome que persigue la muerte al no ser capaz de cargar con el peso de la supuesta perfección.

La tristeza final la hallamos en la tristeza de la aceptación, o de la resignación, según se vea. La presenciaba cara a cara el detective Deckard, ante el discurso final de Roy Batty en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982): “todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia”.

Algunos personajes de los que ya hemos hablado también inciden en esta tristeza como una especie de fin de sus ciclos narrativos, pero que también es diciente de sus realidades



Ad Astra (2019)

ficcionales y su incapacidad de ser cambiadas, es decir, los McBride toman dos caminos distintos que, en últimas, terminan siendo grandes renunciaciones; el padre se pierde en el espacio pues allí siempre estuvieron sus intereses, se resigna a la destrucción de su “hogar”, pues no puede hacer nada para impedirlo, pero sigue aceptando y persiguiendo el vacío que lo llevó hasta ese punto, en su tristeza, le toca aceptar y resignarse ante varias realidades que lo precipitan hacia su propia muerte y soledad. Roy, quien se esconde tras un supuesto final feliz, es también obligado a renunciar a su padre y a su trabajo, no hay algún tipo de redención gubernamental ni por asomo, las políticas que convirtieron al Coronel McBride en un hombre mezquino y desconectado seguirán allí formando más coroneles espaciales; los secretismos, las consecuencias políticas e industriales que supondrían la revelación de toda la información que recolectó el coro-

nel, jamás verían la luz ni por asomo bajo el control político de estas plataformas, es decir, tras extraer todo lo que necesitaban de él, Roy es arrojado al mundo común sin compensación alguna más de lo que ganó en su viaje metafísico. Por otro lado, no es diferente el camino de *Gattaca*: no hay un desmonte de la opresión que viven los habitantes de su tierra, vemos en sus protagonistas dos escapes fatales, renunciaciones y aceptaciones, uno huye ante su propio hogar que le rechaza, se adentra al espacio, pero aún en el último chequeo médico le recuerdan que es un “inválido”, como un peso que siempre cargará y que infinitos congéneres padecerán hasta el fin de sus días. El otro, el antiguo Jerome, sabe que tampoco hay futuro para sí mismo, halla en la renuncia a la vida la liberación definitiva de sus tristezas, le entrega su vida a alguien más, de manera simbólica y también bastante literal.

Acá la cuestión es que Jerome sonríe, justo en el momento antes de morir. Mientras una vida se apaga, la otra surge y cruza los cielos. Vincent también sonríe sin importar el peso que se le cargó instantes atrás; las hermanas Justine y Claire se abrazan y esperan el fin del mundo juntas; Roy encuentra en su exmujer y en las relaciones con los demás lo que había perdido mirando hacia el espacio exterior; hallan la felicidad en la aceptación de la tristeza, o su renuncia a ella.

Hace ochenta y tres años Albert Camus encontraba la solución de las angustias que manifestaba Sábato en *El Túnel*, y que considero que muchos de nuestros exponentes recién revisados cumplen a cabalidad, para no quedarse uno con el sinsabor de estos futuros hostiles, llenos de tristezas para aceptar: “A Sísifo hay que imaginarlo feliz”.

Trascendencia y crisis cultural en *Ghost in the Shell* y *The End of Evangelion*



Javier Castaño

La década de los años noventa vio aparecer en Japón dos obras cinematográficas que marcaron un antes y un después radical dentro de la historia del cine japonés y de ciencia ficción, y que, además, terminaron siendo dos de las obras más importantes en la historia reciente del cine de ese país: *Ghost in the Shell*, dirigida por Mamoru Oshii (1995), y *The End of Evangelion*, dirigida por Hideaki Anno (1997). Dos películas que, además de estar unidas por la cercanía temporal y “el momento” de profunda incertidumbre dentro de la sociedad japonesa en que fueron lanzadas, las une también de forma fundamental la exploración de cuestiones sobre la trascendencia de la humanidad y la identidad, enmarcadas en unas tramas de ciencia ficción con estéticas pesimistas y cyberpunk.

La idea de trascendencia o el trascender de la humanidad, como un paso que nos liberará como especie de

los límites que ocupa la realidad física y el cuerpo biológico, se ha explorado de diferentes formas y a lo largo de la historia dentro de los relatos de ficción en distintos medios, formas y momentos, desde las versiones religiosas como el nirvana en el budismo, el paraíso y la omnipresencia de Dios como ser que trasciende los límites humanos en el cristianismo, pasando por los escritos literarios y novelas de Isaac Asimov y William Gibson, hasta series de televisión como *Star Trek* o *Westworld*, y películas como *Blade Runner* o *Matrix*.

A medida que fueron avanzando los desarrollos tecnológicos y el advenimiento y complejización de las redes informáticas, la aparición de la cibernética y los postulados filosóficos del transhumanismo, estas ideas y versiones de trascendencia empezaron a relacionarse cada vez más con lo tecnológico y lo digital, traspasar el límite biológico dejó de ser con la llegada al paraíso, para hacerlo por medio de la androidización y el *uploading*.

Dentro de las dos películas sobre las que trata este ensayo se encuentran representados modos de trascendencia y crisis que se alinean con la base

transhumanista de usar la ciencia y la tecnología para aumentar las capacidades físicas, mentales y psicológicas, en pro de mejorar y/o trascender la condición humana (Bostrom, 2003). *Ghost in The Shell*, basada en el manga homónimo de Masamune Shirow, se ubica en un universo futurista en el que la Mayor Motoko Kusanagi, una agente especial cyborg que trabaja para la Sección 9, una agencia de seguridad del gobierno de Neo-Tokyo que combate el ciberterrorismo. Allí se da a la búsqueda y persecución de un hacker conocido como el Titiritero (Puppet Master en inglés), quien puede hackear las mentes y cibercerebros de las personas borrando y alterando sus memorias. A medida que Kusanagi se adentra en la investigación, empieza a cuestionar su propia identidad y naturaleza como un ciborg, que tan solo conserva una pequeña parte de su yo humano.

Si pensamos en los elementos de transhumanismo presentes dentro de *Ghost in The Shell*, en lo primero que debemos fijarnos es en su protagonista, la Mayor Motoko Kusanagi como androide. Las únicas partes que conserva de su cuerpo orgánico son su cerebro y su espina

dorsal, pero además, su cerebro ha sido aumentado con la integración de componentes electrónicos que lo han convertido en un cibercerebro, que puede conectarse a otros cibercerebros, a redes informáticas e incluso a internet. Además de las actualizaciones cerebrales, dentro del universo de *Ghost in the Shell* las personas también pueden actualizarse con extremidades y gadgets robóticos que les permite tener cualidades físicas sobrehumanas como fuerza o longevidad, pero al mismo tiempo implican la pérdida de otras cualidades fundamentales de la experiencia humana: Kusanagi no posee sexualidad alguna, no siente dolor físico, ni tiene miedo a la muerte, Kusanagi es un ser transhumano, parece humana, conserva partes humanas, pero tiene poderes y características más allá de los estándares humanos. El uploading-mental o la interconexión de la mente, la actualización y androidización del cuerpo y la inmortalidad son todas aspiraciones típicas del transhumanismo (More, 2013) presentes en Kusanagi y otros personajes de *Ghost in The Shell*.

Como obra cyberpunk influyente, mantiene rasgos y tropos ya considerados clásicos de este estilo.

Las críticas o cuestionamientos que pueda hacer a las cuestiones transhumanistas parten del “desdibujamiento de los límites entre aquello que llamamos natural y lo que llamamos artificial. Aquí el pesimismo o desencanto se construyen a través de la hibridación entre la máquina y los humanos” (Crespo Villalba, 2019). Todo el tiempo la preocupación principal de Kusanagi parece centrarse y debatirse en una pregunta sobre la fragilidad de esa línea que define qué es ser humano: Escoge compañeros que sean lo menos androide posible dándole valor al criterio más emocional, impredecible y menos pragmático que puedan tener estas personas en el ejercicio de sus funciones. Son estas las razones específicas de por qué reclutó a Togusa para su equipo. También se sumerge en aguas profundas poniéndose en peligro casi como mecanismo para comprobar que sigue siendo humana por medio de la búsqueda del temor y la adrenalina. Después de la primera inmersión que Kusanagi hace en la película, dialoga con Batou sobre el peligro y las motivaciones detrás de este ejercicio, además, le hace entender que probablemente tenga el periodo, haciendo referencia a la menstruación y a los cambios hormo-

nales que experimentan las mujeres, casi performando en broma una característica fundamentalmente humana, siendo claro para los personajes y los espectadores que el comentario es retórico y es imposible para Kusanagi menstruar con el cuerpo “aumentado” que posee.

The End of Evangelion, por su parte, hace las veces de final alternativo para la serie de televisión *Neon Genesis Evangelion*, dirigida también por Anno y estrenada en 1995, en la que un adolescente de catorce años, llamado Shinji Ikari, y algunos de sus compañeros, coordinados por la organización NERV, pilotan unidades bio-mecánicas tipo robots gigantes, conocidas como Evangelion, para proteger el planeta del ataque de seres gigantes y monstruosos llamados Ángeles. El objetivo de SEELE, la organización política de la que depende NERV, es el “proyecto de implementación humana”, del cual Shinji termina siendo pieza clave y fundamental, es un proceso en el que las almas humanas se fusionan en una única entidad.

Elementos de transhumanismo en *The End Of Evangelion* se pueden identificar primero que todo en las unidades EVA. Si bien estas unidades



Ghost In The Shell **(1995)**

requieren de alguien que las pilotee, por sus componentes biológicos y mecánicos podríamos referirnos a estas como una suerte de cyborgs. Para ser activado, el piloto debe sincronizarse bioeléctricamente con el EVA, introduciéndose en un *entry plug* que irá dentro del Evangelion. La sincronización Piloto/EVA puede ser entendida como una manifestación de lo transhumano si concebimos esta sincronización como una forma para los pilotos trascender los límites humanos y, de esta forma, poder acceder a fuerza y recursos superiores que les permita luchar contra los ángeles. Además de las unidades EVA, y si bien solo aparece y se menciona brevemente en el metraje de *The End Of Evangelion*, MAGI, la computadora central de NERV, está construida a partir del cerebro digitalizado y las personalidades (mu-

jer, madre y científica) de su creadora Naoko Akagi, e incluso contiene una pieza/órgano igual a un cerebro que, podría inferirse, es el cerebro de la doctora Akagi. Estas características de MAGI permiten considerarla también como una entidad transhumana en todo el sentido de la palabra.

Si bien *The End of Evangelion*, y en general toda la franquicia de Evangelion, no suele considerarse dentro del subgénero cyberpunk, sí cuenta con múltiples de las características propias del estilo más allá de lo superficialmente estético: Un futuro postapocalíptico, con ciudades desoladas en medio de grandes desarrollos tecnológicos, como Tokyo-3; la convivencia con cyborgs e inteligencias artificiales, como los Evangelion y MAGI;

individuos alienados, como Shinji y Rei; entornos contaminados, como el mar de color rojo después del “impacto”; incertidumbre final, porque no supimos que pasó con Shinji y Asuka (Crespo Villalba, 2019).

Ambas películas proponen un modo de trascendencia en el que las conciencias o identidades plurales se unen para formar una conciencia colmena singular (véase Kurzweil y su idea de la singularidad). En *Ghost In The Shell* esto es por medio de la conexión y descargar de la mente a través de redes informáticas. La mente y la conciencia son equiparables a datos descargables, copiables y mezclables y, como tal, el Titiritero, una inteligencia artificial y principal antagonista de la película, pudo viajar a través de la red y descargar su conciencia en un cuerpo fabricado. Pero, además, estas características le permiten a Makoto Kusanagi fusionarse con el Titiritero al final de la película, para formar una nueva conciencia compartida y aumentada que no es ni Kusanagi ni el Titiritero. Si bien *Ghost in the Shell* no parece hacer una crítica directa a la pérdida de individualidad de Kusanagi por fusionar su mente con el Titiritero y Kusanagi, termina

abrazando esta unión, pues la película sí es muy clara en los cuestionamientos que como obra hace con respecto a lo que es ser humano y la relación con la tecnología en la era digital.

En *The End of Evangelion* la unión de conciencias se plantea, principalmente, a través de la unión de las almas en una sola, esto dentro de lo que se conoce en dicho universo como Proyecto de complementación humana, el plan secreto de NERV y SEELE, las organizaciones que controlan las decisiones y el destino político del universo y de los Evangelion. Este plan consiste en alcanzar un estado evolutivo avanzado en el que los seres humanos se mezclan en una sola alma, con el fin de compensar las debilidades de unos individuos con las fortalezas de otros y así eliminar las guerras, los conflictos individuales y los sufrimientos, como la tristeza y la soledad. *The End of Evangelion* es absolutamente clara en su visión sobre la trascendencia que propone y, al final de la película, se inclina hacia la autoafirmación de los individuos como la opción ideal frente a la trascendencia. Shinji, con la ayuda de Lilith, termina decidiendo que lo mejor para la humanidad es conservar

su individualidad, porque los momentos felices y los lazos que pueda generar con otros individuos hacen que valga la pena arriesgarse a tener momentos difíciles.

¿Qué estaba pasando en Japón a mediados de los años noventa y de donde proviene todo ese sentimiento pesimista que está presente en estas dos películas? Hablar de los años noventa es hablar de la época más trascendental para la sociedad japonesa de los años recientes. Fueron tres los eventos que marcaron el imaginario social japonés de este periodo: Primero, la depresión económica tras el colapso de la burbuja inmobiliaria y bursátil en 1990, la cual dejó a los ciudadanos empobrecidos, en un periodo profundo de recesión y con altos índices de desempleo a lo largo de toda la década; segundo, el terremoto de Kobe, en enero de 1995, que dejó un saldo de alrededor de cinco mil muertes; y por último, los ataques con gas sarín en el metro de Tokyo, por parte de seguidores de la secta Aum Shinrikió, que dejaron un saldo de trece personas muertas y cincuenta heridas (Drazen, 2004).

Esta no solo fue la época más difícil para la sociedad japonesa desde la

segunda guerra mundial, sino que los hechos la iban a dejar sumida en una profunda crisis de confianza a diferentes niveles: desconfianza en el gobierno y la política, desconfianza en las instituciones y desconfianza en los otros ciudadanos (Tōru, Takeda. 2015). Pero fue la desconfianza ciudadana hacia el gobierno el cambio cultural más profundo que dejó la década de los noventa, pues mientras la ciudadanía se empobrecía por la depresión económica, “la aparición de escándalos y la exposición de casos de negligencia, corrupción y malos manejos iban deteriorando la credibilidad hacia la clase dominante” (Kingston, 2004). Ese panorama de corrupción, conspiración y mal manejo por parte de las instituciones se ve reflejado y es denominador común en *Ghost in The Shell* y *The End Of Evangelion*, donde los liderazgos políticos son dignos de esa misma desconfianza. En *Ghost In The Shell* la Sección 6 del gobierno de New Port City creó y mantuvo en las sombras el Proyecto 2501, también conocido como el Puppet Master, con el fin de usarlo como herramienta que podría manipular la política y la inteligencia, alterando bases de datos y las memorias de personas clave para el beneficio de individuos y organizaciones específicas; *The End*

of Evangelion, por su parte, presenta a NERV y SEELE como dos organizaciones conspiradoras que definen el destino del mundo de acuerdo a los deseos de un pequeño grupo de personas influyentes que controlan a la ONU y los Evangelion.

Esta desconfianza se transmitió también en la ansiedad que genera la influencia que puede tener la tecnología sobre las personas y la sociedad, (por ejemplo, cambios en las estructuras familiares y los roles de género o la naturaleza de la comunicación dadas las nuevas tecnologías) en cuyo caso los universos apocalípticos de las películas mencionadas funcionan para explorar los miedos y expectativas respecto al futuro social y natural del planeta (Ohlson, 2010 p.72). Esa suerte de apocalipsis social y político terminó permeando tan profundamente la cultura de Japón que dio pie para que aparecieran películas como estas, ambas con elementos y narrativas fatalistas análogas a lo que sus directores estaban presenciando en el mundo real: depresión económica, corrupción, desconfianza, decadencia moral, paranoia, histeria colectiva, culpa y suicidio. Así que, a través de los conflictos de sus personajes prota-

gonistas, se representan metáforas sobre las crisis psicológicas y los conflictos interpersonales de esa sociedad que cambiaba drásticamente, que se acercaba al límite y, en ese orden de ideas, se entiende también de qué preocupaciones sociales provienen *Ghost In the Shell* y *The End of Evangelion* y por qué continúan siendo obras pertinentes y vigentes aún hoy en día, lo cual se refleja en los comentarios y las propuestas críticas que establecen con la audiencia sobre la tecnología y la cultura.

Referencias:

Bostrom, N., et al. (1999). The Transhumanist FAQ. Recuperado de: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>

More M (2013) The philosophy of transhumanism. In: More M, Vita-More N (eds) The transhumanist reader: classical and contemporary essays on the science, technology, and philosophy of the human future. Wiley-Blackwell, New Jersey, pp. 3–17

Crespo Villalba, Pau. (2019) El Ciberpunk como expresión cultural de la condición póstuma de Marina Garcés: Las series Ciberpunk. recuperado de: <https://proyectoscio.ucv.es/filosofia-y-cine/el-camino-del-heroe/ciberpunk-y-condicion-postuma/>

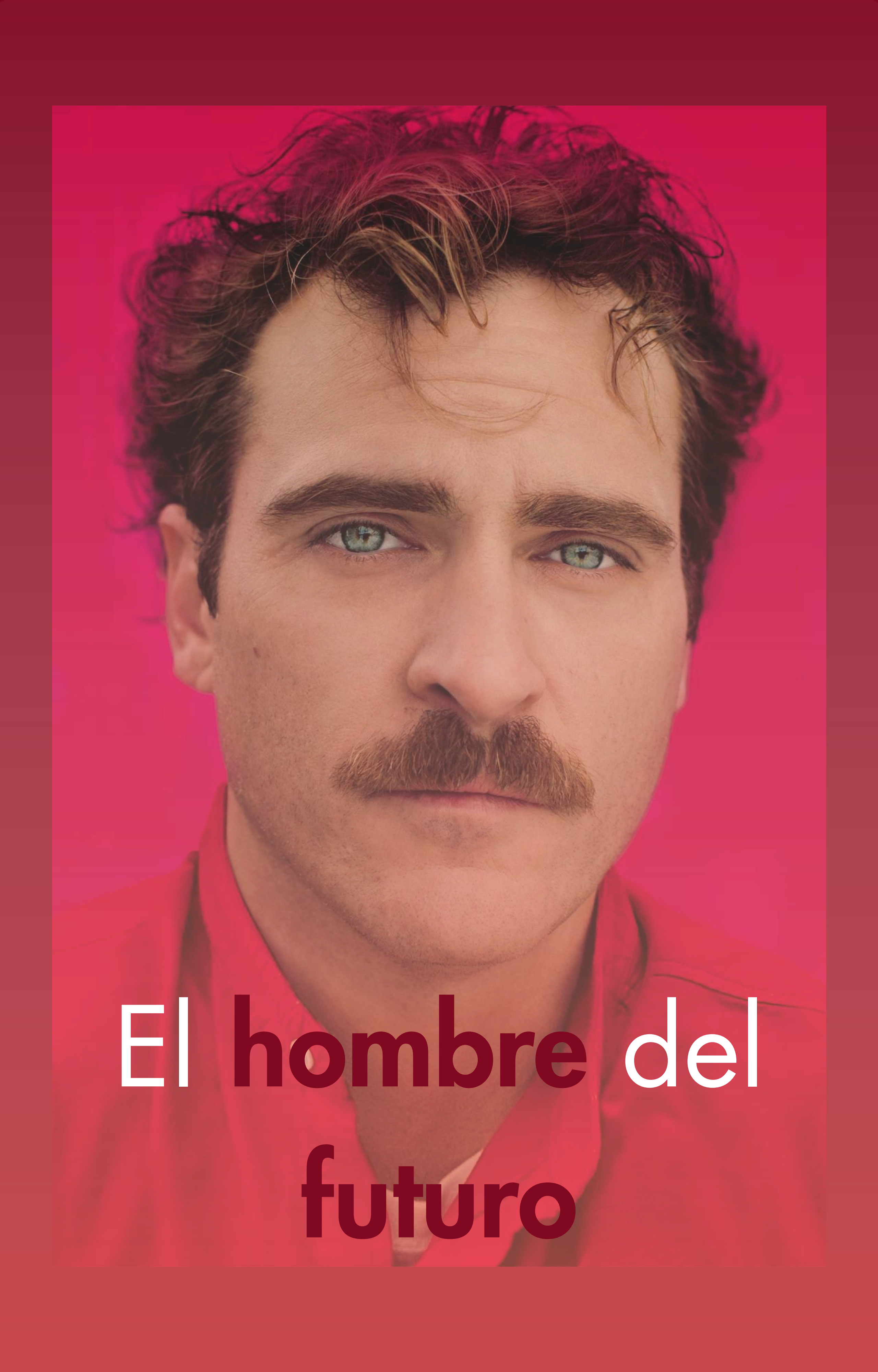
Kurzweil, R. (2014). The Singularity is Near. In: Sandler, R.L. (eds) Ethics and Emerging Technologies. Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1057/9781137349088_26

Arbonés, Alvaro. (2018) “TÚ (NO) NECESITAS SER UN HÉROE: NEON GENESIS EVANGELION”. Héroes de papel, S.L.

Tōru, Takeda. (2015) “La utopía de la tranquilidad: el Gran Terremoto de Hanshin-Awaji y los ataques con gas sarín en el metro de Tokio”. Recuperado de: https://www.nippon.com/es/currents/d00159/?utm_source=chatgpt.com

Drazen, Patrick, Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation (Stone Bridge Press, California, 2004)

Ohlson, Alaric. (2010) “Anime: Fear and Anxiety in Texhnolyzed Worlds” (University of Waikato 2010).

A close-up portrait of a man with dark, wavy hair, a prominent brown mustache, and light green eyes. He is looking directly at the camera with a neutral expression. He is wearing a red shirt. The background is a solid, vibrant red.

El hombre del futuro

Jose Gómez

Los miedos del futuro son los padecimientos del presente. La figura de lo que se teme no es más que el reflejo de lo que ya es. La ciencia ficción, tanto en la literatura como en el cine, ha funcionado como una anticipación de la historia, un pronóstico temeroso de lo que será el futuro, que se convierte en las sombras del presente. El miedo a lo desconocido, las amenazas culturales o los temores internos que afectan a una sociedad se transforman en historias irreales que son el espejo de lo real. El arte, como transfiguración y reflejo; el cine, como un arte vivido; la ciencia ficción, como herramienta para construir la historia de los miedos del mundo.

Hilos de ideas que forman una red ideológica reflejan el sentir común de una cultura. Es el espejo de lo que viven como sociedad y crea los paradigmas que comparten como realidad. Las explosiones de ideas que chocan a partir de una necesidad se

convierten en leyes, normas, lenguaje y miedos. Habitamos un mundo ya existente, nos sumergimos en contextos que influyen en nuestra forma de ver, escuchar y percibir el mundo. Aun así, las estructuras sociales cambian con el tiempo debido a una evolución constante de ideas, al mestizaje de culturas y a revoluciones que marcan nuevos paradigmas. La única forma de reconocer, entender y comprender nuestra historia es a través del arte, que nos permite ver y leer lo que somos en lo que fuimos.

El arte es el reflejo de la cultura, la manera de immortalizar en el tiempo la forma en que se veía el mundo. La pintura, la escultura, la danza, la música, la arquitectura, la literatura y el cine han sido puentes resistentes al tiempo que conectan el pasado y el futuro, bajo la necesidad de expresar lo que somos. Esto ha dado lugar a diversas herramientas como los géneros literarios y cinematográficos, que presentan formas de expresar ideas divididas en conjuntos temáticos o estructurales. Uno de estos géneros es la ciencia ficción, que narra la historia del hombre del futuro.

En 1926, el estadounidense Hugo Gernsback utilizó por primera vez el término ciencia ficción en una de las

revistas más reconocidas del género: *Amazing Stories*. Este término lo empleó para referirse a un avance científico ficticio, lo que también se consideró literatura de anticipación. Sin embargo, no era la primera vez que se conocían historias con estas características, ya que, en 1818, la escritora Mary Shelley publicó *Frankenstein o el Prometeo moderno*, considerada la primera obra de ciencia ficción. Además, Julio Verne, en el siglo XIX, publicó novelas que utilizaban estos elementos. Este género se convirtió en un artilugio literario y cinematográfico para representar los miedos del hombre del futuro, creando historias que anticipan y pronostican los problemas de la humanidad. Son obras de adivinación desde el miedo que se convierten en sombras de los temores del presente.

Existen amenazas que afectan a toda una sociedad, lo que da lugar a miedos colectivos que se convierten en parte de una o varias culturas. Dentro del arte, la ciencia ficción es el vehículo que toma esos miedos y los convierte en obras que representan el futuro desde la ansiedad. En el cine, esto se evidencia a través de temas recurrentes como lo desconocido, la radiación tras la Segunda Guerra

Mundial o las invasiones. Estos temas, desarrollados en la ciencia ficción, nos permiten entender la historia de una cultura a través de sus temores, lo que marca el tiempo y convierte al cinéfilo en un historiador.

1902: Viaje a lo desconocido. ***Viaje a la luna*, George Méliès**

La opaca luz entre las tinieblas paraliza el mundo iluminado, que teme a las sombras: la oscuridad que paraliza en el enfrentamiento con la muerte. El humano teme lo que desconoce, no lo enfrenta, lo destruye. Lo desconocido puede ser la raíz de todo miedo humano: la falta de información sobre la existencia de lo que hay afuera de nuestro mundo, el viaje para entender qué hay más allá del cielo y estar cerca de los astros que iluminan la noche. Méliès narró un viaje a la luna como una travesía por los miedos humanos.

Viaje a la luna fue una de las primeras películas narrativas de la historia. Un cortometraje que muestra a un científico organizando una expedición a la luna, donde se encuentran con un mundo habitado y desconocido al que atacan y luego huyen. Este cortometraje está basado en las nove-

las de H. G. Wells y Julio Verne, precursores de la ciencia ficción literaria. Méliès utilizó el cinematógrafo para crear una historia irreal, cuando este solo se usaba para mostrar la realidad. Aun así, terminó utilizándolo para reflejar el miedo humano a lo que se desconoce y anticipar al mundo. Esta película fue la primera en contar una historia, usar efectos especiales, escenarios ficticios y desarrollar una estructura narrativa. *Viaje a la luna* fue precursora del cine de ciencia ficción, ya que, aunque no existía el término en ese entonces, utilizó la ficción para desarrollar avances científicos, por lo que se considera la primera película en la historia del género.

Méliès narra una historia ya vivida. El viaje a la luna es una expedición que termina con la búsqueda de poder, donde lo desconocido debe ser atacado. Al entrar en la luna como un mundo habitado, se ataca lo que no se entiende. Se muestran los astros vivos que observan y juzgan, ojos de constelaciones, la cara de la luna con vida propia que devuelve la mirada al humano y deja la incertidumbre de quien se siente observado.

El miedo a lo desconocido representado en el espacio se convier-

te en un tema recurrente en la historia del cine, como un trauma cultural que cambia de perspectiva, pero no deja de existir. Con el paso de los años, el miedo evoluciona y nos deja obras que muestran nuestra historia en relación con la vida extraterrestre. Por ejemplo, pasamos de narrar historias de invasores a historias de invadidos, y dejamos de pensar en su existencia como una amenaza.

1927: “El mediador entre el cerebro y las manos debe ser el corazón”. *Metrópolis*, Fritz Lang

Fritz Lang coloreó el retrato de una sociedad sin alma en *Metrópolis*. Presentó un futuro en 2026 donde reflejó el padecimiento de una sociedad vacía, atormentada por la diferencia de clases, la manipulación de masas y el culto a lo tecnológico. Utilizó la excusa de una sociedad distópica e irreal para evidenciar la distopía constante en la que vivían los condenados a tener el mundo sobre ellos.

Metrópolis es un filme del director alemán Fritz Lang, y por su estilo es considerado parte del movimiento expresionista alemán. Este movimiento artístico se oponía al



Viaje A La Luna (1902)

impresionismo y daba pie a lo emocional y subjetivo. Seres de la noche, universos extravagantes e historias que se desarrollaban en un mundo claroscuro evidenciaban los miedos de una sociedad asustada, lo que convierte este movimiento en un precursor ideológico dentro del cine de ciencia ficción al compartir la necesidad social de narrar los temores colectivos. Este filme narra el choque entre dos mundos de una misma cultura, separados por el poder, la alienación de los afligidos y el afán de dominar de los sometedores. Es una historia de amor y manipulación que refleja la carencia de corazón en la cultura, debido a la falta de individualismo en el vacío existencial del hombre. Se muestra al humano en busca de lo inhumano y la muerte del colectivo desde el poder. También

presenta las carencias de los de arriba, que se entienden como una crítica al poder en la cultura.

Fritz Lang nos cuenta la historia del futuro 2026. En ella se esconden los temores de una sociedad industrial que rinde culto a la tecnología, huye del alma y busca una masa útil y apática incapaz de desobedecer, antirrevolucionaria y esclava del miedo. Se nota el temor a un mestizaje entre máquinas y humanos, presentando una cultura de hombres industrializados, endebles y con un vacío en el pecho, con el hueco en el lugar del corazón. Es el retrato de una sociedad asustada y manipulada, la imagen de lo que fuimos, el grito cuando no se podía alzar la voz y el miedo de perder el alma al ser uno con la máquina.

Al igual que el miedo a lo desconocido del espacio, el miedo a la convivencia entre el humano y la máquina se ha vuelto un tema recurrente que refleja el estado del hombre en una pérdida de humanidad. La figura del cyborg, como robot/persona, y el constante miedo a la pérdida del alma son ejemplos de ello.

1954: El rey de los monstruos. *Godzilla*, Ishirō Honda

El aturdidor sonido que se llevó todo a su paso, seguido del póstumo silencio de una tragedia y el inicio de los gritos que rompen el silencio y no cesan. Nagasaki e Hiroshima envueltas en cenizas marcaron solo el inicio de una tragedia. Continuaron los heridos, ya no por el impacto del fuego, sino por la radiación. La radiación trajo vidas deformadas, aire desvanecido y fallas genéticas que generaban estragos. Por esto, *Godzilla* fue el rey de los monstruos, pero no fue el único que dejó el primer lanzamiento de una bomba nuclear.

Esta película presenta el inicio de la Guerra Fría y los traumas postguerra que atormentaban a la cultura japonesa. Ishirō Honda reflejó el

temor que dejó la sombra de la guerra en una historia donde los protagonistas son las víctimas. *Godzilla* es un monstruo creado en un lago radiactivo que albergaba restos de animales extintos. Un pueblo que se alimentaba de los peces del lugar queda con hambre a causa de una inexplicable escasez provocada por la radiación. Esta película muestra el miedo japonés y da lugar a uno de los personajes más reconocidos dentro de la cultura popular actual, con más de 35 adaptaciones y una presencia en la pantalla grande hasta el día de hoy.

Honda evidencia los restos de la guerra: la escasez, la ansiedad, los monstruos y el estado de alerta constante ante amenazas. *Godzilla* es solo uno de los monstruos creados por la bomba atómica, pero no el único.

2013: Amor artificial. *Her*, Spike Jonze

La ardua búsqueda de lo humano, solo encontrada en una máquina. Sociedad apática que debe crear su compañera para soportar el peso de la soledad. *Her* es la historia de un amor artificial, en la búsqueda de un corazón que se encuentra en quien no lo tiene. La exploración de una

persona, solo hallada en un instrumento.

Spike Jonze narra la historia de un escritor que, después de terminar con su pareja, se sume en una tristeza que se vuelve un peso dentro de su soledad. Luego descarga una inteligencia artificial que lo ayuda en su trabajo y esta se convierte en su compañía, lo que desencadena el desarrollo de sentimientos mutuos. *Her* explora la búsqueda de sentido e indaga en el concepto que diferencia un alguien de un algo, cuestionando qué convierte a un ser en persona y cómo las emociones se presentan como parte fundamental. Es una historia de ciencia ficción que, a partir de lo simple y cotidiano, refleja una sociedad inhumana acompañada por invenciones.

Este tipo de historias se han vuelto recurrentes en el cine de ciencia ficción contemporáneo. Las preocupaciones han dejado de ser externas y se han convertido en un miedo al individualismo que marca la sociedad actual, a través de problemas filosóficos y de escasez de sentido. Se evidencia una evolución de *Metrópolis*, donde todavía se teme la ausencia del corazón, pero ya no hay máquinas gigantes, sino una voz

inteligente. En estas historias, la tecnología ya no es vista como una amenaza, sino como una compañía. El corazón que debería mediar entre el cerebro y las manos ya no existe en el humano, se encuentra en la tecnología.

Películas como *Blade Runner 2049* muestran a humanos genéticamente intervenidos para ser esclavos ideales, sumisos al automatismo y con incapacidad de tener un valor funcional y nula emocionalidad, muestran al humano sin temor a las máquinas, sino con miedo de convertirse en ellas. Por lo tanto, se presenta una realidad en la que los humanos se asemejan a máquinas y se prevé que las máquinas se humanicen.

La ciencia ficción moderna muestra una sociedad líquida, enferma por el vacío existencial, que refleja un futuro opaco, apático e inhumano. Esta sociedad gris es la que habitamos, donde la compañía es la tecnología y nos alejamos cada vez más de lo humano.

Para entender la historia de la cultura, observamos el arte. En este sentido, el cine presenta una forma completa en la que se evidencia lo que fuimos y lo

que somos. Refleja la evolución de nuestra relación con las amenazas convertidas en miedos. Para comprenderlo, debemos entender el cine de ciencia ficción como un reflejo de lo que éramos. Lo que se supone que seremos no es más que una ejemplificación de lo que ya existe. Por ello, la ciencia ficción no es un cine de anticipación, sino de reflexión. Un auxilio que quedará marcado en el tiempo como la forma en que veíamos el mundo.



Dos puñados de
compost contra la
catástrofe

Pablo Restrepo Giraldo

*Poema / No a la maleza en sí / Sino a
la intensa alegría que sentí aquella vez
al verla / No a la maleza pura / Sino
más bien a la que agrieta como esa /
Segundo a segundo el cemento y los
ladrillos / Nos recupera de la
servidumbre / Y deja entrar otra vez la
luz del mundo.*

—Tomás González—

Los sueños del niño difícilmente se convierten en la realidad del adulto. Sin embargo, casi todas las fantasías tecnológicas revolucionarias de la niñez (la propia, valga aclarar), se van cumpliendo a una velocidad nueva, novedosísima, tanto para el mundo como para el hombre. Y claro, faltará viajar en el tiempo, aunque casi con internet, y teletransportarse, que también. Pero en general casi nada salido de la extraordinaria mente humana y que nos haya maravillado en el pasado, incluso hasta el espanto, es hoy algo de lo que nos sentimos lejanos. El mundo del mañana, al que

abrimos los ojos en nuestra infancia, es un hoy rotundo con un pie puesto en el acelerador.

Cine y ciencia ficción están emparentados desde sus inicios, incluso en su piso técnico: veinticuatro imágenes por segundo que se unen para dar movimiento, cual alquimia, solo podrían dar paso al delirio. Grabado está en algún lugar de todo cerebro cinéfilo, y no, el fotograma del impacto en el viaje a la luna de Méliès y ya, desde ahí, los filmes tomaron la vocación de todo gran relato humano: hablar de lo que no existe. O lo que aún no, al menos. Como difícilmente la fabulación escapa de la catástrofe, la fascinación por el fin también fue una pequeña semilla que rápidamente germinó en las infinitas opciones de la fatalidad común. Tanta imaginería, ingenio y tecnología puestos al servicio de nuestra pulsión colectiva de muerte nos ha llevado a ver un casi inexorable panorama de exterminio, grandilocuente y rimbombante, orquestado ya bien por la naturaleza, o muy de nuestra era por el acero, la tragedia nuclear y las inteligencias artificiales. Mientras tanto, a los pies de esa marcha colectiva hacia el colapso, entre las grietas de las aceras por las que caminamos como

humanidad con paso esquizoide, crece a paso lento, casi hipnótico, una hoja de maleza: un brote de realidad que abona a la ciencia ficción.

Entramos a los dosmiles bajo una superstición de fin de mundo rotunda, y parece que ese germen ha dado vastos frutos ante la inocultable predisposición de nuestros tiempos por imaginar el fin. No es algo exclusivo del cine: literatura, música, informes académicos, la charla de los amigos que piensan en si tener o no hijos y la programación prime de canales enteros que pasan y repasan las varias formas del exterminio y lo que puede o no venir después. Está ahí, y aunque el cine nos lo haya entregado como una posibilidad desde 1916 bajo el título categorico *The End of the World* (Verdens Undergang), ahora parece que la brújula apocalíptica no apunta a “y si” sino a un “cuándo”.

Calentamiento global acelerado, pandemias, pugnas políticas impostergables, avances tecnológicos desregulados, acercamientos extraterrestres, hambrunas y catástrofes naturales son solo algunas pocas de los cientos de temáticas que invaden hoy pantallas y proyector. El fin, más que una posibilidad, parece

erigirse en nuestros tiempos como la única alternativa. Más que una estadística es hoy un deseo.

“Los criterios de validez de este cine son diversos. Para Susan Sontag (2008), las películas de ciencia ficción no visualizan discursos científicos, sino que muestran una narrativa visual y espectacular de las catástrofes; por ello, carecen de veracidad y lo único que persiguen es crear un imaginario de terror sobre el fin del mundo. Peter Biskind (2004) argumenta que este cine se encuentra vinculado a un discurso ideológico-tecnológico que intenta dejar visible determinados valores de cada época histórica. Darko Suvin (1977) arguye que la ficción cubre las falencias comunicativas de la ciencia “allí donde los científicos y futurólogos suelen fracasar a la hora de dibujar el futuro, triunfa la Ciencia ficción” (p. 25). Por último, Fredric Jameson (2009) hace alusión al fin del mundo desde una mirada de las utopías e ideologías que provocan catástrofes, temores y angustias en la población, maximizadas por el cine”. (Brito Alvarado, 2021)

Pero si “una película es inevitablemente el reflejo de los propios procesos de producción y de

procesos sociales más generales” (Stam, 2002), deberíamos tomar por relevante los discursos imperantes en nuestros cines. Independiente de la veracidad o legitimidad que pueda o no tener un metraje frente a su discurso científico, frente a lo que expone de él, su fácil absorción por parte de espectadores y su fuerte demanda en el mercado, es en sí ya un objeto de estudio que no puede pasar desapercibido como fenómeno, sobre todo poniendo en el lado opuesto de la balanza de esta ecuación el descrédito y poca oferta cada vez mayor de las utopías.

Falta analizar cuál es el porcentaje a nivel biológico de especies obsesionadas con su propio fin y, si es el caso, cuántas de estas se precipitan hacia él. El fatalismo discursivo, que bastante de fundamento real tiene, se convierte cada vez más en una profecía autocumplida. Los índices de natalidad mundial bajan precipitadamente, en todas las regiones excepto África, planteando un reto de adaptabilidad futura frente a multiplicidad de dinámicas. El problema, claro, es que todos parecemos aceptar el discurso que planteó nuestro director paisa frente a las posibilidades del No futuro.

“¿Pero qué pasa con la catástrofe en sí misma? Es evidente que debemos leer metafóricamente el tema de la infertilidad, como el desplazamiento de una angustia de otro tipo. Me propongo afirmar que esta angustia en realidad exige ser leída en términos culturales y que la pregunta que el film nos hace es: ¿cuánto tiempo puede subsistir una cultura sin el aporte de lo nuevo? ¿Qué ocurre cuando los jóvenes ya no son capaces de producir sorpresas?” (Fisher, Mark. *Realismo capitalista*. 2019).

Los avances vertiginosos del mundo en el que vivimos no van solo en la dirección de lo artificial. También, y apoyados bastante de la tecnología, la biología en su amplia concepción se ha visto nutrida por esta. El entendimiento de lo que somos, y lo que hemos sido, como especie y como sistema, se ha ampliado más en los últimos 25 años que en el total del tiempo restante del planeta. Y vale resaltar la sorpresa: esa comprensión sistematizada, ultraprocesada y bien argumentada en datos, en muchos de los casos más sorprendentes no ha hecho sino bastante de lo que durante siglos otros sistemas de elaboración del conocimiento ya han indagado o incluso postulado.

Diferentes cosmogonías y relatos mitológicos provenientes de distintas latitudes, con disímiles pisos filosóficos, hablaron en su momento de la interconexión de todo como un gran sistema. También de la modelación de la realidad frente a la percepción propia. Y en esa misma dirección de la capacidad creadora de la mente humana. Es decir, exploraron ya hace mucho tiempo algo que, visto en retrospectiva, como casi todas las conclusiones retrospectivas, parece obvio: que todo cuanto hoy existe fue en su momento solo un ensueño. Ya luego la ciencia dio el visto bueno como la gran constataadora del conocimiento moderno, pero bien podríamos pensar en que la intuición propia de la imaginación mitológica tuvo una buena racha. Y no fue la única.

En pleno 2024 la empresa estadounidense Colossal Biosciences logró lo que en muchos medios llamaron la primera experiencia de desextinción animal. Y aunque impreciso el nombre, la proeza trae nuevas reflexiones y panoramas a los problemas de exterminio. La clonación de lo que vendieron como el Lobo terrible, especie extinta hace trece mil años, y que ahora tiene a tres prototipos clonados con la modifica-

ción de los genes del lobo gris, más allá de alimentar la fiebre de los amantes de *Jurassic Park*, lo que parece es constatar algo mucho más potente y es que: la vida siempre triunfa. Incluso en la carrera larga de los ritmos biológicos, hoy, trece mil años después, encontró la manera de sobresalir.

Pero ya esa historia la conocemos, que como bien lo enseñó Richard Bach, “también es realidad lo que sueñas”, y en 1993 *Jurassic Park* no solo plantó la semilla de lo que sería el embeleco tecnológico del cine de allí hasta hoy, sino que también humedeció la lengua popular con una discusión científica, o pseudocientífica, y las infinitas posibilidades de la clonación.

La frase de Fredric Jameson, más atribuida a Žižek por haberla popularizado en alguna charla: “es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo”, toma una relevancia urgente. En una posmodernidad que nos embute en todos los envases posibles el colapso, resulta revolucionaria la idea de un futuro posible.

Es paradójico que los conocimientos que plantean la posibilidad de un

futuro, y se erijan como grandes bastiones de la ciencia ficción sean los más rudimentarios y apegados a nuestro mismo pasado. La regeneración y el ecologismo, que actualmente parecen más cantaleta y regaño repetitivo que posibilidad de entretenimiento, se postulan como dos de los grandes panoramas para la ciencia ficción contra el colapso, y poco explorado está.

Occidente pierde cada vez más terreno hegemónico frente a Oriente. Solo basta con echar un pequeño vistazo al paisaje general. No es algo que obedezca únicamente a lógicas económicas, ni del mercado tecnológico actual. El robustecimiento cultural que tiene el continente asiático es cada vez mayor. Habría entonces que explorar qué de europeo y estadounidense cabe en ese nombrar occidental. Mucho del conocimiento propio, consignado ya en nuestros propios relatos cosmogónicos y míticos del pasado, son oro (y cabe la metáfora continental) al pensar un revitalecimiento de los discursos de ciencia ficción. Mucho del antídoto contra el fin está consignado ya en los relatos afincados en la tierra que en esta latitud del mundo exploramos hace tanto.

Valdría la pena ahondar en qué tanto están relacionadas la hiperexplosión de contenidos apocalípticos de la ciencia ficción con el declive de Occidente. Qué tanto la imposibilidad de plantear panoramas de futuros posibles está emparentada a que esos futuros ya no serán más los discursos hoy hegemónicos y cómo la subexploración de alternativas, dentro y fuera de la ciencia ficción, no tenga que ver más con una incapacidad para afrontar lo inevitable: una popularización de cosmogonías no hegemónicas.

El ser humano es un animal de costumbres que logra normalizarlo todo. Casi todos los avances en diferentes áreas de lo que dice, piensa y hace, son ganancias a base de un periodo traumático que se aprende a soportar. La fuerza frente a lo superado pocas veces es vista como lo que es, una construcción. Como continente hemos estado lejos de las principales vanguardias narrativas de la ciencia ficción, en la gran generalidad, pero no olvidemos que ya Alejo Carpentier en su momento planteó nuestra gran fortuna discursiva como lo Real Maravilloso, todo lo que de desbordado tenía nuestra naturaleza tropical frente a la del resto del mundo (y bastante

kilometraje tuvo hasta derivar en el manido realismo mágico). Hoy, más que nunca, vale la pena retomar eso que también somos. Pues si bien no tenemos los chips, el acero y el desarrollo de punta para estar a la vanguardia del fin del mundo, sí tenemos el agua, el clima y la tierra que a las demás latitudes les hace falta, basta tomar los desperdicios orgánicos de la sed de colapso occidental y hacer con ellos compost para nuestra propia imagería cinematográfica, para un futuro posible.



Viajes en el **tiempo** y **cine**



Oswaldo Osorio

Crítico de cine y profesor

En el mismo año en que se inventó el cine, 1895, H.G. Wells escribió su primera y exitosa novela, *La máquina del tiempo*, la cual sentó las bases para la creación de historias y la especulación con los viajes en el tiempo[1]. Quisiera pensar en esta gran coincidencia como una espléndida conexión impuesta tanto por la fuerza poética de la imaginación como por las leyes físicas que rigen el cosmos, porque lo uno y lo otro, combinado en diferentes proporciones según cada película, son la materia prima de los relatos que desarrollan este tema.

Pero antes de adentrarme en los recovecos, ideas y venidas, bucles y paradojas que surgen con estas

[1] Hay que anotar que, seis años antes, Mark Twain publicó *Un yanqui en la corte del rey Arturo*, pero sin el impacto ni las características del relato de Wells para este tipo de historias y para el género.

travesías, es necesario aclarar una primera gran clasificación con este tipo de películas: están, por un lado, en las que los viajes en el tiempo son explicados científicamente, con distintas gradaciones de exactitud. La mayor parte son de este tipo, por eso el tema comúnmente es asociado al género de la ciencia ficción, tanto en el cine como en la literatura.

Por otro lado, están las que su lógica es la fantasía y se explica groseramente a partir de cualquier objeto, artilugio o acción. Puede ser un mapa como el que tienen los enanos en la divertida *Tiempo de bandidos* (Terry Gilliam, 1981), una herencia genética y apretar los puños en un lugar oscuro como en la encantadora *Cuestión de tiempo* (Richard Curtis 2013), el buzón de cartas del romance a distancia de *La casa del lago* (Alejandro Agresti, 2006), leer un diario y que viaje solo la consciencia como sucede en la enrevesada *El efecto mariposa* (Eric Bress, Mackye Gruber, 2004), o simplemente salir a caminar, como lo hace el protagonista de la ingeniosa *Media noche en París* (Woody Allen, 2011).

Aunque las posibilidades son infinitas, existen unas variables de

esta línea de fantasía que sería importante mencionar: Está la que propone una realidad paralela, como ocurre en *Pleasantville* (Gary Ross, 1998); o en la que a un personaje el tiempo no lo afecta, como en *Highlander* (Russell Mulcahy, 1986) y *El secreto de Adaline* (Lee Toland Krieger, 2015); o la más frecuente de todas, es el bucle temporal, cuando el tiempo se reinicia cada día, repitiéndose lo mismo solamente para el protagonista: *El día de la marmota* (Harold Ramis, 1993), *Al filo del mañana* (Doug Liman, 2014), *Feliz día de tu muerte 1 y 2* (Christopher Landon, 2017, 2019), *Palm Springs* (Max Barbakow, 2020) y tantas otras que ofrecen la atractiva posibilidad ficcional de asumir la misma situación de diversas formas y, con ello, transformar al personaje de versátiles y aleccionadoras maneras.

Pero salvo por el código inicial propuesto por cada relato, ya sea una explicación mágica para la fantasía o tecnológica para la ciencia ficción, en últimas, lo que les importa a todas las películas de uno y otro tipo es jugar con las posibilidades argumentales del tema y con sus implicaciones de diversa índole, en especial las psicológicas, las éticas, las sociales y las existenciales.

Las explicaciones de la ciencia ficción, por supuesto, son más complejas entre mayor fidelidad científica busquen sus realizadores. *Primer* (Shane Carruth, 2004) junto con *Interestelar* (Christopher Nolan, 2014) suelen ser citadas como las que más se han esmerado en su precisión. Pero, en términos generales y sin el lastre de autores y tecnicismos, las bases científicas que suelen usarse en casi todas las películas tienen que ver con la teoría de la relatividad, la mecánica cuántica, los agujeros negros y los agujeros de gusano.

Así, la teoría de la relatividad es la que sustenta la posibilidad de que, si un objeto se mueve a velocidades cercanas a la de la luz, su tiempo transcurre más despacio que su entorno o el de otros objetos con una velocidad menor. Es por eso que Charlton Heston en *El planeta de los simios* (Franklin Schaffner, 1968), luego de viajar a gran velocidad durante casi dos años, regresa a un planeta Tierra mil años después, pero ya dominado por los simios, luego de una hecatombe nuclear. Y aunque está comprobado científicamente este viaje hacia el futuro (por apenas unos nanosegundos, claro), hacia el pasado aún es solo especulación teórica.

Ahora, la mecánica cuántica, que es más especulativa todavía, es la que permite explicar que haya universos o realidades paralelas, ya sea que surjan espontáneamente, como sucede en *Frequency* (Gregory Hoblit, 2000), o como solución a una paradoja temporal, como ocurre en *Volver al futuro II* (Robert Zemeckis, 1989), donde aparece un 1985 alternativo por una modificación que hubo en 1955. Por otro lado, la diferencia entre los agujeros negros, que son lugares en el espacio con una poderosa fuerza gravitacional que se lo traga todo, y los de gusano, que es un portal que une dos agujeros negros, es que los primeros existen y los segundos son pura especulación. Aun así, una película como *Interestelar* los tiene a ambos: el agujero negro está cerca del primer planeta al que llegan, donde el tiempo transcurre muy lento debido a esta cercanía y su efecto gravitacional, y el agujero de gusano lo usan para llegar al siguiente planeta, el del engaño.

Con cualesquiera de estas explicaciones científicas como punto de partida, luego vienen las innumerables variables argumentales, entre las cuales, de todas formas, algunas sobresalen por recurrentes: Tal vez la más común es viajar al

pasado para arreglar el presente. Suele ser para evitar desde una muerte hasta la hecatombe mundial. *8 minutos antes de morir* (Duncan Jones, 2011) ofrece una ingeniosa premisa y la desarrolla también con emoción y dinamismo; *Déjà Vu* (Tony Scott, 2006), por su parte, resulta muy novedosa en la forma de viajar al pasado y también una digna cinta de acción; de la misma forma, el mundo de los súper héroes, que tiene cooptado el cine de entretenimiento desde hace años, ha apelado a esta variante, ya sea en grande, para salvar a –literalmente– medio mundo, con una película como *Avengers Endgame* (2019), o en modo fiasco, para salvar solo a una persona, como en *Flash* (2023). En cualquiera de los dos casos, fueron viajes en el tiempo que, por los argumentos recargados de este tipo de películas y sus lógicas desprolijas, poco convencen como artilugio del relato y dejan muchas preguntas por sus vacíos y remiendos.

Ahora, la otra gran opción es viajar al presente (y a veces más al pasado) para arreglar el futuro, el cual suele ser apocalíptico. La saga *Terminator*, por supuesto, es el gran referente. Tanto Kyle Reese como los distintos modelos de exterminadores han viajado desde el futuro para evitarlo o

Doce Monos (1995)



asegurarlos, construyendo una maraña de idas y venidas que ya tal vez solo el *fandom* tiene clara (y le interesa); otro referente infaltable, y ya de culto, es *12 monos* (Terry Gilliam, 1995) y su inspiración, *La Jetée* (Chris Marker, 1962), donde en los distintos viajes su protagonista lidia con las repercusiones de las paradojas temporales; y para seguir con Bruce Willis, termino los ejemplos de este tipo de argumento con *Looper* (Rian Johnson, 2012), donde un asesino viaja con el doble propósito de salvar al mundo y obtener su propia redención.

Y claro, también están las películas donde viajan al futuro, encontrándose con una realidad transformada por los acontecimientos del curso de la historia, como en *La máquina del tiempo*, en la que el protagonista, por

accidente, viaja seis mil años para ver la tierra dividida en dos grandes especies y a la civilización humana involucionada; igual ocurre – inspirada, sin duda, en el relato de Wells– en *El planeta de los simios*; y digna de mención también es la película infantil *La familia del futuro* (2007). Por otra parte, están esos filmes en que los cambios en el futuro son consecuencia de los propios acontecimientos del relato, como se puede ver en *Volver al futuro II*, por momentos en *La esposa del viajero del tiempo* (Robert Schwentke, 2009), o de manera barroca y sistemática en la simpática *Más allá de los dos minutos infinitos* (Junta Yamaguchi, 2020).

De otro lado, están los relatos que juegan con las posibles líneas de tiempo. Y aquí se requiere establecer la diferencia de estas con el concepto

de multiverso (*Doctor Strange*, 2016; *Todo, en todas partes, al mismo tiempo*, 2022) el cual está compuesto de muchos universos que tienen sus propias leyes físicas y que, a su vez, pueden tener distintas líneas de tiempo alternativas. Entonces, es distinto pasar de un universo a otro que entre diferentes líneas de tiempo, así como más complicado es pasar de una línea de tiempo alternativa de un universo a la de otro universo. Esta variable está compuesta de toda una intrincada lista de reglas y excepciones que surgieron en el universo Marvel, donde solo con el Dr. Strange y Loki es suficiente para que, quien no es versado en el asunto, se pierda en esa red ficcional que ya está empezando a colapsar por uso y abuso.

Una última recurrencia argumental con los viajes en el tiempo tiene que ver con las paradojas temporales, las cuales, por supuesto, pueden hacer parte de las anteriores variables, pero hay unas películas en que son el centro de su conflicto y la dinámica de su trama. Todo se desprende de esa regla capital definida por la lógica causal de los acontecimientos, esto es, que cualquier acción o inacción tiene repercusiones en el futuro, las cuales, por mínimas que sean, y gracias al efecto mariposa, pueden terminar si-

endo monumentales y hasta cataclísmicas. Así que los viajes en el tiempo suelen producir alteraciones en esos acontecimientos y ahí es donde se presenta la posibilidad de la paradoja temporal, también conocida como paradoja del abuelo, la cual dice que, si un viajero del tiempo va al pasado y mata a su abuelo, él viajero dejaría de existir, pero entonces no podría ir a matar a su abuelo, por lo cual vuelve a existir y así sucesivamente.

También se podría llamar la paradoja del padre, pero en la novela de la que surgió el término (*El viajero imprudente*, 1942) matan es al abuelo. Y claro, la solución a esto fue encontrada fácilmente: las líneas temporales alternativas, donde puede existir una con el abuelo muerto y sin descendencia, más otra con él vivo y con descendencia... y cada vez que viajen a matarlo, salta como un comodín una nueva línea temporal. ¡Así muy fácil todo! Es lo que seguramente se ha estado diciendo Marvel en los últimos años.

Pero el asunto es cuando se afrontan las consecuencias de esas paradojas, cuando no son obviadas con la salida fácil de, simplemente, no mostrar la nueva línea temporal, sino que el rela-

to las hace converger con la que ya existía. Es ahí cuando el personaje coincide dos y hasta varias veces en el mismo tiempo y espacio, con el riesgo de ser vistos por otros o que se toquen o que, incluso, ellos mismos entren en conflicto. Cosas como esta ocurren en la compleja y enfermiza trama de *Primer*, o en la historia salida de control de *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007) y un poco menos confuso y más intrigante en *Predestinación* (Michael y Peter Spierig, 2014). El problema con las paradojas temporales como centro de la trama es justamente ese, que a veces reina más la confusión en el relato que el placer de ver una buena historia, así como todas las dudas que resultan de algunas de sus soluciones argumentales o con esos cabos sueltos que no terminan por convencer.

Y es que una cosa es explicar cómo se viaja en el tiempo y otra las reglas del viaje. En el primer caso, ya se vio que lo uno depende del mayor o menor rigor científico que busque la película, mientras que lo otro está determinado por una tradición ficcional que puede atenderse o desatenderse impunemente. Lo que si no queda impune es cualquier viaje en el tiempo, porque siempre tendrá repercusiones, para bien o para mal, y

esta es la base y esencia de todos los relatos sobre este tema. Para ilustrar esto, sirve volver al relato primigenio de *La máquina del tiempo*, pero en la versión de 2002, dirigida por Simon Wells, el mismísimo bisnieto de H. G. Allí la motivación del protagonista es vencer la muerte, solucionar su inexorabilidad, entonces inventa su máquina del tiempo para evitar que su prometida muera, para anticipársele a la muerte. No obstante, mucho más adelante en la trama y muchísimo más en el tiempo, un hombre, que posee la sabiduría de miles de años, le hace comprender una verdad tan simple como reveladora: él y su máquina son consecuencia de su desgracia, pues si su prometida no muere, él no inventa la máquina y no estaría allí perdido en el futuro buscando solucionar el pasado.

Como en ese caso, la mayoría de películas suelen tener implicaciones éticas, pero sobre todo existenciales, pues el tiempo es la variable suprema que rige la humanidad, por eso Cronos no solo era el padre de Zeus sino también el rey de todos los dioses. Es la consciencia del paso del tiempo y de su causalidad la que, en buena medida, determina el comportamiento de las personas y las decisiones que tomamos. A partir de

esta lógica se construyen los personajes y las historias de cine sobre este tema y, por eso, las buenas películas trascienden este juego ficcional para reflexionar sobre asuntos fundamentales de la naturaleza humana y del funcionamiento del mundo. Por esto mismo, como el tiempo nunca se detiene, entonces la vida está colmada de arrepentimiento, de remordimiento y de tanta inútil fabulación con el “Qué tal si...” o con el “Hubiera”. Las películas de viajes en el tiempo hacen posible esta fabulación, aunque solo sea en la ficción.

Decía Francis Bacon que la inseparable propiedad del tiempo era revelar siempre la verdad, de ahí que en estas películas los personajes cuentan con la prerrogativa y la fortuna de no tener que esperar largos años, o hasta toda una vida, para conocer una verdad. Aunque con este conocimiento privilegiado, cuando van a solucionar algo, por lo general es tarde, porque al padre tiempo no le gusta que lo burlen y siempre cobra su parte. Es que ninguno de estos viajes es inocente y el cine lo sabe.

¡Suscríbase a la crítica de la semana!

**Crítica de cine,
cine colombiano,
nuevos medios,
comics,
artículos y
ensayos**

cinéfagos.net