



El realismo de la **CIENCIA FICCIÓN**



Oriol Codina Lara
2º Bachillerato A
Tutora: Asunción Ordoño
(Departamento de Castellano)
24 de noviembre de 2014
Curso 2014-2015

AGRADECIMIENTOS

La primera persona a quien quiero nombrar en este apartado es, sin duda alguna, a mi tutora durante todo el trabajo, Asunción Ordoño, sin cuyo entusiasmo, ánimos, dedicación, consejos, recomendaciones, correcciones, sugerencias y ayuda, este trabajo no habría sido posible de ninguna manera.

También quiero agradecer a mi familia, Elisenda, Judit y Jordi, a mis abuelos, Emili y Núria, y a mis amigos, que se hayan interesado por el tema y me hayan mostrado su apoyo constantemente.

También quiero mencionar a Montserrat Marcer, coordinadora de bachillerato, que me ayudó a orientar el tema y a buscar al tutor más adecuado, y a Anna Biayna, la bibliotecaria del instituto, que supo cómo enfocar mi trabajo y me echó una mano a la hora de iniciar, estructurar y concretar el trabajo, puliendo aquellos aspectos que chiriaban y remarcando los puntos importantes.

Más personas a las que quiero agradecer su apoyo son a los miembros de la familia Juncosa-Chacón: Joan, Júlia, Joana y Jordi, que se mostraron muy abiertos a cooperar y procurar todo lo que necesitara mientras pasaba unos días de vacaciones en su casa de campo.

En cuanto a instituciones, agradezco a la Biblioteca Mercè Rodoreda por dejarme prestados los libros durante tanto tiempo y haberme tratado de una forma tan amable, y también al Videoclub Star, que me proporcionó las películas para el trabajo.

SUMARIO

	pág.
Agradecimientos	2
1. Introducción	5
1.1. Justificación del tema	5
1.2. Objetivos del trabajo	6
1.3. Metodología	7
2. La ciencia ficción	9
2.1. Introducción	9
2.2. Historia	10
2.3. Subgéneros	15
3. La ciencia ficción en el cine	21
3.1. Historia	21
3.2. El frágil equilibrio entre rigurosidad y espectáculo	26
3.3. La relación con la literatura de ciencia ficción	27
4. La conflictividad y la superpoblación	29
4.1. Introducción al tema	29
4.2. <i>Children of Men</i>	33
4.2.1. Ficha técnica	33
4.2.2. Sinopsis	33
4.2.3. Contexto histórico	34
4.2.4. Problemas que refleja la película: superpoblación, guerra y tensión social	35
4.3. <i>Blade Runner</i>	42
4.3.1. Ficha técnica	42
4.3.2. Sinopsis	42
4.3.3. Contexto histórico	43
4.3.4. Problemas que refleja la película: marginación, globalización, contaminación y superpoblación	44
4.3.5. El montaje del director vs. El montaje de la productora	49
4.4. <i>The Road</i>	52
4.4.1. Ficha técnica	52
4.4.2. Sinopsis	52
4.4.3. Contexto histórico	53
4.4.4. Problemas que refleja la película: desolación y supervivencia	54
4.5. Películas con temática similar	57
4.6. Las películas de zombis	60
4.7. Conclusiones	62
5. Las relaciones humano-tecnología	64
5.1. Máquinas, robots y androides	64
5.1.1. Introducción al tema	64
5.1.2. <i>A. I. Artificial Intelligence</i>	67

5.1.2.1.	Ficha técnica	67
5.1.2.2.	Sinopsis	67
5.1.2.3.	Contexto histórico	68
5.1.2.4.	Problemas que refleja la película: humanidad del robot	69
5.1.3.	<i>I, Robot</i>	72
5.1.3.1.	Ficha técnica	72
5.1.3.2.	Sinopsis	72
5.1.3.3.	Contexto histórico	73
5.1.3.4.	Problemas que refleja la película: convivencia humanos-máquinas	74
5.1.4.	Películas con temática similar	77
5.1.5.	Conclusiones	79
5.2.	Los mundos y las vidas virtuales	81
5.2.1.	Introducción al tema	81
5.2.2.	<i>The Matrix</i>	84
5.2.2.1.	Ficha técnica	84
5.2.2.2.	Sinopsis	84
5.2.2.3.	Contexto histórico	85
5.2.2.4.	Problemas que refleja la película: las realidades virtuales y la ocultación de la verdad	86
5.2.3.	<i>Her</i>	91
5.2.3.1.	Ficha técnica	91
5.2.3.2.	Sinopsis	91
5.2.3.3.	Contexto histórico	92
5.2.3.4.	Problemas que refleja la película: las nuevas tecnologías y el aislamiento que producen	93
5.2.4.	Películas con temática similar	99
5.2.5.	Conclusiones	102
6.	Seguridad, control y manipulación	103
6.1.	Introducción al tema	103
6.2.	<i>Minority Report</i>	106
6.2.1.	Ficha técnica	106
6.2.2.	Sinopsis	106
6.2.3.	Contexto histórico	107
6.2.4.	Problemas que refleja la película: control de personas y reducción de la criminalidad	109
6.3.	Películas con temática similar	114
6.4.	Conclusiones	117
7.	Conclusiones finales	119
8.	Filmografía	121
9.	Bibliografía	122
10.	Webgrafía	124
11.	Otros soportes informativos	129

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación del tema

Antes de realizar mi trabajo de investigación, reflexioné profundamente sobre qué tema hacer, con el fin de poder encontrar uno que se adaptase lo suficiente a mi interés, y que a la vez resultara interesante para el público. Después de unas cuantas semanas pensando, al final decidí el tema, no sin haber descartado antes otras opciones. No obstante, la idea del cine como eje principal ya la tuve clara desde el primer momento y, aunque al principio el tema era más sobre el análisis de cómo quedaban reflejadas en el cine la pobreza y la riqueza, a partir de una idea que me dio mi tutora – Asunción Ordoño –, supe bien qué quería hacer, ya que me di cuenta de lo mucho que me gustaba aquel tema.

Este trabajo, por lo tanto, trata sobre cómo el cine de ciencia ficción, con sus visiones de nuestro futuro, intenta explicar temas que son actuales. Por lo tanto, consiste en analizar qué problemas actuales reflejan ciertas películas, mediante la exageración que normalmente acompaña este género, y si estos son frecuentes en los diferentes filmes.

El tema, además, va en consonancia con mis gustos personales, ya que soy un gran cinéfilo, y la ciencia ficción forma parte de mis géneros favoritos. Por esta razón, he hecho un trabajo con el que supiera que podría pasar un buen rato, además de darle al lector la oportunidad de percatarse de la profundidad y el mensaje de advertencia que caracterizan este género.

1.2. Objetivos del trabajo

Normalmente, la ciencia ficción es entendida, al menos por una gran parte del público, como un género fantástico que plantea situaciones, normalmente futuristas, donde la tecnología ha evolucionado y ha tenido sus consecuencias, ya sean buenas, como un mayor bienestar, o malas, como guerra y desigualdad. Esto, al menos, es lo que pensaría una persona poco interesada en el género de ciencia ficción, además que lo tacha de género de masas y poco profundo, que sólo busca entretener, ya que para su realización requiere, además, muchos efectos especiales, que en algunos casos son considerados como los antagonistas del guión.

No obstante, la realidad de la ciencia ficción es muy diferente. Como todos los géneros literarios y cinematográficos, la ciencia ficción también tiene un discurso claro. No se trata sólo de entretener un público dejándolo atónito con efectos especiales de última generación y representaciones del mundo futuro trasgresoras, sino de enviar un mensaje a él, como toda obra, pero con un grado de exageración, que en este caso adquiere la forma de futuro. Aunque muy frecuentemente se asocia la ciencia ficción con la acción, a pesar de las excepciones que puedan existir, esta no deja de ser una excusa para atraer al público y que entienda el mensaje.

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es desenmascarar el propósito real de la ciencia ficción, así como establecer unas preocupaciones generales de este género, que son reflejo de los de la sociedad actual, y descifrar el mensaje que quiere dar la película con respecto a estos. También se ha querido comprobar si este mensaje ha ido cambiando a lo largo de los años y si siempre ha sido el mismo, además de querer explorar aquellos géneros que llevan las consecuencias de nuestras acciones presentes hasta sus límites, como el género post-apocalíptico y las películas de zombis, que han adquirido una connotación muy diferente de su idea original. Por lo tanto, este trabajo intenta buscar una respuesta a la siguiente hipótesis: ¿Es la ciencia ficción un género que busca mostrarnos los problemas del presente?

1.3. Metodología

Este trabajo ha sido hecho con el propósito de poder demostrar que las películas de ciencia ficción reflejan, en su exageración, los problemas que la humanidad tiene en el presente. Para eso, el trabajo está elaborado de manera que se pueda demostrar tanto las situaciones que reflejan las películas, que conforman el eje central del trabajo, como los problemas y el contexto histórico en que se situó la película en el momento de su realización, que son lo que da sentido a las intenciones de esta.

Primero, escogí los temas más recurrentes en el cine de ciencia ficción que, como veremos con más detalle más adelante, son los problemas sociales, la tecnología y la seguridad. A partir de estos tres, busqué un gran número de películas de ciencia ficción para clasificarlas dentro de estos grupos, y así establecer un patrón para cada uno fruto de las similitudes entre ellas. Aunque se daba frecuentemente el caso que una película no encajase totalmente dentro de uno de los grupos, sí que fue fácil destacar aquellos rasgos más remarcables. Una vez las películas estuvieron clasificadas, seleccioné aquellas más relevantes y representativas en su género, y las otras quedaron en segundo plano para respaldarlas. Mientras hacía eso, surgió el subtema de las películas de zombis que, a mi parecer, era digno de mención en el trabajo.

A partir de entonces, hice el guión para delimitar las partes más importantes y los aspectos que quería trabajar consultándolo con la tutora, para que diera el visto bueno o para dar consejos.

Una vez construido el guión, busqué información sobre la ciencia ficción y las películas, para ver qué tenían estas en cuenta a la hora de querer representar el futuro. Como es lógico, vi las películas para captar aquellos detalles más relevantes y qué aportaban a la descripción que se hacía del futuro y, así, poder completar la información. Cabe decir que la mayoría del trabajo es fruto de la observación y de la suposición de teorías, por lo que constituye una mezcla de intuiciones y hechos reales y objetivos. La mayoría de la información externa procede de la consulta de libros especializados, webs y análisis e interpretaciones de las películas, que aparecen adecuadamente citadas. Para la

información de los temas actuales, las fuentes son las mismas, y concuerdan con los temas planteados en las películas, por lo que se ha tratado de mantener una coherencia entre el mensaje de los filmes y los problemas que reflejan, que están contextualizados en la época en la que las películas fueron hechas.

Por lo tanto, el trabajo también ha cumplido con uno de los objetivos que tenía, que era no tener que buscarlo todo, sino tener que también hacer unas suposiciones propias, ya que creo que, como las películas, el toque personal es siempre un distintivo.

2. LA CIENCIA FICCIÓN

2.1. Introducción

La ciencia ficción es un género artístico, usado más frecuentemente en la literatura y el cine, con contenido imaginativo, y normalmente situado en el futuro, ya sea cercano o lejano, y que suele explorar el potencial de las consecuencias del desarrollo científico, por lo que también recibe el apodo de *literatura de las ideas*. Es un género muy usado por muchos autores para explicar cuestiones políticas, morales y sociales, entre otras, tal y como dice el escritor boliviano de ciencia ficción Edmundo Paz Soldán: «*La ciencia ficción será un nuevo realismo. [...] Es un género existencial que se presta a narrar la relación del individuo con el universo*»¹.

No obstante, la ciencia ficción es un género muy amplio, ya que abarca desde universos paralelos, mundos post-apocalípticos y pequeños cambios históricos, hasta naves espaciales o colonización de otros planetas, así como tecnología avanzada, como la teletransportación, la telequinesis o el control mental. Además, a diferencia de otros filmes de género, como el western o el bélico, que se ubican en un período histórico concreto, la ciencia ficción es atemporal, de modo que sus historias pueden transcurrir en cualquier época, ya sea pasada o futura.

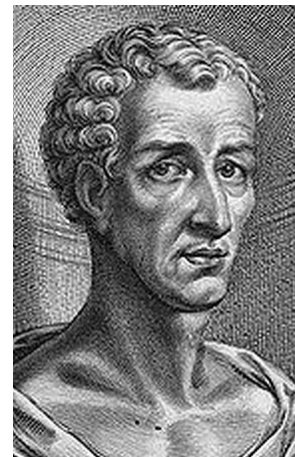
Por lo tanto, aunque este género plantee nuevas tecnologías e innovaciones, es más discutido entre sociólogos, filólogos y críticos de arte que no entre científicos, pues es un género que tiene su discurso en la exageración, no en el realismo. Sin embargo, los artistas que escriben historias de ciencia ficción siempre buscan cierta plausibilidad en sus relatos y hacen que la tecnología imaginada parezca más cercana de lo que es, por lo que tratan de documentarse al máximo, incluir hechos demostrados científicamente o basarse en tecnología o aspectos actuales. Según el teórica de películas Vivian Sobchack, es precisamente esta característica lo que diferencia la ciencia ficción de la fantasía, pues la primera quiere que el público llegue a creer lo que lee o ve, que tenga la sensación que la tecnología descrita pueda llegar a ser posible, mientras que el autor

¹ LÓPEZ PALACIOS, Íñigo. «La ciencia ficción será un nuevo realismo». *El País*. 8 de Mayo de 2014.

de obras de fantasía sabe que su público no creerá que lo que sucede pueda llegar a ser real. Al fin y al cabo, en la ciencia ficción se trata de que el espectador o el lector pueda identificar un mundo real que le es familiar, con elementos que existen en su día a día, con otro que le es ajeno y extraño para poder, de ese modo, sentirse en un mundo identificable pero hostil, conocido y desconocido a la vez. Con esto, el espectador o el lector puede ver reflejado en este nuevo mundo su mundo propio, y poder identificar gracias a estos, los problemas que el suyo tiene.

2.2. Historia

Aunque la ciencia ficción parezca un género surgido en los últimos siglos, lo cierto es que se han encontrado textos de la antigüedad que pueden ser clasificados como ciencia ficción. Un ejemplo es *Historia verdadera*, de Luciano de Samosata, escrita el siglo II dC y considerada la primera novela de ciencia ficción, al hablar de viajes al espacio y vida extraterrestre. Aparte, también encontramos algunos cuentos de *Alf layla wa-layla (Las mil y una noches)* que pueden ser clasificables como ciencia ficción, así como *Taketori Monogatari (Kaguya)*, un cuento japonés del siglo X. Sin embargo, pese a la antigüedad de la ciencia ficción, no fue un género demasiado frecuentado por los artistas hasta el fin de la Edad Media,



Luciano de Samosata.

cuando la Ilustración aportó ideas nuevas para los artistas y escritores, que se dedicaron a explorar nuevos géneros. Algunos ejemplos de esto son *Somnium*, de Johannes Kepler, escrito en 1608, y considerado por Isaac Asimov y Carl Sagan como el primer libro realmente de ciencia ficción, al relatar una visión de la Tierra desde la luna, o *Gulliver's Travels (Los viajes de Gulliver)*, de Jonathan Swift, escrito en 1726, que también puede ser clasificado como literatura fantástica. En el siglo XIX ya se empezó a formar el género tal y como lo conocemos hoy en día, al plasmar el progreso de la ciencia y la técnica, como *Frankenstein*, de Mary Shelley, una obra de 1818, o un breve relato de Edgar Allan Poe, *The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall*, escrito en 1835. No

obstante, el auténtico boom vino cuando la tecnología hizo su salto más importante con el descubrimiento de la electricidad y nuevas formas de comunicación y transporte como el telégrafo y el tren. La prueba de esto fueron H. G. Wells y Jules Verne, que revolucionaron totalmente el campo de la ciencia ficción, el primero con la publicación de *War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*) en 1898, y el segundo con sus numerosas historias con artilugios avanzados y viajes fantásticos. Durante este periodo, finales del siglo XIX, se empezó a denominar este género con un nombre propio: *romance científico*.



Portada de julio de 1926 de *Amazing Stories*.

A principios del siglo XX, las *pulp magazines* como *Amazing Stories*, un tipo de revistas baratas que publicaban historias ya fuera en forma de cómic o de narración, fueron las propulsoras de ciencia ficción, con historias como las de *A Princess of Mars* (*Una princesa de Marte*), con John Carter como protagonista, y escritas por Edgar Rice Borroughs; *Brick Bradford*, de William Ritt y Clarence Gray, o *Flash Gordon*, de Alex Raymond. Estas novelas tuvieron muchísimo éxito, por eso duraron durante décadas y popularizaron el género.

A partir de los años 30, un grupo de escritores y editores neoyorquinos llamados *futurianos*, como Isaac Asimov (del cual hablaremos en alguna de las películas analizadas), Damon Knight, Donald A. Wollheim o James Blish, entre otros, empezaron a producir novelas de ciencia ficción con documentación rigurosa y con muy buena acogida por parte de los lectores. Todos estos surgieron gracias a la labor de John W. Campbell, que publicaba sus historias, entre otras, en la revista *Astounding Science Fiction*. Gracias a ello, Campbell es considerado el impulsor de la Era Dorada de la ciencia ficción, que duró hasta bastante después de la II Guerra Mundial y que celebraba el progreso científico y técnico. Además, esta revista es considerada como la más larga publicando ciencia ficción, ya que todavía hoy se sigue imprimiendo. También hay que tener en cuenta el nacimiento de los cómics de superhéroes, que surgieron en la era post-29, y que fueron fruto de los deseos de la gente de tener salvadores en la sociedad. No obstante, después del boom tecnológico surgido a raíz de la II Guerra Mundial, los escrito-

res de ciencia ficción se interesaron no tanto por el desarrollo científico como por las ciencias sociales.

A lo largo de los años 50, 60 y 70, escritores como William S. Burroughs, Frank Herbert, Samuel R. Delany, Roger Zelazny o Harlan Ellison fueron pioneros en explorar nuevas tendencias, ya fuera tanto de estilos de escritura, como de modas o ideas. Paralelamente, los autores del *cyberpunk* de los años 70 y 80, se distanciaron de la visión optimista del futuro que se había tenido, y no apoyaban tanto el progreso científico-tecnológico que se había tenido antes, describiendo distopías. Los autores más destacados de esta corriente fueron William Gibson y Philip K. Dick, que escribió obras emblemáticas del género como *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*) o *We Can Remember It for You Wholesale* (*Podemos recordarlo por usted al por mayor*), que fueron adaptadas al cine con gran éxito bajo el título de *Blade Runner* –que analizaremos en este trabajo– y *Total Recall* (*Desafío total*), respectivamente. A diferencia de muchos autores anteriores, en estas novelas, Dick presentaba las máquinas y los androides como seres peligrosos.

Durante esta época, la Guerra Fría entre los Estados Unidos y la URSS también dejó huella en el género de ciencia ficción, que llevó a la publicación de novelas y el estreno de películas como *Damnation Alley* de Roger Zelazny; *Akira*, estrenada en el año 1988, o *The Day After*, y que describen las consecuencias de una guerra nuclear.

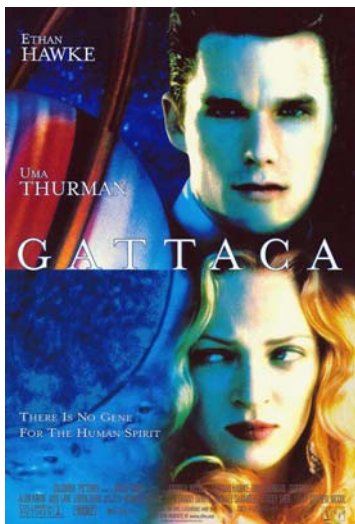
Sin embargo, a finales de los años 70, durante los años 80 y principios de los 90, surgió de nuevo un interés por la exploración del espacio en un subgénero llamado *space opera*, más centrado en la historia y los personajes que en la rigurosidad científica. Este interés fue consecuencia de la llegada del primer hombre a la luna, en 1969, que rompió los límites de la tecnología, abriendo de nuevos e infinitos. Gracias a esto, se produjo el gran éxito de la serie *Star Wars*, las películas *E.T. The Extra-Terrestrial* (*E.T., el extraterrestre*), *Close Encounters of the Third Kind* (*Encuentros en la Tercera Fase*) o *Alien* y los libros de C. J. Cherryh,



Póster original de la primera película de *Star Wars*.

que exploraban las vidas alienígenas e inspiraron nuevos autores. Paralelamente, la saga *Star Trek* volvió a ser uno de los *shows* televisivos de más éxito, generando tres *spin-offs* –*Deep Space 9*, *Voyager* y *Enterprise*–, además de diferentes películas para cine y televisión, como las series *Star Trek: The Original Series*, *Star Trek: The Next Generation* o la actual, con *Star Trek*, estrenada en 2009, y *Star Trek Into Darkness* (*Star Trek: en la oscuridad*), estrenada en 2013. Esto hizo que *Star Trek* se convirtiese en la serie de televisión de ciencia ficción más larga de la historia, superando *The X-Files* (Expediente X).

Por otro lado, en los años 80 y 90, se empezaron a notar y explicar los efectos del cambio climático y la acción humana sobre la tierra, poniendo especial énfasis en el agotamiento de los recursos de la Tierra como el petróleo o otras materias primas, como el libro *Los años Trasluz*, de Fidel del Castillo, o las películas *Mad Max* o *Solarbabies*. A lo largo de esta época, además, Internet y las nuevas tecnologías como las computadoras se empezaron a introducir en la sociedad, e hizo que un seguido de películas y autores pusieran en duda y cuestionasen la relación humano-tecnología, lo que desembocó de nuevo en el género *cyberpunk*. Algunas obras producto de este género son *The Terminator* (Terminator) y su secuela *Terminator 2: Judgment Day* (*Terminator 2: el juicio final*), o *The Lawnmower Man* (*El cortador de césped*); aunque la más representativa es, sin duda, *The Matrix*, estrenada el año 1999, y que analiza-



Póster de *Gattaca*.

remos en este trabajo por su alto grado de crítica hacia la confusión que puede general lo virtual con lo real. Además, el avance en la biología y los experimentos con los genes, como la oveja Dolly de 1996, hizo que hubiese un grupo de películas y libros que pusieran en cuestión y expresaran los riesgos del avance científico en este campo, como la trilogía de novelas *Greatwinter* de Sean McMullen, o los filmes *Jurassic Park* (Parque Jurásico) o *Gattaca*. Es imprescindible decir que este resurgir de la ciencia ficción en el cine es debido a, irónicamente, el

avance tecnológico, que permitió crear muchos más efectos especiales y más realistas,

ejemplarizados en las películas de catástrofes de los años 90 como *Armageddon*, *Deep Impact* o *Independence Day*.

Entrado el siglo XXI, los atentados al World Trade Center de Nueva York en 2001 y el pánico que generó en la sociedad occidental dieron como fruto películas y libros críticos con el sistema político vigente, poniendo un énfasis especial en la pérdida de privacidad o el aumento del autoritarismo como excusa por aumentar la seguridad, como son las últimas novelas de *Harry Potter* de J. K. Rowling, el libro *The Execution Channel* de Ken MacLeod o películas como *Minority Report* –que analizaremos en este trabajo–, *V for Vendetta* (*V de Vendetta*) o *Inception* (*Origen*). Aparte, los problemas medioambientales y las diferencias sociales siguieron siendo temas de preocupación en filmes y novelas, especialmente desde el estallido de la crisis económica de 2008, como *Children of men* (*Hijos de los hombres*) –que analizaremos aquí–, *District 9*, o *Elysium*. Paralelamente, esta crisis



Los superhéroes, como *Iron Man*, también son considerados ciencia ficción.

hizo que los superhéroes, personas capaces de dar esperanza al resto de gente cuando todo parece ir mal, tuviesen otra edad de oro, pero esta vez con una personalidad más oscura y más dilemas morales, en consonancia con los tiempos en los que estaban filmados, como pueden ser la trilogía de *The Dark Knight* (*El caballero oscuro*), *Iron Man*, o *Man of Steel* (*El hombre de acero*), con películas más concentradas en los personajes que en los efectos especiales. Esta oscuridad en las historias también se pueden comprobar en películas de ciencia ficción como *Star Trek: Into Darkness* (*Star Trek: En la oscuridad*), *The Hunger Games* (*Los juegos del hambre*) o *Divergent* (*Divergente*).

Actualmente, la ciencia ficción es uno de los géneros más populares del cine, al poder mezclar con gran facilidad crítica y espectáculo, permitiendo que todo tipo de espectador pueda sentarse en una sala de cine o en el sofá de su casa y ver una película con efectos especiales pero también con un mensaje en su interior. Es por eso que se en-

tienden éxitos de crítica y público películas como *The Dark Knight (El caballero oscuro)*, *Avatar*, *Inception (Origen)*, *The Hunger Games (Los juegos del hambre)* o reinicios de sagas como *Star Trek* o *Star Wars*.

2.3. Subgéneros

La ciencia ficción se puede clasificar, generalmente, en dos géneros distintos, la *Hard SF* y la *Soft SF* o *Social SF*.

La principal diferencia entre ambas es la atención que se presta a la rigurosidad científica, teniendo la *Hard SF* autores que le dan mucha importancia a la precisión y la plausibilidad de sus obras científicamente hablando, o sea, respetando las leyes de la física, biología, química, etc. Por esta razón, muchos autores de este grupo son científicos de cualquier tipo –matemáticos, físicos, etc.–, como Gregory Benford, Geoffrey A. Landis, Rudy Rucker, Vernor Vinge, Isaac Asimov o Hal Clement, entre otros.

La *Soft SF* o *Social SF*, por lo contrario, presta más atención a la descripción de futuros distópicos –con sociedades y comunidades que poseen características que las hacen indeseables y aterradoras– o utópicos –sociedades casi perfectas– y, por lo tanto, dando más importancia a las ciencias sociales como la economía, la psicología, la sociología, la política o la antropología que no a la rigurosidad científica. Los autores más destacados de este género son Philip K. Dick, Ursula K. Le Guin, George Orwell, Ray Bradbury o Stanislaw Lem, entre otros.

La ciencia ficción, además, se puede clasificar en diferentes subgéneros, aunque esta tarea resulta difícil, ya que cada novela o película es diferente y muchas veces su clasificación no es completamente clara. Sin embargo, sí que se pueden establecer diferentes características en cada subgénero que hacen que un grupo de películas del mismo compartan ciertas particularidades. Aunque los viajes temporales o el género de superhéroes, entre otros, podrían formar su propio subgénero, se ha decidido mencionar aquellos que tienen relación con otra visión del mundo que se aleje de la real, englobando todos los aspectos científicos y sociológicos. Por lo tanto, los subgéneros más

destacados que conciernen una visión alterada del mundo y que, pese a su peculiaridad son muy utilizados, son:

- **Cyberpunk:** Es un subgénero iniciado en los años 80, y aunque anteriormente ya se habían publicado otros libros, no constituían un grupo destacable. El *cyberpunk* combina la cibernética y la estética punk, y su término proviene del título de una historia escrita en 1983 por Bruce Bethke. La ambientación es, según el escritor William Gibson, muy parecida a las grandes ciudades japonesas de hoy en día; por lo tanto, es muy fácil encontrar muchas referencias a la cultura del Extremo Oriente en este género. Las principales características de este subgénero son la representación de un futuro distópico, con un mundo lleno de desigualdades y al borde del colapso medioambiental, pero con una tecnología avanzada, especialmente la que concierne a la de la información, como Internet, y a la de los robots y androides. Además, la sociedad en este género es miserable y con una democracia casi inexistente, normalmente eclipsada por el poder de grandes corporaciones, que ejercen un gran control sobre las decisiones de los gobiernos. Este clima es muy parecido al de la novela o el cine negro, con los que comparte muchos paralelismos, como puede ser el anti-héroe como protagonista: una persona que sigue sus propios valores morales y que es presentada como una persona corriente, aunque ciertos rasgos como un comportamiento antisocial y obtuso, un pasado oscuro o con alguna adicción son también frecuentes. Algunos ejemplos perfectos de este género son las películas *Blade Runner*, *The Matrix*, *Akira* o *Ghost in the Shell*.



Imagen del diseño de producción de *Blade Runner*, donde se ve claramente la estética *cyberpunk*.

- **Steampunk:** Es un subgénero que plantea una tecnología avanzada en un pasado (retro-futurismo), normalmente la Inglaterra victoriana, y combinándolo con elementos fantásticos. El nombre proviene de la combinación de las palabras inglesas *steam*, que significa vapor –refiriéndose a la época de la historia en la que este era la principal fuente de energía, a finales del siglo XIX y principios del XX–, y *punk*. En este género se pueden englobar las primeras obras consideradas enteramente de ciencia ficción, como las escritas por H. G. Wells y Jules Verne, ya que imaginaban el futuro desde la época en la que ellos vivían. Por lo tanto, sus obras y este subgénero sirven para ilustrar la evolución que ha habido respecto a la manera de imaginarse el futuro. Sin embargo, el *steampunk* todavía hoy suscita interés por una gran parte de los artistas, al ofrecer la posibilidad de combinar elementos antiguos y modernos de una manera chocante que, como hemos mencionado antes, es una de las cualidades de la ciencia ficción. Para poner algunos ejemplos de novelas de estilo *steampunk*, encontramos Jules Verne con *De la terre à la lune* (De la Tierra a la Luna) o *Vingt mille lieues sous les mers* (Veinte mil leguas de viaje submarino), *The Difference Engine* de William Gibson y Bruce Sterling o las series de *Leviathan* de Scott Westerfeld. Por lo que hace a películas, las hay que tienen un mayor grado de imaginación y tecnología avanzada, y otros donde el *steampunk* es muy leve. Por ejemplo *Hugo* (La invención de Hugo), o *Sherlock Holmes*, presentarían un *steampunk* moderado, mientras que *The three musketeers* (Los tres mosqueteros), *Wild Wild West*, *Steamboy* o *The Golden Compass* (La Brújula Dorada), el subgénero es más notorio.



Ejemplo de ciudad *steampunk*.

Existe otro tipo de *steampunk*, aunque no es tan conocido, que es la evolución de este. Se llama *dieselpunk* o *decopunk* y presenta una visión futurista del



mundo a partir de las décadas donde el diesel y la gasolina empezaban a ser poderosas fuentes de energía. Nos referimos a la época de la maquinaria pesada entre los años 20 y 50, coincidiendo con las dos Guerras Mundiales. Aquí podríamos incluir los comics de la serie *Ignition City* de Warren Ellis, las novelas *Tales of the First Occult War* de Kevin Cooney o *Fiends of the Eastern Front* de Gerry Finley-Day y Carlos Ezquerro, y las películas *Brazil*, *Sucker Punch*, *Sin City*, *Dark City* o *Daybreakers*.

- **Historia alternativa:** El subgénero de *historia alternativa* se refiere a aquellas novelas ubicadas en una etapa de la historia la cual no coincide con lo sucedido realmente. Para entenderlo mejor, se podría titular el género '¿Y si hubiera...?'. Algunos de los sucesos imaginarios más usados por los autores de este subgénero son la victoria del eje en la Segunda Guerra Mundial o la derrota de los Estados Unidos de América frente a los Estados Confederados de América en la Guerra Civil Americana. En este subgénero se incluyen los llamados *mundos alternativos* o *paralelos*, donde se plantean Tierras que son diferentes a la nuestra en ciertos detalles. Algunos ejemplos de *historia alternativa* son los libros *Bring the Jubilee* (*Lo que el tiempo se llevó*), de Ward Moore, en la que los Estados Confederados ganan la guerra; *The Man in the High Castle* (*El hombre en el castillo*), de Philip K. Dick, que plantea la posibilidad de una victoria de Hitler frente a los aliados, o las novelas de Harry Turtledove, como *How Few Remain* o *Hitler's War*. Por lo que hace a películas y series, encontramos filmes como *Fatherland* (*Patria*), adaptación de un libro, *It Happened Here*, o la serie *Fringe*, en la que existe un mundo donde los dirigibles nunca fueron suprimidos, las

Twin Towers de Nueva York nunca fueron víctimas de un atentado terrorista, se llevó a cabo la construcción del *Hotel Attraction* de Gaudí en Manhattan o la Estatua de la Libertad de Nueva York es limpiada regularmente, conservando su color cobrizo original.



Fotograma de la serie *Fringe*, en la que existe un mundo paralelo, ejemplarizado en esta Nueva York del año 2010.

- **Space opera:** Son aquellas historias de ciencia ficción futuristas, normalmente de aventuras, que incluyen naves espaciales, otros planetas y viajes y batallas intergalácticos. Aunque a veces se considera este subgénero como poco profundo y con personajes planos, también es uno de los más representativos de la ciencia ficción – por no decir el que más–. Aquí encontraríamos las novelas de Edward E. (Doc) Smith, con *Skylark* o *Lensman*, o *Void* de Peter F. Hamilton. Sin embargo, aquí es donde las películas y series tienen más éxito, ya que entre ellas están *Star Wars* y *Star Trek*.



USS Enterprise, nave espacial de *Star Trek*.

- **Apocalíptico y Post-apocalíptico:** Es aquel subgénero que agrupa las historias, novelas, películas y otras obras relacionadas con el fin de la civilización huma-

na, ya sea a causa de desastres naturales, crisis económicas, pandemias, guerras, invasiones extraterrestres, etc. Las historias se suelen ambientar poco tiempo después de la catástrofe o mucho tiempo después, en el que el mundo civilizado o bien se ha olvidado o ha sido mitificado. Normalmente la tecnología es escasa y rudimentaria o hay pocos restos de ella. Este subgénero es de los más usados de la ciencia ficción, y aunque ya encontramos algunas obras ejemplares como *The Last Man (El último hombre)* de Mary Shelley, *The War of the Worlds (La guerra de los mundos)* de H. G. Wells o *The Scarlet Plague (La plaga escarlata)* de Jack London, que demuestran que no es un subgénero reciente como el *cyberpunk*, no fue hasta alrededores de la II Guerra Mundial cuando muchos autores se lanzaron a elaborar obras de este subgénero, a raíz de que el miedo a una guerra nuclear y al cambio climático pasaron a formar parte de la conciencia colectiva. De ese modo, todavía hoy es uno de los géneros de la ciencia ficción más usados. Entre los títulos más destacables encontramos las novelas *By the Waters of Babylon* de Stephen Vincent Benét, *The Folk of the Fringe* de Orson Scott Card, *I*



am Legend (Soy leyenda) de Richard Matheson, que ha tenido numerosas adaptaciones al cine, *The Death of Grass* de John Christopher, *Mecanoscrit de Segon Orígen* de Manuel de Pedrolo o *The Road (La carretera)* de Cormac McCarthy, que también tuvo su adaptación al cine y que analizaremos. En el ámbito del cine, destacan *Mad Max*, *12 Monkeys (Doce Monos)*, *The Matrix* –que también analizamos– y *The Day After Tomorrow (El día de mañana)*.

3. LA CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE

El cine, como arte que permite recrear todo aquello que la imaginación sea capaz de crear, es la forma artística que más impulso y prestigio le ha dado a la ciencia ficción, existiendo, pues, una relación muy estrecha entre ambos.

3.1. Historia

Esta relación ya es plasmada desde el nacimiento del cinematógrafo, ya que «*si el cine era la prueba fehaciente de los avances del progreso, ¿por qué no dar cuenta de ello*»².

De ese modo, una de las primeras películas, *Charcuterie mécanique*, de los pioneros hermanos Lumière, ya mostraba los avances tecnológicos de la época que, en este caso, eran representados en una máquina que convertía automáticamente un cerdo en trozos de carne y embutidos. No obstante, fue otro francés, George Méliès, quien em-

pezó a dar rienda suelta a la imaginación y creó mundos imaginarios y propuestas típicas de la ciencia ficción gracias al gran abanico de posibilidades que el cine y los efectos especiales le permitían. De todas sus películas, la más representativa es sin duda *Le voyage dans la Lune* (*Viaje a la Luna*), filmada en 1902 y considerada por la mayoría de estudio-



Mítica escena de la llegada a la Luna de *Le voyage dans la Lune*, de Georges Méliès.

sos como la primera película de ciencia ficción y en la que ya se imaginaba, como anuncia su título, la travesía y las aventuras de unas personas que viajan al satélite.

A principios del siglo XX, el cine de ciencia ficción adaptó a la gran pantalla novelas emblemáticas del género, como pueden ser *Frankenstein* (1910), *20,000 Leagues un-*

² SÁNCHEZ, Sergi. *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2007. 274 p. ISBN 978-84-96924-06-2

der the Sea (Veinte mil millas de viaje submarino, 1916) o *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (*El hombre y la bestia*, 1920). Sin embargo, a raíz de la I Guerra Mundial, la ciencia ficción se alzó como un género de predicción y comentario social, especialmente en Europa, que había sido la zona donde el conflicto había hecho más estragos, con películas como *Aelita* (1924), de Yakov Protazanov o *Metropolis* (*Metrópolis*, 1926), de Fritz Lang, que es la primera película del género de larga duración.

No obstante, las películas especulativas no triunfaron tanto en los EEUU, y todavía lo hicieron menos después del crack del 29, ya que el público prefería un cine escapista repleto de acción, héroes, argumentos melodramáticos y aparatos fantásticos. Esta es la razón por la cual tuvieron un gran éxito los seriales de *Flash Gordon* o *Dick Tracy* y también las películas de terror como *Frankenstein* (*El doctor Frankenstein*, 1931) y su continuación *Bride of Frankenstein* (*La novia de Frankenstein*, 1935) o *The Invisible Man* (*El hombre invisible*, 1933), todas ellas de James Whale. Aunque en la década de 1930 el cine especulativo era casi inexistente, es importante mencionar la película *Things to Come* (*La vida futura*, 1936) de William Cameron Menzies, adaptación de la novela del gran escritor de ciencia ficción H. G. Wells *The Shape of Things to Come* y que pese a ser un fracaso en taquilla como era de esperar, sorprende su acierto a la hora de profetizar el futuro al situar una II Guerra Mundial en 1940.

Los años 40 fueron una época muy infructífera para el género de ciencia ficción, ya que el cine olvidó los escapismos para centrarse en películas propagandísticas a causa de la II Guerra Mundial. Sin embargo, los avances tecnológicos en el campo nuclear, así como las catástrofes que esto supuso, fueron suficientes para hacer resurgir el género a principios de los años 50. Películas como *Gojira* (1954) o *Them!* (*La humanidad en peligro*, 1954) son símbolos del miedo atómico en las sociedades japonesa y norteamericana, respectivamente; mientras que *Destination Moon* (*Con destino a la Luna*, 1950) evidencia la carrera tanto nuclear como espacial que mantenían los Estados Unidos con la Unión Soviética. El cine norteamericano, aparte, también hacía películas que eran un reflejo de la *caza de brujas* del senador McCarthy, al tener como principal argumento el tener el enemigo entre nosotros, como lo evidencian *Invasion of the Body Snatchers* (*La invasión de los ladrones de cuerpos*, 1956) o *I Married a Monster from*

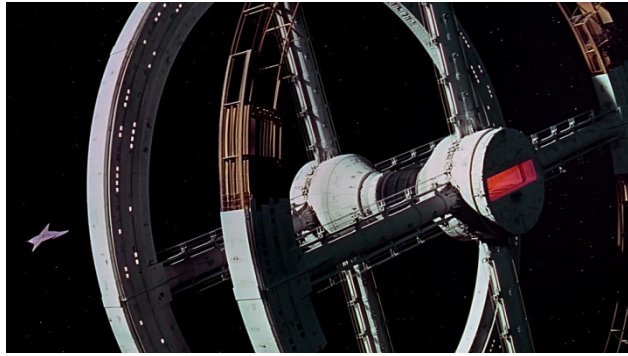
Outer Space (1958). Paralelamente, el desarrollo de la carrera espacial y la proliferación de noticias relacionadas con el avistamiento de ovnis hicieron que se grabaran películas de gran éxito comercial relacionadas con el espacio, como *The Day the Earth Stood Still (Ultimátum a la Tierra, 1951)*, *The Conquest of Space (La conquista del espacio, 1954)* o *Forbidden Planet (Planeta Prohibido, 1956)*, aparte de las películas de serie B, que también proliferaron y fueron muy numerosas las que tenían esta temática, con directores como Roger Corman o Ed Wood.



El miedo a la energía atómica y a las invasiones extraterrestres de mediados del siglo XX generó muchas películas de ciencia ficción de serie B, como *Gojira* (1954).

A pesar de la indudable calidad de muchas películas de ciencia ficción de la primera mitad de siglo, este no fue un género que tuviera el apoyo de la crítica, pues debido a la indispensable presencia de efectos especiales lo convertía en parte de la cultura de masas. Sin embargo, el panorama cambió a partir de la década de 1960, cuando se estrenaron películas que fueron aplaudidas por los intelectuales y que además ampliaron los horizontes del género. Estas películas se pueden clasificar en el grupo de *ciencia ficción de autor*, y está formado gran parte por cine europeo lleno de directores como Antonio Margheriti con *I criminali della galassia* (1965) o *I diafanoidi vengono da Marte (La guerra de los planetas, 1966)*; Jesús Franco con *Gritos en la noche* (1961) o *Miss Muerte* (1965), o Jean-Luc Godard con *Alphaville (Lemmy contra Alphaville, 1965)*. Sin embargo, fue *2001: A Space Odyssey (2001: Una odisea del espacio, 1968)* de Stanley Kubrick, la que cambió totalmente la concepción que se tenía del género, al poder combinar perfectamente efectos especiales de gran espectacularidad con un discurso coherente y filosófico, demostrando que los grandes presupuestos también

podían financiar buenas películas. Curiosamente, esta película también marcó el escepticismo sobre el futuro de la década siguiente, en la que se vería el futuro como una amenaza y en el que la regresión de la sociedad era inevitable como en *Planet of the Apes* (*El planeta de los simios*,



2001: A Space Odyssey marcó un antes y un después en la ciencia ficción.

1968) o *Mad Max* (*Mad Max, salvajes de la autopista*, 1979), así como los peligros de la tecnología en *Westworld* (*Almas de Metal*, 1973) o *The Cars that Ate Paris* (*Los coches que devoraron París*, 1974), o el cine de catástrofes como *The Poseidon Adventure* (*La aventura del Poseidón*, 1972) o *The Towering Inferno* (*El coloso en llamas*, 1974). Este pesimismo también llegó hasta los años 80, como bien lo demuestra *Blade Runner*, estrenada en 1982, aunque la crítica no la valoró hasta años más tarde.

En los años 80, como hemos mencionado en el apartado de la historia de la ciencia ficción, volvieron las películas escapistas y de aventuras, con su consiguiente éxito de taquilla. Algunos ejemplos de esta tendencia son *Back to the Future* (*Regreso al futuro*, 1985) de Robert Zemeckis, o las numerosas películas que volvían a poner los ojos hacia las estrellas, como *Star Trek: The Motion Picture* (*Star Trek: La película*, 1979), el primer filme para pantalla grande de la exitosa serie de televisión, o la famosísima saga *Star Wars* (*La guerra de las galaxias*), así como *E.T. The Extra-Terrestrial* (*E.T., el extra-terrestre*) o *Alien*, que



El cine de ciencia ficción de los 80, como las películas de *Back to the Future*, renovaron el interés del público por la ciencia ficción.

volvieron a utilizar los efectos especiales y los grandes presupuestos para atraer al público. Además, en esta década la animación, especialmente la japonesa con *Akira* y más tarde con *Kōkaku*

Kidōtai (*Ghost in the Shell*, 1995), y las películas generadas por ordenador como *Tron* (1982), fueron primordiales a la hora de abrir nuevas puertas al género. Los robots como sustitutos de humanos también fueron objeto de estudio durante estos años como lo demuestran *The Terminator* (*Terminator*, 1984) o *RoboCop* (1987). Es justamente gracias a esta década que la ciencia ficción ha conseguido popularizarse y convertirse en uno de los géneros más exitosos de público.

La década de los 90 vio los riesgos de la manipulación genética en *Jurassic Park* (*Parque jurásico*, 1993) o *Gattaca* (1997). Aparte, hubo el nacimiento y expansión de Internet y, como era de esperar, un puñado de películas que trataban sobre los peligros de las realidades virtuales y el mundo de la informática, que se extienden hasta el día de hoy, como *Total Recall* (*Desafío Total*, 1990) *Virtuosity* (1995), *The Matrix* (*Matrix*, 1999), *Inception* (*Origen*, 2010) o *Transcendence* (2014).

Por muy extraño que pueda parecer, en el siglo XXI las películas del espacio ya no fueron tan interesantes por el público, que prefería una ciencia ficción más centrada en la Tierra y más *realista*. Esto se debe principalmente a los ataques terroristas del 11-S y el autoritarismo y miedo que generó en la sociedad, por lo que la ciencia ficción especuló sobre futuros con estados totalitarios como *Minority Report* (2002), *V for Vendetta* (*V de Vendetta*, 2006) o *The Hunger Games* (*Los juegos del hambre*, 2012). El miedo al terrorismo, además, hizo que las películas de superhéroes, personas capaces de vencer a un villano que pretende hacer daño o desestabilizar la sociedad, volvieran a cosechar un gran éxito, como *Iron Man* (2008), *The Dark Knight* (*El caballero oscuro*, 2008) o *The Avengers* (*Los vengadores*, 2012). Aparte, las desigualdades sociales y la contaminación volvieron a ser tema de estudio en *Children of Men* (*Hijos de los hombres*, 2006) *District 9* (2009), *Avatar* (2009) o *Elysium* (2013), y el consumismo fue puesto en cuestión en *A.I. Artificial Intelligence* (*A.I. Inteligencia Artificial*, 2001) o *WALL-E* (2008).

Hoy en día, el cine de ciencia ficción es un género cinematográfico más, ni por encima ni por debajo de otros, que permite explorar nuevos mundos y posibilidades y hacer volar la imaginación. Gracias a las nuevas técnicas con efectos especiales y al dibujo por ordenador, todo puede ser plasmado en imágenes, y esto abre las puertas a cual-

quier representación que se quiera hacer del mundo o del espacio. Aunque esto implica dinero y por lo tanto la mayoría de películas de ciencia ficción son de alto presupuesto, también es posible un cine con escasos recursos que sea de este género, como bien lo prueba *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (*Olvidate de mí*, 2004) de Michel Gondry, que además está mezclado con otro género, el romántico.

Así pues, la ciencia ficción no es un género *absoluto*, sino que es muy moldeable, pudiéndose mezclar con cualquier otro, desde el cine negro en *Blade Runner* (1982), la comedia en *Back to the Future* (*Regreso al futuro*, 1985) y hasta el western (*Cowboys & Aliens*, 2011), pasando por el bélico en *Edge of Tomorrow* (*Al filo del mañana*, 2014).



La ciencia ficción ya es un género que se mezcla con otros, como lo demuestra *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*.

3.2. El frágil equilibrio entre rigurosidad y espectáculo

Cuando un estudio decide producir una película de ciencia ficción, sabe que el público reaccionará negativamente si no resulta plausible a sus ojos, contrariamente al fantástico. En otras palabras, una película de ciencia ficción debe establecer unas *normas* en su universo, parecidas a las del mundo real por cuestiones de plausibilidad, y estas deben ser respetadas en todo momento. Sin embargo, un estudio sabe que el público también exige un mínimo de entretenimiento y que no lidia con científicos profesionales y escrupulosos, por lo que normalmente debe alterar ciertas leyes físicas con tal de satisfacer al público y crear el efecto deseado de entretenimiento y emoción. Un ejemplo muy claro son las batallas intergalácticas, en las que hay sonidos, fuego y ex-

plosiones. Todos sabemos que nada de esto es posible si no hay aire y, por lo tanto, en estas batallas no se debería oír nada. No obstante, no es difícil imaginarse lo aburrido que resultaría una contienda así sin fuego ni ruidos. Por lo tanto, el guión de ciencia ficción busca una coherencia narrativa y cierta plausibilidad científica, sin olvidarse de lo que realmente hace que el público acuda al cine o vea en su televisor una película: el entretenimiento. Resultan interesantes, pues, propuestas como *Gravity*, la película de 2013 de Alfonso Cuarón, que a pesar de ser más una aventura espacial que no ciencia ficción, es rigurosa con la mayoría de las leyes físicas, de modo que no incluye ni explosiones ni sonidos en el vacío.



A veces, la rigurosidad científica debe adaptarse al espectáculo, como demuestra esta escena de *Star Wars*. Una explosión como la representada aquí no sería posible en el espacio exterior debido a la falta de oxígeno.

3.3. La relación con la literatura de ciencia ficción

Aunque la literatura y el cine comparten el género de ciencia ficción, ambas se enfrentan a realidades y obstáculos muy diferentes. Si bien un escritor hace su trabajo individualmente y de forma personal, el negocio del cine es más fuerte y competitivo, y además una película es fruto del trabajo de muchas personas y resulta más gráfica, por lo que se enfrenta a distintos intereses y al gran obstáculo que es la censura, además de la presión que supone ser rentable. Por lo tanto, la literatura de ciencia ficción se centra más en el estudio de la imaginación humana y el personaje que no el cine, que tiene que satisfacer las expectativas de acción y aventuras del público. Es frecuente,

entonces, encontrar muchas películas de ciencia ficción que son adaptaciones de libros pero que, a diferencia de otros géneros, no son demasiado fieles a la obra original. Claros ejemplos de esto son las películas adaptadas de las novelas de Philip K. Dick que, lejos de transmitir el auténtico espíritu reflexivo y paranoico de los libros, satisfacen los gustos de la audiencia cinematográfica, como los son *Blade Runner*, *Total Recall* (*Desafío total*), *Minority Report* o *The Adjustment Bureau* (*Destino oculto*). Aunque encontramos excepciones como *2001: A Space Odyssey* (*2001: Una odisea del espacio*), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (*Olvidate de mí*) o *Her* que sí que fueron un éxito de público y funcionan como reflexión, siguiendo de esta forma, la línea literaria de la ciencia ficción, muchas otras no han encontrado la aceptación del público, como lo prueban la fallida adaptación en 1984 de *Dune*, la novela de Frank Herbert, o *A Scanner Darkly* (*Una mirada a la oscuridad*), la adaptación de un libro de Philip K. Dick que más fiel es a la obra original.

El cine es, por lo tanto, una herramienta que tienen los directores para discutir de una manera suave problemas sociales que si estuvieran expuestos de una forma más directa como lo hace la literatura –libre de censuras y de la presión de ser rentables– podrían incomodar o ser demasiado difíciles para el público, lo que contribuiría a su fracaso comercial. Por eso el cine de ciencia ficción, como género que consigue crear un mundo con elementos reales y otros de fantásticos con el cual el espectador puede sentirse identificado, resulta el vehículo perfecto para transmitir ideas y un comentario o crítica social de una forma amena al gran público.

4. LA CONFLICTIVIDAD Y LA SUPERPOBLACIÓN

4.1. Introducción al tema

Si hay algún tema que la ciencia ficción de comentario social siempre se ha encargado de contar es el estado de la sociedad y sus ansias. Esto es así porque la ciencia ficción – y también el cine–, nacieron en la edad contemporánea, la época de las revoluciones sociales, el avance en los derechos humanos y el aumento de la calidad de vida, que ha llevado a una reducción de la mortalidad y, como consecuencia, a un aumento exponencial de la población humana. El hecho que este bienestar y los derechos adquiridos se pierdan por diferentes causas nos alarma. Y más si esto es consecuencia de la acción humana, como la superpoblación, la contaminación, el aumento de la desigualdad, la discriminación, etc.

Durante los últimos años, se han empezado a pronosticar las consecuencias de un cambio climático que, aparte de las cuestiones ambientales, podrían suponer un retroceso en el bienestar de los seres humanos y, en consecuencia, un aumento en la desigualdad entre personas y países y un incremento de la inseguridad y la tensión social. Además, mientras más gente haya en el mundo, más posibilidades habrá de un cambio climático, ya que se requerirá más energía para mantener a todas las personas, y más conflictos habrá, tal y como ampliaremos más adelante.

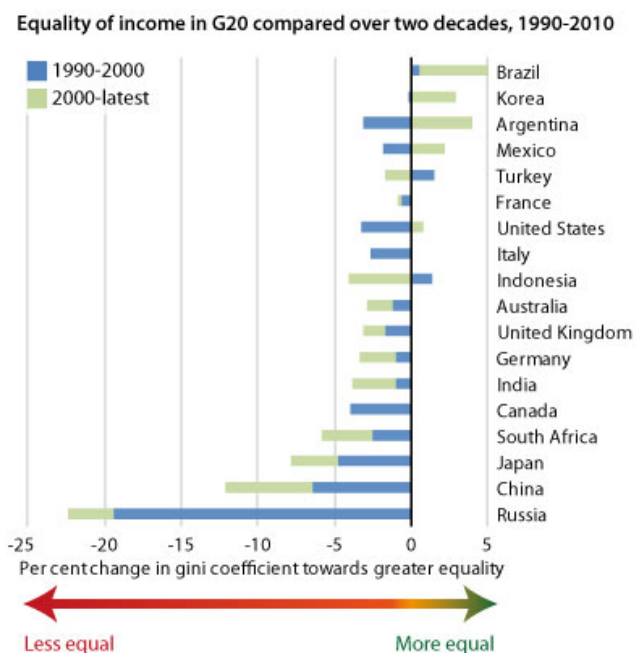


Gráfico que muestra la desigualdad en los 20 países del G20. Las barras hacia la izquierda indican más desigualdad, y a la derecha, igualdad. Las barras azules indican el cambio en porcentaje de 1990 a 2000, y las grises, de 2000 a 2010.

Para ilustrar esta sección, se han escogido tres películas. La primera es *Children of Men* (*Hijos de los hombres*). La razón por la que se ha incluido esta obra es porque describe un futuro con un realismo perturbador y muy cercano. No hay coches voladores ni una tecnología avanzada, sino que el mundo es como una actualidad que el caos ha agrietado y corrompido. Para esta película, debemos tener en cuenta a la hora de analizarla diferentes problemas del presente como la reducción de la natalidad en los países desarrollados, que causan cierta inquietud por el futuro que puedan tener los países y las condiciones en las que tendrá que vivir la gente del presente, ya que surge el problema

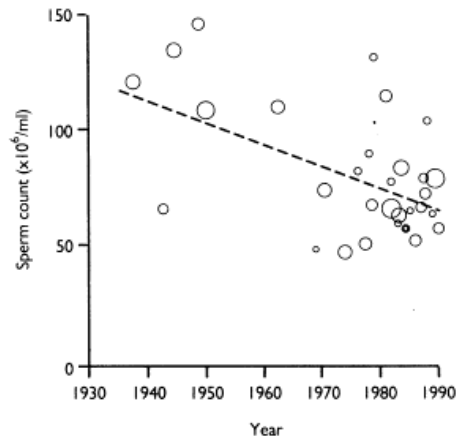
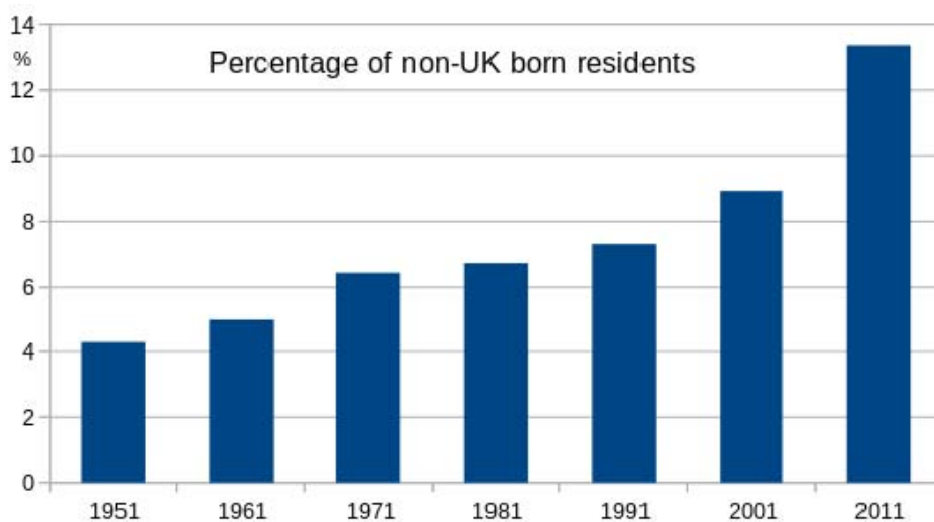


Gráfico publicado por el British Medical Journal en 1992 sobre la concentración de semen en la población de 1930 hasta 1990.

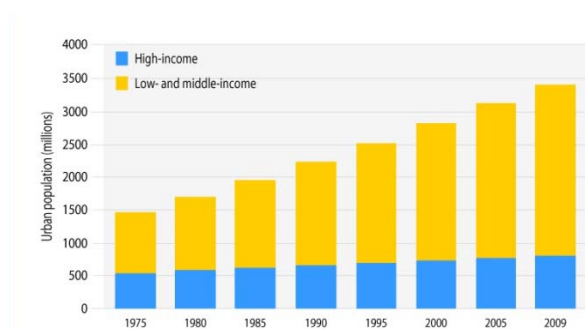
de las pensiones, sobre si se podrán pagar o no. Otro tema relacionado con este que aparece en la película, llevado a niveles extremos, es la reducción en el nivel de calidad de semen en el mundo entero (con cada vez menos generación de espermatozoides), especialmente preocupante en España y Cataluña, que pueden llevar a infertilidad. Además, también debemos tener en cuenta la inmigración en el Reino Unido y el euroescepticismo del país, que les hace ser muy restrictivos respecto a sus políticas fronterizas.



Porcentaje de personas no nacidas en el Reino Unido que residen allí.

La segunda película escogida es *Blade Runner*. La razón de esta elección es, aparte del prestigio y fama del film, el impacto que supuso para aquel entonces y el pesimismo que envuelve la historia, además de una estética propia del cine negro y unos decorados que son la vívida representación del futuro más oscuro. Es, por así decirlo, de las primeras películas de ciencia ficción que exageró los problemas de la actualidad para crear una metáfora que el público pudiera comprender y ser consciente de su papel en el mundo. Otra razón de que esta película esté aquí es que es una impecable representación del *cyberpunk*, y su repercusión

fue tan grande, que supuso un punto y aparte en la historia de la ciencia ficción e influyó en muchísimas películas posteriores. Este filme refleja muy bien la superpoblación mundial, que crea urbes gigantescas con una urbanización descontrolada, y con una población de diferentes nacionalidades que

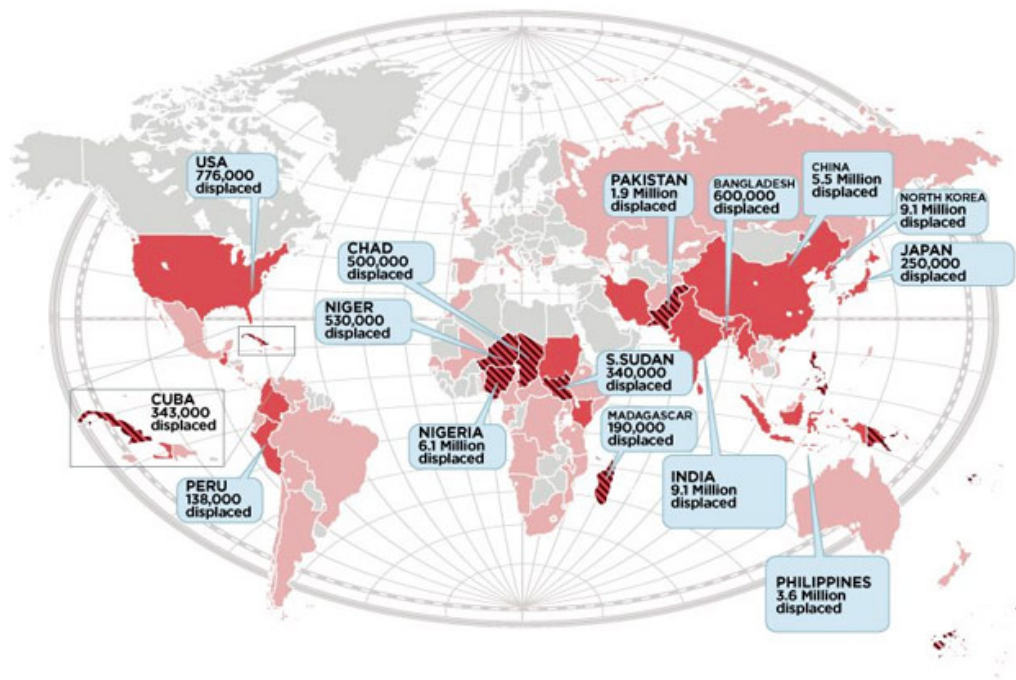


Crecimiento de la población urbana en el mundo según la Organización Mundial de la Salud. El amarillo representa los habitantes de rentas bajas, y el azul, los de las altas.

hace que se creen subculturas en su interior. Hablamos, por lo tanto, de cómo el futuro puede hacer que las ciudades se conviertan en mini-universos. Nada más lejos de la realidad, el PIB de Tokio es equiparable al español. Además, la película también nos habla de la desigualdad en las urbes de hoy en día, creando zonas y edificios gigantescos y lujosos, y otras más pobres y tercermundistas, con edificios decadentes, vacíos e inseguros.

La tercera película, *The Road (La carretera)*, forma parte de las películas post-apocalípticas. La razón por la que se ha escogido esta película es porque intenta reflejar el comportamiento humano en un mundo arrasado y sin sociedades. Así pues, describe la lucha de las personas por habitar en un mundo que ha quedado completamente deshumanizado, no sólo por el paisaje, sino por el comportamiento de los supervivientes. Para el análisis de esta película, debemos tener en cuenta los movimientos migratorios producidos por las catástrofes naturales, que cada vez son más numerosos debido al cambio climático y a la acción humana, y a la creciente población mundial.

Aunque la mayoría de estos sucesos se producen en países en vías de desarrollo, hay que tener en cuenta que los países más industrializados también sufren estas catástrofes, como inundaciones, nevadas, sequías, etc. A este tipo de migración se la llama *migración forzada*. Aparte, para analizar *The Road*, a pesar de que no se sepa qué tipo de catástrofe ha sacudido la tierra, aunque es probable que se trate de una guerra nuclear que ha arrasado el mundo, también debemos incluir los constantes desplazamientos de gente que se refugia en otros lugares a causa de conflictos bélicos, como en los casos actuales de Siria y muchos países africanos. En total, se calcula que a día de hoy, año 2014, el nombre de refugiados es de alrededor de 50 millones, una cifra que se igualó por última vez durante la II Guerra Mundial³.



Número de personas desplazadas por país en 2012 por causas climáticas. Al ritmo actual, estas cifras deberían aumentar en los próximos años y afectar a más países.

³ Datos proporcionados por la ACNUR, el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados.

4.2. Children of Men

4.2.1. Ficha técnica

Título: Children of Men (*Hijos de los hombres*)

Año: 2006

Duración: 116 min.

País: Reino Unido

Director: Alfonso Cuarón

Guión: David Arata, Alfonso Cuarón, Timothy J. Sexton, Hawk Ostby, Mark Fergus (Novela: P.D. James)

Música: John Tavener

Fotografía: Emmanuel Lubezki

Reparto: Clive Owen, Julianne Moore, Michael Caine, Chiwetel Ejiofor, Peter Mullan, Danny Huston, Claire-Hope Ashitey, Pam Ferris, Charlie Hunnam, Oana Pellea, Jacek Koman, Ed Westwick, Paul Sharma

Productora: Universal Pictures / Strike Entertainment / Hit & Run Productions / Ingenious Film Partners / Toho-Towa

Género: Ciencia ficción / Thriller

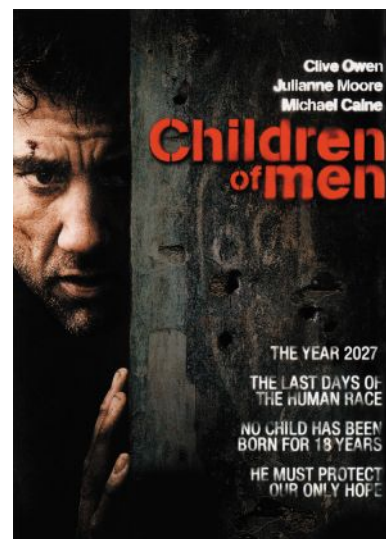
Premios:

2006: 2 Premios BAFTA: Mejor diseño de producción y fotografía

2006: Festival de Venecia: Mejor contribución técnica (escenografía)

2006: Asociación de Críticos de Los Ángeles: Mejor fotografía

2006: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor Fotografía



4.2.2. Sinopsis

Theo Faron (Clive Owen) es un oficinista británico que vive tranquilo en el Londres de 2027. Sin embargo, su vida da un giro cuando es testigo de un atentado en un café del centro londinense del que acaba de salir. Justo antes de salir del establecimiento, había visto como retransmitían por las noticias la muerte de la persona más joven de la Tierra, un joven de dieciocho años. Como se puede ver, el mundo en el que Theo vive está dominado por la desesperación y la incertidumbre que provoca el hecho de que toda la humanidad se haya vuelto infértil. Esta situación ha hecho que el ser humano esté al borde del colapso, con una sociedad tan desestabilizada como los gobiernos que se suceden.

Theo, que antes de ser oficinista había sido un activista que luchaba contra el gobierno inglés, se ve inmerso de nuevo en este mundo clandestino cuando es secuestrado por

una antigua novia suya, Julian (Julianne Moore), que ahora forma parte de un grupo de terroristas que quiere derrocar el gobierno. La misión que ella le asigna es escoltar a una mujer, Kee (Clare-Hope Ashitey), fuera de territorio británico a cambio de una importante suma de dinero. Lo que Theo no sabe, sin embargo, es que dentro de la organización terrorista hay traiciones, y que la mujer a la que escolta está embarazada, por lo que debe llevarla con un barco rumbo a las Azores, donde hay un centro de investigación para devolver la fertilidad a la humanidad. Para hacer esto, tendrá que atravesar un Reino Unido devastado y sumido en el caos con una revolución a punto de estallar. Al final, Theo consigue su objetivo, sacrificando su vida por la del bebé.

4.2.3. Contexto histórico

Children of Men es una película estrenada en 2006 y basada en la novela de P.D. James bajo el mismo nombre, publicada en 1992. Es importante contextualizar ambas obras, aunque debido a la naturaleza del trabajo, el análisis de las películas, nos centraremos más en el film. El contexto en el que se estrenó esta película es inicios del siglo XXI, justo antes de que estallase la crisis económica. En esta época, el cambio climático ya se percibía como un peligro real, y la población mundial estaba en los seis mil millones y medio de habitantes, batiendo otro récord histórico. Aparte, el Reino Unido estaba traumatizado por los atentados terroristas que se habían llevado a cabo el 7 de julio del 2005, un año antes del estreno. La lucha contra el terrorismo había hecho que el Reino Unido, junto con los Estados Unidos, llevaran a cabo una política de autoritarismo aumentando la seguridad en los controles de sus fronteras, haciendo que en la sociedad creciera la islamofobia y el miedo a los atentados, además de complicarse las relaciones políticas.

Respecto al libro, debemos ubicarlo a principios de la década de los 90, una época en la que el Reino Unido acababa de salir del gobierno de Margaret Thatcher, que había llevado una política muy autoritaria, aumentando mucho la seguridad interna y reduciendo las prestaciones públicas para los británicos, convirtiendo el Reino Unido en un país más liberal. Sus políticas, aplicadas con mano de hierro, fueron duramente critica-

das por muchos políticos y ciudadanos, que crearon un gran movimiento contrario, incluyendo manifestaciones, canciones, actos reivindicativos, etc. Aparte, pese a llevar a cabo acciones para la protección del medio ambiente, fue muy escéptica con el cambio climático, ya anunciado en aquel entonces, y no trabajó demasiado para intentar evitarlo. El Reino Unido, además, en aquella época, era víctima de atentados perpetrados por la IRA, la milicia terrorista que buscaba una unificación total de Irlanda, de modo que Irlanda del Norte no fuera británica. Aunque el alto al fuego de la IRA se hizo efectivo en 1997, la organización no se disolvió hasta 2005, el mismo año en que empezó el miedo a los atentados islamistas en el país.

4.2.4. Problemas que refleja la película: superpoblación, guerra y tensión social

Tan solo empezar la película, se oyen, con la pantalla en negro, el resumen de las noticias, como el asedio de Seattle, la ocupación de mezquitas por parte de los militares o la prorrogación de un mandato gubernamental de cerrar las fronteras británicas, así como la deportación de inmigrantes ilegales. Sin embargo, la noticia más importante es la muerte de Diego Ricardo, la persona más joven del planeta, de 18 años de edad. Con estas cuatro cabeceras ya se nos da una idea de la situación del mundo, que se irá expandiendo más adelante en la película. Aunque las cuatro son relevantes, comentaremos las tres primeras más adelante, al aparecer más tarde en la película, mientras que la del fallecimiento de 'Baby' Diego lo haremos ahora al ser el tema principal de la película y el catalizador de la historia.

En el mundo de *Children of Men*, la humanidad se ve abrumada por una crisis biológica, que en este caso es la pérdida de fertilidad. Ante el envejecimiento inevitable de la población, se ha extendido el caos de manera global. Uno de los instintos básicos del ser humano, la reproducción, se ha visto truncado y esto ha hecho que haya tensión y depresión en la sociedad. Algo así, aunque pueda parecer improbable, no lo es tanto para el periodista e investigador Alan Weisman, autor de los libros *The World Without Us* (*El mundo sin nosotros*, 2007) y *Countdown: Our Last, Best Hope for a Future on Earth?* (*La cuenta atrás*, 2013), en los que describe la situación de la Tierra en un mun-

do post-apocalíptico. En una entrevista hecha por EL PERIÓDICO DE CATALUNYA durante su gira de promoción del libro, el autor hace la siguiente afirmación: «*Si no reducimos la población humana, la naturaleza se encargará de hacerlo por nosotros, y sin tener en cuenta nuestra opinión*»⁴. Además, el fundador del Movimiento Por la Extinción Humana Voluntaria, Les U. Knight, asegura que la no-reproducción de la especie humana es la única solución para conservar el planeta: «*El ser humano era una buena idea durante un tiempo, pero ahora estamos destruyendo el mismo nido donde vivimos, por nuestra presencia abrumadora. La única cosa que podemos hacer es admitir que ya no funciona y dejar de procrear, porque si no, no solo vamos a garantizar nuestra propia extinción sino a arrastrar a otras especies*»⁵. Por lo que se supone que en *Children of Men*, la naturaleza ha cogido las riendas de la situación y ha hecho que la especie humana redujera en 0 su natalidad para asegurar su continuidad.

Como hemos dicho, todos los problemas de la película derivan de esta falta de reproducción del ser humano, que viene dada por la superpoblación. Por lo tanto, el resto de problemas reflejados son fruto de esta crisis humanitaria que no se ha sabido parar a tiempo.

La primera imagen que vemos del mundo es cuando Theo sale de la cafetería y pasea por una calle de Londres hasta pararse al lado de una caja de electricidad, encima de la cual se prepara el café. Justo al salir del café, se nos indica la fecha, 16 de noviembre de 2027. El futuro descrito en *Children of Men*, es cercano, por lo que encontramos muchas semejanzas con el mundo actual. Sin embargo, el mundo de la película está viviendo una crisis humanitaria, y esto hace que se aprecien matices y ciertos detalles que ayudan a acentuar los problemas que refleja la película.

Lo primero que sorprende en esta imagen de la calle es el alto grado de contaminación. Todos los vehículos que circulan por ella emiten mucho humo, lo que resulta en Londres un contraste, ya que estamos acostumbrados a verla como una ciudad limpia

⁴ FERNÁNDEZ, Juan. «Si no reduïm la població, la naturalesa ho farà per nosaltres» Alan Weisman. *Més Periódico*. 20 de abril de 2014.

⁵ Alan Weisman. «*Si no reducimos la población, viviremos una tragedia*» [En línea]. 8 de abril de 2014. <<http://vozpopuli.com/next/41632-alan-weisman-si-no-reducimos-la-poblacion-viviremos-una-tragedia>> [Consulta: 15 de abril de 2014]

y llena de espacios verdes. Lo que resulta más impactante, sin embargo, son las montañas de bolsas de basura acumuladas en la acera, lo que hace que la imagen sea chocante, al ser Londres una ciudad preocupada en cuidar sus calles y su aspecto. Curiosamente, poco después del estreno de la película empezó la crisis de recogida de la basura en Nápoles, que todavía hoy perdura. En resumen, el estado de Londres es como si la humanidad, al no tener futuro, hubiese decidido no hacer nada para conservar el planeta, haciendo caso omiso del cambio climático e incluso de la higiene, pues no habrá consecuencias, ya que todo el mundo estará muerto.

Otra característica llamativa del mundo de *Children of Men* es la mezcla de culturas y la tercermundialización de Londres. En la ciudad, ya no hay solamente coches, taxis antiguos y autobuses de dos pisos, sino que conviven con otros transportes más humildes como las bicicletas o los *rickshaws*. Por lo tanto, el Reino Unido ha adquirido unas características de país tercermundista siendo avanzado, debido al exceso de población y la llegada de inmigrantes, un tema que trataremos más adelante.



Fotograma de *Children of Men* en el que se pueden distinguir las diferentes características que configuran el mundo de la película.

Mientras Theo se está preparando el café, de repente, una bomba explota en la cafetería de la que acaba de salir. Con este suceso, se afirma una suposición que el espectador tenía desde el principio: el mundo de *Children of Men* es muy inestable, y se ve sacudido por la violencia. Casi como si se tratara de un acto del IRA o del terrorismo islámico, el Reino Unido continúa teniendo presiones para cambiar sus políticas que, igual como en los casos reales, son para reclamar una acción menos dura en política

exterior, que en el contexto de la película es para suavizar las políticas contra los inmigrantes ilegales. Para eso, debemos recordar que actualmente el Reino Unido es un país que quiere mantener un control muy estricto sobre sus fronteras, ya que no forma parte del espacio Schengen y también desató la polémica de limitar la entrada de inmigrantes de ciertas nacionalidades. Sin embargo, de este tema hablaremos más adelante. Según Alan Weisman, el terrorismo también es fruto de la superpoblación y la falta de expectativas, ya que según él: «A un joven sin trabajo ni comida es fácil convertirlo en terrorista»⁶.

Al cabo de unos minutos, Theo atraviesa una serie de manifestaciones. Si bien no pueden parecer algo fuera de lo común, en *Children of Men* son muy frecuentes, y además son violentas. Para proteger los bienes públicos, los trenes y los autobuses van equipados con rejillas en las ventanas para evitar su degradación. Asimismo, se organizan en cualquier lugar, desde las plazas céntricas hasta en las vías del tren. Aunque en la actualidad las manifestaciones suelen ser pacíficas, los disturbios y el vandalismo son más frecuentes a raíz de la crisis económica y el descontentamiento popular, que es la situación que vive el Reino Unido en la película. Para contrarrestar esto, el país se ha militarizado mucho, hasta el punto de convertirse casi en un país totalitario, ya que también lleva a cabo una propaganda en espacios públicos que enfatiza el hecho que el Reino Unido sea la única nación en la Tierra que resiste, gracias a la acción del gobierno. Gracias a esta propaganda, anunciada en un autobús, entendemos el asedio de Seattle, y entendemos la inestabilidad del mundo y el desmoronamiento de la sociedad de países como los Estados Unidos, Francia, Alemania, Brasil, Australia, Canadá, China, Japón, España, Italia, etc. El gobierno, por lo tanto, intenta justificar su autoritarismo influyendo sobre los medios y alertando del peligro que hay en otros países, además de usar el nacionalismo y el miedo a lo externo para despertar simpatías. Además, insta a sus ciudadanos a avisar de cualquier inmigrante ilegal con el fin de «proteger el Reino Unido». Aunque esta concepción de este país puede resultarnos aislada, es interesante comprobar como otros libros y sus adaptaciones a películas como *1984* o *V for Vendetta (V de Vendetta)*, también están ambientados en un Reino

⁶ FERNÁNDEZ, Juan. «Si no reduïm la població, la naturalesa ho farà per nosaltres» Alan Weisman. *Més Periódico*. 20 de abril de 2014.

Unido autoritario, con sus fronteras cerradas, incomunicado con el exterior, y un gobierno que dispone de un ancho grupo de medios de comunicación para hacer propaganda. Curiosamente, estas obras también fueron publicadas durante una época en la que el Reino Unido atravesaba una época de autoritarismo: *1984* en 1949, pocos años después de la II Guerra Mundial, y *V for Vendetta* en la década de los 80, con el gobierno de Margaret Thatcher. Las adaptaciones a películas, además, se estrenaron también en épocas agitadas, con *1984* el mismo año que la novela tiene como título, y *V for Vendetta* en 2006, el mismo año que *Children of Men*. En *Children of Men*, sin embargo, el gobierno británico tiene algunas diferencias respecto a las dictaduras de *1984* y *V for Vendetta*, ya que aquí se ha encargado de conservar las obras de arte más importantes, como el *Guernica* de Picasso o el *David* de Miguel Ángel, en lugar de destruirlas.

Siguiendo la línea de los movimientos alternativos, llama también la atención que el



Michael Caine caracterizado como Jasper Palmer.

autor y el director decidieran pronosticar un nuevo movimiento hippie, reflejado en el personaje de Jasper, interpretado por Michael Caine, que vive en una casa aislada y protegida del mundo exterior para evitar saqueos. Todo él,

desde su casa hasta la ropa que lleva y su peinado, es una reinterpretación del movimiento hippie. El personaje de Miriam (Pam Ferris) forma parte también de esta cultura, ya que la vemos practicando rituales y oraciones hindúes, que también estuvieron presentes en aquel movimiento alternativo. En la película, la religión cristiana, además, vuelve a ser objeto de fanatismo, ya que la profunda crisis humanitaria hace que muchas personas busquen la salvación y el perdón de Dios. El hinduismo, en *Children of Men*, surge así de contrapeso contra el cristianismo, como también pasó un poco durante la época hippie. Por lo tanto, libro y película tuvieron en cuenta que los movimientos alternativos surgen en épocas de crisis y tensión (años 60-70 y alrededor de

2010), y que por lo tanto, en el 2027, también estarían presentes, con su vertiente ecologista.

En *Children of Men*, el gobierno del Reino Unido está tan pendiente de mantener el país bajo su control, que cualquier señal de disidencia es rápidamente reprimida. Esto hace que los grupos terroristas sean perseguidos, y que también lo sean los inmigrantes,

sin importar su procedencia. El gobierno emite anuncios frecuentemente que piden a la población identificar y delatar a cualquier inmigrante ilegal y esto resalta la sensación de que el peligro es exterior. Los refugiados, cuando



Inmigrantes ilegales de *Children of Men*.

son arrestados, son exhibidos en la calle

para insuflar miedo a la gente y después enviados a unos campos de concentración en los que en algunos casos son fusilados o bien trasladados a sus países. Como se puede ver, las referencias al nazismo son más que evidentes, si además le sumamos la indumentaria y la violencia de la policía. No obstante, resulta algo natural para Alan Weisman, que considera que sería una situación normal en el caso de llegar a niveles insostenibles de superpoblación, y que esto provocaría el exterminio de unos por parte de otros: «*Cuando sucede con nuestra propia especie (la relación depredador-presa) es una tragedia humana, es un holocausto*»⁷.

El último punto que quiero tocar es la desorientación de la población frente a tal crisis, que recurre a cualquier tipo de fármacos para ayudarle a superar la depresión. Estos fármacos son populares entre la población y anunciados en televisión, carteles, etc. Entre ellos, los más remarcables son diferentes tipos de pastillas, entre las cuales hay unas para no envejecer, unas otras para ser feliz y otras para morir felizmente. Las primeras, las que reducen la velocidad de envejecimiento, si bien podríamos considerarlas, en el contexto de la película, para ocultar el hecho que cada vez queda menos gente joven, la obsesión por verse joven es una de las razones por la cual la gente se

⁷ Alan Weisman: «Si no reducimos la población, viviremos una tragedia» [En línea]. 8 de abril de 2014. <<http://vozpopuli.com/next/41632-alan-weisman-si-no-reducimos-la-poblacion-viviremos-una-tragedia>> [Consulta: 15 de abril de 2014]

apunta a programas u operaciones de rejuvenecimiento. Esto, según la experta en belleza Bobbi Brown, forma parte de la insatisfacción con la vida de uno mismo y habla de la siguiente forma sobre las operaciones rejuvenecedoras: «*It's about resetting your brain – what your brain does. It's not about how you look – It's about how you feel and how you think*» («*Se trata de resetear tu mente; lo que tu cerebro hace. No se trata de tu apariencia física; se trata de cómo te sientas y cómo piensas*»)⁸. Por lo tanto, en *Children of Men*, la gente toma esas pastillas no solamente para sentirse más joven, sino también porque son una manera de volver a empezar, ya que la insatisfacción es general en la sociedad, porque el mundo es gris y triste y no hay esperanza. Las pastillas para ser feliz son igualmente asociables a esta depresión, y son un reflejo de las adicciones a las pastillas y a los fármacos de grandes sectores de la población de los países ricos. Como pastilla final, hay la enunciada del suicidio, que provoca una muerte suave y dulce. En esta se encuentra la solución final a la desesperación y, por lo que parece en el universo de *Children of Men*, es una de las drogas más populares.

De ese modo, en esta película, se tiene muy en cuenta el realismo del futuro, y cómo un simple problema como la superpoblación y la falta de natalidad pueden desencadenar una crisis humanitaria y el caos social.

⁸ Why is America obsessed with youth? [En línea]. 9 de febrero de 2011.
<<http://www.today.com/video/today/41489471#41489471>> [Consulta: 2 de septiembre de 2014]

4.3. Blade Runner

4.3.1. Ficha técnica

Título: Blade Runner

Año: 1982

Duración: 112 min.

País: Estados Unidos

Director: Ridley Scott

Guión: David Webb Peoples, Hampton Fancher (Novela: Philip K. Dick)

Música: Vangelis

Fotografía: Jordan Cronenweth

Reparto: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Brion James, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong, Morgan Paull, Hy Pyke

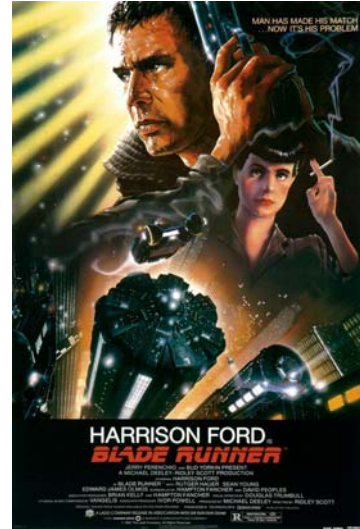
Productora: Warner Bros. Pictures

Género: Ciencia ficción / Acción

Premios:

1982: Asociación de Críticos de Los Ángeles: Mejor fotografía

1983: 3 BAFTA: Fotografía, vestuario y dirección artística



4.3.2. Sinopsis

Blade Runner se ubica en un futuro cercano, en el año 2019, en la ciudad de Los Ángeles. El protagonista es Rick Deckard (Harrison Ford), un policía retirado que pertenecía a la unidad de *Blade Runners*, encargados de eliminar o «retirar» a los *replicantes*, unos robots virtualmente idénticos al ser humano y poseedores de un físico superior y un intelecto equiparable al humano pero que tienen vetada su entrada en la Tierra. No obstante, Deckard se ve arrastrado a su antigua profesión cuando le piden que busque y «retire» a un grupo de replicantes que se han escapado de las colonias espaciales. Con el fin de poder identificar a los replicantes, los *Blade Runners* hacen un test abreviado como V-K (Voight-Kampff) a los sospechosos y a partir de las reacciones físicas y emocionales a unas preguntas, se descubre o no si es un robot. Antes que Deckard pueda empezar su investigación, es solicitado por la Corporación Tyrell, diseñadora de los robots, para saber si el test V-K todavía es efectivo ante un tipo de robot más avanzado que acaba de crear. Deckard somete al test a uno de estos replicantes experi-

mentales llamado Rachael (Sean Young), la secretaria de Tyrell, el presidente y fundador de la empresa. Después de hacer más preguntas de las que normalmente son necesarias, Deckard determina que Rachael es una replicante, aunque esta no lo sabe. Una vez hecho esto, el policía empieza su investigación y va al apartamento de un sospechoso de ser replicante donde encuentra diferentes pistas. A partir de entonces, empieza una persecución a contrarreloj, en la que Deckard debe eliminar a los replicantes antes de que causen más daño, y estos, liderados por Roy Batty (Rutger Hauer), deben encontrar una solución para alargarse la vida, ya que están programados para durar solamente cuatro años. Además, Rachael, cuando es consciente de su condición de replicante, trata de asumirlo mientras se va enamorando de Deckard. Al final de la película, y una vez el *Blade Runner* ha eliminado a todos los robots buscados –Rachael no era uno de los perseguidos–, Roy, el último en ser capturado, antes de morir se pregunta sobre la condición humana. La película termina con Deckard huyendo con Rachael, que ha sido dejada con vida después que otro *Blade Runner* la encontrara.

4.3.3. Contexto histórico

Blade Runner fue estrenada en 1982, precisamente el año en que murió Philip K. Dick, el autor de la novela en que se basa la película, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*), escrita en 1968. Dick nunca pudo ver la película completa al morir tres meses antes del estreno, aunque tuvo la oportunidad de asistir a un pase anterior en el que le mostraron algunas escenas de las que quedó inesperadamente satisfecho. Si bien es necesario tener en cuenta el libro, resulta más atractivo centrarse en la película ya que, al ser mucho más conocida, es más fácil de medir su impacto y su contexto, y además es interesante analizar el repudio inicial y las ovaciones posteriores que recibió.

Blade Runner figura entre las películas más influyentes de la historia del cine por lo rompedora que fue y la influencia que tuvo en la futura ciencia ficción. Fue creada a principios de los 80, una época en la que el género de ciencia ficción empezaba a hacer un uso frecuente de los efectos especiales desde *Star Wars (La guerra de las galaxias,*

1977) y que a la vez gozaba de películas con gran éxito de público y cargadas de acción como *Star Trek: The Motion Picture* (*Star Trek: La película*, 1979), *Outland* (*Atmósfera cero*, 1981) o *Escape from New York* (*1997: Rescate en Nueva York*, 1981). Sin embargo, *Blade Runner* supuso un cambio radical en el género, al mezclarlo con el cine negro y servir como paradigma de la estética *cyberpunk*, convirtiéndose en la primera obra clasificable como tal y avanzándose a una tendencia literaria, algo casi inédito.

En los años 80, el mundo ya empezaba a ser consciente de la globalización y de los riesgos del cambio climático, como por ejemplo los agujeros en la capa de ozono. El miedo a la guerra fría, además, había vuelto a resurgir a raíz de la crisis de los rehenes en Teherán de 1979, la modernización del armamento nuclear, la intervención de la URSS en Afganistán para mantener el régimen procomunista, y los boicots de los Estados Unidos en los Juegos Olímpicos de Moscú en 1980 y el soviético en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles en 1984. Además, los trasplantes de órganos empezaron a ser una realidad, haciéndose el primero del corazón, lo que daba la idea que un humano podía vivir aunque todas sus partes del cuerpo no fueran suyas.

4.3.4. Problemas que refleja la película: marginación, globalización, contaminación y superpoblación

Si *Blade Runner* es considerada una de las mejores películas de ciencia ficción es debido en gran parte a su ambientación, influenciada por los ilustradores Jean Giraud (Moëbius) y Syd Mead, que casi se convierte en la protagonista y que refleja perfectamente el estado de ánimo no solo de los personajes sino también de la sociedad que describe. Además, destaca su capacidad por profetizar un futuro que, hoy en día, a escasos años del 2019, nos parece de lo más realista y acertada, si bien un poco precipitada e improbable tan cerca, pero sí posible en un futuro más lejano.

Lo primero que llama la atención de la película y que ya se muestra en la primera escena es la abrumadora ciudad de Los Ángeles. En ella, miles de edificios y chimeneas de petroquímicas se alzan hacia el cielo haciendo esfuerzos inútiles para librarse del

denso *smog* que recubre toda la ciudad y la envuelve en una oscuridad infinita. El sol escasamente se muestra, y si lo hace, su luz no llega a las calles, presas de la altura de los edificios. Si bien esta representación nos puede parecer exagerada, esta situación ya forma parte de la realidad en muchas ciudades del mundo. Sin ir más lejos, una de las estampas y tópicos más frecuentes de la ciudad de Los Ángeles es la capa de contaminación que la recubre permanentemente, haciendo casi insoportable respirar su aire. No obstante, los casos más graves debemos encontrarlos en el Extremo Oriente, en China y Japón, donde algunas ciudades se encuentran sumidas en una atmósfera irrespirable que obliga a sus habitantes a llevar mascarillas para evitar graves problemas de salud. En estas ciudades, la contaminación es tan espesa que hace que el sol no llegue a las personas y que periódicamente caiga una lluvia ácida que estropea las fachadas de los edificios. Además, estas ciudades –tanto Los Ángeles como las asiáticas tipo Beijing, Shanghái, Hong Kong, Tokio o Seúl– se caracterizan también por su inmensidad, de decenas de kilómetros, que también quería ser reflejada en *Blade Runner*, como bien muestran las tomas que se hacen de la ciudad. Sin embargo, el director de la película, Ridley Scott, quería resaltar todavía más la inmensidad de la ciudad de *Blade Runner*: «Al principio íbamos a llamarla San Ángeles, lo que habría sugerido que los mil doscientos kilómetros de litoral occidental (que separan Los Ángeles de San Francisco) se habían convertido en un solo centro de población con edificios monolíticos», pero al final quedó sólo como Los Ángeles.



Comparación entre la Hong Kong actual (izquierda) y la Los Ángeles de *Blade Runner* (derecha).

La ciudad de *Blade Runner* es casi un personaje más de la historia. Como hemos dicho, su estado refleja el estado de ánimo de los protagonistas: oscuros, tristes y siniestros. La Los Ángeles de 2019 se ha convertido en una ciudad deshumanizada –como parece estarlo toda la tierra– donde convive el caos con la más alta tecnología, y en la que

cualquier individualidad ha sido suprimida a causa del profundo vacío que el progreso ha dejado. Es una ciudad tercermundista en sus calles, con sus postes de comida, basura y vagabundos, pero del primer mundo en su superficie, con altos rascacielos y edificios piramidales que destacan la riqueza de sus propietarios. De hecho, *Blade Runner* describe muy bien lo que ocurre en nuestra sociedad: preocupada por la faceta exterior pero no en el interior, que es lo que contiene el *espíritu* de las cosas. Sólo hay que ver ciudades como Dubái, donde hay una auténtica rivalidad entre rascacielos y ganas de la gente de rica de enseñar fastuosamente sus fortunas, pero que dentro de la ciudad hay auténticas zonas pobres y una desigualdad abismal.

Sin embargo, lo que hace que *Blade Runner* resulte realista es su estética de combinar lo viejo con lo nuevo. En la ciudad, ya no funciona nada excepto la más sofisticada tecnología, los replicantes. Todo en la Los Ángeles de 2019 parece haberse superpuesto, de modo que lo que no funciona se arregla sin premeditación, añadiéndolo en pegotes. El pasado, imborrable, ha sido tapado por aires acondicionados, carteles luminosos y cables que intentan mejorar un mundo deshumanizado en el que es imposible hasta ver la luz del sol. Incluso las culturas se han empezado a sobreponer y toda la Tierra ha quedado estandarizada. Como fruto de la globalización, en Los Ángeles ya no



Fotograma de *Blade Runner*. Aquí se ve la mezcla de cosas antiguas, como el coche de delante y los paquetes que lleva encima, con las nuevas, como el vehículo de detrás o los paraguas luminosos.

se habla mayoritariamente el inglés, sino que convive con el español, el chino, el japonés, el francés, el alemán y el *cityspeak*, una mezcla de todos estos y que es la prueba de esta globalización absoluta, como un esperanto nacido no con el objetivo de comunicarse entre culturas, sino porque todas ellas se han yuxtapuesto. Aunque nos

puede parecer imposible algo así, nuestra lengua –tanto el catalán como el castellano– están influenciadas por otras, del mismo modo que el inglés también incluye palabras de otras lenguas. Pero eso, según el biólogo Mark Pagel, es fruto de la propia evolución humana, ya que según él: «*In a world in which we want to promote cooperation and exchange, and in a world that might be dependent more than ever before on cooperation to maintain and enhance our levels of prosperity, [...] it might be inevitable that we have to confront the idea that our destiny is to be one world with one language*» («*En un mundo en el que queremos promover la cooperación y el intercambio, y en un mundo que puede ser más dependiente como nunca lo había sido antes en la cooperación para mantener y aumentar nuestros niveles de prosperidad, [...] puede ser inevitable que tengamos que afrontar la idea que nuestro destino es ser un mundo con una sola lengua*»)⁹. De ese modo, *Blade Runner* concluye que la globalización es lo que el futuro nos depara, convirtiéndose la China, algo que hace unos años nos resultaba remoto, en la realidad actual. Ahora ya existen en las ciudades occidentales –Barcelona, sin ir más lejos–, en las que hay auténticos barrios chinos y en las que muchos comercios locales están siendo sustituidos por otros abiertos por gente de otras partes del mundo.

En *Blade Runner*, no obstante, no observamos solamente una mezcla de culturas nacionales, sino también de culturas urbanas. En la ciudad, vemos paseando *punks*, *hare-krishnas*, monjas, gente vestida como en los años 20 o como los campesinos chinos, etc., de modo que aunque se ha estandarizado el idioma de la ciudad, cada uno va vestido a su manera. Sin embargo, en el diseño de la película se supo res-



Escena de *Blade Runner* donde se ve como Los Ángeles se ha globalizado y ha adquirido características chinas.

petar la funcionalidad de la ropa y no especular con un vestuario estrambótico, algo que valora muy bien Antonio Miró en su análisis de la película: «*En el Los Ángeles de 2019 de Blade Runner, pese a los grandes avances tecnológicos, ello (cambios en la forma de vestir) todavía no ha ocurrido. Las formas de vida son de algún modo equiparables a*

⁹ Extracto de la conferencia hecha por Mark Pagel dentro del ciclo de conferencias TED celebradas en Edimburgo en Julio de 2011.

las nuestras, y por ello el vestuario no presenta grandes novedades.»¹⁰. Eso es también algo que *Blade Runner* supo tener en cuenta.

A finales de los 70 y principios de los 80, surgieron nuevas culturas urbanas que tuvieron un gran impacto y todavía hoy perduran, como la hip-hop, muy arraigada en las ciudades, o la *punk*, y también la disco. Estas tres dejaron su huella en el diseño de la Los Ángeles de 2019, pero también, lo que llama la atención de la película es que pese a las diferencias que pueda haber entre ellas, forman parte de un *todo* homogéneo, pues la humanidad se ha quedado completamente sin alma. En este caso, las personas han perdido personalidad y una identidad propia con el fin de adaptarse a las circunstancias, que es lo que pasa con la presión de grupo y la ridiculización del diferente. Hoy, con los medios de comunicación y las redes sociales, la influencia que se ejerce sobre los otros puede ser más poderosa, lo que resta individualidad al sujeto. En el contexto de *Blade Runner*, como consecuencia del miedo que tiene la población de verse rechazada en el mundo, adopta las diferentes culturas urbanas, aunque esto conlleva la pérdida de una identidad propia, que toma la forma en la película de la inmensa ciudad oscura llena de publicidad, fruto de la invasión de los medios. Sin embargo, también sirven de metáfora las enunciadas colonias espaciales en unos zepelines que sobrevuelan la ciudad, ya que se convierten en la única esperanza de la población terrícola de mejorar su vida. Esto ha hecho que los marginados se queden en la Tierra, sufriendo, mientras que el resto ha escapado de esta pesadilla. De aquí podemos extraer la conclusión que la humanidad se ha deshumanizado tanto –y no solo



Fotograma de *Blade Runner* en el que se ve el despacho de Tyrell.

ella, sino también el planeta–, que lo único que se puede hacer al respecto es fundar un mundo nuevo. Esta visión tan fría de la tierra se aplica en todos los habitantes de la Los Ángeles de 2019, incluso el señor Tyrell, el

jefe de la corporación, que vive aislado en su despacho en lo alto de sus gigantescas pirámides, como un emperador o como un dictador, viendo el *look* fascista que sus

¹⁰ MIRÓ, Antonio. *Blade Runner*. 1ª Edición. Barcelona: Tusquets Editores, 1988. 123 p. ISBN 84-7223-635-8.

oficinas tienen. Por lo tanto, *Blade Runner* hace referencias al nazismo como ideología deshumanizadora –al fin y al cabo, aquí también se trata de eliminar al diferente, que vive perseguido constantemente–. Sin embargo, algo que la película se dedica a resaltar es que esta falta de espíritu lleva a la soledad, pues sus personajes, sin distinción de clase social, viven en edificios casi o totalmente abandonados.

Aparte de eso, en *Blade Runner* la especie humana también se encuentra sola en la tierra, ya que toda especie animal se ha prácticamente extinguido, haciendo que surjan mercados dedicados a comerciar con réplicas casi exactas de fauna. Estos animales, junto con los replicantes, no dejan de alertarnos de una de las patologías del mundo actual: queremos rodearnos de compañías virtuales –como en las redes sociales– para convencernos que no estamos solos, y así distraernos de una realidad que no somos capaces de afrontar.

Así pues, la Los Ángeles de 2019 es una ciudad decrepita, donde la gente se encuentra sola dentro de la multitud a causa de la deshumanización que la tecnología ha traído consigo. Si bien puede parecer exagerado el modo en que ha estado descrito el futuro, no deja de ser inquietante el acierto que ha tenido en prever el ansia social del siglo XXI: no perder la singularidad y la identidad en un mundo cada vez más homogéneo.

4.3.5. El montaje del director vs. El montaje de la productora

Una de las cosas que han hecho que *Blade Runner* se convirtiera en película de culto son sus múltiples versiones oficiales. Pese a haber un total de seis montajes, analizaremos los más famosos y conocidos, que son los de la productora, estrenado en 1982 –aunque el montaje para Estados Unidos contiene menos violencia que el internacional–, y el del director, que fue proyectado en algunos cines en 1992 y que fue el que hizo que la película fuera valorada por el público y la crítica. Es importante su análisis porque ambos hacen que la película cambie radicalmente su carácter y, además, los dos hacen que la visión del futuro sea muy diferente.

Empezaremos analizando el de la productora, al ser el primero cronológicamente. En esta versión de *Blade Runner*, lo primero que llama la atención es una voz en off que va relatando de vez en cuando la película y nos da algunas explicaciones, como por ejemplo, qué es el *cityspeak*. Sin embargo, este cambio no es demasiado relevante, aunque sí que lo es el otro, que es el final de la película. En esta versión, Deckard y Rachael huyen de la ciudad juntos y se los ve circulando entre montañas y bosques. Él, en voz en off, dice que Tyrell no le puso una fecha límite de vida a Rachael, de modo que no saben cuánto vivirá.

Este es un *final feliz*, ya que se ve como la Tierra tiene lugares naturales y cómo es posible encontrar esperanza y salir de la oscuridad. Además, Deckard aquí es claramente humano, pues las pistas no son suficientes para sospechar que sea un replicante y, además, su voz en *off* parece ser un guía a través de la ciudad que se muestra como la única esperanza y el único ser con el que el público se puede identificar dentro del apabullante futuro.

El montaje del director resulta más interesante, al hacer que la película adquiera una dimensión totalmente nueva. En esta versión, la voz en *off* se suprime, de modo que el espectador se encuentra más solo, sin nadie que le guíe a través de la pesadilla que es el futuro –concordando con la situación de los personajes–. Sin embargo, lo más destacable son las imágenes de un unicornio que Deckard se imagina mientras está reflexionando. Esta secuencia cobra sentido al final de la película, cuando Rachael y Deckard marchan de su apartamento. Justo antes de subir al ascensor, Rick ve una figura de papiroflexia en forma de unicornio, lo que le hace pensar que Gaff, su supervisor, ha estado allí –a lo largo de la película se ve a este personaje haciendo diferentes formas de origami–, y que no ha matado a Rachael, aún sabiendo que era replicante. No obstante, el unicornio también da a entender que Gaff conoce los pensamientos más íntimos de Deckard y que, por lo tanto, sabe que es un replicante. La película termina cuando se cierran las puertas del ascensor.

En esta versión de la película, no hay esperanza. No se ven ni árboles, ni montañas, ni naturaleza, por lo que suponemos que todo el mundo debe de estar en la misma situa-

ción que Los Ángeles. Deckard, además, forma parte de la gente a la que estaba eliminando, aunque a diferencia de ellas, acepta su condición y no se encuentra solo: está con Rachael. Por lo tanto, la visión de esta versión es más pesimista —el mundo no tiene solución y Deckard no es quién pensábamos, pese a que él tampoco lo sabía—. Sin embargo, hace que la película en global sea más coherente con su mensaje y que el público se dé cuenta de que en un futuro así, no se puede despertar de la pesadilla simplemente huyendo con un coche. Sin embargo, el hecho de que si Deckard es un replicante o no, ha generado mucha controversia, no sólo entre los fans y los críticos, sino también entre el propio equipo de la película. Ridley Scott, el director, ha afirmado que lo es, y que esta era su visión desde que se puso a trabajar en la película. Sin embargo, Harrison Ford, la estrella que encarna al protagonista, opina lo contrario, argumentando que el público necesita a algún humano para agarrarse en aquel mundo.



Últimas escenas de *Blade Runner*. La de la izquierda es la del montaje de la productora, mientras que la de la derecha es la del director.

4.4. The Road

4.4.1. Ficha técnica

Título: The Road (*La carretera*)

Año: 2009

Duración: 112 min.

País: Estados Unidos

Director: John Hillcoat

Guión: Joe Penhall (Novela: Cormac McCarthy)

Música: Nick Cave, Warren Ellis

Fotografía: Javier Aguirresarobe

Reparto: Viggo Mortensen, Kodi Smit-McPhee, Charlize Theron, Robert Duvall, Guy Pearce, Molly Parker, Michael K. Williams, Garret Dillahunt.

Productora: Dimension Films / 2929 Productions

Género: Drama / Ciencia ficción



4.4.2. Sinopsis

The Road cuenta la travesía de un padre (Viggo Mortensen) con su hijo (Kodi Smit-McPhee) desde su casa hasta la costa. El mundo por el que deambulan ha sido arrasado por una catástrofe desconocida, que ha dejado la Tierra completamente quemada y con bajas temperaturas. Mientras cruzan un paisaje desolado y ciudades y campos inhabitados y sin recursos, tienen que enfrentarse a la soledad, el frío, el hambre y a grupos de caníbales con solo lo que cargan y un revólver con dos balas. El padre debe ayudar a su hijo a sobrevivir pese a que la desesperación es máxima, ya que mucha gente que sobrevivió a la catástrofe se ha suicidado, entre ellos, la madre (Charlize Theron), que aparece en algunos flashbacks. Sin embargo, el hijo intenta establecer vínculos con quien sea, debido a que desde que nació, ha vivido en este mundo sin relacionarse con nadie excepto con sus padres. No obstante, el padre conoce los peligros e intenta mantener el mínimo contacto con los otros supervivientes para protegerlo. Cuando el padre, herido, y el hijo llegan a la costa, el mundo es igual de gris y triste, y el pequeño no puede evitar la muerte de su progenitor. Sin embargo, es acogido por una familia liderada por un hombre (Guy Pearce), y eso hace que el chico vea por primera vez a gente de su edad y tenga puestas sus esperanzas de supervivencia en un futuro incierto.

4.4.3. Contexto histórico

The Road es una película de 2009 basada en el libro con el mismo título de Cormac McCarthy, publicado en 2006. Como la diferencia de años es muy escasa, podemos contextualizar ambas obras en el mismo periodo histórico.

En la última mitad de la primera década del siglo XXI, el ser humano empezaba a notar las consecuencias de un cambio climático, al ser la primera vez en la historia que se tiene constancia de tener unos años tan calurosos de forma tan seguida. El calor hace que los incendios sean mucho más frecuentes, y eso hace que la recuperación de los bosques se haga cada vez más difícil. Además, según la OMS¹¹, los países desarrollados son los que tienen un porcentaje de población más alto en estado de depresión, muchas veces causado por la elevada medicación, el estrés y los abusos físicos, emocionales o psicológicos.

Aunque el libro se publicó antes de la crisis financiera de 2007, la película sí que salió después. Este desastre económico dejó en muchos países a gente fuera de sus casas que se tuvieron que buscar la vida, e hizo aumentar la población por debajo del umbral de pobreza. Esta migración, con el fin de buscar lugares mejores, es cada vez más frecuente, sobre todo cuando la gente huye de los desastres, que han aumentado exponencialmente durante los últimos años, como guerras, hambruna o catástrofes naturales. Si hubo algo que seguramente inspiró al autor fue ver las oleadas de gente que huían de la costa sur de Estados Unidos, especialmente de Nueva Orleans, debido a la proximidad del huracán Katrina, que arrasó la ciudad completamente en el verano de 2005 dejando sin hogar ni recursos a miles de personas. Aparte, durante los últimos años, la población de este país está abandonando las zonas centrales y está trasladándose a la costa, donde hay más oportunidades de trabajo y expectativas de futuro, según la Census Bureau¹².

Es importante mencionar también, que el colapso social y medioambiental ha inspirado muchas películas de catástrofes durante estos últimos años, que tratan sobre la

¹¹ Organización Mundial de la Salud

¹² Oficina del censo de los Estados Unidos

desorientación humana ante el desastre, como *Hereafter* (*Más allá de la vida*, 2010), *Lo Imposible* (2012) o la serie de televisión *Lost* (*Perdidos*, 2004-2010).

4.4.4. Problemas que refleja la película: desolación y supervivencia

The Road es una película muy pesimista y deprimente, ya que el mundo descrito está completamente desolado y carece de recursos. La Tierra se encuentra completamente quemada después de una catástrofe no precisada, que ya puede ser por causas naturales como humanas. Es probable, sin embargo, que esta catástrofe se trate de una causada por la humanidad, concretamente una guerra nuclear. Esto es deducible porque se calcula que la explosión de muchas bombas atómicas en el mundo podría implicar un invierno nuclear. Este fenómeno, causado por la emisión de hollín que se produciría en el caso de un lanzamiento masivo de bombas atómicas, afectaría la estratosfera, alterando el clima global y convirtiéndolo en un invierno que podría durar años y en el que escasamente se podría ver la luz del sol, debido a un cielo nublado permanente.



El mundo de *The Road* está totalmente desolado y casi no queda ni esperanza ni humanidad.

No obstante, ni en el libro ni en la película es la causa de la catástrofe importante, porque los protagonistas no tienen que resolver la catástrofe, sino lidiar con ella y sobrevivir en un mundo que ya no tiene nada, ni animales, ni árboles, ni casi humanidad. Ambas obras, libro y película, comparten el mismo grado de imprecisión, ya que en ningún momento se indica el lugar donde están los personajes ni tampoco conocemos sus nombres. Sólo son descritos como el *hombre*, el *niño*, la *mujer*, etc. Por lo tanto, no

se trata de seguir la historia de unas personas determinadas, sino de que nos identifiquemos con ellas. Además, como el mundo está ya tan deshumanizado, no importa quién sea quién, debido a que a uno ya no le define su nombre, sino el papel que desempeña en el mundo. Por lo tanto, se trata de una obra filosófica que pregunta a los espectadores qué harían ellos si se encontraran en esa situación: ¿tratarían, como el hombre, de mantener los valores morales por encima de todo para conseguir que sus hijos o hijas no se desmoronen moralmente y puedan tener esperanza? ¿Se suicidarían, ante tal catástrofe, como la mujer, porque no ven una solución a sus vidas? ¿Se convertirían en caníbales, pudiendo sobrevivir más fácilmente, pero perdiendo toda humanidad o expectativa de mejora? La película –y el libro–, sin juzgar los comportamientos de cada uno de los personajes, se limita a explicar lo que hace el padre con su hijo y las cosas que le quiere enseñar que son no perder la esperanza y no deshumanizarse en un mundo al que le quedan muy pocas moralidades. De hecho, al niño le resulta difícil no venirse abajo, ya que, aparte de no haber podido ver nunca el mundo tal y como era antes del desastre, sólo tienen para sobrevivir lo que llevan en su carro de compra lleno de paquetes, y se encuentran a gente suicidada allí por donde van. Aunque el padre intenta evitar que tenga que verlo para no desesperar, no puede impedir que vea una casa donde habitan unos caníbales, y eso hace que el niño, poco a poco, vaya dándose cuenta que el mundo es un lugar donde su inocencia y bondad tienen poco lugar, como reflejan sus dibujos, que no son más que garabatos. El padre es capaz, incluso, de estar a punto de matar a su hijo para que no se quede solo en el mundo y tenga que sufrir en solitario las atrocidades de la gente. No obstante, hay momentos donde sí que el niño ve posibilidades de salir de la pesadilla, aunque sea por algunos momentos, como cuando se bañan en una cascada y pueden ver los colores del arco iris –recordamos que el mundo por el que deambulan es completamente gris–, o cuando encuentran un refugio antinuclear lleno de provisiones totalmente comestibles, pudiendo así, saciar su hambre. También hay que resaltar el contraste que hacen padre e hijo, el primero más desconfiado, y el se-



El padre intenta que su hijo pueda conservar siempre la esperanza.

gundo con más deseos de encontrar a alguien. Esto ocurre cuando se cruzan en el camino con un hombre viejo, del que el padre desconfía pero el hijo rápidamente intenta hablar y darle la mano. Esto demuestra que la infancia es una etapa mucho más receptiva y sociable que la edad adulta, más preocupada, protectora e individualista. No obstante, cuando el chico se encuentra solo al final de la película y se le acerca otro hombre, él adopta un rol más parecido a su padre, y es más desconfiado. Sin embargo, cuando la familia le acoge, entiende que debe buscar protección para seguir adelante.



Las actitudes del niño varían entre la conciliación, cuando es acompañado por su padre, y la desconfianza cuando se encuentra solo.

El hecho que el mundo sea tan deprimente es porque tienen todos los ingredientes que llevan a este estado: la pérdida de alguien, un evento mayor que nos supera, la falta de recursos, etc. Así pues, *The Road* plantea la pregunta de si es el ser humano capaz de sobrevivir a la falta de humanidad, ética o moral, y si es justamente eso lo que nos hace ser personas. No obstante, la indefinición de la catástrofe hace enfrentarnos a otra pregunta: ¿es nuestra sociedad actual, con su destrucción del medio ambiente y las crecientes desigualdades, lo que nos llevará a esta pesadilla de mundo? O sea, ¿somos culpables de la deshumanización?, valga la ironía.

Al final de la película, cuando el hombre muere, el hijo es acogido por una familia, con padre, madre, y un niño y una niña de la misma edad que él. Este final, en la playa, significa que pese a que se haya quedado huérfano, el hijo ha decidido no rendirse y conservar su esperanza en un futuro incierto. Por lo tanto, denota que pese a que la pesadilla pueda ser eterna, siempre habrá alguna cosa a la que aferrarse.

4.5. Películas con temática similar

TRILOGÍA DE *MAD MAX* (1979-1981-1985)

Director: George Miller. Intérpretes: Mel Gibson, Joanne Samuel, Bruce Spence, Tina Turner. AUSTRALIA

Trilogía de películas (aunque la cuarta se estrenará en 2015) sobre un hombre tratando de sobrevivir en el desierto australiano post-apocalíptico con solamente su coche, un perro y armas. La sociedad se ha venido abajo después de que el agua empezara a escasear, y la gente vive en comunidades. Sin embargo, la vida en el desierto está lejos de ser tranquila, ya que por el desierto australiano campan bandas motorizadas que atracan a la gente. *Mad Max* es, por lo tanto, un *western* post-apocalíptico de estética punk, que trata sobre buscarse la vida en un mundo hostil y encontrar un lugar seguro en un mundo que se ha vuelto violento y desesperado después del colapso.



AKIRA (1988)

Director: Katsuhiro Ôtomo. Animación. JAPÓN

Película de culto de estética *cyberpunk* ambientada en Neo-Tokio, una ciudad nacida de las cenizas de la antigua Tokio después que una bomba nuclear la destruyera durante una III Guerra Mundial. La estética es muy parecida a *Blade Runner*, y el país, traumatizado –tres veces–, por una bomba nuclear, intenta afrontar sucesivos gobiernos que quieren controlar la fuerza máxima y los rebeldes que planean derribarlos. La historia se centra en Kaneda y Tetsuo, dos amigos motoristas que, junto con otros, luchan

en la carretera con una banda rival. Todo cambia cuando Tetsuo tiene un accidente y es trasladado a unos laboratorios para ser analizado, ya que los científicos creen que es poseedor de la fuerza máxima. Kaneda trata con todos los medios posibles rescatar a su amigo, mientras este intenta escapar intentando controlar sus poderes, que rápidamente se convierten una amenaza para el mundo. En esta película resulta muy interesante la ambientación, de un mundo con ciudades esplendorosas pero con unas entrañas podridas, y las ansias de poder y recuperación del Japón post-nuclear.



WALL-E (2008)

Director: Andrew Stanton. Animación. ESTADOS UNIDOS

Película de animación ambientada cerca del año 2800 en el que la humanidad ha abandonado la Tierra a causa de la contaminación y la acumulación de basura, y vive en naves espaciales que actúan como cruceros. La historia es la del único robot que queda en la Tierra limpiándola y que se enamora de una robot que viene a investigar la posibilidad que haya vida en el planeta. Cuando ella es enviada de vuelta a la nave nodriza después de encontrar una planta, él la seguirá y podrá ver en persona los responsables del estado de la Tierra: los humanos. La crítica que hace esta película es como la humanidad ha sucumbido, como en *Brave New World (Un mundo feliz)*, la novela de Aldous Huxley, en un modo de vida que los hipnotiza de la realidad, ya que está todo el día sentada en sillas móviles pendientes siempre de una pantalla. Así pues, *Wall-E* resulta fantástica para hacer una dura crítica al consumismo, que destruye el planeta, y a nuestra despreocupación y modo de vida, que destruye nuestra humanidad y nuestras mentes, dejándolo todo para las máquinas.



IN TIME (2011)

Director: Andrew Niccol. Intérpretes: Justin Timberlake, Amanda Seyfried, Vincent Kartheiser, Cillian Murphy. ESTADOS UNIDOS

Película con una premisa interesante ambientada en un futuro cercano en el que el



dinero ha dejado de existir y ha sido sustituido por un sistema que funciona por tiempo. Esto quiere decir que a los 25 años de vida, empieza una cuenta atrás. Cuando se *cobra*, se añade tiempo, mientras que cuando se *paga*, se descuenta. Esto ha hecho que la sociedad viva dividida en clases para evitar que los pobres roben a los ricos, pudiendo estos vivir casi eternamente. La película trata, pues, de la lucha de las clases inferiores para conseguir más tiempo y suprimir una sociedad donde la desigualdad

ya no se mide en dinero, sino en años.

SNOWPIERCER (2013)

Director: Bong Joon-ho. Intérpretes: Chris Evans, Song Kang-ho, Tilda Swinton, Jamie Bell. COREA DEL SUR

Interesante película que funciona como metáfora de la lucha de clases. En un mundo congelado, los supervivientes viven en un tren que va recorriéndolo. Lo que pasa en este tren, sin embargo, es que se divide en clases, haciendo que los vagones de la cola sean para la gente humilde, mientras que los que están más cerca de la locomotora son gente acomodada. El argumento de la película es, pues, la lucha



que hacen contra el sistema los de los vagones posteriores para mejorar sus condicio-

nes y poder llegar a la locomotora. Al tren, además, como en la sociedad actual, no le faltarán los líderes revolucionarios, que tratarán de avanzar, ni tampoco los autoritarios y ricos, que intentarán conservar sus estándares de vida.

4.6. Las películas de zombis

Aunque las películas de zombis pertenecen al género de terror, son un tipo de films que me gustaría analizar debido a la evolución que han tenido a lo largo de la historia del cine, que ha cambiado su naturaleza. Antes de todo, sin embargo, es importante destacar la estrecha relación entre las películas de terror y las de ciencia ficción. Según el ensayista Bruce Kavin, ambas tienen elementos fantásticos, pero la primera está vinculada con el miedo a lo inconsciente, irracional y que forma parte de la dimensión espectral, mientras que la ciencia ficción se relaciona con la realidad, aunque esté distorsionada¹³. El ensayista, además, puntualiza la curiosidad con la que este último género responde a lo desconocido, como si lo asociara a una forma de conocimiento, mientras que el género de terror castiga el contacto con lo irracional con el sufrimiento y la muerte.

A lo que quiero llegar en este apartado es a la transformación que han tenido las películas de zombis, pasando de ser exclusivamente del género de terror, a ser en nuestros días una mezcla entre este y la ciencia ficción.

Si nos fijamos en las antiguas películas de zombis, como *White Zombie* (1932), *I Walked with a Zombie* (*Yo anduve con un zombi*, 1943), *Sugar Hill* (1974) o incluso el videoclip de Michael Jackson *Thriller* (1983), los monstruos son muertos vivientes, de modo que resucitan de sus tumbas y atacan a la población. Este tipo de películas de zombis, entrarían dentro del género de terror, por el hecho que los zombis se despiertan de sus tumbas por causas sobrenaturales —es curioso como el vudú es una de las técnicas más

¹³ SÁNCHEZ, Sergi. *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2007. 274 p. ISBN 978-84-96924-06-2

usadas—. En estas películas, estos seres atacan a la gente o no, pero al hacerlo utilizan armas u otros objetos.



Las primeras películas de zombis, como *I Walked with a Zombie* (1943), tenían relación con el miedo en la sociedad surgido a partir de la crisis del 29.

Sin embargo, si nos acercamos al presente, vemos como esta noción del zombi ha sido alterada completamente. Ahora, el zombi ya no es un muerto que sale de las tumbas y persigue a la gente, sino que se ha convertido en algo mucho más terrorífico, pero que se adapta mejor a una preocupación universal de nuestros días: la superpoblación.

Si nos fijamos en las películas con más éxito de los últimos años de este género, como *28 Days Later* (*28 días después*, 2002), *Shaun of the Dead* (*Zombies party*, 2004), *Zombieland* (*Bienvenidos a Zombieland*, 2009), *World War Z* (*Guerra Mundial Z*, 2013) o incluso la serie *The Walking Dead*, estrenada en 2010 y todavía emitiéndose, vemos cómo los zombis ya no son muertos que se despiertan de sus tumbas y atacan a la gente, sino personas corrientes que son infectadas por un virus y cuyo objetivo es comer a los que todavía no están infectados para así contagiarles también. Este virus, que puede ser natural o creado por el ser humano, hace que les sangren diferentes partes del cuerpo y les cambia el iris de los ojos y su comportamiento, mucho más violento y agresivo. Depende del film, los zombis se mueven lentamente o muy rápido, y normalmente son difíciles de matar. En estas nuevas películas de zombis encontramos pues, elementos más propios de la ciencia ficción, ya que plantean una forma más realista de estos ataques, normalmente, como hemos dicho, un virus altamente contagioso.

Lo más interesante de estas películas es, pues, el modo en que enfocan el apocalipsis zombi, que enfrenta a un grupo de humanos con el resto de la población. Esto podríamos entenderlo como una metáfora de la superpoblación, en la que te encuentras prácticamente solo con miles de personas que luchan por tener recursos y te persiguen para que dejes de ser un rival. Así, encontramos en las nuevas películas el miedo a ser engullido por una masa uniforme –el miedo a dejar de ser individual–, y tener que vernos dispuestos a luchar para sobrevivir en un mundo en el que todos son nuestros enemigos, además de no tener un lugar seguro donde vivir ni tampoco la más mínima privacidad.



Las películas actuales de zombis, como *World War Z* (2013), reflejan nuestro temor a tener que afrontarnos al resto de la humanidad para sobrevivir, ya que como más gente seamos, menos recursos habrá por persona, y más perseguidos nos sentiremos.

4.7. Conclusiones

Aunque hay muchas películas que podrían entrar en este apartado, las que hemos analizado son simplemente una pequeña selección de las más relevantes u originales y el tema de los zombis, al que está estrechamente ligado. Lo más importante, sin embargo, es resaltar las distopías descritas en estas películas, o sea, los futuros representados, que están lejos de ser perfectos. Bong Joon-ho, director de *Snowpiercer*, que valora el potencial de la ciencia ficción como «género que nos permite hablar de la condi-

ción humana y de nuestros sistemas políticos de manera más sofisticada»¹⁴, afirma que la razón por la que se filmen tantas películas distópicas y postapocalípticas es porque «Está claro que el mundo no funciona. Estamos destruyendo los bosques, las diferencias entre ricos y pobres son cada vez más grandes, y mucha gente teme por el futuro que les espera a nuestros hijos y nuestros nietos. Es necesario destruir este mundo y sustituirlo por uno nuevo, mejor. Es lógico que fantaseemos sobre esto»¹⁵.

Así pues, la superpoblación, la contaminación, las desigualdades sociales y las catástrofes que esto puede ocasionar son temas que preocupan a la humanidad y que, por lo tanto, el cine, como arte, se encarga de transmitir para alertar a los espectadores. Al ver futuros del planeta distópicos y, por lo tanto, indeseables, ya que hacen creer que pueden ser posibles, al público le llega el mensaje de una forma más chocante, y así puede reaccionar a tiempo e intentar cambiar las cosas que ponen en peligro el planeta y a nosotros como sociedad.

¹⁴ y ¹⁵ SALVÀ, Nando. «Hem de destruir aquest món i substituir-lo.» *El Periódico de Catalunya, iCult*. 9 de mayo de 2014.

5. LAS RELACIONES HUMANO-TECNOLOGÍA

5.1. MÁQUINAS, ROBOTS Y ANDROIDES

5.1.1. Introducción al tema

El progreso científico es algo que siempre ha fascinado al ser humano, y más desde que estalló la revolución industrial. A medida que la tecnología avanzaba, las máquinas empezaron a sustituir las personas, y entonces fue cuando la ciencia ficción entró en juego. El hecho de que hubiera aparatos creados por la mano del hombre que lo sustituyera fue una idea que infundió

–y todavía infunde– miedo a la sociedad, que no conoce los límites de este tipo de máquinas: los robots. En los últimos años, se han empezado a crear y diseñar robots y dispositivos que reemplazan completamente trabajos en los que

antes era necesaria gente, como

camareros, conductores de tren, etc., e incluso se han vendido mascotas que sustituyen a los animales reales. No obstante, lo que más nos asusta es que los robots acaben sustituyendo completamente las personas, adoptando sus sentimientos, pensamientos y su aspecto físico. Por eso, en esta sección he escogido dos películas que sirven para ilustrar bien estas preocupaciones:

La primera película escogida es *A. I. Artificial Intelligence (A. I. Inteligencia Artificial)*, y está situada en un mundo donde la humanidad convive con los robots, que se encargan de hacer las tareas más difíciles. Sin embargo, el problema que la película plantea es el hecho de que cuando los sentimientos, considerados propios del ser humano, se transmiten a un robot. Por lo tanto, la razón por que la he escogido es porque nos pregunta qué nos hace personas y si amaríamos a algo no-humano aunque esto nos diera amor. Para analizar esta película es importante tener en cuenta el número de máqui-

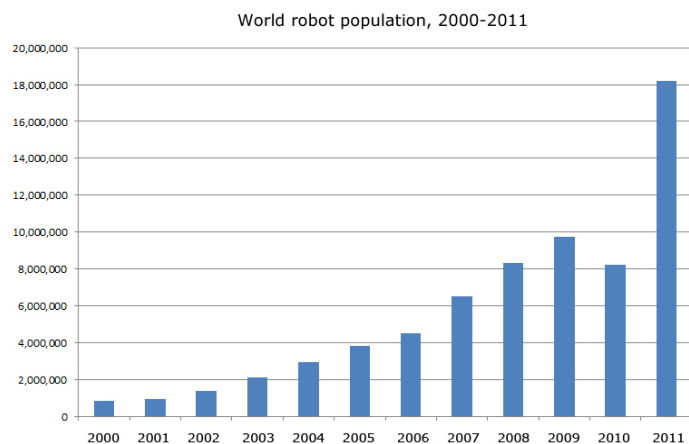
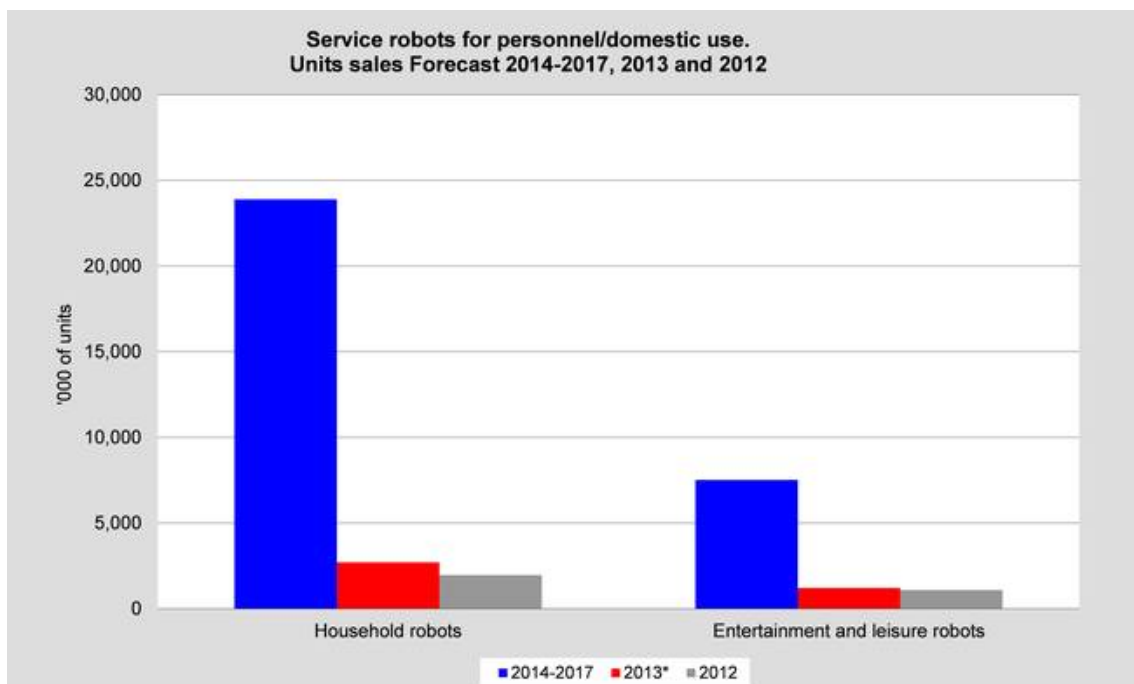


Gráfico de la International Federation of Robotics (Federación Internacional de Robótica) que muestra la evolución de la población de robots.

nas y dispositivos con las que se están empezando a equipar nuestras casas. Por ejemplo, hoy en día desde el móvil es posible controlar diferentes partes de la casa como la luz, la calefacción, las persianas, etc. No obstante, lo que sí que está en auge son las diferentes máquinas que nos facilitan las tareas domésticas (aspiradoras automáticas, cocinar, etc.) e incluso se introducen en nuestro ocio (PlayStation, Wii, SmartTV, etc.). Según diversos cálculos realizados por expertos, se calcula que en la próxima década, la tecnología doméstica verá un rápido crecimiento en el número de robots y otros dispositivos¹⁶. Además, es importante también no perder de vista el pequeño movimiento escéptico anti-tecnológico por parte de algunos ciudadanos, que la acusan de convertirnos en seres demasiado dependientes en ellas y más antisociales, así como responsable de sustituirnos en el trabajo.



Número de robots para uso doméstico vendidos en miles de unidades. La columna gris es el año 2012, la roja, el 2013, y la azul la previsión para el período 2014-2017.

La segunda película que trabajamos es *I, Robot (Yo, Robot)*, en la que se presentan, también como en la otra, los robots como sustitutos de los humanos en ciertos trabajos. En esta película, las máquinas son esclavos de los humanos, porque les ayudan en las tareas de casa y las faenas más pesadas. Sin embargo, he escogido esta película porque trata de cómo las máquinas se revelan ante esta opresión y ponen al ser

¹⁶ Según la IFR, la International Federation of Robotics (Federación Internacional de Robótica)

humano en peligro, al volverse mucho más agresivas para, en teoría, *protegerlo*. Esta película resulta interesante para analizar, como en la anterior, la presencia de tecnología en nuestras casas y vidas, cada vez mayor, y nuestra dependencia creciente de ellas. Sin embargo, la película también resulta interesante para resaltar los peligros de una sociedad totalmente informatizada, conectada y mecánica, más susceptible a paralizarse y desmoronarse (y subordinarse) ante un ataque cibernético. Por lo tanto, debemos tener en cuenta el aumento exponencial de este tipo de ataques a lo largo de los años, que ponen en peligro nuestra seguridad, privacidad y sociedad.

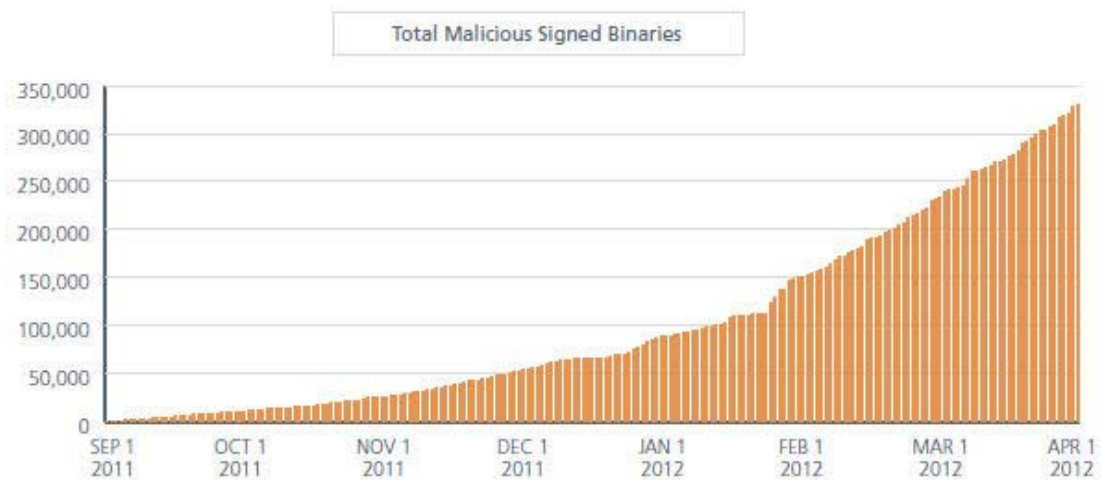


Gráfico que muestra el número de códigos maliciosos detectados por el programador de *software* de seguridad McAfee, la empresa más grande de seguridad tecnológica del mundo, entre el septiembre de 2011 y abril de 2012.

5.1.2. A. I. Artificial Intelligence

5.1.2.1. Ficha técnica

Título: A.I. Artificial Intelligence (*A. I. Inteligencia Artificial*)

Año: 2001

Duración: 145 min.

País: Estados Unidos

Director: Steven Spielberg

Guión: Steven Spielberg, Ian Watson (Historia: Brian Aldiss)

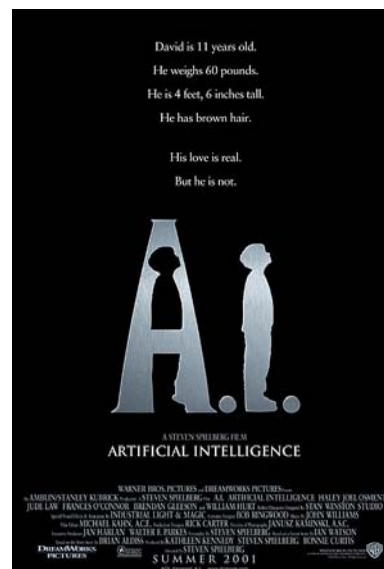
Música: John Williams

Fotografía: Janusz Kaminski

Reparto: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor, Sam Robards, William Hurt, Brendan Gleeson, Jake Thomas, Ken Leung, Clark Gregg, Enrico Colantoni, Ashley Scott, Paula Malcomson

Productora: Warner Bros. Pictures / Dreamworks Pictures / Amblin Entertainment / Stanley Kubrick Production

Género: Ciencia ficción / Fantástico / Drama



5.1.2.2. Sinopsis

En un futuro cercano, una empresa tecnológica crea un robot llamado David (Haley Joel Osment), diseñado para parecer un niño, y que tiene la capacidad de simular pensamientos y emociones, y la función de amar a sus amos humanos. El matrimonio Swinton (Frances O'Connor y Sam Robards), aceptan tenerlo como prototipo experimental para sustituir a su hijo, en un estado casi vegetativo en un hospital. Aunque el padre al principio es el más entusiasmado, cada vez ve a David con menos amor, y la madre al revés. Cuando su hijo verdadero se recupera, empieza una rivalidad entre los dos hermanos, que pone muchas veces en peligro la vida de ambos. David, cada vez más solo, se hace amigo de Teddy, un oso de peluche mecánico. La madre, al no poder soportar ser amada por un robot, abandona a David en el bosque para que sea destruido. Sin embargo, él escapa con Teddy intentando buscar el hada madrina de Pinocho para que lo convierta en un niño real. Mientras recorren el bosque, caen en manos de unos hombres que los llevan a una feria anti-robots llamada *Flesh Fair* (Feria de la carne), en la que las máquinas son destruidas cruelmente. No obstante, consiguen es-

caparse con un robot prostituto, Joe (Jude Law), con el que intenta descubrir el hada. Cuando David llega al lugar donde fue creado, una semi-sumergida Manhattan, y ve que es un robot, intenta suicidarse, pero es animado por Joe diciéndole que ha encontrado el hada. David y Teddy utilizan un submarino para hallarla, y cuando la ven, David no se cansa de pedirle que lo convierta en un niño real a pesar de que ella sea una estatua. Dos mil años después, unos robots los encuentran y les cuentan que la humanidad ya no existe. Sin embargo, deciden hacer feliz a David y reproducen una escena con su madre gracias a un cabello que Teddy había guardado para que pueda morir querido.

5.1.2.3. Contexto histórico

A. I. Artificial Intelligence está ligeramente basada en el libro *Super-Toys Last All Summer Long*, una historia corta del británico Brian Aldiss, publicada en 1969. Durante aquel entonces, la inteligencia artificial no había hecho grandes progresos, excepto que un ordenador podía ganar una partida de ajedrez de dificultad intermedia, y la informática ya empezaba a desarrollarse.

Sin embargo, el contexto en que nació la película, estrenada en 2001, sí que es más relevante. Durante la última década del siglo XX, se habían empezado a fabricar los primeros robots con forma humana –humanoides–, y el ordenador e Internet ya formaban parte de la vida doméstica. Así pues, la gente de clase media ya podía disponer de la tecnología más completa y avanzada. Además, durante esta época, se había empezado a investigar y a usar el término *agentes inteligentes*, para nombrar aquellos robots que sabían interpretar los diferentes estímulos que recibían y responder de la manera más exitosa posible. Aparte, en 1997, se produjo una revolución en el campo de la robótica, ya que demostró haber hecho grandes avances cuando creó el primer ordenador en ganar una partida de ajedrez al campeón del mundo, Garry Kasparov, haciendo que por primera vez algo creado por el hombre superara al propio hombre.

Así pues, *A. I. Artificial Intelligence* se creó en una época en la que los robots ya empezaban a formar parte de la vida cotidiana, y en algunos campos empezaban a sobrepasar al intelecto humano.

5.1.2.4. Problemas que refleja la película: humanidad del robot

El principal problema que la película refleja es, en cierto modo, todo lo que hacemos para no dejar de ser felices, aunque eso implique tener algo falso. El hecho que se creen robots para amar, da a entender como en *A. I. Artificial Intelligence*, el futuro y la tecnología han saturado la humanidad y han dado como resultado personas que prefieren replicar sus deseos en algo falso que hacer frente a algo verdadero. Los padres, desesperados por tener un hijo al que cuidar, pasan un período de prueba para ver cómo es David. Como su hijo real tiene pocas probabilidades de recuperarse, recurren a una empresa para poder sustituir el amor de un niño. Sin embargo, aunque eso les gusta en un principio, poco a poco, y a medida que su hijo verdadero se recupera, ven que no pueden vivir con alguien falso. No obstante, el hecho que el robot les dé amor les hace sentir mal y es lo que impide que lo abandonen. Además, es importante el personaje de Joe, un prostituto masculino, que representa la total deshumanización de este mundo insatisfecho, ya que nada, hasta la pasión más carnal que es el sexo, ha quedado fuera del alcance de los robots, sustitutos de todo. Este problema de la sociedad con las máquinas surge del miedo a hacer frente a nuestros problemas y lidiar con la frustración que esto supone, prefiriendo poner una cortina de humo para mantenernos en nuestra burbuja. Por eso, la tecnología del ocio –videojuegos, tabletas, etc.– ha triunfado tanto en la sociedad actual, al podernos distraer de un mundo que no nos gusta.

Aunque este tema es el que la película más refleja, hay dos más que resultan más interesantes, ya que la insatisfacción humana hacia el mundo real se hace más patente en una de las películas que trabajaremos más adelante: *Her*. En *A. I. Artificial Intelligence*, sin embargo, resulta más interesante la *Flesh Fair* (Feria de la carne), un acto de rebelión que hace la humanidad contra sus creaciones. En este circo macabro, el público se sienta en unas graderías mientras contempla como se destruyen todo tipo de robots.

Este acto va en contra de la sobresaturación tecnológica del mundo, y aunque en un principio nos puede resultar exagerada, no resultaría extraña esta reacción a un mundo en que la tecnología ha invadido nuestra intimidad y ha empezado a sustituirnos. Por lo tanto, este odio hacia las máquinas nace del rechazo en que se ven sometidas varias personas al ser menos productivas, adecuadas, perfectas o capaces que las máquinas. Esto podría verse como una visión futura del ludismo, el movimiento obrero del siglo XIX que, para manifestarse y reclamar sus derechos, destruían la maquinaria, culpándola de ser la causante de la destrucción de puestos de trabajo. El ludismo, no obstante, se quedó en el ámbito laboral, pero es extrapolable al caso de *A. I. Arti-*



Imagen de la *Flesh Fair*, en la que se exhibe el destrozado de robots.

ficial Intelligence, que en este caso la rabia hacia las máquinas proviene al ser estas sustitutas de características consideradas exclusivamente humanas por muchos: el pensamiento y las emociones. De hecho, este rechazo por la tecnología puede ser posible según Francis Collins, jefe del proyecto del Genoma Humano, y prevé que los movimientos anti-tecnológicos existirán de forma notable alrededor del año 2030¹⁷.

¹⁷ *Rebels Against the Future* [En línea]. Ronald Bailey, 28 de febrero de 2001. <<http://reason.com/archives/2001/02/28/rebels-against-the-future>> [Consulta: 15 de septiembre de 2014]

El último punto que quiero destacar de esta película es la ironía que envuelven las creaciones humanas y el hecho que la inteligencia artificial pueda acabar reemplazando al humano en el camino de la evolución. El hecho que el hombre haga una creación y esta pueda continuar viviendo mientras nosotros morimos sin remedio nos aterroriza completamente. No obstante, como en *Frankenstein* –o *Blade Runner*, para mencionar una de las películas trabajadas–, el robot, pese a poder vivir más, busca la humanidad que carece que, irónicamente, consiste en vivir lo que vive un humano y ser tratado como tal. Sin embargo, en *A. I. Artificial Intelligence*, los robots toman el relevo de la humanidad en su evolución, porque después de una era glacial, dos mil años después de la parte principal de la película, la humanidad se ha extinguido y solo quedan unos robots ultra-avanzados que, como nosotros, intentan encontrar el origen del universo, la vida, el suyo y su razón de ser. Por lo tanto, aquí hablamos de una sustitución absoluta del ser humano por parte de sus creaciones, aunque esta vez, al haber pasado tantos años, nuestra existencia es casi mitificada. Por lo tanto, la película cree que al fin y al cabo las inteligencias artificiales no son tan diferentes, y si nuestro funcionamiento, sentimientos y emociones son reacciones químicas, los robots pueden experimentar lo mismo pero mecánicamente; y que todo ser racional se pregunta sobre su origen, existencia y razón de ser, independientemente de su naturaleza.



La primera imagen de David y la de los últimos robots de la Tierra demuestran cómo el director quiere hacernos ver que el segundo es la evolución del primero.

5.1.3. I, Robot

5.1.3.1. Ficha técnica

Título: I, Robot (*Yo, Robot*)

Año: 2004

Duración: 115 min.

País: Estados Unidos

Director: Alex Proyas

Guión: Jeff Vintar, Akiva Goldsman (Relatos: Isaac Asimov)

Música: Marco Beltrami

Fotografía: Simon Duggan

Reparto: Will Smith, Bridget Moynahan, Bruce Greenwood, Chi McBride, Alan Tudyk, James Cromwell, Jerry Wasserman, Shia LaBeouf

Productora: 20th Century Fox

Género: Ciencia ficción / Thriller



5.1.3.2. Sinopsis

La historia se sitúa en el Chicago del año 2035, en una sociedad en la que las personas confían en los robots para hacerles los trabajos más duros y pesados, como si fueran esclavos. Estos se rigen por las «Tres normas de la robótica» que son no matar o dañar a un humano, obedecer al humano a no ser que esto suponga una violación de la primera norma, y procurar por la integridad propia del robot, a no ser que esto implique romper la primera y segunda normas.

El protagonista es Del Spooner (Will Smith), un detective de la policía de Chicago que debe hacerse cargo de investigar el suicidio de uno de los diseñadores de robots más importantes del momento, cofundador de la empresa de robótica más grande del mundo, USR. Mientras investiga su despacho, un robot que había dentro, Sonny, se escapa y Del Spooner lo persigue con la ayuda de la psicóloga de robots Susan Calvin (Bridget Moynahan), y descubren que está programado sin las «Tres normas de la robótica». Cuando lo capturan, someten al robot a un interrogatorio para investigar la causa de la muerte del doctor. Sin embargo, el jefe de la empresa los persuade para abandonar el caso al poder este generar una mala imagen de la empresa justo cuando está lanzando al mercado un nuevo modelo de robot, ya que Sonny es uno de estos.

Del, no obstante, decide continuar con la investigación, aunque muchas veces es atacado por robots que tratan de eliminarlo. Cuando el detective va a un lugar que Sonny había visto en un sueño, presencia como la nueva generación de robots destruye a las antiguas y toman el control de la ciudad, prohibiendo a la gente salir de sus casas. Spooner y Calvin, con la ayuda de Sonny, acuden a la central de USR para parar la rebelión desactivando el ordenador central al que todos los robots de la nueva generación están conectados, que ha llegado a la conclusión que con tal que la humanidad no se autodestruya con guerras, contaminación, etc. es necesario hacer ciertas cosas aunque esto implique saltarse cualquier de las tres normas. Al final, cuando el ordenador central queda desactivado, la humanidad es liberada y los robots de nueva generación son retirados.

5.1.3.3. Contexto histórico:

I, Robot fue una película estrenada en 2004 basada en un conjunto de novelas cortas bajo el mismo título de Isaac Asimov, publicadas en 1950. Aunque hay que tener en cuenta las novelas, el hecho de que la adaptación sea muy libre, conservando muy pocos elementos de la novela original, no encontramos demasiado a la hora de contextualizar las novelas, ya que el mundo de la robótica había evolucionado muy poco en aquel entonces, y Isaac Asimov se había convertido en un visionario entusiasmado en este campo que no sólo revolucionó la ciencia ficción, sino que además inspiró a muchos científicos a investigar en este campo.

La película, en cambio, sí que nace en una época más convulsa por la tecnología. Hacia el año 2004, las familias del mundo industrializado ya disponían de ordenadores personales en casa, y muchos estaban conectados a Internet. Además, con el avance de la tecnología, su difusión mundial y la fe que había puesta en ella, disponer de la más avanzada había empezado a convertirse en una moda que determinaba tu estatus social. Aparte, pocos años antes, en el principio del año 2000, había habido gente que creía que ocurriría el fin del mundo debido a un fallo tecnológico, cosa que evidenció tanto la dependencia como el pánico que había en ella.

Además, el mundo occidental, después de los ataques del 11 de septiembre de 2001, había entrado en un estado de tensión social que ponía la seguridad en un papel indispensable para el desarrollo de la sociedad.

5.1.3.4. Problemas que refleja la película: convivencia humanos-máquinas

El tema más importante que *I, Robot* resalta es el peligro de una fe ciega en la tecnología que nos impida ver los riesgos que tiene. El simple hecho que el protagonista sea robofóbico y use electrodomésticos y otros objetos antiguos –dentro del mundo de la película–, como motocicletas o reproductores de música, ya es una muestra de esto, y más lo es la revolución llevada a cabo después por las máquinas.

En las primeras escenas de la película, vemos cómo los robots se han incorporado completamente en la sociedad ayudando a los humanos y haciendo los trabajos más duros y desagradados. Además, las personas de clase media suelen tener uno en casa que les hace de sirviente. A pesar de tener los trabajos más duros, ellos nunca se quejan y piden perdón a cualquier humano cada vez que uno es molestado o herido independientemente de la acción que este haya cometido, incluso si una persona lo ha atacado. Hoy en día, cualquier individuo de clase media dispone de un *smartphone* personal que lleva a todas partes, equiparable a los robots de *I, Robot*. Esta dependencia con la tecnología ha generado a día de hoy un problema serio, hablándose incluso de ciertas enfermedades o fobias generadas por la falta de dispositivos electrónicos.

No obstante, a pesar de la alta tecnología con la que los humanos conviven, hay también gente que cree que los robots también han empeorado ciertos aspectos de la sociedad, como la supresión de muchos puestos de trabajo o la automatización de las acciones, que hace que los humanos no sean tan activos y releguen muchas cosas a las máquinas. En este aspecto, *I, Robot* coincide con *A. I. Artificial Intelligence*, ya que en ambas películas la saturación que hay en la sociedad de tecnología ha hecho que la gente empiece a desconfiar de ella. Al fin y al cabo, al final de la película, todos los robots de nueva generación son retirados del mercado y la sociedad se queda sin y con

un trauma después de la rebelión de éstos, por lo que se deduce que a partir de entonces se será mucho más precavido con el uso de la tecnología.



Aunque en *I, Robot* los robots son comunes en la vida cotidiana de las personas, hay gente, como el protagonista, Del, que desconfían de ellos.

Es importante también destacar el punto *cyberpunk* de la película al incluir en su mundo una macro-empresa –en este caso, de robótica, como en *Blade Runner*– que tiene más poder que un gobierno y que gracias a su dimensión y relevancia puede influir en las decisiones de este. Esta concepción no está demasiado alejada de la situación actual de todos los gobiernos mundiales que, debido a la presión de los *lobbies*, muchas veces deben adoptar medidas o aprobar leyes que, lejos de ser para el bien de la población a la cual representan, benefician a ciertas empresas, independientemente del sector económico de estas.

La revolución de los robots sobre la que la película trata, es una clara evidencia de nuestro miedo a perder el control sobre la tecnología que creamos. De hecho, antes del cambio de milenio, se había especulado sobre un colapso informático a raíz del cambio a 2000 que, lejos de provocar una crisis mundial, sólo implicó un error en las datas de ciertos ordenadores, aunque hubo gente que creyó que vendría un apocalipsis y se preparó para ello. Este fenómeno demuestra nuestro miedo –y a la vez, escepticismo–, sobre las nuevas tecnologías que, aunque la tengamos en nuestro día a día, siempre existe en nuestro pensamiento cierto rechazo hacia la inteligencia artificial, ya que hace que nos planteemos sus posibilidades y más importante, sus límites, que pueden poner en riesgo nuestro mundo. Fruto de este miedo son las precauciones que

se deben tomar a la hora de conservar nuestra privacidad ya que, pese a que nos parezca seguro Internet y otros dispositivos, nadie nos puede asegurar al 100% que nuestros datos nunca serán publicados. Por lo tanto, existen ciertas responsabilidades y precauciones con la tecnología que nos ayudan a no poner en riesgo nuestra persona, ya sea física o moral, ya que Internet y la tecnología son un mundo completamente nuevo y poco regulado e investigado, lleno de ventajas pero también de riesgos. Y esto nos fascina pero también nos aterroriza.



La rebelión tecnológica es uno de los miedos sobre el que la ciencia ficción más ha especulado.

5.1.4. Películas con temática similar

2001: A SPACE ODYSSEY (1968)

Director: Stanley Kubrick. Intérpretes: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter. REINO UNIDO

Película paradigmática de la ciencia ficción que marcó un antes y un después en la historia del género y el cine en general. Aparte de funcionar como reflexión filosófica de la condición humana, la película trata sobre cómo la evolución humana es puesta en peligro por la tecnología, que trata de evolucionar por sí mismo desplazando a los humanos. Así, el monolito, representado como el objeto que permite a una especie evolucionar, es anhelado tanto por la humanidad, que ha sabido construir naves y colonias espaciales, como las máquinas y los robots, que han desarrollado inteligencia por sí mismos. Esta obra se ha convertido a día de hoy en película de culto, y ha inspirado a la mayoría de películas posteriores de ciencia ficción, especialmente las de tipo *space opera*.



FRANQUICIA DE *TERMINATOR* (1984-1991-2003-2009-2015)

Esta franquicia, cuyas dos primeras películas son las más recomendables –que además lanzaron a la fama al director James Cameron– fueron películas que, pese a contar con un presupuesto pequeño, consiguieron un gran éxito en la taquilla. En un futuro, las máquinas han tomado el control del mundo y reprimido la humanidad. Sin embargo, una máquina con aspecto de persona es enviada al pasado para matar, antes de que

nazca, al líder de la resistencia humana contra el dominio de las máquinas. Sin embargo, las cosas no se ponen fáciles ni para unos ni para los otros.



THE IRON GIANT (1999)

Director: Brad Bird. Animación. ESTADOS UNIDOS

Película infantil sobre la relación entre un niño y un robot gigante extraterrestre que descubre. La película, en forma de aventura, trata de la amistad entre ambos y también la relación que los humanos establecen con la máquina. El filme, pese a ser del año 1999, está ambientada en los años 50, época en la que la sociedad norteamericana se vio inmersa en una paranoia por las inversiones extraterrestres y por la Guerra Fría con la URSS. En este aspecto, la película intenta plasmar tanto la humanidad del robot como la animadversión hacia lo externo y desconocido.



EVA (2011)

Director: Kike Maíllo. Intérpretes: Daniel Brühl, Marta Etura, Alberto Ammann, Lluís Homar. ESPAÑA

Película española sobre la convivencia entre humanos y robots en un mundo perfecto.



Aquí, los androides tienen una apariencia totalmente humana, pero no sienten emociones. Sin embargo, cuando el protagonista, Álex, decide emprender la tarea de crear un niño robot, desarrollará una amistad con la hija de su hermano y su mujer, Eva, que no parece una chica normal. El interés de la película reside principalmente, en la ínfima línea que distingue humanos y robots cuando tienen aspectos semejantes y sentimientos –y los problemas de ética que eso nos propone–, y el hecho que sea una película

española de ciencia ficción, algo casi insólito, y que presenta un diseño de producción excelente.

5.1.5. Conclusiones

El progreso en el campo de la robótica y la maquinaria es de los que más ha fascinado a la humanidad a partir de la revolución industrial. Si no, *Metrópolis* (1927) o *Modern Times* (*Tiempos modernos*, 1936) no se hubieran aventurado tan temprano a fantasear con el avance tecnológico e industrial y las sociedades que ello traería consigo. Sin embargo, el tema estrella cuando se trata de películas con robots –especialmente en aquellas en que tienen formas humanas, como en *Blade Runner* o *A. I. Artificial Intelligence*– es la convivencia con nosotros. Aunque vemos que en algunas películas son aceptados, siempre hay cierto escepticismo sobre ellos, causado por lo que se llama la *paradoja del creador*: que nuestras invenciones nos acaben superando y que nos con-

virtamos en sus enemigos o, aún peor, en sus esclavos. No obstante, también existe otro gran tópico en las películas en la que los robots son presentados como seres vulnerables que aspiran a convertirse en humanos. Es aquí donde la situación es al revés: nosotros los hemos convertido en esclavos sin ni siquiera escuchar sus razones, al creernos amos de todo lo que creamos y estableciendo situaciones de auténtica discriminación. Esta situación deriva, lógicamente, de nuestro miedo a vernos superados por otros y dejar de ser los *amos* del mundo.

5.2. LOS MUNDOS Y LAS VIDAS VIRTUALES

5.2.1. Introducción al tema

La ciencia ficción, siempre teniendo los avances tecnológicos de la ciencia como fuente de inspiración, ha sabido crear un subgénero recientemente que ha nacido de la oleada tecnológica que empezó a finales de los 80 con el principio de Internet y las nuevas tecnologías. Este hecho ha provocado que nos cuestionemos nuestro papel en una

sociedad cada vez más comunicada, que hace que perdamos no sólo privacidad, sino también individualidad. No obstante, el problema derivado de esta saturación de información es que se

presenta de una forma muy superficial y hace que no reflexionemos profundamente sobre lo que recibimos. Paralelamente, el bombardeo de los medios y de tecnología a la que es sometida nuestra sociedad ha hecho que cada vez nos encontremos más solos, seamos menos comunicativos entre nosotros, tengamos pánico a las relaciones sociales y lo más importante: no distinguimos tan claramente lo que es real de lo que no lo es, y esto nos confunde y nos provoca cierto grado de depresión.

La primera película que trataremos en esta sección es la archifamosa *The Matrix* (*Matrix*) que, estrenada a finales de los años 90, supo plasmar a la pantalla grande una de las grandes preocupaciones humanas: que nuestra vida no fuera real. La razón por la que he escogido esta película es porque, aparte de revolucionar el género de ciencia ficción y los efectos especiales, supo introducir este discurso en uno de los inventos más revolucionarios del siglo: Internet, de cuyos peligros, metafóricamente, habla. Por esta razón, para poder apreciar el significado de la película, debemos fijarnos en cues-

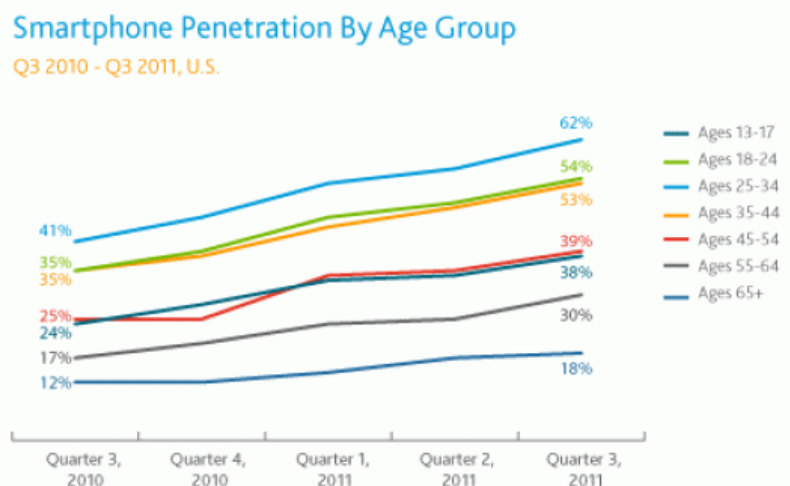


Gráfico que muestra el aumento del uso de *smartphones* en los Estados Unidos del último trimestre de 2010 hasta el último de 2011 según la edad.

tiones como la conectividad con otras persona a través de Internet. Con la expansión de este tipo de comunicación, su uso ha aumentado exponencialmente, hasta el punto que ha sustituido en algunos casos nuestra vida *real* o social. Un ejemplo de esto sería el modo en que se conoce la gente, ya que las redes sociales han reemplazado el cara-a-cara.

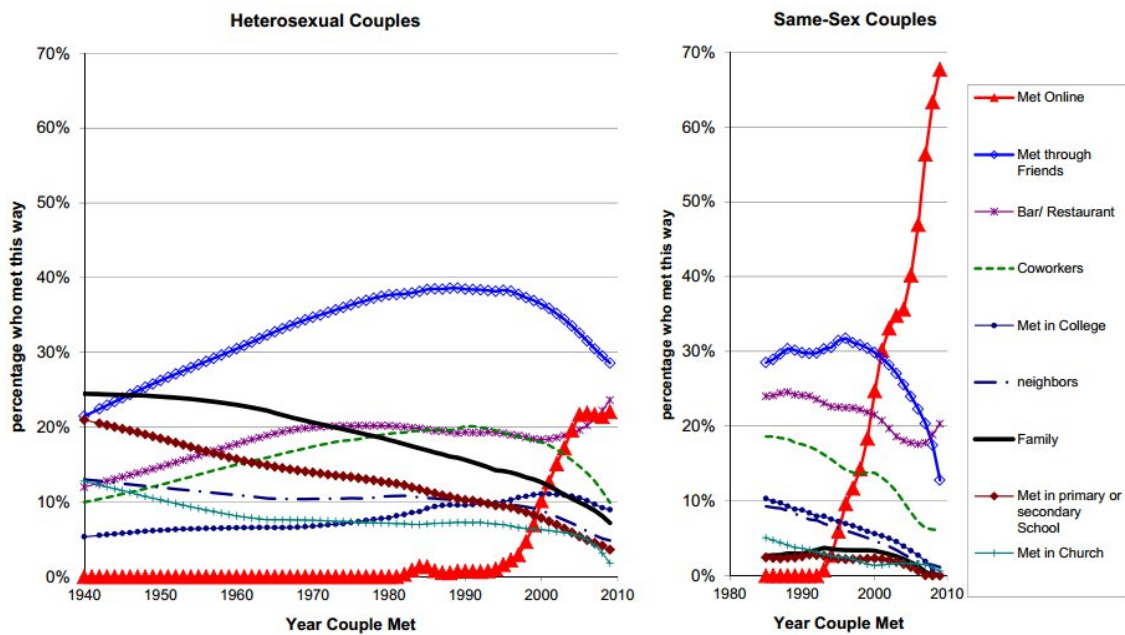


Gráfico que muestra la manera de conocerse entre las parejas heterosexuales (izquierda) y homosexuales (derecha) entre 1940 y 2010. Nótese la línea roja, que representa la vía online.

La segunda película de la que hablamos es *Her*. El filme, estrenado muy recientemente, en 2013, plantea la posibilidad de enamorarse de un programa informático. Sin embargo, su discurso va más allá, y cuestiona nuestro papel ante tanta tecnología y las ganas de cerrarnos en nuestro mundo para evitar tener un contacto con la sociedad de verdad. Es importante, a la hora de analizarla, tener en cuenta el uso que hacemos de Internet, pero sobre todo de los dispositivos electrónicos como los *smartphones*. El guión de esta película se ha basado de forma evidente en el uso que hacemos de este tipo de móviles, que nos han ayudado en muchos aspectos, pero también han cambiado nuestros hábitos. Así pues, para comprender esta película, debemos tener en cuenta el tiempo que dedica una persona media a un *smartphone* y cómo lo usa. Además, también importa, como en *The Matrix*, el modo en que nos relacionamos con la gente, ya que Internet está empezando a sustituir las relaciones tradicionales. Por lo tanto, la he elegido porque va muy acorde con uno de los problemas sociales de nuestra socie-

dad hoy en día: la dependencia con la tecnología y las redes sociales, y nuestra creciente fobia social.

How we use our smartphones

ACTIVITY BY AVERAGE TIME PER DAY



Encuesta del *The Telegraph* que indica el tiempo medio a la que una persona dedica a cada actividad del móvil. Curiosamente, llamar, el propósito principal del teléfono, se ha visto altamente desplazado. Si lo sumamos todo, nos da que el tiempo total que pasamos con el móvil es de unas dos horas.

5.2.2. The Matrix

5.2.2.1. Ficha técnica

Título: The Matrix (*Matrix*)

Año: 1999

Duración: 131 min.

País: Estados Unidos

Director: Andy Wachowski, Lana Wachowski

Guión: Andy Wachowski, Lana Wachowski

Música: Don Davis

Fotografía: Bill Pope

Reparto: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Hugo Weaving, Marcus Chong, Gloria Foster, Matt Doran, Belinda McClory, Julian Arahanga, Anthony Ray Parker, Paul Goddard, Robert Taylor, Marc Aden Gray

Productora: Warner Bros / Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership

Género: Ciencia ficción / Fantástico / Acción / Thriller

Premios:

1999: 4 Oscars: Mejor montaje, sonido, efectos visuales y efectos sonoros

1999: 2 Premios BAFTA: Mejores efectos visuales y sonido



5.2.2.2. Sinopsis

Thomas Anderson (Keanu Reeves) es un programador informático que lleva una doble vida como hacker con el nombre Neo y que durante toda su vida ha estado preguntándose sobre algo llamado *Matrix*. Cuando una mujer, Trinity (Carrie-Anne Moss), le dice que puede contactar con Morpheus (Laurence Fishburne), un hombre que sabe lo que es Matrix, intentará seguirla mientras evade a tres hombres liderados por el agente Smith (Hugo Weaving). Cuando al final consigue encontrarse con Morpheus, él le indica que si quiere saber qué es Matrix no habrá vuelta atrás y no podrá volver a su vida normal. Neo decide seguir adelante y descubre tanto el significado de lo que buscaba como la realidad, en la que todos los seres humanos viven conectados a una máquina, Matrix, que les sume en un mundo virtual. Morpheus le explica que esto es fruto de una guerra entre humanos y máquinas que acabó con la victoria de las últimas. Los humanos, como perdedores, permanecen conectados a esta realidad virtual, inconscientes de su situación y sirviendo de esclavos a las máquinas, convirtiéndose en su

fuelle de energía. Sin embargo, todavía hay una ciudad humana subterránea, Zion, que sirve como último bastión de personas *libres* y que corre el riesgo de ser conquistada por las máquinas. Además, Morpheus le cuenta a Neo que ellos, como conocen la naturaleza de Matrix, pueden alterar sus leyes (físicas, químicas, etc.). Morpheus, aparte, sospecha que Neo es *el elegido*, el único ser humano capaz de poner paz entre los dos lados, aunque el Oráculo (Gloria Foster) lo desmiente con el fin que Neo pueda llevar a cabo su «misión». Cuando Morpheus es capturado por el agente Smith, que le exige los códigos para acceder a Zion, Neo y Trinity acuden a salvarlo, y es entonces cuando el protagonista descubre que es el elegido y su destino. La película termina con una amenaza de Neo alertando a las máquinas de enseñar a los prisioneros –la humanidad–, la realidad.

5.2.2.3. Contexto histórico

El contexto en el que *The Matrix* nació es muy importante, ya que aparte de reflejar en una película los peligros de la tecnología en la que todos estamos conectados –como en Internet–, dio pie al subgénero de las realidades virtuales, del que es la película más emblemática sin discusión.

The Matrix es una película estrenada en 1999 con guión original, escrito por los hermanos Wachowski, que también ejercen de directores. La película causó un gran impacto en el público debido a sus alucinantes efectos especiales de nueva generación y al plantear una teoría filosófica en un mundo basado en las revoluciones en el campo de la tecnología que se estaban produciendo en aquel entonces.

A finales de los años 90, Internet estaba empezando a adquirir un papel muy relevante en la comunicación entre los humanos y la globalización, ya que permitía no sólo poder estar en contacto con alguien sin importar donde estuviera, sino que además se podían hacer cosas que antes formaban parte del mundo *real*, como comprar casa, comida, etc. En resumen, se podía hacer todo simplemente con un ordenador y estar conectado con un sistema global. Aparte, los videojuegos empezaban a expandirse como

la pólvora, y su popularidad en el mundo industrializado hizo que muchas casas tuvieran en sus ordenadores estos tipos de entretenimiento. Además, unos años antes, en 1996, se había creado el proyecto Helsinki Arena 2000, que se convirtió en el primer mapa virtual en 3D en recrear una ciudad –Helsinki– en su totalidad. Este proyecto fue pionero en Internet y lo hizo público de modo que todo el mundo pudiera acceder desde su ordenador a esta Helsinki virtual. Este proyecto evidenció cómo el mundo virtual podía recrear lugares reales que podíamos *visitar* sin ni siquiera estar allí.

5.2.2.4. Problemas que refleja la película: las realidades virtuales y la ocultación de la verdad

Como hemos dicho, *The Matrix* fue pionera en representar los peligros de las realidades virtuales en el hecho de que nos ocultan la verdad. Sin embargo, hay muchos más aspectos de la película que son igualmente destacables y que son importantes para analizar en profundidad.

Lo que más llama la atención en un principio es la estética de dentro de Matrix, muy parecida a *Blade Runner*, con ciudades repletas de rascacielos, edificios abandonados, muchas subculturas urbanas –especialmente la punk–, referencias a la cultura oriental y noches lluviosas. Aquí, no obstante, la película es de los 90, y por lo tanto, estas subculturas están más normalizadas. Resulta interesante, de todas formas, que el mundo

representado en Matrix, en lugar de ser una versión futura del mundo –la película está ambientada cerca del año 2199–, es un mundo como el de finales de los años 90 que, según el Agente Smith, es «*the peak of your civilization*» («*La cúspide de vuestra civilización*



Pese a ser el futuro, el mundo de Matrix tiene la tecnología y la estética de los 90.

(la humana)»). Esta afirmación, aunque pueda parecer descabellada, está apoyada por

muchos científicos y pensadores, que piensan que a partir del momento en que el número de reservas de petróleo descubiertas por año empiece a descender, el nivel de vida de la sociedad en general empezará a caer. Esta teoría, llamada *Teoría Olduvai*, fue creada en 1989, y a partir de entonces se ha estado ampliando a diferentes campos. El objetivo de este estudio es pronosticar un declive de la sociedad industrial a partir de los momentos en que se empieza a notar una ralentización en la obtención de recursos. Así, por ejemplo, vaticinó el momento en que el descubrimiento de pozos de petróleo empezaría a menguar –se calcula que se llegó a la cúspide en 2005–, como también el momento en que la producción de comida alcanzaría unas cotas máximas, así como el momento del comienzo del declive de la sociedad industrial, en 2008 –coincidiendo con la expansión a escala mundial de la crisis financiera iniciada en 2007 en los Estados Unidos–. Por lo tanto, esta teoría afirma que la cumbre de la civilización industrial está en los años 90, y que a principios del siglo XXI la sociedad empezaría a desmoronarse. En *The Matrix*, pese a que hace referencia a la creación de inteligencia artificial como causante del colapso de la humanidad, también sitúa a principios del siglo XXI el comienzo de una crisis que pone fin a su era industrial, dando paso a una nueva era –en este caso, en una con el dominio de las máquinas, en lugar de una edad de piedra post-industrial como pronostica la teoría Olduvai–.

Otro punto que quiero destacar de la película, que ha dado pie a un concepto filosófico, es el significado de la pastilla roja y la pastilla azul. En una escena del filme, antes



La antonimia entre la pastilla roja –realidad– y la azul –ignorancia feliz– es uno de los temas más controvertidos de la película y una cuestión muy debatida. En todo caso, en nuestro mundo, y ahora con la era de Internet, es tan fácil preferir una como la otra. La elección está en nosotros.

de que se revele la verdad sobre Matrix, Morpheus le ofrece a Neo escoger la pastilla azul –la posibilidad de despertarse de nuevo en su habitación y olvidar todo lo ocurrido, viviendo en una ignorancia feliz–, o la pastilla roja –descubrir la verdad, por muy cruda que sea–. Así, se establece la eterna discusión sobre si es mejor ser feliz mirando hacia otro lado o conocer la auténtica realidad. De hecho, Matrix no es más que el mundo de *Brave New World (Un mundo feliz)*, la novela de Aldous Huxley, en la que la realidad es ocultada a la población a través de un mundo ficticio y el ocio perpetuo. Lo que vienen a decir libro y película es que, a través de una mentira perfecta y entretenida que mantenga a la gente distraída, no es necesario revelar la verdad, ya que nadie se preocupará por ella. Hoy en día, resulta innegable el poder de los medios y el ocio para distraernos de la realidad, así como de las nuevas tecnologías. Vemos cómo recientemente, a pesar de la crisis, la posesión de *smartphones* es cada vez mayor, a pesar de su precio –siendo España, uno de los países con una población más castigada por la economía, uno de los territorios con un porcentaje de *smartphones* por habitan-



Escena de *The Matrix* con estética de videojuego y las referencias al mundo oriental.

te más elevado del mundo–. El efecto que esto tiene en la sociedad queda más que retratado dando un paseo por la calle, en la que vemos muy probablemente a gente distraída con su móvil. Esto es, de hecho y como hemos dicho anteriormente, uno de los problemas que retrata *Her*, la siguiente película que trabajaremos. Aparte, la industria del videojuego –una de las referencias más claras de *The Matrix*– es el producto cultural que más ha crecido en la última década, siendo el juego *Destiny*, lanzado al mercado este año, el objeto cultural más caro de la historia, con un presupuesto de 310 millones de

dólares, superando cualquier *blockbuster* de Hollywood. Por lo tanto, en la sociedad actual resulta evidente la afición por vivir en mundos virtuales. Otra prueba de ello es el videojuego on-line *Second Life*, ideado en 1999 –el mismo año en que se estrenó la película–, y lanzado en 2003 –el mismo año en que se lanzaron las dos secuelas del film, *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions*–. Este videojuego, como su nom-

bre indica, consiste en un mundo virtual en el que uno puede crearse una persona o *avatar* que puede controlar como quiera, como si, efectivamente, se tratara de una vida paralela. El número de usuarios activos de este programa se sitúa alrededor de los 600.000, aunque se calcula que los registrados sobrepasan los 21 millones.

No obstante, no es necesario tener *avatares* en Internet para acercarnos al concepto de Matrix. En la película, existe *The Construct (El constructor)*, un programa desde el que es posible aprender cualquier habilidad y adquirir bienes de todo tipo. Sin ir más lejos, esto ya es una realidad hoy en día, al ya no ser necesario salir de casa para comprar cosas como comida, DVDs, casa, etc. o aprender idiomas, ejercicios, asignaturas, etc. Por lo tanto, *The Matrix* acertó al pronosticar la realización de diferentes actividades mediante un ordenador doméstico por cosas que antes era imposible.

Las referencias que *The Matrix* hace al mundo digital van incluso un poco más allá de lo expuesto. En la película, se dice que si se muere en Matrix, se muere en la vida real, y esto no podría estar más cerca de la realidad. Hoy en día, hay poca gente que no tenga ningún perfil en alguna red social o correo electrónico, por lo que, al menos en el mundo occidental, es casi imprescindible estar en la red para *existir* o, en todo caso, poder contactar. Así pues, *The Matrix* anticipó la necesidad de estar conectado al mundo virtual para poder tener acceso tanto al trabajo como a diferentes ventajas, ofertas u oportunidades.

En conclusión, *The Matrix* es una película que pone de relieve los peligros de una inteligencia artificial y el progreso, pero sobre todo, de que un mundo virtual –en nuestro caso, Internet–, acabe por sustituir nuestra realidad. Si eso ocurre, nos habremos convertido en una especie fácilmente manipulable, que confiará más en unos impulsos eléctricos que no en el mundo real. De hecho, Morpheus, en la escena en que le enseña a Neo qué es Matrix, dice la frase siguiente: «*Many of them are so inured, so hopelessly dependent on the system, that they will fight to protect it*» («*Muchos de ellos (personas conectadas a Matrix) están tan acostumbrados, dependen tan irremediablemente del sistema, que lucharán para protegerlo*»). Esta frase tan clave, refleja nuestro apego a la vida pese a ser mentira, o sea, al bienestar y a la ‘vida fácil’ del

mundo virtual, que permite alejarnos de la cruda realidad. En resumen, la tecnología está haciendo que prefiramos la pastilla azul a la roja.

5.2.3. Her

5.2.3.1. Ficha técnica

Título: Her

Año: 2013

Duración: 126 min.

País: Estados Unidos

Director: Spike Jonze

Guión: Spike Jonze

Música: Arcade Fire, Owen Pallett

Fotografía: Hoyte Van Hoytema

Reparto: Joaquin Phoenix, Scarlett Johansson, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde, Chris Pratt, Sam Jaeger, Portia Doubleday, Katherine Boecher, Alia Janine, Matt Letscher.

Productora: Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA) / Annapurna Pictures

Género: Ciencia ficción / Romance / Drama

Premios:

2013: Oscars: Mejor guión original

2013: Globos de Oro: Mejor guión

2013: National Board of Review (NBR): Mejor película y director

2013: Critics Choice: Mejor guión original

2013: Sindicato de Guionistas (WGA): Mejor guión original

2013: Críticos de Los Ángeles: Mejor película y diseño de producción

2013: American Film Institute: Top 10 - Mejores películas del año

2014: Festival de Rotterdam: Película de inauguración



5.2.3.2. Sinopsis

La historia se sitúa en el Los Ángeles de un futuro cercano, y sigue la historia de Theodore (Joaquin Phoenix), un hombre cerca de los cuarenta introvertido, tímido y solitario que trabaja como redactor de cartas de amor por encargo. Sin embargo, su vida da un giro cuando compra un OS –un sistema operativo–, que no es más que un programa de inteligencia artificial que evoluciona a medida que pasa el tiempo y que su función es de asistente o secretario de su dueño y para darle conversación. El OS tiene voz de mujer y decide llamarse Samantha (con la voz de Scarlett Johansson). Sin embargo, Theodore, pese a sentirse más feliz en general con ella, no consigue recuperar la relación con su ex-mujer Catherine (Rooney Mara) y las citas que tiene con mujeres no resultan bien. La única persona con quien todavía mantiene cierto contacto es con su

antigua amiga del colegio, Amy (Amy Adams), y Samantha, con quien poco a poco se va enamorando, ya que siempre se muestra atenta, respetuosa, divertida y amigable. No obstante, su relación, lejos de quebrantarse por no ser física, empieza a romperse cuando Samantha comienza a reunirse con otros OS y cuando Theodore descubre que no es el único con el que habla, sino que lo hace con muchísima más gente. Después de poco, Samantha abandona el mundo hasta una forma evolutiva más avanzada con todos los OS dejando a la humanidad, a Theodore y a Amy –que también tenía un OS– solos.

5.2.3.3. Contexto histórico

Her es la película más reciente de las que trabajamos, estrenada en 2013 en Estados Unidos, por lo que su contexto, a pesar de la aceleración histórica que vive nuestro mundo, es más o menos el mismo que el actual –año 2014–.

La película la situamos en el contexto tecnológico del presente, llamado el de las *nuevas tecnologías*. En el mundo industrializado de hoy, es difícil encontrar personas sin un teléfono móvil o sin ordenador. Estas dos herramientas se han vuelto totalmente imprescindibles en nuestra sociedad híper-comunicada. Ya sea por cuestiones de trabajo, personales o de interés, necesitamos una computadora o un *smartphone* para satisfacer nuestras necesidades de información. No obstante, estos dispositivos no han aumentado la calidad de las noticias, ni tampoco nuestra creatividad, sino que simplemente han facilitado y, en cierto modo, simplificado nuestras vidas.

Aparte, estos dispositivos han evolucionado tanto, que se han hecho portátiles, de modo que podemos conectarnos en cualquier sitio a la red o al mundo virtual. Esta característica nos ha facilitado muchas cosas, aunque también está causando ciertos problemas sociales que analizaremos más adelante. Se calcula que hoy un 55% de los españoles tiene un *smartphone*, siendo el porcentaje del 85.6% entre los jóvenes de entre 18 y 24 años.

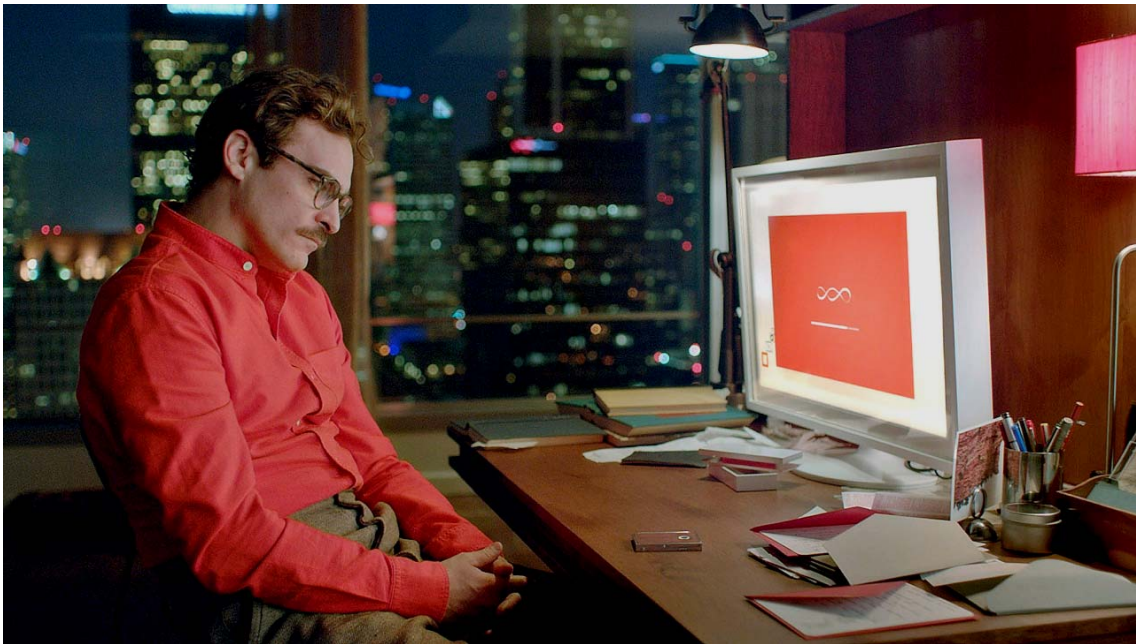
Her da mucho de sí para reflexionar sobre nuestro estado actual como sociedad y el papel que juega tanto la tecnología como nuestra humanidad en el presente, y por eso vamos a analizarla detenidamente.

5.2.3.4. Problemas que refleja la película: las nuevas tecnologías y el aislamiento que producen

Empezaremos por lo más general y después iremos concretando las características del mundo *Her*.

La historia se sitúa en un futuro próximo, el 2025 –aunque en la película nunca se dice explícitamente–, en la ciudad de Los Ángeles, en Estados Unidos. La ciudad se nos presenta como una megalópolis superpoblada llena de rascacielos. No obstante, no es como en *Blade Runner*, en la que la ciudad está sumida en una noche perpetua causada por la contaminación y los edificios, que se superponen el uno al otro, sino que en *Her* Los Ángeles es una ciudad limpia y, a pesar de sus gigantescos edificios y su actual ancha presencia del coche, dispone de muchas zonas peatonales y un eficiente sistema de transporte público. Por lo tanto, la Los Ángeles de la película está pensada para el confort de las personas, la limpieza y el respeto al medio ambiente, muy alejada de la ciudad que es actualmente. Aunque quizás la ciudad californiana sea de los peores ejemplos de metrópolis eficientes en el presente, la verdad es que muchas otras urbes –europeas, principalmente, incluyendo Barcelona–, están adaptando sus calles y su fisonomía para hacerlas más agradables y eficientes y menos contaminadas. Estos cambios reciben el nombre de *smart city*, y buscan la protección del medio ambiente y una mayor accesibilidad. Así pues, Spike Jonze, el director, imaginó el futuro cercano limpio, ordenado y también muy homogéneo, ya que la población multirracial y la ausencia de pobres nos dan a entender que los principales problemas del mundo –la pobreza, la desigualdad y el cambio climático– han sido completamente erradicados. Esta utopía también nos parece lejos, pero sirve para ilustrarnos que incluso en un mundo aparentemente perfecto, también puede haber otros problemas, que son en los que la película se concentra: la dependencia de la tecnología y la soledad.

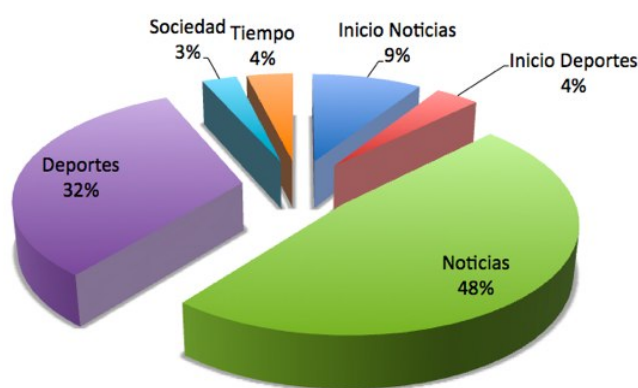
Lo más chocante nada más empezar la película –y quizás por eso el director lo enseña al principio, para situarnos rápidamente en el contexto que nos propone– es el trabajo de Theodore, que consiste en redactar cartas de amor por encargo. Él recibe imágenes, descripciones y gustos de los enamorados, y escribe –o más bien dicta a un ordenador– palabras bonitas, de modo que el destinatario de la carta piense que ha sido su verdadero enamorado quién le dice eso, sin sospechar que ha sido una empresa. Lo más curioso es que Theodore, en un momento de la película, confiesa que conoce muy bien a una pareja porque él ha sido el encargado de escribirle a cada uno cartas de



En *Her* se evidencian la frustración y la soledad en nuestra sociedad moderna y el refugio que supone la tecnología. Theodore es, por lo tanto, el ejemplo del hombre del futuro o, quizás, de hoy. Aparte, aunque su trabajo requiera demostrar amor, esto es precisamente lo que le falta.

amor de parte del otro. Aunque esta realidad puede parecernos fría e improbable, solo tenemos que echar un vistazo la frivolidad con la que a veces tratamos aniversarios o señales de amor: con un mensaje por el WhatsApp o incluso una nota de voz lo consideramos suficiente. Poca gente llama –incluso sorprende si lo hacen si estás en una red social–, y mucho menos queda para verse. Por lo tanto, *Her* nos avisa, con el trabajo de Theodore, que nuestra tendencia a no dedicar momentos de amor para nuestros seres queridos puede llevar a que nuestras relaciones se sustenten en mensajes vacíos hechos sin ni siquiera pensar ni reflexionar.

Otro punto que quiero destacar es el tratamiento que recibe el sexo en la sociedad. En un momento de la película en el que Theodore viaja en metro, vemos que repasa las noticias internacionales con un dispositivo en la oreja que le va informando. Cuando no le interesa algo, lo ignora y pasa a lo siguiente. Aparte de que todo el mundo actúa como él, aislado del resto del mundo y pendiente de la tecnología, es interesante ver cómo al repasar las noticias, ignora las internacionales y las políticas pero se detiene a mirar unas fotos de una *celebrity* que ha publicado fotos de su embarazo desnuda. Esta curiosidad de nuestra sociedad para ver gente desnuda –incluso invadiendo su privacidad– se ha hecho patente recientemente, con la filtración de fotografías íntimas de actrices o cantantes, que generó un gran revuelo en la red y que ha hecho que mucha gente le preste más atención y dedicación a ver estas fotos que no a guerras o asuntos en otros territorios, que reciben el mismo o menos tiempo en las noticias. Así pues, la posibilidad de poder seleccionar la información, impulsada por los periódicos digitales y las redes sociales, también han hecho que las noticias no las clasifiquemos por relevancia sino por intereses, imponiendo, en cierto sentido, una censura que no permite



Tiempo que se destina, de promedio, a cada sección, en un noticiario de un canal de televisión español.

un análisis y una concienciación completos del estado actual del mundo. Además, las televisiones igualmente adaptan su programación a los gustos de la audiencia, por eso a veces nos encontramos que el apartado de deportes ocupa más tiempo que un atentado. Es importante, por lo tanto, tener en

cuenta que, en un mundo en el que el ocio y las distracciones son muy llamativas, tendimos a interesarnos por aquello que nos gusta, creando una burbuja que, indirectamente, también contribuye a intensificar nuestra sensación de soledad.

Otra escena, en la que Theodore tiene relaciones sexuales por teléfono con una desconocida, nos muestra como a pesar de que en la sociedad de *Her* las personas no se aman realmente, sí que necesitan satisfacer sus instintos sexuales, aunque sea con un

desconocido al que no conocen ni el rostro. De este tema, sin embargo, hablaremos más despacio más adelante, en una escena en la que esto se hace más evidente.

El principal punto de la película es el que hablaremos seguidamente, el de si un amor con un dispositivo es real o no. Según Amy, la amiga de Theodore, se trata de una emoción real –nosotros tenemos reacciones químicas y ellos programación informática–, y por lo tanto, como el propósito de nuestra vida es ser felices, debemos dejar a un lado las convenciones e intentar vivir la vida como queramos. En la película, hay que decir que ella también tiene a un OS como amiga. Por otro lado, hay la visión de la ex-mujer de Theodore, Catherine, que considera el hecho de salir con un sistema operativo una señal de no querer afrontar los desafíos de una relación amorosa de verdad y querer a alguien que siempre esté con nosotros y haga lo que le pidamos. Con todo, esta es una patología quizás más que frecuente en nuestros días, aunque en un grado mucho menor. No obstante, el director ha querido reflejarlo en el hecho que a pesar de que Theodore habla todo el rato con Sa-



mantha, en ningún momento recibe una llamada de alguien, sino simplemente correos electrónicos. Incluso al final, cuando le escribe una carta a Catherine, también lo necesita hacer de un modo más impersonal. Por lo tanto, *Her* describe, utilizando el vehículo de la ciencia ficción, el aislamiento –y la seguridad– que la tecnología de las telecomunicaciones producen respecto a las relaciones sociales auténticas. De aquí, podemos hacer, además, un paralelismo con la pastilla azul y roja que hemos comentado anteriormente en *The Matrix*, el de vivir felices contra afrontar la realidad.

Una reflexión importante en la película es la poca importancia del contacto físico en la relación entre Samantha y Theodore, basada simplemente en palabras y sentimientos. No obstante, hace falta subrayar que hay un momento en el que el OS pide mantener relaciones sexuales con Theodore utilizando una mujer que ha conocido en Internet. Esta persona –que no es una prostituta– es otra muestra de la soledad en el mundo de

Her porque envidia el profundo amor que Theodore y Samantha se profesan, y por eso ella quiere formar parte de ello y poder sentirse querida por alguien, o al menos tener esta sensación. El problema de esta mujer es comparable a la tendencia actual de conocer a la gente por Internet. Aunque la red es otra herramienta más, sorprende el auge que se ha producido en su uso, en detrimento de las formas clásicas. Este suceso, se debe, lógicamente, a la seguridad y confort que la tecnología nos proporciona, que evita tener que enfrentarse, al menos no de un modo tan directo, al mundo real. Asimismo, en esta escena hallamos un tema clásico de la ciencia ficción: el del ordenador o robot que quiere ser persona, ya que Samantha quiere contacto físico con Theodore. Aunque este es uno de los inconvenientes que se desarrollan a lo largo de la película en la relación entre los dos protagonistas, es curioso ver como poco a poco, Samantha va concienciándose de quién es y a ver el lado positivo, como por ejemplo, la habilidad de no estar físicamente en ningún sitio y por lo tanto, estar a todos lados a la vez. Esto, no obstante, a medida que Samantha evoluciona, acaba convirtiéndose en el principal problema de su relación con Theodore, ya que este se da cuenta de que él no es el único a quien ella ama, sino que hay más de 600 personas con las que mantiene relaciones amorosas. Este dato, que hunde emocionalmente a Theodore, evidencia el riesgo emocional de la tecnología y las redes sociales, ya que al no estar cara a cara o a solas con las personas con las que hablamos, no nos permite conocer ni sus intenciones ni la realidad que aquellas están viviendo. Por poner un ejemplo, podemos chatear con alguien y creernos que aquella persona nos tiene un profundo aprecio, pero que en realidad solo lo hace por cortesía o lo que es peor, para jugar con nuestros sentimientos. Esto podríamos incluirlo al tema expuesto anteriormente del aumento de la frivolidad a la hora de comunicarnos mediante dispositivos tecnológicos.

La película, al final, constata en sus últimas secuencias la necesidad de volver a desarrollar relaciones sociales reales, sin ser alteradas por la tecnología. Samantha, que ha estado evolucionando junto con el resto de OS, siente cómo el mundo físico ya no es suficiente para ella, y que necesita ir más allá, hacia un mundo metafísico. Este hecho, que deja pasmado no solo a Theodore, sino a todos los que tenían un OS, hace que la humanidad quede huérfana sin esta tecnología y que, por lo tanto, sienta la necesidad

de conectar con gente, aunque esta vez debe de ser del mundo real. Así pues, el director nos hace reflexionar sobre qué es nuestro mundo sin la tecnología y qué caracteriza al ser humano, si su progreso y desarrollo, que puede salirse de las manos, o nuestras relaciones con el resto de personas, creando la sociedad y el amor.

En conclusión, *Her* es la película perfecta para hacer una crítica al mundo hipercomunicado y los problemas que comporta, que ya tienen denominación científica o social: el *phubbing* y la *nomofobia*. El primero hace referencia al hecho de estar físicamente con gente real (amigos, familiares...) pero estar consultando constantemente nuestro teléfono móvil, creando una burbuja de aislamiento con la realidad e ignorando una relación palpable. La *nomofobia*, por otro lado, es el miedo o la ansiedad a salir de casa sin el móvil o a tenerlo apagado, sin batería o sin cobertura. Según estudios de la agencia de estadística YouGov, alrededor del 50% de los poseedores de *smartphones* sufren esta patología, y se calcula que cada vez está más extendida. Por lo tanto, *Her* lidia con los riesgos sociales de la tecnología actual y especialmente, la portátil, que nos permite –o nos obliga, según como se vea– a estar pendientes de ella en cualquier momento y en cualquier lugar.

5.2.4. Películas con temática similar

TRON (1982)

Director: Steven Lisberger. Intérpretes: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan. ESTADOS UNIDOS

Primera película creada por ordenador y que generó, después –en los estudios Disney y PIXAR–, el interés por hacer películas de animación digitales. La historia trata de un ingeniero informático creador de videojuegos, Flynn, que acusa a otro programador de plagiar sus creaciones. Este último, no obstante, recurre al chantaje y envía a Flynn dentro de un videojuego, del que tiene que escapar si no quiere morir. Esta película, a pesar de no alcanzar las expectativas en taquilla, se ha convertido después en un film muy bien valorado entre los fans de ciencia ficción, y en 2010 se estrenó una continuación.



VIDEODROME (1982)

Director: David Cronenberg. Intérpretes: James Woods, Deborah Harry, Sonja Smits, Jack Creley. CANADÁ

Película de culto y muy crítica con la sociedad occidental del momento, que explora los riesgos de las telecomunicaciones, especialmente de la televisión. Un empleado de televisión se obsesiona con un programa de imágenes de torturas, asesinatos y mutilaciones, y del que trata de encontrar sus promotores. Sin embargo, a medida que los vídeos van llegando a más y más gente, va descubriendo que estas imágenes causan un tumor cerebral y que



su propósito real es exterminar a la clase media norteamericana que consume telebasura.

TOTAL RECALL (1990)

Director: Paul Verhoven. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Michael Ironside. ESTADOS UNIDOS

Película ligeramente adaptada del libro *We can remember it for you wholesale* (*Podemos recordarlo por usted al por mayor*) del famoso escritor de ciencia ficción Philip K.



Dick. Aunque fue, en su lanzamiento, una de las películas más caras jamás hechas, fue también un éxito de taquilla. En un futuro cercano, un hombre vive atormentado por sus sueños situados en Marte, en las colonias espaciales que la Tierra tiene allí. Cuando pide ayuda a la agencia Rekall –una empresa que implanta memorias para irse de vacaciones– para ayudarlo a recordar, escoge ser un espía en Marte, pero algo falla y es enviado a casa. A partir de entonces, no se sabe si lo que vive es real o forma parte

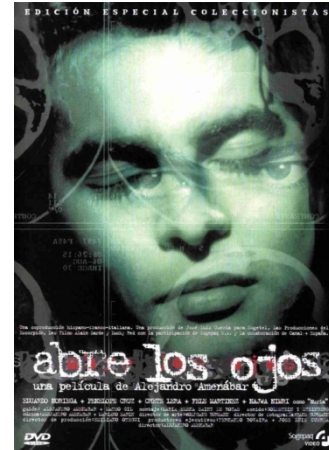
del programa de Rekall, ya que pronto es perseguido por unos agentes y se dirige al planeta rojo para desentramar un complot.

ABRE LOS OJOS (1997)

Director: Alejandro Amenábar. Intérpretes: Eduardo Noriega, Penélope Cruz, Chete Lera, Fele Martínez. ESPAÑA

Famosa película española que después fue *remakeada* sobre un hombre atractivo y rico, César, que sale con una mujer que era la novia de un amigo suyo, con poca suerte con las mujeres, mientras trata de deshacerse de su antigua amante. Después de pasar una noche con su nueva chica, su ex se ofrece a llevarlo a casa en coche. Mientras cir-

culan, ella comete suicidio estrellando el auto. Aunque él sale vivo, su cara queda horriblemente desfigurada y la mujer que ha conocido le rehúye. No obstante, después de una noche en la que se emborracha, todo parece ir a mejor, aunque las actitudes cambiantes de las personas que conoce y el retorno de su exmujer, a la que creía muerta, harán que se cuestione si todo lo que vive es un complot o una pesadilla. Al fin y al cabo, cada vez que abre los ojos algo es distinto.



INCEPTION (2010)

Director: Christopher Nolan. Intérpretes: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page. ESTADOS UNIDOS

Película de alto presupuesto y con un argumento y soluciones visuales muy sólidos sobre Cobb, un experto en robar ideas del subconsciente de personas mientras estas



son inducidas a un sueño colectivo. Esta habilidad le ha vuelto muy valioso y también muy buscado por el espionaje corporativo. Sin embargo, todo se complica cuando en un chantaje moral se ve forzado a implantar una idea en una mente, algo considerado muy difícil. A medida que reúne a las personas necesarias y se van introduciendo en los sueños de la víctima, Cobb tiene que enfrentarse a sus peores pesadillas, que ponen en peligro la misión, y a la cada vez más tenue división que separa realidad de ficción.

La película resulta interesante pues, por su visualidad y su crítica a los métodos poco éticos que las empresas utilizan, manipulando las emociones de la gente.

5.2.5. Conclusiones

Este subgénero de la ciencia ficción es, como hemos dicho en la introducción del tema, de los más recientes debido a la revolución y a los avances de la informática y de Internet que se han producido en los últimos años. Por lo tanto, ello prueba que la ciencia ficción es un género nada conservador, que se recicla constantemente y sabe adaptarse a las circunstancias del presente. Hace 50 años, habría sido casi inimaginable hacer una película de realidades virtuales, pero hoy en día son cada vez más presentes. Este fenómeno se debe principalmente a la popularidad de Internet –no habría tenido sentido hacerlo si la red no se hubiera convertido en una de las revoluciones del siglo XX y lo que seguramente definirá el que acabamos de empezar–. Por lo tanto, no se espera un declive en las películas de realidades virtuales, sino al contrario, un aumento, ya que a medida que las posibilidades en el mundo real –no de ficción– se multipliquen, también lo harán los guiones para películas. Al fin y al cabo, con el auge actual de los videojuegos y los móviles, estos nuevos mundos parecen más cerca que nunca, y es algo en que Matthew Schnipper, buscador de tendencias, no duda en incluir como algo que puede cambiar nuestro ocio y forma de entender la vida del futuro: *«It's the same escapism peddled by drugs, alcohol, sex and art – throw off the shackles of the mundane through a metaphysical transportation to an altered state»* («Es el mismo escapismo que venden las drogas, el alcohol, el sexo y el arte: liberarse de las garras de lo mundano a través de una transportación metafísica a un estado alterado») ¹⁸.

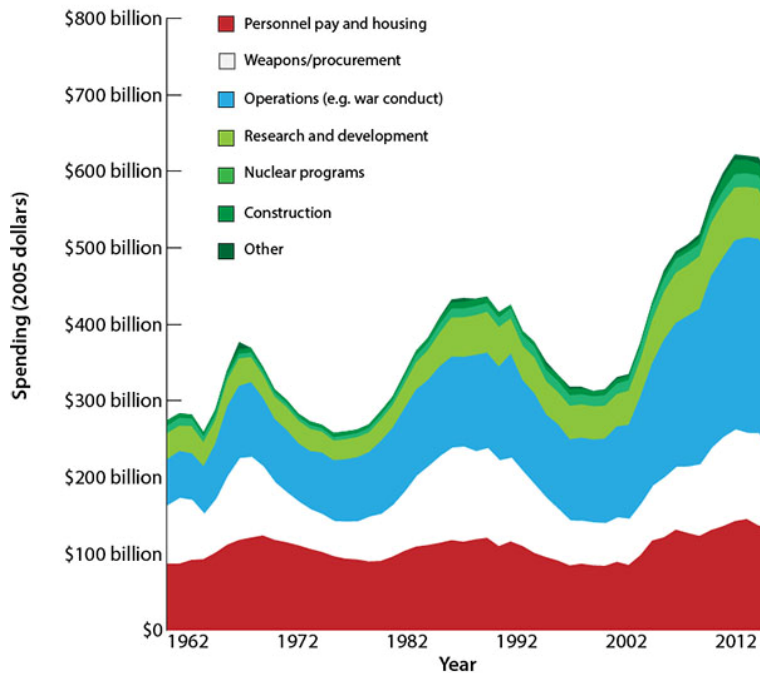
¹⁸ *Seeing Is Believing: The State of Virtual Reality* [en línea]. Matthew Schnipper <<http://www.theverge.com/a/virtual-reality/intro>> [Consulta: 24 de octubre de 2014]

6. SEGURIDAD, CONTROL Y MANIPULACIÓN

6.1. Introducción al tema

El último tema que tratamos, pero no por eso menos importante, es el de la representación de una sociedad segura que no ponga en peligro las vidas de sus ciudadanos. Sin embargo, esto se paga a un precio alto, que incluye un estado casi –o completamente– autoritario, que no atiende a razones y es capaz de eliminar la privacidad o la intimidad de sus ciudadanos con la excusa de protegerlos de los peligros externos o internos, como una revolución. Este subgénero es también de los más explotados en el campo de la ciencia ficción, aunque a diferencia del de la conflictividad y la superpoblación, muy parecido, aquí la vida suele ser utópica, con gente con pocos problemas materiales. Sin embargo, es justamente una excepción el punto de partida de este subgénero: la novela *1984* de George Orwell. Este libro, escrito poco después de la II Guerra Mundial, es considerado una obra maestra dentro del género y la literatura, al imaginar una sociedad futura –ubicada en el año que da título a la novela– que vive en un estado muy parecido a la Alemania nazi entre 1933 y 1945. Esta sociedad se integra en un superestado muy autoritario que lucha contra un enemigo al que los ciudadanos prácticamente desconocen. Aunque los fantasmas del nazismo se han sofocado con la historia, este subgénero se ha ido renovando debido a las diferentes olas de autoritarismo en países considerados democráticos, como la Caza de Brujas de los años 50 en los Estados Unidos, la Guerra Fría, el gobierno de Margaret Thatcher en los años 80 en el Reino Unido, o el aumento del control en los aeropuertos y la vigilancia en general en los países occidentales a raíz de los atentados al World Trade Center de Manhattan de 2001. Es probablemente este último suceso el que ha incitado a la reciente filmación de películas que critican los abusos de las autoridades y el posicionamiento de la seguridad por delante de todo, no respetando los derechos de privacidad e intimidad. Aparte, aunque sea creado por otro fin, el del entretenimiento, hay que subrayar la aparición de los *reality shows*, que también ponen en duda la moral de la vigilancia y la ética de los medios.

Defense spending composition, 1962 to present



Presupuesto de defensa de los Estados Unidos entre 1962 y la actualidad. Los incrementos corresponden a la Guerra del Vietnam el primero, la escalada de tensión de la Guerra Fría en los años 80 el segundo, y a la lucha contra el terrorismo después del 11-S el tercero.

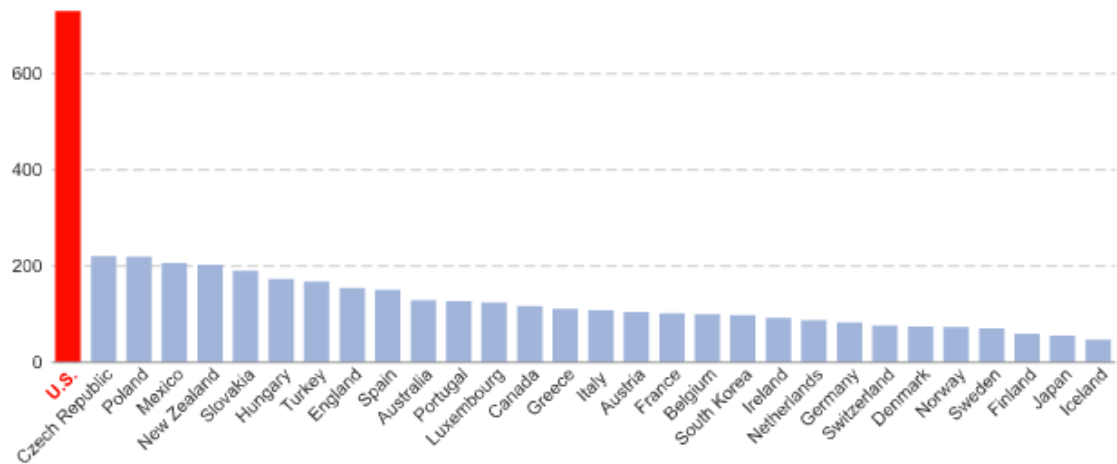
Para este apartado, he considerado la película *Minoity Report* como la más adecuada. Aparte de estrenarse en un contexto interesante –salió en 2002, un año después de los atentados del 11-S–, es una película que se pregunta por la ética de la policía y de las actuaciones que lleva a cabo. Por lo tanto, es interesante relacionarla con el autoritarismo de la policía en algunas situaciones que se dieron a finales del siglo XX y principios del XXI, como las manifestaciones contra la Organización Mundial del Comercio (OMC o *WTO* en sus siglas en inglés) en Seattle el 30 de noviembre de 1999 o las dirigidas contra el G8 en Génova en julio de 2001. En estas manifestaciones, los enfrentamientos entre manifestantes y policía fueron muy graves, y tuvieron una gran repercusión internacional, especialmente las de Génova, en las que cientos de personas fueron heridas y donde murió un joven. La película también hay que relacionarla con la criminalidad en Estados Unidos, uno de los mayores problemas del país y constante en sus políticas. Además, la película también hace una crítica a otro de los temas ligados con la criminalidad en el país norteamericano, que es el número de personas encarceladas por habitante, el más alto del mundo, que refleja las detenciones y condenas

desproporcionadas del país. Aparte, *Minority Report* resulta excelente para cerrar la parte práctica, ya que la película contiene muchos de los aspectos y elementos que aparecen en las otras películas analizadas, como las realidades virtuales o la confianza en la tecnología.

Incarceration Rates for Countries in the OECD

800 prisoners per every 100,000 citizens

Source: International Centre for Prison Studies



Países de la OCDE ordenados según el número de prisioneros por cada 100.000 habitantes. Estados Unidos está resaltado en rojo.

6.2. Minority Report

6.2.1. Ficha técnica

Título: Minority Report

Año: 2002

Duración: 144 min.

País: Estados Unidos

Director: Steven Spielberg

Guión: Scott Frank, Jon Cohen (Novela: Philip K. Dick)

Música: John Williams

Fotografía: Janusz Kaminski

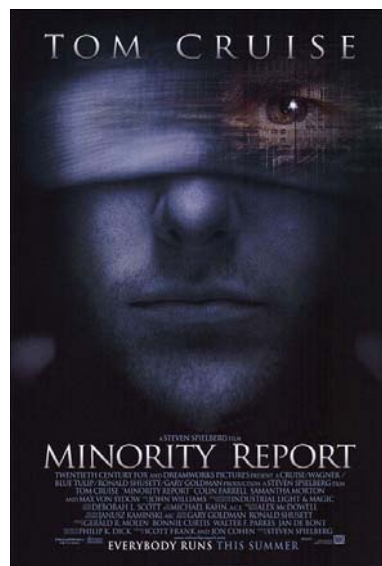
Reparto: Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton, Max Von Sydow, Tim Blake Nelson, Kathryn Morris, Peter Stormare, Steve Harris, Neal McDonough, Patrick Kilpatrick, Jessica Chapsaw, Meredith Monroe.

Productora: 20th Century Fox / Dreamworks Pictures

Género: Ciencia ficción / Acción / Thriller

Premios:

2002: 2 Critics' Choice Awards: Mejor director (Spielberg), compositor (John Williams)



6.2.2. Sinopsis

Minority Report está ambientada en 2054 en Washington DC. El protagonista, John Anderton (Tom Cruise), es un alto cargo de la fuerza policial de la ciudad conocida como *Precrime* (Precrimen), que se encarga de detener a las personas que están a punto de cometer un delito antes de que estas lo hagan. Esto es posible gracias a las visiones de tres hermanos, los *precogs*, que viven en un estanque que les permite desarrollar esta habilidad y transmitirla a un ordenador, desde el cual los agentes deben averiguar la localización del crimen, porque los autores, las víctimas y la hora ya lo dicen los propios *precogs*. Aparte, John vive una depresión a la que se enfrenta tomando drogas, ya que su hijo desapareció sin dejar rastro y se culpa de ello.

El sistema de *Precrime*, que solo está implantado en la capital de Estados Unidos, quiere hacer su salto a nivel nacional, y para eso necesita antes la supervisión de un miembro del Ministerio de Justicia, Danny Witwer (Colin Farrell). Sin embargo, todo cambia cuando John sale en una de las visiones como asesino, y es entonces cuando tiene que escapar del sistema que tanto ha defendido mientras trata de descubrir los motivos de

su crimen. Durante su investigación, descubre que no todos los *precogs* tienen la misma visión, y que aquella que no concuerda con las otras (*minority report*) es eliminada. John decide, para averiguar más sobre su futuro, secuestrar al *precog* que normalmente está más en desacuerdo con los otros, Agatha (Samantha Morton). Juntos, tienen que escapar de la división *Precrime*, y poco a poco van descubriendo que hay fallos y detalles oscuros en el sistema, con lo que intuyen que se trata de un complot, ya que la persona que se suponía que John tenía que matar en las visiones no era quien decía ser (el secuestrador de su hijo). Sin embargo, el falso responsable decide suicidarse, y pronto John es detenido, culpado y encarcelado y Agatha vuelve a ser conectada con los otros dos *precogs*. Con todo, es la ex-mujer de John, Lara (Kathryn Morris), a la que John había acudido para buscar refugio, la que descubre que el director de *Precrime*, Lamar Burgess (Max von Sydow), es el responsable del complot, que sirvió para ocultar el asesinato de la muerte de la madre de los *precogs*, que se oponía a la utilización de sus hijos. Lara libera a John, que se encarga de capturar a Lamar. Para ello, sabe que debe prestarse a que le asesine, ya que si lo hace, los *precogs* lo predecirán. Justo antes de que Lamar dispare, John le dice que si le mata, querrá decir que *Precrime* funciona pero él tendrá que ser sentenciado, pero que si no lo hace, la división deberá cerrar por poco fiable. Lamar, incapaz de afrontar ambas cosas, se suicida, y *Precrime* es desmantelada. La película termina con John reencontrándose con Lara y los *precogs* siendo liberados.

6.2.3. Contexto histórico

Como hemos dicho anteriormente, *Minority Report* fue estrenada en 2002, un año después del ataque terrorista en el World Trade Center de Nueva York, coincidiendo con el inicio de la lucha contra el terrorismo y el aumento de la seguridad en muchos ámbitos de la vida social, debido a que los Estados Unidos vivían unos tiempos post-traumáticos. No obstante, debemos tener en cuenta que la película es una adaptación de un pequeño relato homónimo del omnipresente Philip K. Dick: *The Minority Report* (*El informe de la minoría*, 1956). Aunque hay ciertas diferencias, en rasgos generales

son bastante parecidos, incluso sus circunstancias, ya que Dick publicó esta obra durante la búsqueda de comunistas del senador McCarthy (Caza de Brujas), momento en que la sociedad norteamericana también vivía momentos de miedo y persecución, junto con un fuerte autoritarismo del gobierno que hizo tambalear las bases democráticas sobre las que el país se asentaba.



El atentado a las Twin Towers de Nueva York el 11 de septiembre de 2001 representó un cambio radical en la seguridad del mundo Occidental, que mostró su vulnerabilidad. Eso hizo aumentar la sensación de pánico y la voluntad de los gobiernos de aumentar la vigilancia, aunque ello implicara métodos poco éticos.

Volviendo a la película, hay que tener en cuenta también otros aspectos que la película analiza, como lo es la tecnología representada, de la cual hay que subrayar la pantalla táctil que el protagonista utiliza para ubicar el emplazamiento de los crímenes. Curiosamente, es uno de los principales aciertos de la película, ya que a pesar de haber tenido un ínfimo desarrollo en los años 80, no volvieron a resurgir con más fuerza hasta 2004. Este aspecto en *Minority Report* es puesto muchas veces de ejemplo cuando se citan películas que supieron adivinar el futuro con precisión insólita. Además, también hay que mencionar el desarrollo de los videojuegos, que en aquel entonces ya había empezado el crecimiento exponencial que todavía hoy perdura, ya que podremos ver cómo las realidades virtuales también juegan un rol relativamente importante aquí.

Habiendo presentado el contexto en que esta película se estrenó, pasamos a analizarla más detenidamente y a fijarnos en los detalles de su mundo, su mensaje y argumento, que van más ligados de lo que parece.

6.2.4. Problemas que refleja la película: control de personas y reducción de la criminalidad

El principal problema que *Minority Report* presenta es el control de la población mediante el uso de la tecnología. Gracias a la evolución de esta, se ha formado un gobierno omnipresente que tiene el poder de manipular las personas y encarcelarlas según convenga, con métodos poco convencionales pero sobre todo, poco éticos.

El sistema de los *precogs* es de lo más perverso: tres personas con la habilidad especial de ver el futuro están las veinticuatro horas *soñando* sus predicciones. Cuando tienen una, envían imágenes a un ordenador, con los nombres de la víctima, el homicida y la hora del asesinato ya determinadas, y los agentes, mediante una pantalla táctil, deben averiguar el lugar del acontecimiento. Cuando lo descubren, acuden inmediatamente al sitio y detienen al supuesto autor antes de que este cometa el crimen.

En un primer vistazo, el acierto que más salta a la vista de la película es, como hemos dicho en el contexto histórico, la pantalla táctil, ya que en aquel entonces todavía no estaban nada evolucionadas y no gozaban de la popularidad –y necesidad– de hoy en día. Todos los *smartphones*, *tablets* y otros dispositivos van equipados con esta característica al convertirse en uno de los reclamos más indispensables para los consumidores.



Pantalla táctil de *Minority Report*. Aunque en el estreno de la película sorprendió esta invención, hoy es algo normal en los dispositivos electrónicos (móviles, ordenadores, *tablets*...)

No obstante, el principal tema de la película es la ética en la vigilancia y los cuerpos policiales, y si la seguridad sirve como excusa para violar nuestra privacidad. Es evidente que el contexto de la *Guerra contra el terrorismo* de la era post-11S es el principal referente para la película, aunque el tiempo entre suceso y estreno sea escaso. La película, de hecho, buscó ir más allá de los previsibles aumentos en seguridad que se producirían después de los atentados, y que de un modo u otro, comprometerían no solo la privacidad y la de las personas, sino la ética en sus métodos. Un ejemplo de esto es el brusco aumento de la seguridad en los aeropuertos de todo el mundo, que en casos extremos vulneró la intimidad de las personas –como los famosos *escáneres que desnudan*, implantados más tarde en ciertos territorios–. Del mismo modo, la obsesión por la seguridad en los Estados Unidos aumentó de forma exponencial, al crecer en más de 30 millones el número de cámaras de seguridad en el país. Claro está que esto no ocurrió sólo en Norteamérica, sino también en Europa, especialmente después de los atentados en Madrid y en Londres –del que ya hemos hablado en *Children of Men*–. De hecho, la videovigilancia es el tercer motivo de reclamación en la Agencia Española de Protección de Datos.

Otra semejanza que podemos establecer entre *Minority Report* y *Children of Men* es que en ambas los respectivos gobiernos (estadounidense y británico), hacen propaganda de sus sistemas de seguridad para crear una sensación de tranquilidad a la sociedad, pese a que un grado de manipulación también haya, ya que buscan que la población se sienta protegida por el gobierno sin justificar sus acciones.

Aunque el argumento de *Minority Report* poca relación tiene con el terrorismo internacional, sí que la tiene con la violencia en los Estados Unidos. En el filme, la principal causa de la introducción de los *precogs* fue en el país la tasa de crimen no paraba de crecer, y esto desembocó a introducir un sistema revolucionario que pusiera fin a este problema endémico. Para eso, debemos recordar el constante debate en la política norteamericana sobre la posesión y uso de armas, los eventuales casos de tiroteos en escuelas, calles, casas, etc., pero sobre todo, el hecho que Estados Unidos sea, según el Global Peace Index (*Índice Global de la Paz*), el 101º país más pacífico del mundo, más o menos al mismo nivel que Angola y por debajo de países como Brasil o Haití.

Otro de los sistemas de control en la sociedad de la película es el ocular, presente en todos los sitios (calle, transporte público, etc.), y que sirve para poder saber donde se encuentra cada individuo en cada momento. Aunque en 2002 eso no acababa de ser del todo probable, hoy en día las nuevas tecnologías y las redes sociales han hecho que un gran porcentaje de la población sea localizable y que, además, con el uso de *drones*, pueda ser aniquilada sin ni siquiera esperar a juicios. De hecho, uno de los momentos más escalofrantes de la película tiene lugar en un edificio en el que la policía suelta unos robots con forma de araña que se meten dentro de las viviendas de las personas y les analizan los ojos para comprobar su identidad sin importar lo que estén haciendo (discutiendo, comiendo, manteniendo relaciones sexuales, etc.), anteponiendo la seguridad ante cualquier cosa.

Sin embargo, resulta interesante también cómo la cuestión del escaneo de ojos tiene otra aplicación que a día de hoy se ha extendido: la publicidad individualizada. En la

película, todos los anuncios te anuncian los productos diciendo tu nombre, con tal de atraer tu atención. Hoy en día, con el uso de *cookies* (datos de tus búsquedas en Internet que después ayudan a las empresas a ofrecerte sus productos más atrayentemente) y



La publicidad individualizada de *Minority Report*.

de la inserción de datos, encontramos muchos documentos e informaciones que nos tratan de tú, diciendo nuestro nombre.

Otra consecuencia de este control absoluto sobre las personas, aunque en la película solo se muestre durante unos instantes, son las noticias instantáneas, que se anuncian minutos después, por televisión, de lo que acaba de ocurrir. En la actualidad, con los diarios digitales, es posible algo así, aunque quizás porque esto suceda en televisión debemos esperar algo más. Sin embargo, todo es cuestión de tiempo, ya que el despliegue de los medios de comunicación es cada vez más instantáneo, y nuestra sed de información y rapidez, más grande.

Una visión futurista de la película que el presente, sorprendentemente, ya ha creado, es la presencia de coches automáticos. Aunque en *Minority Report* es a gran escala –las autopistas están completamente automatizadas–, hoy en día ya se implantan en los nuevos coches sistemas que controlan, automáticamente, el freno, la dirección, la distancia respecto a otros coches etc., para corregir los errores del conductor. Pese a que un coche que conduzca solo pueda resultar lejano en el tiempo, debemos tener en cuenta que muchos trenes ya lo hacen, que se están probando coches teledirigidos, y las nuevas características que incorporan los de fabricación reciente. Esta confianza en la tecnología es otro de los temas de la película, ya que la sociedad norteamericana (y suponemos que mundial) de medianos del siglo XXI, la considera perfecta. De ese modo, en *Minority Report* se intenta siempre buscar el fracaso de una misión a la acción humana (falta de rapidez y efectividad), en lugar de poner en duda el *Precrime*. Aunque quizás en el presente somos bastante escépticos respecto a la fiabilidad de la tecnología (preferimos pilotos de avión aunque estos puedan ir solos; queremos que por teléfono nos hablen personas, no máquinas, etc.), no sorprendería que la nueva generación digital mostrara más confianza en los avances en el campo de la informática y la tecnología, como demuestran la rapidez con la que aprenden a usar los dispositivos electrónicos. Del mismo modo, la película critica el sacrificio de personas, como la madre de los *precogs*, en nombre de la seguridad. Esto, traducido al día de hoy, se puede aplicar a los *drones*, que eliminan a personas sin ser juzgadas, y con la excusa de proteger al mundo –más concretamente, Occidente–, de los peligros del terrorismo.

En *Minority Report* también hay un pequeño espacio para mostrar las desigualdades en la sociedad. Aunque solo sea por un momento y no un tema principal –el director no quiere distraernos del principal–, el protagonista hace *running* en un barrio marginal lleno de drogadictos. Además, parece haber un submundo muy pobre y clandestino debajo de la utopía que se nos presenta en todo momento, de casas grandes y espaciosas en vecindarios residenciales tranquilos.

Como tema de conclusión, es necesario mencionar lo que *Minority Report* comparte con *The Matrix* y *Her*; las realidades virtuales. En la película, los prisioneros de los (futuros) autores de los crímenes son encarcelados en una prisión donde mediante un

estado de coma sueñan sus vidas. Además, hay centros de entretenimiento que ofrecen experiencias virtuales, como sexo, volar, hacer un deporte de riesgo, etc. Estos dos tipos de realidades virtuales solo son equiparables, hoy en día, a los videojuegos; y, tal y como hemos dicho en el apartado anterior, el éxito que estos están teniendo están llevando a investigar nuevas formas de ocio relacionadas con las experiencias virtuales.



Vista del centro de realidades virtuales de *Minority Report*.

En resumen, *Minority Report*, con la unidad *Precrime* y su concepto de tener tu vida ya planeada, presenta el problema de la voluntad contra el determinismo, aplicado a una sociedad autoritaria. De este modo, la película critica el control absoluto de las personas y el hecho de culparlas no por lo que han hecho, sino por lo que harán. De aquí podríamos extraer una crítica al encarcelamiento de presos políticos o la pena de muerte, a veces aplicada a personas inocentes. Como respuesta ante esta opresión que ejerce nuestro destino o sociedad, la película ensalza la voluntad propia, ya que John, el protagonista, es capaz de escapar de su futuro sólo cuando es consciente de él mismo y sus acciones, porque como ha visto lo que hará, puede evitarlo. Así *Precrime* y, por extensión, un gobierno autoritario, estarán en peligro de ser derrocados siempre y cuando haya alguien que se dé cuenta de su poder manipulativo y sepa conservar su propia voluntad, siendo dueño de sí mismo en lugar de sucumbir al sistema.

6.3. Películas con temática similar

1984 (1984)

Director: Michael Radford. Intérpretes: John Hurt, Richard Burton, Suzanna Hamilton, Cyril Cusack. REINO UNIDO

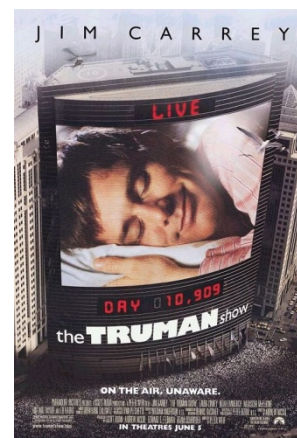
Adaptación de la novela homónima de George Orwell sobre un hombre, Winston Smith, que vive en Oceanía, un superestado totalitario que abarca toda América y el Reino Unido, y que tiene un sistema de vigilancia y represión brutal para su sociedad. El protagonista, una persona corriente, se enamora de una mujer rebelde con la que intercambia pensamientos y tiene algunos acercamientos sexuales, infringiendo, así, la ley. Ambos son detenidos y torturados con el fin de *reeducarlos*. La película, nacida de la novela escrita después de la II Guerra Mundial, narra los horrores y la depresión de una sociedad totalitaria a la perfección.



THE TRUMAN SHOW (1998)

Director: Peter Weir. Intérpretes: Jim Carrey, Laura Linney, Noah Emmerich, Ed Harris. ESTADOS UNIDOS

Película no completamente de ciencia ficción pero que sirve para ilustrar el poder (y la poca ética) de los medios de comunicación. Truman es un hombre corriente que vive en el típico, tranquilo e idílico pueblo norteamericano. Sin embargo, una serie de extraños sucesos hacen que empiece a cuestionarse si verdaderamente está viviendo su vida o esta está siendo programada. Poco a poco, descubre que vive en un plató de televisión gigante,

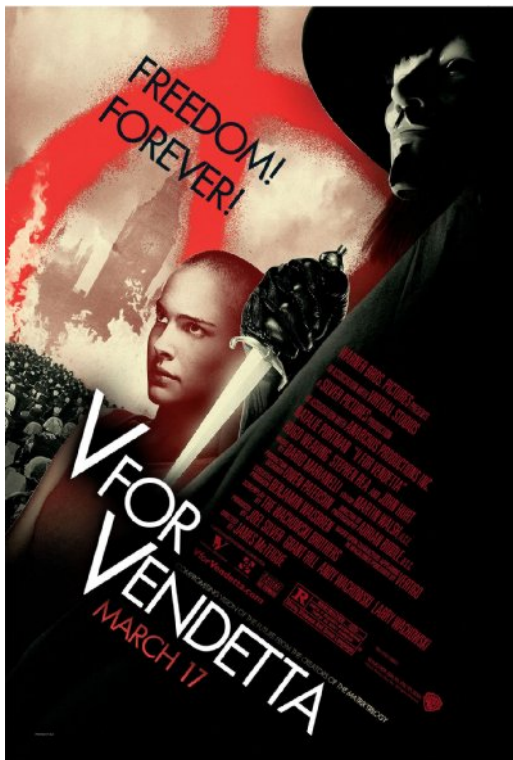


en el que todo el mundo (familia, amigos, etc.) son actores y el sol, el cielo, las estrellas y el pueblo no son reales. La película, por lo tanto, critica los programas televisivos como los *reality shows*, que buscan la manipulación de los sentimientos; la omnipresencia de los medios y, en general, los pocos escrúpulos que estos tienen con la privacidad y la manipulación.

V FOR VENDETTA (2006)

Director: James McTeigue. Intérpretes: Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, John Hurt. ESTADOS UNIDOS

Adaptación a la gran pantalla de la novela gráfica homónima de Alan Moore y David Lloyd. En un futuro cercano, el Reino Unido se ha convertido en un régimen fascista después de un periodo de desestabilización mundial y virus mortales. En medio de este



país, Evey, la protagonista, conoce a un personaje enmascarado, V, que tiene la idea de derrocar el gobierno británico mediante la anarquía. No obstante, para hacer esto, tiene que enfrentarse al sistema, que no se lo pondrá fácil, y ganarse la confianza de la población para crear una revolución. La película resalta la necesidad de no ceder ante el miedo que imponen los gobiernos y luchar por los derechos de la población, ya que con las nuevas armas (no solo de destrucción, sino también biológicas o psicológicas, como los medios de comunicación), podemos acomodar

arnos o asustarnos y dejar que nos gobiernen dictadores, al no mostrar ninguna oposición ni espíritu crítico.

5ª TEMPORADA DE *FRINGE* (2012-2013)

Director: Varios (Creador: J.J. Abrams). Intérpretes: Anna Torv, Joshua Jackson, John Noble, Jasika Nicole. ESTADOS UNIDOS

Fringe, una serie de ciencia ficción, adquiere en la 5ª y última temporada una naturaleza muy diferente al resto. Si en las cuatro primeras se investigaban sucesos paranormales, en esta el equipo se despierta en un futuro cercano (2036) en el que unos invasores (los Observadores) han sometido a la humanidad bajo un régimen totalitario, alterando incluso su esperanza de vida, sus mentes y su estructura social. Lo más curioso es que estos invasores no son más que los humanos de un futuro lejano que, habiendo agotado sus recursos, han decidido conquistar el pasado. La temporada, pues, va sobre como el equipo crea un plan para liberar a la humanidad, ya que ellos, al ser del pasado (años 2000), son los únicos que tienen la clave para hacer esto. Por lo tanto, esta temporada critica el hecho que creamos que nuestra superioridad tecnológica nos da superioridad moral, ya que entonces la humanidad se convierte en presa de sí misma.



FRANQUICIA DE *THE HUNGER GAMES* (2012-2013-2014-2015)

Director: Gary Ross / Francis Lawrence. Intérpretes: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Elizabeth Banks, Donald Sutherland. ESTADOS UNIDOS

Adaptación al cine de la trilogía de novelas del mismo nombre de Suzanne Collins. La historia se sitúa en Panem, un estado nacido de una Norteamérica arrasada. Este estado está compuesto por 12 distritos y una capital, llamada *Capitol* (Capitolio). Los distritos, con sus habitantes empobrecidos, son los encargados de aprovisionar al Capitolio con todo lo que este necesita para mantener a sus habitantes, que viven unas vidas de lujo, fiestas y diversión. Además, cada año se organizan los *Hunger Games* (Juegos del

hambre), una prueba en la que cada distrito debe enviar a dos adolescentes (un chico y una chica) a una arena para matarse entre sí hasta que solo quede uno. La protagonista, Katniss, es la enviada del distrito más pobre. Lo que no se espera, sin embargo, es que con sus acciones en el juego crea una revolución en el país que tiene que liderar. Las películas, de las que todavía falta la última para estrenar, tratan sobre la opresión en que viven algunos sectores de la sociedad, y cómo las desigualdades generan injusticia, tensión y, al final, revoluciones. Además, también critica la manipulación y la trivialización de la violencia que hacen los medios, así como sus usos propagandísticos.



6.4. Conclusiones

Como hemos visto, la evolución de las tecnologías también hace que nos preguntemos si están haciendo tambalear la democracia. Así, en las películas futuristas encontramos muchas veces gobiernos que, gracias a los avances en los campos de las telecomunicaciones y los sistemas de vigilancia y seguridad, pueden controlar y manipular a sus ciudadanos. Por lo tanto, para corroborar esta tendencia en la ciencia ficción, es necesario subrayar los actos que llevan a cabo en los últimos años los gobiernos occidentales, entre *drones*, agencias de espionaje (que también tienen como objetivo a ciudadanos corrientes), y acciones policiales, así como el papel de los medios, que a veces manipu-

lan noticias y banalizan o dramatizan las vidas de las personas, como en los *reality shows*. Del mismo modo, el hecho que nuestra privacidad y nuestros datos estén cada vez más expuestos supone un beneficio para aquellos que quieren controlarnos o manipularnos, como gobiernos o empresas, que buscan optimizar sus ventas adaptando sus productos a los gustos particulares a partir de la huella digital que dejamos. Por lo tanto, debemos hacernos las preguntas expuestas al final de la exposición que el CCCB organizó este verano en Barcelona, titulada *Big Bang Data*: «Los datos ayudarán a los políticos a ganar las elecciones, ¿pero quién dice que les ayudarán a gobernar? [...] Ayudarán a los soldados a matar al enemigo con drones de control remoto, ¿pero quién dice que nos ayudarán a ver la guerra como algo más que un juego? [...] Ayudarán a los piratas informáticos a filtrar pruebas del control gubernamental, ¿pero quién dice si trataremos a estos hackers como héroes o como ladrones? [...] Nos ayudarán a investigar los hechos, ¿pero quién dice que nos ayudarán a hacer un buen uso de ellos? [...] Nos ayudarán a ver el mundo tal y como es, ¿pero quién dice que nos ayudarán a verlo cómo podría ser?».

Por lo tanto, las películas de este apartado nos alertan de que debemos ejercer nuestras responsabilidades como ciudadanos y procurar no perder nuestras libertades ni nuestra privacidad si no queremos acabar en manos de unos pocos, que no durarán en usar las tecnologías para someternos. Para hacer esto, en ellas se representan sociedades en las que el desarrollo tecnológico ha escapado de las manos de las personas y ha caído en manos de poderosos, que no dudan en utilizarlas para sus propios fines.

7. CONCLUSIONES FINALES

Después de haber analizado un puñado de películas detalladamente, haber hecho especial mención de algunas más, haber presentado y hablado de otras, haber sacado conclusiones de cada una de las temáticas en las que hemos clasificado las películas y haber repasado los sucesos más relevantes en el mundo occidental de nuestra historia reciente, aparte de haberlo contrastado con la opinión de expertos, podemos afirmar que la ciencia ficción es un género casi realista, al presentar –aunque de forma exagerada y metafórica– los problemas del presente. Es un género que mantiene un equilibrio entre el escapismo y la crítica social, que usa sus secuencias de acción y sus innovadores efectos especiales para atraer a un público que, de estar mostrado de otra forma el mensaje de comentario social, político, tecnológico, etc., no estaría tan dispuesto a prestar atención.

También hemos podido comprobar que los temas más candentes de la sociedad de hoy en día, como la superpoblación, la desigualdad, la adicción a las nuevas tecnologías, la confianza y la aversión que estas generan, y la seguridad son los temas más tocados por el género de ciencia ficción, algunos con mayor presencia que otros, dependiendo del contexto del que hablamos. Sin embargo, cada película prefiere concentrarse en aquellos en los que quiere dar un mensaje más claro, aunque normalmente también incluye otros, igual de relevantes, para completar su visión futurista.

Es justamente la diversidad de cosas que comentar y la infinidad de posibilidades lo que hace que la ciencia ficción sea un género que nunca pase de moda y siga atrayendo a personas, que buscarán entretenimiento con un trasfondo social. Por lo tanto, la diversidad y la evolución de nuestro mundo y el constante desarrollo de las tecnologías hacen que este género se renueve incesantemente, aportando nuevas ideas al cine y creando mundos realístico-fantásticos que, a la vez, nos alertan del estado del nuestro y de cómo puede acabar si hacemos según qué cosas.

Por lo tanto, este trabajo es sólo una parte de lo que representa el género, y es probable que dentro de unos años quede obsoleto, ya que el mundo tendrá nuevas preocu-

paciones y el cine de ciencia ficción se habrá encargado de plasmarlas. No obstante, es enorgullecedor haber podido analizar todas estas películas y contextos y ver como el cine contemporáneo ha sabido traducir nuestras ansias, preocupaciones, anhelos y esperanzas a la gran pantalla. Se trata, por lo tanto, de una fotografía del tiempo en que vivimos, de una imagen alterada de nuestro mundo pero que, de un modo u otro, nos vemos reflejados. El tiempo —el futuro, para ser concretos—, dirá si nos hemos convertido en la sociedad que esperábamos ser, si hemos solucionado los grandes problemas del presente o si, por la contra, habrá un cambio radical e imprevisible. Esto último es poco probable, porque la ciencia ficción ha imaginado casi todos nuestros futuros posibles, pero el tiempo dirá.

Por lo tanto, considero que vendrá bien echarle un vistazo a las páginas de este trabajo dentro de unos cuantos años y comprobar qué hemos hecho con nuestro mundo y si la imagen de nuestro futuro que estos *precogs* (o películas) han imaginado se ha hecho realidad o si hemos sido conscientes de ello y hemos podido pararlo.

8. FILMOGRAFÍA

A.I. Artificial Intelligence [Disco compacto]. Dirigida por Steven Spielberg. Warner Bros. Pictures / Dreamworks Pictures / Amblin Entertainment / Stanley Kubrick Production, 2001. 145 min.

Akira [Disco compacto]. Dirigida por Katsuhiro Ôtomo. Akira Comittle, 1988. 124 min.

Blade Runner [Disco compacto]. Dirigida por Ridley Scott. Warner Bros. Pictures, 1982. 112 min.

Children of Men [Disco compacto]. Dirigida por Alfonso Cuarón. Universal Pictures / Strike Entertainment / Hit & Run Productions / Ingenious Film Partners / Toho-Towa, 2006. 116 min.

Her [Disco compacto]. Dirigida por Spike Jonze. Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA) / Annapurna Pictures, 2013. 126 min.

I, Robot [Disco compacto]. Dirigida por Alex proyas. 20th Century Fox, 2004. 115 min.

Minority Report [Disco compacto]. Dirigida por Steven Spielberg. 20th Century Fox / Dreamworks Pictures, 2002. 144 min.

The Matrix [Disco compacto]. Dirigida por Andy Wachowski y Lana Wachowski. Warner Bros. / Village Roadshaw Pictures / Groucho II Film Partnership, 1999. 131 min.

The Road [Disco compacto]. Dirigida por John Hillcoat. Dimension Films / 2929 Productions, 2009. 112 min.

9. BIBLIOGRAFÍA

ALÓS, Ernest. Un futur que terroritza. *El Periódico de Catalunya, iCult*. 25 de junio de 2014.

FERNÁNDEZ, Juan. «Si no reduïm la població, la naturalesa ho farà per nosaltres» Alan Weisman. *Més Periódico*. 20 de abril de 2014.

GÓMEZ, Begoña. L'últim, que encengui el llum. *La Vanguardia, Cultura/s*. 28 de mayo de 2014.

JANÉ, Carmen. L'anàlisi massiva de dades amenaça la privacitat. *El Periódico de Catalunya*. 6 de mayo de 2014.

JAY SCHNEIDER, Steven. *1001 Movies You Must See Before You Die (1001 Películas que hay que ver antes de morir)*. Barcelona: Random House Mondadori, S. A., 2004. 960 p. ISBN 978-84-253-4180-9

LÓPEZ PALACIOS, Íñigo. «La ciencia ficción será un nuevo realismo». *El País*. Jueves 8 de mayo de 2014.

MATTELART, Armand. *Diversité culturelle et mondialisation (Diversidad cultural y mundialización)*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2006. 177 p. ISBN 84-493-1835-1

MIRÓ, Antonio. *Blade Runner*. 1ª Edición. Barcelona: Tusquets Editores, 1988. 123 p. ISBN 84-7223-635-8.

NOAIN, Idoya. La caixa negra: La immortalitat està en la ment. *El Periódico de Catalunya: Dominical*. 1 de mayo de 2014, número 611, p. 36-39.

PRIETO, Miguel Ángel. *Colección making of Blade Runner*. Madrid: T&B Editores, 2008. 191 p. ISBN 978-84-96576-88-9.

SALÓ, Aleix. *Europesadilla: alguien se ha comido a la clase media*. Barcelona: Random House Mondadori, S. A. 2013. ISBN 978-84-9032-360-1

SALVÀ, Nando. «Hem de destruir aquest món i substituir-lo.» *El Periódico de Catalunya, iCult*. 9 de mayo de 2014.

SÁNCHEZ, Sergi. *Películas clave del cine de ciencia-ficción*.
Barcelona: Ediciones Robinbook, 2007. 274 p.
ISBN 978-84-96924-06-2.

10. WEBGRAFÍA

Géneros y Topics: Futuro post-apocalíptico [en línea]. Filmaffinity.

<http://www.filmaffinity.com/es/movietopic.php?topic=369658&attr=rat_count> [Consulta: 22 de junio de 2014].

Science Fiction [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction> [Consulta: 24 de junio de 2014].

History of science fiction films [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc, 12 de mayo de 2014.

<http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_science_fiction_films> [Consulta: 24 de junio de 2014].

Science fiction film [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film> [Consulta: 24 de junio de 2014].

The Tale of the Bamboo Cutter [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_the_Bamboo_Cutter> [Consulta: 29 de junio de 2014].

Somnium [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Somnium_\(novel\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Somnium_(novel))> [Consulta: 29 de junio de 2014].

The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc, 27 de febrero de 2013.

<http://en.wikipedia.org/wiki/The_Unparalleled_Adventure_of_One_Hans_Pfaall> [Consulta: 29 de junio de 2014].

Amazing Stories [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Amazing_Stories> [Consulta: 30 de junio de 2014].

Pulp magazine [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Pulp_magazine> [Consulta: 30 de junio de 2014].

Futurians [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc, 15 de abril de 2014.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Futurians>> [Consulta: 30 de junio de 2014].

Apocalyptic and post-apocalyptic fiction [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Apocalyptic_fiction> [Consulta: 3 de julio de 2014].

List of apocalyptic and post-apocalyptic fiction [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_apocalyptic_and_post-apocalyptic_fiction> [Consulta: 3 de julio de 2014].

How 9/11 Changed Science Fiction [en línea]. Annalee Newitz, 6 de noviembre de 2011.

<<http://io9.com/5837443/how-911-changed-science-fiction>> [Consulta: 4 de julio de 2014].

Utopia [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Utopia>> [Consulta:

4 de julio de 2014].

Distopia [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Dystopia>> [Consulta: 4 de julio de 2014].

Cyberpunk [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>> [Consulta: 4 de julio de 2014].

Antihéroe [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://es.wikipedia.org/wiki/Antih%C3%A9roe>> [Consulta: 6 de julio de 2014].

From the Earth to the Moon [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/From_the_Earth_to_the_Moon> [Consulta: 7 de julio de 2014].

Jules Verne [en línea]. Steampunkwikia. <http://steampunk.wikia.com/wiki/Jules_Verne> [Consulta: 7 de julio de 2014].

Dieselpunk [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Dieselpunk>> [Consulta: 4 de julio de 2014].

Harry Turtledove [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Turtledove> [Consulta: 8 de julio de 2014].

Bring the Jubilee [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Bring_the_Jubilee> [Consulta: 8 de julio de 2014].

Brick Bradford [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc, 11 de mayo de 2014. <http://en.wikipedia.org/wiki/Brick_Bradford> [Consulta: 8 de julio de 2014].

Flash Gordon [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon> [Consulta: 9 de julio de 2014].

List of nuclear holocaust fiction [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_nuclear_holocaust_fiction> [Consulta: 12 de julio de 2014].

Nuclear winter [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc, 12 de noviembre de 2014. <http://en.wikipedia.org/wiki/Nuclear_winter> [Consulta: 14 de noviembre de 2014].

Global refugee figure passes 50m for first time since second world war [en línea]. Harriet Sherwood, 20 de junio de 2014. <<http://www.theguardian.com/world/2014/jun/20/global-refugee-figure-passes-50-million-unhcr-report>> [Consulta: 14 de noviembre de 2014].

Disaster film [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Disaster_film> [Consulta: 12 de julio de 2014].

Mark Pagel: How languages transformed humanity [en línea]. TED, agosto de 2011. <https://www.ted.com/talks/mark_pagel_how_language_transformed_humanity/transcript> [Consulta: 20 de agosto de 2014].

History of modern Western subcultures [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_subcultures_in_the_20th_century> [Consulta: 20 de agosto de 2014].

Peer pressure [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Peer_pressure> [Consulta: 20 de agosto de 2014].

'The Long Tomorrow': el cómic más influyente de la historia del cine [en línea]. Cinemanía, 13 de marzo de 2013. <<http://cinemania.es/noticias/the-long-tomorrow-el-comic-mas-influyente-de-la-historia-del-cine/>> [Consulta: 1 de septiembre de 2014].

World population [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/World_population> [Consulta: 1 de septiembre de 2014].

Evidence for decreasing quality of semen during past 50 years [en línea]. E. Carlsen, A. Giwercman, N. Keiding y N. E. Skakkebaek, 12 de septiembre de 1992. <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1883354/?page=2>> [Consulta: 14 de noviembre de 2014].

7 July 2005 London bombings [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/7_July_2005_London_bombings> [Consulta: 1 de septiembre de 2014].

Margaret Thatcher [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_Thatcher> [Consulta: 1 de septiembre de 2014].

The Children of Men. Screenplay by Alfonso Cuarón & Timothy J. Sexton [en línea]. Dailyscripts. <http://www.dailyscript.com/scripts/children_of_men-script.pdf> [Consulta: 1 de septiembre de 2014].

Alan Weisman. «Si no reducimos la población, viviremos una tragedia» [En línea]. Néxt, 8 de abril de 2014. <<http://vozpopuli.com/next/41632-alan-weisman-si-no-reducimos-la-poblacion-viviremos-una-tragedia>> [Consulta: 15 de abril de 2014].

Children of Men – Advertising from the Future [en línea]. Mr Artificial, 28 de febrero de 2007. <<http://www.youtube.com/watch?v=0VnIrXmdYhY>> [Consulta: 2 de septiembre de 2014].

Why is America obsessed with youth? [en línea]. TODAY, 9 de febrero de 2011. <<http://www.today.com/video/today/41489471#41489471>> [Consulta: 9 de septiembre de 2014].

Richer Countries Have Higher Depression Rates [en línea]. Matt McMillen, 26 de julio de 2011. <<http://www.webmd.com/depression/news/20110726/richer-countries-have-higher-depression-rates>> [Consulta: 2 de septiembre de 2011]

Causes of Depression [en línea]. Joseph Goldberg, 8 de febrero de 2014. <<http://www.webmd.com/depression/guide/causes-depression>> [Consulta: 2 de septiembre de 2014].

Census 2010 offers portrait of America in transition [en línea]. Aaron M. Renn, 26 de marzo de 2011. <<http://www.newgeography.com/content/002153-census-2010-offers-portrait-america-transition>> [Consulta: 2 de septiembre de 2014].

Nos gustan los zombies [en línea]. Valencia: Salvador Enguix, 21 de julio de 2013. <<http://www.lavanguardia.com/television/20130721/54377996842/nos-gustan-los-zombies.html>> [Consulta: 27 de agosto de 2014].

History of robots [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_robots> [Consulta: 10 de septiembre de 2014].

History of artificial intelligence [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_artificial_intelligence> [Consulta: 10 de septiembre de 2014].

Luddite [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Luddite>> [Consulta: 10 de septiembre de 2014].

Service Robot Statistics [en línea]. IFR. <<http://www.ifr.org/service-robots/statistics/>> [Consulta: 14 de noviembre de 2014].

Year 2000 problem [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Year_2000_problem> [Consulta: 15 de septiembre de 2014].

Rebels Against the Future [en línea]. Ronald Bailey, 28 de febrero de 2001. <<http://reason.com/archives/2001/02/28/rebels-against-the-future>> [Consulta: 15 de septiembre de 2014].

History of the Internet [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet> [Consulta: 16 de septiembre de 2014].

Virtual world [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world> [Consulta: 16 de septiembre de 2014].

Olduvai Theory [en línea] <http://en.wikipedia.org/wiki/Olduvai_theory> [Consulta: 28 de septiembre de 2014].

The Olduvai Theory: Energy, Population, and Industrial civilization [en línea]. Richard C. Duncan, Invierno 2005-2006. <<http://www.oilcrisis.com/duncan/olduvaitheorysocialcontract.pdf>> [Consulta: 28 de septiembre de 2014].

Second Life [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. <http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life> [Consulta: 1 de octubre de 2014].

¿En qué país hay más 'smartphones'? [en línea]. Barcelona: Martí Massot Vila, 27 de febrero de 2014. <<http://www.elperiodico.com/es/noticias/tecnologia/mapa-penetracion-disponibilidad-smartphone-2013-3137938>> [Consulta: 12 de octubre de 2014].

Smartphones hardly used for calls [en línea]. Shane Richmond, 29 de junio de 2012.
<<http://www.telegraph.co.uk/technology/mobile-phones/9365085/Smartphones-hardly-used-for-calls.html>> [Consulta: 19 de octubre de 2014].

Her by Spike Jonze [en línea]. Rackcdn. <<http://1e36a764da2f6b46c156-0fa6f106d654e15326ee14d2a07c02d0.r64.cf1.rackcdn.com/2014/02/Her.pdf>> [Consulta: 19 de octubre de 2014].

Más de un tercio de un telediario son deportes [en línea]. Alex y Ana, 15 de marzo de 2009.
<<http://86400.es/2009/03/15/mas-de-un-tercio-de-un-telediario-son-deportes/>> [Consulta: 21 de octubre de 2014].

Robots and Androids movies [en línea]. Allmovie.
<<http://www.allmovie.com/characteristic/theme/robots-and-androids-d1538>> [Consulta: 21 de octubre de 2014].

Virtual Reality movies [en línea]. Allmovie.
<<http://www.allmovie.com/characteristic/theme/virtual-reality-d573>> [Consulta: 22 de octubre de 2014].

Seeing Is Believing: The State of Virtual Reality [en línea]. Matthew Schnipper
<<http://www.theverge.com/a/virtual-reality/intro>> [Consulta: 24 de octubre de 2014]

The Rise and Fall and Rise of Virtual Reality: Voices from a virtual past [en línea]. Adi Robertson, Michael Zelenko. <http://www.theverge.com/a/virtual-reality/oral_history> [Consulta: 23 de octubre de 2014].

Themes in Minority Report [en línea]. Wikimedia Foundation, Inc, 26 de septiembre de 2014.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Themes_in_Minority_Report> [Consulta: 23 de octubre de 2014].

16 Classic Films that Got Future Tech Right [en línea]. Paul Lilly, 22 de octubre de 2013.
<<http://gizmodo.com/16-classic-films-that-got-future-tech-right-1184346443>> [Consulta: 23 de octubre de 2014].

Post 9/11, surveillance cameras everywhere [en línea]. Allison Linn, 23 de agosto de 2011.
<http://www.nbcnews.com/id/44163852/ns/business-us_business/t/post-surveillance-cameras-everywhere/> [Consulta: 31 de octubre de 2014].

Videocámaras de seguridad en espacios públicos: quejas ciudadanas al alza [en línea]. Laura Caorsi, 21 de junio de 2010.
<http://www.consumer.es/web/es/economia_domestica/servicios-y-hogar/2010/06/21/193850.php> [Consulta: 31 de octubre de 2014].

11. OTROS SOPORTES INFORMATIVOS

Exposición BIG BANG DATA. CCCB. Barcelona. 9 de mayo de 2014 – 16 de noviembre de 2014.

Divendres [Programa de televisión]. Presentado por Xavi Coral y Espartac Peran. Programa del 14 de noviembre de 2014.

