



**FILO:UBA**  
Facultad de Filosofía y Letras  
Universidad de Buenos Aires

P

# Imaginando el cuerpo del futuro

## La figuración del cuerpo en el cine de ciencia ficción

Autor:

Merlos, Marisa Adriana

Tutor:

Castellani, Donatella

2005

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título Magister de la Universidad de Buenos Aires en Análisis del Discurso

Posgrado



**FILO:UBA**  
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL  
Repositorio Institucional de la Facultad  
de Filosofía y Letras, UBA

TESIS

5-2-13

FACULTAD de FILOSOFIA y LETRAS

TESIS 5.2-13

Nº 324

MESA

28 DIC 2005

Agr.

ENTRADAS

# Imaginando el Cuerpo del Futuro

La Figuración del Cuerpo en el Cine de Ciencia Ficción

**Maestranda:**

**Lic. Marisa Adriana Merlos**

**Directora:**

**Prof. Donatella Castellani**

**Diciembre de 2005**

**Maestría en Análisis del Discurso**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Universidad de Buenos Aires**

TESIS

5-2-13

**Indice**

Imaginando el cuerpo del futuro.....	1
La figuración del cuerpo en el cine de ciencia ficción .....	1
Indice .....	2
<b>PRIMERA PARTE.....</b>	<b>5</b>
1- Introducción .....	6
a. El corpus del cuerpo y el cuerpo del corpus .....	11
b. El método de disección.....	12
c. ¿Porqué la ciencia ficción? ¿Porqué el cuerpo?.....	13
d. Recorrido anatómico.....	14
2. Ciencia ficción, cine de ciencia ficción, transposiciones.....	16
a. Límites y limítrofes del género .....	16
b. Ciencia ficción y utopía .....	23
c. La ciencia ficción.....	28
d. El cine de ciencia ficción.....	31
e. <i>Transposición y marcas de época</i> .....	33
e. <i>Intertextualidad: fantástico y ciencia ficción en el cine</i> .....	35
f. <i>La acción (y el rey del universo...) y la ciencia ficción</i> .....	37
g. <i>Ciencia ficción nacional</i> .....	39
3- La representación del cuerpo en el discurso contemporáneo ....	41
a. <i>Representar, figurar, imaginar</i> .....	41
b. <i>El cuerpo futuro: miedos y deseos enredados</i> .....	46
c. <i>Cine, psicoanálisis y estudios de género (gender)</i> .....	48
d. <i>El cuerpo humano imaginado por la ciencia</i> .....	55
El hombre biónico.....	55
Cuerpos virtuales, cuerpos a distancia.....	57
Eterna juventud .....	58
e. <i>El cuerpo de la publicidad, el cine y la televisión</i> .....	59
<b>SEGUNDA PARTE.....</b>	<b>62</b>
El análisis.....	63

4- El cuerpo humano, lo propiamente humano .....	64
a. la intervención de la técnica en los cuerpos .....	64
b. la técnica como control de los cuerpos .....	66
c. Las emociones.....	68
d. La belleza y sus límites.....	70
e. Juventud, divino tesoro .....	72
f. El género (gender) .....	73
g. Sexo .....	74
h. Evolución, involución.....	75
i. Cuerpo, ciencia y discriminación .....	78
j. Una especificidad humana: la obligatoria necesidad de alimentarse .....	82
a) Comida placentera: buen sabor, buen olor, buena vista .....	84
b) “Licuados humanos” .....	85
c) “Solo lo necesario y suficiente”.....	87
k. La desaparición del cuerpo .....	91
l. La nave, protectora y opresiva.....	96
5- Automatas. El robot, el androide y el ciborg.....	98
a. Tan parecido, Tan diferente... ..	98
b. El autómata .....	99
c. Hard y Soft.....	103
d. Materia autómata .....	103
e. Sentimientos autómatas .....	108
6- Los monstruos: el alien y el mutante.....	115
a. El monstruo en la ciencia ficción – Entre la aversión y el deseo.....	115
b. Maneras de mostrar al otro .....	116
c. El monstruo.....	116
d. El monstruo Alien.....	119
e. No todos son malos.....	130
f. El mutante.....	131
g. Mutantes y Comics .....	135
7- Conclusiones.....	138
A- El cuerpo significado.....	138

a. En cuanto al género (gender) .....	138
b. Cuerpo, ciencia y discriminación .....	140
c. Capacidades humanas naturales y artificiales.....	141
d. El alimento, el sexo y la desaparición del cuerpo.....	141
e. La muerte y la Juventud.....	142
f. La técnica, entre el hard y el soft.....	143
B- Las características formales del género (genre) en relación con el cuerpo .....	144
a- Intertextualidad con otros géneros, temáticas recurrentes:.....	144
b- encuadres dominantes.....	145
c- gama cromática.....	146
d- Niveles icónicos e iconográficos en relación al género analizado .....	146
e- Figuras Retóricas .....	147
f- Narración:.....	147
C- Imaginando el cuerpo del futuro .....	148
8- Bibliografía.....	150
9 – Anexo – Filmes analizados y de referencia .....	156

## PRIMERA PARTE

*“La ciencia y la técnica, fieles a su proyecto de dominio del mundo, intentan con el mismo movimiento paradójico, al mismo tiempo, eliminar el cuerpo e imitarlo”*

David Le Breton, *Antropología del Cuerpo y Modernidad*, pág. 11

# 1- Introducción

Hacia finales del siglo XX se dio una inusitada explosión de textos académicos y literarios que versaban, más directa, más indirectamente, sobre el *cuerpo*, específicamente el *cuerpo humano*. Unos años antes, hacia 1976, Michel Foucault (1977) escribía su *Historia de la Sexualidad*, libro que se convertiría en hito y en artículo de culto –tal como su autor- en el ambiente académico de las ciencias sociales y de la filosofía.

El trabajo de Foucault abordaba más que la sexualidad, el discurso o “la multiplicidad polimorfa de discursos” sobre ella. Apuntaba Foucault en este libro que desde el Siglo XVII se había dado una creciente represión de la sexualidad pero acompañada, paradójicamente, de un progresivo aumento de los discursos sobre ella. Discursos que decían cómo hablar del sexo, cómo no hablar, cómo se debía reglar la actividad sexual; todos esos discursos constituían para Foucault mecanismos técnicos del poder para ayudar a constituir sujetos disciplinados para el mercado.

Parece interesante entonces tener presente el análisis de Foucault como “modelo”, o parámetro al menos, para entender de qué manera se fue dando el aumento de un hablar sobre el cuerpo en la discursividad “posmoderna”.

Esta explosión discursiva que tematiza el cuerpo abarca tanto los distintos discursos académicos (algunos más obvios, como el de la medicina, la psicología y la antropología, otros no tanto: en sociología, comunicación, filosofía, teorizaciones sobre la técnica, etc.) como los de ficción (cine, fotografía, literatura, artes plásticas, etc.).

Asimismo, es posible observar que uno de los campos en los que más ha proliferado el discurso sobre el cuerpo ha sido en el género de la ciencia ficción, y, especialmente en su versión cinematográfica. En los últimos años ha resurgido el género con una fuerza notable: *Gatacca*, *Blade Runner*, *12 monos*, *El quinto elemento*, *Mimic*; se pudo ver el surgimiento de varias sagas: *Alien*, *Mad Max*, *Terminator*, *Robocop*, *The Matrix*, *Xmen*, *Especies*; remake de clásicos: *La máquina del tiempo*, *El planeta de los simios*; transposiciones de textos literarios o de comics: *1984*, *Minority Report*, *El*

*hombre araña, Frankenstein, El hombre bicentenario, Daredevil, Xmen, La guerra de los mundos, etc.*

En realidad, es más que obvio que la representación de un cuerpo “otro” es característico del género: esa *otredad* se manifiesta de diversas maneras: ya en un cuerpo humano, imaginado diferente, por ejemplo por una serie de mutaciones genéticas; ya, en un cuerpo no humano, sea extraterrestre o animal; en un cuerpo casi humano: un mutante; en un cuerpo no humano ni animal: un autómeta (robot, androide, cyborg, replicante). Asimismo, esa representación del “otro”, típica del género, ha variado históricamente de acuerdo a los distintos contextos políticos y sociales. En efecto, gran parte de este cine construye “otros” de acuerdo a los modelos o contramodelos que inspiran temor en el imaginario social instituido que circula en los discursos populares; discursos éstos que suelen manejarse con estereotipos, figuras y situaciones sociales, que muestran los temores y deseos de los sectores dominantes. Esto se ve en particular en discursos populares como el del cine de ciencia ficción, especialmente porque la mayor cantidad de estos filmes se producen en Hollywood o desde la lógica de la industria del cine hollywoodense, al menos.

Asimismo, es relevante ubicar el tema en su dimensión histórica, esto es, analizar, qué tramas discursivas de la representación del cuerpo en el cine de ciencia ficción se encuentran, más incipientes, más marcadas, en la serie literaria de los inicios de la modernidad. Es decir, qué motivos ya se encuentran presentes en textos clásicos o precursores del género y de qué manera evidencian el modo en qué iban instituyendo determinadas significaciones imaginarias sobre el cuerpo. En *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, por ejemplo, ya aparecen algunos motivos que serán recurrentes en la ciencia ficción y otros que serán resemantizados a lo largo del siglo XX. Así, se perfila con claridad el estereotipo del científico loco, obsesionado con la idea de descubrir los secretos de la naturaleza y de transgredirlos. También aparece el castigo que se le inflige a este sujeto por transgredir las leyes de Dios. Este castigo al prometeo moderno en el siglo XX va a estar desligado muchas veces de su sentido religioso. Así, el castigo sobrevendrá por ejemplo porque el



científico representa un estereotipo más contemporáneo: el del sujeto que posee una moral que aspira al máximo rendimiento con el mínimo esfuerzo, como en *El hombre sin sombra*.

Aunque *El Retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, no constituye un texto del género de ciencia ficción sino que mas bien se puede incluir dentro del fantástico, es interesante recordarlo como referente de un imaginario en constitución, acerca del cuerpo, la muerte y la juventud como “divino tesoro”. Imaginario que hacia fines del siglo XX se volverá dominante: el cuerpo que persigue la medicina, la economía, la publicidad, en síntesis, el ideal de cuerpo de la sociedad de consumo será un cuerpo que no envejezca, que sea bello, y además que sea útil. Por eso el paradigma de la perfección corporal es el cuerpo joven y éste será el cuerpo que se tomará como referente para vender a todos los cuerpos sean o no jóvenes, bellos, delgados y “productivos”.

La representación del cuerpo en el cine da cuenta de esas transformaciones en el imaginario social en relación con el modo en que se concibe el cuerpo, su contacto con otros cuerpos, su reproducción, sus enfermedades, su vejez y su muerte. Por eso, nos interesa mostrar las diferentes representaciones del *cuerpo* en el cine de ciencia ficción y vincularlo con las significaciones sociales dominantes de nuestra época. Elegimos este género en particular, aunque hagamos referencias a filmes de otros géneros, porque consideramos que la ciencia ficción es el género que mejor habla de los miedos y deseos representativos del imaginario del presente, es un género que expone muy bien el estado de la ciencia -no sólo las ciencias “duras”, sino las ciencias sociales también- y de la técnica. Es el género que mejor condensa heterogéneamente las significaciones sociales imaginarias de un presente y juega a extrapolarlas en un futuro o en una sociedad diferente sin precisiones temporo-espaciales.

Entonces, es posible de analizar el tema en varias dimensiones, visibles inicialmente. Esto es, las representaciones sociales del cuerpo futuro en el cine de ciencia ficción pueden visualizarse en:

1- El cuerpo y su aspecto exterior: la búsqueda de la belleza, las cirugías, los tratamientos para adelgazar, las gimnasias, el maquillaje, la moda, prótesis.

2- El cuerpo y "su mente": el cuerpo y "el malestar en la cultura" de hoy, fobias diversas, agorafobias, los sueños: ¿la vida es sueño?

3- El cuerpo virtual: el cuerpo en Internet: *huborgs*; ¿cuerpos "virtuales"?, realidad virtual

4- El cuerpo y "los otros", diferencias étnicas, culturales, sociales. El cuerpo y su relación con los *aliens*: los monstruos, los extraterrestres.

5- El cuerpo y sus "dobles": robots, androides, *cyborgs*, clonación, microchips.

6- El cuerpo y sus enfermedades, discapacidades físicas, deformidades, "mutaciones".

7- El cuerpo y su sexualidad: sexualidades diversas, lo permitido, lo prohibido.

8- Cuerpo y reproducción, reproducción asistida, producción en serie de seres humanos, clonación.

9- Cuerpo y género: diferencias y homogeneidades, el cuerpo de la mujer como lugar abyecto.

10-Cuerpo y *ontogénesis*: niñez, juventud, vejez; ¿supremacía de la "juventud"?

11-Cuerpo y *filogénesis*: el *homo sapiens sapiens* como un eslabón más en la cadena evolutiva humana, biogenética, biotecnología, el proyecto Genoma Humano.

12-El cuerpo y su muerte: la búsqueda de la inmortalidad, criogenia.

Todas estas dimensiones se entrecruzan y se figurativizan heterogéneamente en el corpus analizado. Pero, a pesar de su multidiversidad, nos permitieron esbozar una serie de hipótesis que guiaron el trabajo.

Para comenzar, partimos de una Hipótesis previa: el cine de *ciencia ficción* es el género que mejor condensa - aunque barroca y anárquicamente - *representaciones sociales* que expresan los miedos y deseos constitutivos del

imaginario del presente, articuladas con las significaciones sociales hegemónicas.

La **Hipótesis principal** que guió el análisis apuntaba que el discurso del cine de ciencia ficción construye una representación del cuerpo humano futuro que *lo extrae del orden de la naturaleza*, superando las limitaciones que esa pertenencia le impone, y *lo inscribe en el orden de la técnica*.

También consideramos una serie de **Hipótesis secundarias**, que se pueden resumir de la siguiente manera: en primer lugar, las nuevas prácticas sociales ligadas al avance en las ciencias (en particular bioingeniería) y en las tecnologías (en particular informáticas) constituyen el factor central en la **desnaturalización** de los cuerpos humanos en el cine de ciencia ficción; en segundo lugar, la desnaturalización del cuerpo humano se opera por dos recursos contrapuestos: uno, la representación y figuración de cuerpos **fusionados con las máquinas**; otro, la representación del cuerpo **desrealizado en las máquinas**; y, finalmente, los recursos de desnaturalización reproducen los dos modos de realización de las nuevas tecnologías de la comunicación: 1) versión **hardware**, cuerpos humanos constituidos con materia diferente a la natural (tecnológica o biotecnológica); 2) versión **software**, el cuerpo se *desrealiza* y se hace "virtual".

Ahora bien, no solo analizaremos la representación del cuerpo humano, aunque éste sea nuestro primer objetivo. Es que al tratar de circunscribirlo en su significación debemos establecer comparaciones con las representaciones de los otros cuerpos que le continúan, se le asemejan y se distinguen de él, y que de esa manera ayudan a construir una cierta idea hegemónica del cuerpo humano. Por eso, analizaremos el *autómata* en sus diferentes versiones (robot, androide, ciborg) y el *monstruo*, también en su variedad (mutante, alien). Porque, muchas veces, vamos a encontrar que en la intención de diferenciarnos del otro, estamos marcando, señalando o focalizando aspectos que tenemos y que tememos, o también, a veces puntualizamos en rasgos que no tenemos pero que deseamos.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos explicitar una serie de objetivos que guiarán nuestro trabajo:

1- Describir la representación del cuerpo humano y vincularla con la representación de los otros cuerpos representados: aliens, monstruos, mutantes y autómatas en el cine de ciencia ficción

2- Vincular las descripciones realizadas con las significaciones sociales hegemónicas (y contrahegemónicas) de la época de producción del corpus.

3- Descubrir cuáles son los sentidos que el cine de ciencia ficción ayuda a instituir en relación con el cuerpo humano

### **a. El corpus del cuerpo y el cuerpo del corpus**

Toda selección es de alguna manera arbitraria, pero los criterios que la rigen se basan en nuestro caso en los procedimientos y caminos que seguirá nuestro análisis. Por eso al criterio cronológico que, en principio, nos hace abarcar un arco de tiempo "contemporáneo" que va de la década del '80 a los inicios del 2000 se suman criterios temáticos y, podríamos decir, "fundacionales" en el caso de películas que se constituyeron en íconos del género. Así, tomaremos como punto de partida dos filmes emblemáticos de la ciencia ficción contemporánea que marcaron un camino en sus respectivas temáticas y estilos: *Alien* (1979) y *Blade Runner* (1982) ya haremos referencia a otros clásicos de los 60' y 70' como *2001, Odisea en el Espacio* (1969) y *La naranja mecánica* (1971) tanto por su carácter innovador en el género como por modo de abordar la temática del cuerpo. *Alien* (1979), será central en la constitución de una figura icónica del cine de ciencia ficción de fines del siglo 20: el alien, el monstruo extraterrestre. *Blade Runner*, film que consideramos central en cuanto a la representación *hardware* de los cuerpos *cuasi humanos*; y dado que nuestro análisis se centrará en la representación del cuerpo en el cine de ciencia ficción contemporáneo, no podemos dejar lado filmes de fines de la década del '90 y de principios del 2000 (año del "*Proyecto Genoma Humano*") y nos interesa ver si se producen interacciones específicas entre el discurso científico y el del cine de ciencia ficción. Por otro lado, como el objetivo de la tesis será visualizar el modo en que aparece representado el cuerpo humano y no humano (monstruos, mutantes, autómatas) en este cine, nos parece más adecuado plantear los ejes de análisis y tomar en cada caso las películas más representativas de cada tema. Así, por ejemplo, para analizar

el lugar del autómeta en el cine de ciencia ficción nos ha resultado indispensable el análisis de algunas películas clave como: *Blade Runner* (1982), *El Hombre Bicentenario*, *The Matrix* (1999), *Terminator* (1984), *Yo Robot* (2004). Es decir, los filmes analizados ilustran, prueban y refuerzan las hipótesis y los objetivos planteados en el trabajo, por eso se ha elegido una modalidad de selección no exhaustiva que no comprende la totalidad del universo del cine de ciencia ficción de las tres últimas décadas, pero sí las más representativas y valiosas para nuestro trabajo.

También nos pareció útil realizar las correlaciones necesarias tanto con filmes de cine de ciencia ficción de otros años, con filmes de otros géneros y con el discurso social sobre el cuerpo, sea en el campo discursivo que sea. Cabe aclarar además que las conclusiones que se deriven del análisis se vincularán específicamente con el tipo de cine de ciencia ficción elegido. Es decir, habrá aspectos del cine de este género que no serán trabajados aquí más que indirectamente o en la medida en que se vuelvan pertinentes para nuestras hipótesis, por ejemplo, lo relativo a los filmes de "viajes estelares" tipo *Star Trek* o *Star Wars*. De esto modo, no se realizarán generalizaciones abusivas.

Al final del trabajo se adjunta la lista completa de textos audiovisuales analizados.

## **b. El método de disección**

El análisis del discurso cinematográfico resulta complejo y heterogéneo, debido a que engloba en una sola materialidad, la fílmica, diversos "códigos" o lenguajes: sonido (música, palabras, sonido ambiente), imagen (figurativa, no figurativa, texto impreso), que a su vez son complejos en si mismos; por ejemplo, en cuanto a la imagen podremos detenernos en la composición del plano, en la secuencia, en la disposición de los elementos en la escena, en el movimiento de los personajes y objetos, etc. Asimismo, gran parte de los textos fílmicos a analizar son transposiciones de textos literarios, por lo que será necesario ahondar en esta particular problemática intertextual.

De esta manera, para este trabajo adoptaremos una mirada múltiple, que abarque diferentes teorías del análisis del discurso que, a veces focalicen en la imagen, otras, en el lenguaje, otras, en la composición espacial. Además,

se utilizarán nociones de teorías de campos vinculados al cine: teoría literaria, estudios culturales, semiótica de la imagen. Asimismo, de acuerdo a la temática a abordar, se trabajarán con nociones y herramientas que se relacionan con el tema a desarrollar, esto es, la representación del cuerpo, de este modo se tendrán en cuenta conceptos antropológicos, filosóficos y sociológicos así como estudios transversales a diversas disciplinas, como los estudios de género (*gender*).

En síntesis, el abordaje será multidisciplinario, tanto por exigencia de la materialidad del corpus como del corpus mismo seleccionado.

### **c. ¿Porqué la ciencia ficción? ¿Porqué el cuerpo?**

¿Cómo recuperar el modo en qué se construye el sentido? ¿De qué manera podemos acceder a una parte del proceso de producción de sentido social? El análisis del discurso, claro, apunta a ese objetivo. Y, como no hay un solo sentido, no puede haber un solo modo de reconstruirlo. Las distintas vertientes (corrientes, escuelas, disciplinas) del análisis del discurso apuntan a esos diferentes procesos de construcción del sentido, siempre heterogéneos, siempre complejos, siempre situados contextual e históricamente.

Ahora bien, en estos años “globales” la circulación del sentido ha explorado territorios nunca antes vistos. Por un lado es cierto que, como nunca antes, hoy diferentes actores sociales en diversas circunstancias sociohistóricas tienen la posibilidad de producir sentido y que éste circule en ámbitos no previstos (pensemos en los weblogs y todos los infinitos repliegues de la red de redes). Pero, por otro, hay grandes sujetos actores que constituyen verdaderos conglomerados de emisores que tienen un infinitamente mayor alcance y poder de distribuir y hacer que sus sentidos (expresados en diversos mensajes) circulen con mayor facilidad y en mayor cantidad que otros. Sin ser “apocalípticos” podemos decir que la tan mentada “industria cultural” hollywoodense todavía constituye un lugar privilegiado de producción de sentido.

Y, en este aspecto, el cine de ciencia ficción es uno de los géneros que más coherentemente se pliega a la lógica de la industria cultural: es un cine efectista, tanto en cuanto a la estructura narrativa como, más que nada, en el uso de los efectos especiales, recurso tan en auge en los últimos años

gracias al desarrollo impresionante de la tecnología digital; es un cine que aborda temas y motivos sensibles al imaginario popular: la vida en otros mundos, la posibilidad de la inmortalidad, la mejora del cuerpo, la esperanza en un futuro mejor, etc. Por esto, el cine de ciencia ficción constituye un lugar indispensable para encontrar huellas pertinentes que den cuenta del modo en que el sentido se inscribe en materias significantes de alta receptividad o reconocimiento (Verón, 1987). No podemos afirmar que la industria cultural produce “más” sentido (en términos cualitativos) que otros lugares de producción, pero sí podemos decir que cuenta con más medios para hacer circular “sus” sentidos, los sentidos que construye y que manifiesta en sus producciones culturales.

En síntesis, creemos que en el cine de ciencia ficción podemos encontrar los sentidos hegemónicos tanto instituidos como instituyentes en relación con algunos núcleos significantes de nuestra sociedad.

Entre ellos, el **cuerpo** constituye un nudo importante en la red de sentidos sociales de nuestra época. Simultáneamente afirmado y negado, lugar de inscripción de formas modélicas hegemónicas y, consecuentemente, terreno en que se instala el síntoma (aumentan la anorexia y la bulimia), lugar en que la exclusión adquiere formas materializadas de evidencia, campo de disputa en la aplicación de los avances científicos, objeto en que el control llega al anatema (el mundo, el demonio y *la carne*), el cuerpo, como núcleo significativo, es un lugar de cruce de discursos sociales y un terreno de batalla en la lucha por la instalación de sentidos dominadores.

Por eso nos parece interesante ver de qué manera esos sentidos se materializan en las representaciones de un discurso de alta receptividad popular como lo es el cine de ciencia ficción. Y en ese camino intentaremos descubrir cómo las ideas dominantes sobre el cuerpo se hallan atravesadas por las ideas dominantes en otros campos: la economía, la política, la religión, la educación (en un sentido amplio, cultural), las normas sociales, etc.

#### **d. Recorrido anatómico**

En lo que sigue de esta primer parte, comenzaremos por plantear algunos acercamientos a las nociones que constituyen el tema de nuestro

trabajo, esto es, el de representación y el de figuración del cuerpo, también el de cine de ciencia ficción y su vinculación intertextual con otros géneros.

En una segunda parte, realizaremos el análisis de los filmes seleccionados en tres capítulos en los que abordaremos:

Primero, el modo en que el cuerpo humano es figurativizado temáticamente en este cine.

Segundo, de qué manera el autómata se figurativiza en dos ejes principales: en lo que hace a la materia en la que se inscribe esa figuración, y en lo que tiene que ver con la posibilidad de que ese ser sienta, tenga deseos, temores, que lo acerquen a la condición humana.

Tercero, veremos cómo el monstruo cobra cuerpo como figura abyecta, a veces figurativizada como cercana / límite al humano, otras en cambio es presentada como lejana, opuesta.



## 2. Ciencia ficción, cine de ciencia ficción, transposiciones

### a. Límites y limítrofes del género

El género de ciencia ficción es situado muchas veces dentro del grupo más amplio de la literatura fantástica, otras veces, en cambio, se lo diferencia del *fantástico* así como del *maravilloso* y del género de *terror*. De cualquier manera, en la Science-Fiction, el diálogo intertextual e intergenérico es enorme y diverso; la ciencia ficción dialoga constantemente con el género de terror, el fantástico, el comic, el animé y/o manga japonés, el policial. En principio, nos haremos dos preguntas generales para introducirnos en el género y luego nos adentraremos específicamente en el cine de ciencia ficción: ¿Cuáles son los límites entre estos géneros y qué diálogos e interacciones hay entre ellos en textos específicos? y ¿porqué surgen hacia fines del siglo XIX para consolidarse en el XX? A partir de estas preguntas comenzaremos por revisar el estado de la cuestión, recorriendo algunas respuestas dadas en la literatura sobre nuestro tema.

Tzvetan Todorov (1968) plantea que el género fantástico surge con Cazotte en el siglo XVIII y finaliza en el XIX con los textos de Maupassant y señala que consiste en una vacilación del lector discursivo o implícito, que se identifica con el personaje principal en relación a la naturaleza de un acontecimiento extraño; se trata por eso de un género que explora la ambigüedad. Si esa vacilación se define por lo natural, nos encontramos ante otro género, que Todorov llama "lo extraño"; y si en cambio esa duda se dirime eligiendo lo sobrenatural, también salimos del fantástico y nos adentramos en "lo maravilloso". Considera Todorov que hay tres condiciones que un relato debe cumplir para ser fantástico. La primera es que el texto sea considerado por el lector como perteneciente a un mundo "real", de personas reales y que luego vacile entre una explicación natural y una sobrenatural de los acontecimientos narrados. La segunda –que según el autor, es la única de las tres que puede no cumplirse- es que esa vacilación pueda ser percibida por un personaje, así, la vacilación es tematizada como tal en el texto. La última

condición es que el lector adopte una determinada actitud frente al relato, debe rechazar cualquier interpretación alegórica o poética.

En su amplia categoría de “lo sobrenatural”, Todorov ubica tanto las hadas y genios -elementos característicos de los relatos clásicos del maravilloso- así como personajes del gótico, vampiros y fantasmas. Además, considera como un subgénero lo que él denomina “lo instrumental maravilloso” que conjuga elementos sobrenaturales con *gadgets*, instrumentos ingeniosos irrealizables en la época del relato; esta serie de lo maravilloso llevará en el siglo XIX a lo “maravilloso científico”, es decir, el origen de la ciencia ficción, en donde “lo sobrenatural” se explica de manera racional “pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce” y el principal elemento, según Todorov, será el “magnetismo” que en esos años explicaba científicamente acontecimientos en apariencia sobrenaturales.

Asimismo, Todorov señala que mientras las condiciones sobre el relato fantástico ya apuntadas remiten a la pregunta sobre “Qué es lo fantástico”, también cabe preguntarse “¿porqué lo fantástico?”. La respuesta a la primer cuestión se dirige hacia la *estructura* del género, en cambio, la segunda se vincula con las *funciones*. Así, considera que lo fantástico cumple una *función social*, la de nombrar temas tabúes para una sociedad, la homosexualidad, el incesto, la necrofilia, la drogadependencia, la locura, etc. Temas todos que se vinculan con la censura que en determinada época recaía sobre ellos y que con el paso del tiempo, por la acción de algunas ciencias y prácticas, como el psicoanálisis, pudieron ser abordadas de manera más directa en la literatura. La *función literaria* de lo fantástico radica en que el elemento sobrenatural es central en el pasaje de un estado de equilibrio a uno de desequilibrio en el relato. En síntesis, afirma Todorov, la función social y la función literaria del relato fantástico son la misma cosa: “*en ambos casos se trata de la trasgresión de una ley. “Ya sea dentro de la vida social o del relato, la intervención del elemento sobrenatural constituye siempre una ruptura en el sistema de reglas preestablecidas y encuentra en ello su justificación”* (Todorov: ib.:196).

Finalmente, Todorov se pregunta por la relativa brevedad de existencia histórica del género. Y señala que a raíz de la vacilación que produce, el fantástico cuestiona la existencia de una oposición irreductible entre

lo irreal y lo real. Esto se vincula con la actitud positivista del siglo XIX que el género fantástico viene a transgredir. En los inicios del siglo XX, y en la contemporaneidad en que escribe Todorov ya no se cree en una realidad inmutable, externa, por eso la literatura cercana a lo fantástico del siglo XX presenta a lo sobrenatural como existente y a la vez como admisible. Para esto ejemplifica con la *Metamorfosis*, de Franz Kafka. Asimismo, señala que la ciencia ficción trabaja de la misma manera. *“Los datos iniciales son sobrenaturales: los robots, los seres extraterrestres, el marco interplanetario. El movimiento del relato consiste en hacemos ver hasta qué punto esos elementos aparentemente maravillosos están, de hecho, cerca de nosotros y son parte de nuestras vidas (...) El hombre normal es precisamente el ser fantástico; lo fantástico se convierte en regla, no en excepción”* (Todorov, ib.: 203 – 205).

Una observación que podríamos hacer a estas últimas anotaciones de Todorov sobre el género fantástico atañe a la categoría de “lo sobrenatural”, en particular, en lo que refiere a la ciencia ficción. ¿Se puede considerar un robot o un viaje interestelar como “sobrenatural”? ¿Acaso no son ya parte del marco cognoscitivo de la contemporaneidad? Y en el caso de los seres o sucesos convencionales de la ciencia ficción que no existen en la realidad o, por lo menos, cuya existencia se desconoce (como seres extraterrestres o viajes espaciales), ¿se los puede considerar “sobrenaturales”? Tal vez haya que precisar un poco la noción de ciencia ficción para poder delimitar qué temas, estilos y convenciones genéricas la circunscriben, tarea que realizaremos en el siguiente apartado.

Por otro lado, también son muchas veces difusos los límites de la ciencia ficción con el género de terror, en sus variantes: gótico (vampiros y fantasmas) y *slasher* (asesinos múltiples, uso de elementos cortantes). Tal es así que Carol Clover (1987, 1989) considera a *Alien* un híbrido de ciencia ficción y terror/*slasher*.

David Roas (2001), en cambio, señala que no puede tomarse a la vacilación como el criterio de definición de lo fantástico porque quedaría reducido al límite entre dos géneros y quedarían muchísimo textos fuera de él, ya que aunque tengan un aspecto sobrenatural no se los puede clasificar en el maravilloso. Porque para Roas la trasgresión que define a lo fantástico sólo se

puede producir en relatos ambientados en el mundo real del lector, en el que un elemento imposible irrumpe la realidad del relato, por ejemplo, Drácula. En cambio, en el maravilloso, los acontecimientos son calificados así *“no porque se los explique como sobrenaturales sino simplemente porque no se los explica y se los da por admitidos en convivencia con el orden natural sin que provoquen escándalo o se plantee con ellos ningún problema”* (Barrenechea, en Roas, ib: 19). Pensemos por ejemplo, en *El Señor de los Anillos*, de Tolkien. Toda la Tierra Media es un todo coherente en el que los diferentes seres que la habitan son creíbles en ese mundo maravilloso.

Entonces, para Roas, lo fantástico va a depender siempre de lo que se considere real, y la transgresión hecha por un elemento del relato va a venir a poner en duda nuestra percepción de lo real. El texto debe presentar *“un mundo lo mas real posible que sirva de término de comparación con el fenómeno sobrenatural, es decir, que haga evidente el choque que supone la irrupción de dicho fenómeno en una realidad cotidiana. El realismo, se convierte así en una necesidad estructural de todo texto fantástico”* (Roas, ib.: 24)

Digamos de paso que Roas llama la atención sobre un personaje que nos interesa particularmente dentro de este género: el *fantasma*, que como el vampiro o como el monstruo Frankenstein, refleja el deseo humano de inmortalidad, a la vez que representa *lo otro*, lo no humano. El fantasma representa la posibilidad de la inmortalidad a partir de lo incorpóreo, del no cuerpo. La figura del fantasma en el imaginario además no tiene límites espaciales ni temporales. Transgrede el orden de lo real en el que se inscribe el cuerpo humano y que lo limita.

Por otra parte, otra noción que ha sido señalada en los filmes de terror y que puede servir para el análisis de los filmes que nos compete es la de *fetichismo*. En efecto, varios autores (Dadoun, Clover) retoman el concepto de fetiche y de fetichismo<sup>1</sup>, en particular, la elaboración conceptual trabajada por

---

<sup>1</sup> Concepto trabajado en el campo de la antropología, la teoría marxista y el psicoanálisis como aquél elemento que se toma por el todo: el pelo por el sujeto que será engualichado; el zapato

Sigmund Freud y lo utilizan en el análisis de filmes de terror. Así, para Roger Dadoun, en los filmes de terror, hay elementos, como el crucifijo en Drácula, que cumplen el lugar de fetiche que ocultaría la falta de pene en la mujer al mismo tiempo que la presentificaría.

*“the fetish is a kind of collage. Against disintegration, a totality; against primitive identification with the mother, a phallus; against the anxiety of psychotic collapse, sexuality; against spatio-temporal disorganization, a ritual –and that completes the construction, on the positive side of fetishism, as it were, of a sexualized phallic object, all the more rigid and impressive for being fragile and threatened. In this object, one may perhaps have the pleasure of recognizing a familiar figure of the horror film, Count Dracula”* (Dadoun, ib.: 41)

Asimismo, Dadoun considera que la noción psicoanalítica de *renegación* puede ser aplicada al espectáculo, en este caso, el cinematográfico. Por un lado, lo que ocurre en el film es vivenciado por el espectador como si fuera partícipe o tuviera presencia en las acciones que se desarrollan. Pero por el otro se dice “es solo una película” y con eso se tranquiliza y se permite vivir las fantasías

*“The horror film, considered from this angle, is characterized by the fact it moves away from reality, from ‘I know very well’, to a considerable extent (in general one tends to forget...) so as to allow various fantasies (castration, disintegration, etc.) to be represented more intensely”* (Dadoun, ib.: 42)

Aunque se podría decir que la identificación se da siempre en el cine (recordar el clásico trabajo de Metz sobre la doble identificación que permite el cine), Dadoun señala que al permitir experimentar más intensamente estas fantasías, el cine de terror genera una mayor resistencia a ser visto que otros géneros, es el que produciría más polarización entre los espectadores en

---

o alguna parte del cuerpo por el objeto libidinal; o la mercancía vista como la totalidad en la sociedad capitalista.

cuanto a su elección: estarían por un lado los fanáticos y por el otro, los que lo detestan.

Teniendo en cuenta la postura citada de Carol Clover acerca de que muchas películas de ciencia ficción son híbridos con el género "slasher", nos parece relevante su análisis del "slasher film" en particular en relación a su afirmación de que a causa de su crudeza y de su repetitividad compulsiva el slasher nos da una clara imagen de las actitudes sexuales actuales. La autora distingue tres categorías de géneros cinematográficos que trabajan distintos grados de sublimación. Por un lado, se encontrarían los géneros legitimados; por el otro, lo que ella designa como "body genres", el terror y la pornografía (Clover, *ib.*: 93), géneros en los que el cuerpo es el centro, el eje a partir del cual se constituye la trama narrativa.

Varios autores se han detenido en analizar la ciencia ficción y los géneros limítrofes desde la perspectiva del género (*gender*). La literatura feminista en particular centra sus trabajos en la crítica a las categorías construidas por un psicoanálisis "falocéntrico" que surgiría de la dominación patriarcal de la sociedad.

Barbara Creed (1989), retoma la noción de "lo abyecto", formulada por Julia Kristeva para el análisis de los monstruos en el cine de terror y en algunas películas de ciencia ficción. Recordemos que Kristeva en *Los poderes del horror* construye de manera psicoanalítica la categoría de *lo abyecto* como aquello que es un "objeto caído" (el "objeto de deshecho" de Jaques Lacan), lo desechado por todo otro discurso, lo rechazado por todos. El cadáver, por ejemplo, es lo abyecto porque es una suma de putrefacciones y secreciones malolientes. Para Creed, Los monstruos, en este cine, son tratados como "abjects", son elementos que producen "the abjection". Son fenómenos que resultan amenazantes para el humano porque "the abject" amenaza la vida. Según su visión, los filmes de horror muestran lo abyecto de tres maneras:

- 1- a través de la exhibición de los cuerpos mutilados, sangrantes.
- 2- mediante todo lo que bordea los límites o amenaza con cruzar o transgredir los bordes.
- 3- a partir de la construcción de la figura materna como lugar abyecto, por ejemplo en el caso de las naves-trampa, o las

supercomputadoras, ambos elementos llamados muchas veces "Madre" en los filmes, por ejemplo, en *Alien*.

Recordemos de paso que Lacan habla de la "madre cocodrilo" que se devora a su hijo y que la vuelta al vientre materno es vista en el psicoanálisis en relación a la prohibición del incesto. Freud recuerda el mandato "no reincorporarás tu producto" en relación a la madre que no debe reincorporar al hijo que parió. En la línea de los estudios feministas, Creed postula que los filmes de horror-ciencia-ficción retoman la "escena primaria" en relación con la representación de otras formas de sexualidad y procreación, como por ejemplo, se visualiza en *Especies*, *Alien*, *La Cosa* o en *La invasión de los Transhumanes*, en las que lo abyecto se produce a partir de esa diferencia. En el mismo sentido, el deseo de "tener un falo" en el fetichismo femenino, postulado por el psicoanálisis, para la autora, se inscribe en el orden patriarcal dominante, que ha construido el deseo de la mujer desde el orden simbólico que la atraviesa.

Por su parte Constance Penley (1989) señala en vinculación con la problemática de género (*gender*), que en la ciencia ficción, la diferencia sexual –tan tratada en el cine clásico de Hollywood- es desplazada por la diferencia del humano con el otro, sea este otro, un ciborg o un alien. Y para la autora, este desplazamiento se vincularía con que en la vida social cotidiana "postcapitalista", la diferencia sexual se percibiría cada vez menos en los roles impuestos por la división del trabajo capitalista. Los roles del hombre y de la mujer ya no serían vistos como antagónicos sino como complementarios, entonces la diferencia marcada en el cine de ciencia ficción los ubicaría tanto al hombre como a la mujer del lado de la humanidad frente al otro (alien, ciborg). Esto, según Penley, se ve claramente en *Alien* (1979), filme híbrido entre la ciencia ficción y el horror en el que la protagonista mujer es perfilada en plano de igualdad con el hombre, tema que volveremos a tratar más adelante.

Steve Neale (1989) señala que en el género fantástico (incluye aquí las distintas variaciones de la ciencia ficción) hay una constante interacción entre las categorías de la "diferencia". Esta interacción focaliza siempre en el cuerpo, a partir de tres diferencias: la sexual, la diferencia entre humano y

replicante y la diferencia racial. En este sentido, señala que los análisis, al hacer confluír el género fantástico con la noción de *fantasía* en el sentido psicoanalítico han dado preeminencia a la diferencia sexual en detrimento de las otras dos. Considera interesante de analizar el modo en que estas tres categorías aparecen representadas en el cuerpo en estos filmes. En especial, en lo que hace a la composición erótica, a la vez atractiva y repulsiva del cuerpo. *Especies* puede resultar un buen ejemplo para graficar esta idea de Neale.

En nuestro trabajo abordaremos el cine de ciencia ficción focalizando en el cuerpo como un motivo que constituye la trama. No se trata sólo de señalar elementos que permitirían diferenciar este género de otros, como ser, la presencia de un supuesto estado de la ciencia y la tecnología sino que se tomará la representación del cuerpo como uno de los "lugares" al que le pasan las prácticas y discursos de ese estado de la ciencia y la tecnología.

## **b. Ciencia ficción y utopía**

Otro límite es el que separa a la ciencia ficción de la utopía. Límite complejo y borroso, hay textos de ciencia ficción con claras marcas intertextuales utópicas. También se puede pensar en un límite borroso en un sentido diacrónico ya que muchos autores piensan que la ciencia ficción es la "evolución" lógica del relato utópico.

Siempre se discute sobre si el género utópico es propio de la Modernidad o si ya relatos como la República, de Platón pueden considerarse utópicos.

Señala Osvaldo Guariglia (1992) que J.C. Vernant, en *Mito y pensamiento entre los griegos*, ubica como al primer inventor de utopías a un arquitecto, Hipodamo de Mileto, que por primera vez proyectó sobre la ciudad griega un modelo geométrico. Analiza el modo en que la nueva noción de espacio aparece en este modelo de ciudad antigua. Este modelo supone un espacio que se ha unificado a partir de la pluralidad de los hogares y que ha tomado un centro, ha tornado homogéneo al espacio; es decir, éste ha perdido su espacio mítico. Dado que este espacio se puede manejar geoméricamente, se puede planificar sobre algo que hasta ese momento no había tenido el



status de una concepción abstracta, como era la ciudad. El otro pensador creador de utopías en la antigüedad fue, para Guariglia, Platón. Según el autor, es el primero en crear una estructura pensada como estructura política para sobreponerla a la estructura real. Su modelo también es claramente geométrico: la idea que subyace es la de que los números son modelo de "el ser".

¿Qué es lo que cambia con la modernidad en la noción de utopía? Para Osvaldo Guariglia este cambio tiene que ver con la noción de Tiempo. Y lo curioso es que este cambio se da por primera vez como una noción teológica. Lo que por primera vez se da en la filosofía de la historia en la Ilustración es la idea de que la historia deviene, de que la historia es cambio, de que la historia es ruptura, de que la historia es progreso, es desarrollo hacia, es convergencia hacia un punto.

Para Pablo Capanna (1992), la Utopía en su forma clásica es la construcción imaginaria de una sociedad ideal perfecta o por lo menos mejor que el mundo en que éste vive. Según el autor, la utopía puede ser estática, es decir que se limita a describir las instituciones (Moro), la organización del saber (Bacon) o la tecnología (las novelas del Año 2000); o también puede ser dinámica, adoptando la estructura de una novela introduciendo personajes, conflictos y una trama para justificar la descripción.

Señala Capanna que el término "*Utopía (de ou topos, en ningún lugar) es en sí neutro, como lo son sus variantes Nowhere, Erewhon o Nunca Jamás. Sin embargo, Moro sugiere al final de su obra, que tratándose de un Estado Feliz, el suyo hubiera merecido mejor el nombre de eutopía (el buen lugar)*" (Capanna, ib.: 132).

Eduardo Gruner (1992) piensa que desde Tomás Moro acuña el término *Utopía* en 1516, el género no sólo se multiplica sino que se desdobla, se bifurca, arborece: desde los relatos de los viajeros exóticos a la antropología de gabinete de fines de siglo XIX, son todos modos, subgéneros: la gran narrativa de la administración del Otro.

Pero para Gruner, la utopía como género estuvo siempre atada a la modernidad, al capitalismo en sus distintos momentos, a veces extrañamente sincronizados: el estado ideal de Moro, con su cuidadosa planificación de la división del trabajo, anticipa esa racionalidad calculadora que Weber encuentra

en la ética protestante, pero también la cuadrícula obsesiva de los falansterios del socialismo utópico, o ciertas formas de intervención del estado de Bienestar, y quizá la sociedad de "administración total" de los pensadores de Frankfurt o la organización panóptica de Bentham.

La aparición de la obra de Tomás Moro, Utopía, coincide cronológicamente, con el cambio de la ciudad en los inicios del modernismo: *"la nueva elaboración de leyes de la figuración plástica sustituye por un espacio geométrico cerrado el espacio polisémico y simbólico de la Edad Media, aplica a lo real una red geométrica que normaliza y codifica la realidad representada, lo encierra en un espacio en el que reina de manera absoluta la geometría euclidiana"* (Panofsky, 1967; Wunenberger, pp. 123 y sig.), citado en Baczko, 1991. pág. 68). **Ciudad y utopía**, son dos términos que se asocian uno con otro, desde entonces. En el paradigma utópico, dirá Baczko, la sociedad, luego la ciudad, se pueden pensar como auto-instituida, sin apoyarse *"sobre ningún orden exterior al mundo... el en otra parte de las utopías... está situado en un espacio-tiempo inventado y construido, tanto como la felicidad cuya base está conformada por un ordenamiento social"* (Baczko, ib.:68).

Decíamos que la preocupación por la ciudad en esos años estaba dada, en gran parte, por su crecimiento caótico. Será constante, durante la modernidad, la inquietud sobre el problema del crecimiento de las ciudades y sus posibles soluciones. En el discurso utópico es frecuente la imaginación de grandes ciudades perfectamente diseñadas, en las que no se deja nada librado al azar. La imaginación llega a inventar las utopías, pero en las utopías no se puede inventar nada, todo está perfectamente armonizado, ya no queda lugar a la imaginación. Este "fondo totalitario" de las utopías será el lugar más criticado en el s. XIX, para dar lugar en el s. XX a las anti-utopías o distopías.

Si en el siglo XIX, la utopía de "lo natural" pierde su consistencia imaginaria para devenir dominio científico, la utopía de la ciudad perfecta deviene planificación urbana. En 1848, las calles de París son remodeladas por Haussmann para facilitar la represión de futuros levantamientos obreros. En el pensamiento reaccionario de la época (romanticismo, nazismo) hay una operación ideológica central que pasa por la utopización de la permanencia rural, del inmovilismo metafísico de la provincia natal. La ciudad, que hasta el siglo

XVIII era el objeto privilegiado del espacio deseable –y deseante- de la Utopía, es ahora demonizada como el asiento de la corrupción, de la nueva "naturaleza salvaje" a conquistar.

Con la modernidad, específicamente a partir del Iluminismo, el hombre "racional" se crea su camino hacia el futuro, se tomará conciencia de que lo que suceda será una construcción histórico-social de la sociedad. En la medida que el futuro pueda ser construido, también puede ser imaginado. Y para la realización de los sueños imaginados se cuenta además, a partir de ese momento, con la ciencia y la técnica modernas. *"La 'búsqueda del paraíso terrestre' y la nostalgia paradisiaca terminaron por ser radicalmente secularizadas por la cultura occidental. Las utopías, así como el mito del progreso indefinido, sólo serían los resultados más notables de esta secularización"* (Baczko, 1991, pág. 77).

En el S. XX el panorama es más complejo. Por un lado, la utopía vuelve a la carrera, sobre todo con los movimientos obreros y socialistas, aunque con distintos énfasis, estimulados por el éxito de la Revolución Rusa de 1917. También luego de la segunda guerra mundial, es decir, al comienzo de la guerra fría, los movimientos socialistas tienen gran auge, más aún, luego de la Revolución Cubana en 1958. El movimiento hippie, sus manifestaciones en contra de la guerra de Vietnam y el mayo del '68 francés estaban investidos de una carga muy utópica. En Latinoamérica en la década del setenta los movimientos juveniles de distinto signo político tenían fuertes convicciones de utopía. (Merlos, 1994)

Pero, por otro lado, surgen en la sociedad voces pesimistas, nihilistas. Los emergentes más visibles de esta "corriente" se encuentran en la literatura y la filosofía, sobre todo a partir de la entreguerra. Algunos de los textos anti-utópicos más importantes son "Un mundo maravilloso" (1932) de Aldous Huxley, y "1984" (1948) de George Orwell. Que la imaginación de mundos posibles, futuros o alejados espacialmente, se diera con pesimismo o con temor se puede relacionar directamente con la crisis del paradigma iluminista. En el S. XX se comprobó que la ciencia no sólo traería más y más progreso técnico, sino también muertes, nueva pobreza y otras injusticias. Muchos intelectuales y filósofos fueron quienes repararon en las contradicciones de la nueva vida que

trajo el proceso histórico de la modernidad<sup>2</sup>. El progreso científico no era tan racional, ni tan lógico, ni tan justo. Las condiciones de vida de las clases proletarias a fines del siglo pasado y comienzos de éste, las nuevas injusticias derivadas de la sociedad industrial no eran parte de lo prometido. Es por ello que las anti-utopías constituyeron el emergente de ese sentir común de muchos.

*"Pero las anti-utopías, al igual que las utopías, aportan en especial un valioso testimonio sobre las esperanzas, las angustias y las obsesiones de su propio tiempo... Por intermedio del juego de espejos entre el futuro imaginado y el presente conocido, las anti-utopías ponen en cuestión el papel asumido por las utopías en el mundo contemporáneo antes de que éstas se realicen. Dicho de otro modo, no se trata solamente de volver a cuestionar el futuro prometido, sino también de desmitificar las promesas del futuro que trabajan en la profundidad del presente"* (Baczko, ib.: 88).

Se pueden encontrar en la literatura de Franz Kafka terribles y desgarradores ejemplos de lo que fue el cambio de paradigma en la modernidad. En "El Proceso" la estructura burocrática ahoga al Sr. K., que es sólo eso: el Sr. K, un ser anónimo que no cuenta para nadie. En "La Metamorfosis" Gregorio Samsa se despierta una mañana convertido en un insecto y su primer preocupación es cómo hará para ir a trabajar, mientras un reloj, implacable, le marca el paso del tiempo.

Luego de las dos guerras mundiales, se hace más evidente lo irracional de muchos de los actos humanos, el exterminio de la población hebrea por parte de los nazis; se ven los desastres ocasionados por "el mal uso de la ciencia" aplicados a la guerra. Hiroshima y Nagasaki, tal vez sean los ejemplos más duros para el debate ético en ciencia.

La utopía marca el camino a la ciencia ficción, en la medida en que origina la posibilidad de narrar historias ubicadas en un futuro, en el marco del imaginario progresista de la modernidad en el que la ciencia y la técnica

---

<sup>2</sup> Gianni Vattimo en "El fin de la modernidad", Edit. Gedisa, Ed. 1986, pág.9 y ss.; señala a Nietzsche y Heidegger, en el terreno de la filosofía, cómo a los pensadores más críticos de modernidad. Y su negación a utilizar el término "superación" con respecto a la modernidad radica en que "eso habría significado permanecer aún prisioneros de la lógica del desarrollo, propia de ese mismo pensamiento".

constituían sentidos centrales. Y la ciencia ficción luego se entrecruza en el camino utópico y entre ellas aparecen los relatos distópicos. Los límites entre una (ciencia ficción) y otras (utopía – distopía) son borrosos. A veces un relato de ciencia ficción contiene elementos distópicos o utópicos; y a la inversa.

### **c. La ciencia ficción**

El filósofo argentino Pablo Capanna, por otro lado, realiza una interesante vinculación entre la actitud utópica y mitopoética de la ciencia ficción con el impacto que resultó de la revolución científico-tecnológica que desde hace dos siglos viene sacudiendo la experiencia humana. Agrega, además, que *“tanto el mito como la utopía proceden de actitudes existenciales relacionadas con la vivencia del tiempo: uno mira hacia el pasado, la otra hacia el futuro, y ambas buscan un ersatz de la eternidad”* (Capanna en Link, 1994: 105). En este sentido, creemos que estas actitudes existenciales se vinculan con las categorías históricas de *espacio de experiencia* y *horizonte de expectativas* conceptualizadas por Reinhart Koselleck (1993). En efecto, para este autor la experiencia es un pasado presente, con acontecimientos incorporados y que pueden ser recordados; se trata de una categoría espacial porque constituye una totalidad en la que están reunido de manera simultánea muchos estratos de tiempos anteriores. La expectativa, en cambio, es un futuro hecho presente, apunta al todavía no, por eso utiliza la metáfora del *horizonte de expectativas*, porque horizonte es esa línea tras la cual se abre en el futuro un nuevo *espacio de experiencia*, que aún no puede contemplarse. Para Koselleck, estas categorías se entrecruzan de manera diferente en cada época histórica. Hay años en los que el peso está más del lado del espacio de experiencia, son épocas de añoranza del pasado, de nostalgia, de un peso fuerte en la tradición. En cambio, en otras épocas, el peso se vuelca hacia el horizonte de expectativas, entonces, en estos años, el peso se vuelca hacia la esperanza, el imaginar un futuro, en proyectar una sociedad diferente, etc. Desde el Iluminismo, y bien entrada la modernidad, los relatos occidentales han estado fuertemente marcados por el horizonte de expectativas. Pensamos que el surgimiento de la utopía primero y la ciencia ficción después se vinculan con el predominio de esta categoría en la que el futuro está hecho presente.

Abordaremos ahora algunas definiciones y precisiones conceptuales en torno a la ciencia ficción para finalmente deslindar nuestra propia noción con la que nos manejaremos en este trabajo.

Umberto Eco (1988) distingue 4 modos de darse la literatura fantástica: 1. Altopía, donde el autor construye un mundo realmente diferente, por ejemplo en el que los animales hablen, que existan las hadas y los duendes, hasta tal punto que una de las aspiraciones del autor es que el lector se convenza de que el mundo fantástico es el único real de verdad (esta categoría constituye lo que otros autores, Todorov entre ellos, llaman "lo maravilloso"); 2. Utopía, donde el mundo narrado es paralelo al nuestro, pero normalmente inaccesible, por ejemplo la Utopía de Tomás Moro; 3. Ucronía. Por ejemplo si nos preguntamos ¿Qué hubiera sucedido si no hubieran asesinado a Julio César? y la historia se desarrolla a partir de ese hecho contrafactual; y 4. Metatopía y Metacronía, en esta literatura

*"el mundo posible representa una fase futura del mundo real presente: y, por distinto que sea estructuralmente del mundo real, el mundo posible es posible (y verosímil) precisamente porque las transformaciones que sufre no hacen sino completar tendencias del mundo real" (ib., 187).*

Esta es la literatura que más estrictamente pertenecería al género de ciencia ficción, aunque haya relatos alotópicos, ucrónicos o utópicos que pueden ser considerados ciencia ficción. Pero, apunta Eco,

*"tenemos ciencia ficción como género autónomo, cuando la especulación contrafactual sobre un mundo estructuralmente posible se hace extrapolando, a partir de algunas tendencias del mundo real, la propia posibilidad del mundo futuro... adopta siempre la forma de una anticipación y la anticipación adopta siempre la forma de una conjetura formulada a partir de tendencias reales del mundo real" (ib., 189).*

Entonces, para Eco, la ciencia ficción es una narrativa de la hipótesis o de la abducción, un verdadero juego científico.

Eric Rabkin (1994) postula que un texto de ciencia ficción debe plantear un mundo narrativo diferente en algo del nuestro. Esa diferencia se basa en el conocimiento que tenemos de nuestro mundo.

*“Una buena obra de ciencia ficción hace una y sólo una suposición sobre su mundo narrativo que viola nuestro conocimiento de nuestro propio mundo y luego extrapola el mundo narrativo entero a partir de esa diferencia”* (1994: 25).

Esta observación pone en evidencia la continuidad que existe entre este género y el fantástico. Por eso, aunque en el texto aparezcan elementos fantásticos, para que sea considerado ciencia ficción se debe cumplir el requisito de que el mundo narrado se diferencie del nuestro por la intervención en algún punto de la ciencia, sea porque se trate de avances científicos tecnológicos o porque se planteen cambios o “avances” en el modo de vida de los personajes. O, como dice Pablo Capanna (1994), el eje de la trama debe ser una hipótesis científica a partir de la cual se extrapola un mundo diferente.

En una entrevista realizada por la revista *Ñ* (2005), Ursula le Guin señalaba que no es que la ciencia ficción haya logrado muchas revelaciones sobre la naturaleza humana sino más bien que coloca a lo humano en el contexto de lo no humano, siendo esto último parte esencial del relato. Y que, esto de lograr que lo humano no sea el centro del relato es lo que hace que mucha gente odie la ciencia ficción.

Para definir la ciencia ficción entonces, nosotros tendremos en cuenta la hipótesis científica que organiza el mundo narrado como criterio de distinción genérico. Esta hipótesis no tiene porqué ser explícita, esto es, a veces, un determinado estado de la Técnica (materializado en los filmes en diferentes objetos: confort, mecanismos de control, cuidado del cuerpo, medicina, etc.) tiene implícito un también determinado estado de la ciencia y la tecnología que la hace posible. Y esta credibilidad buscada se basa en una cierta idea de “verosimilitud a futuro”, esto es, la realidad presentada en la ciencia ficción debe ser verosímil, debe ser posible de creer que en un futuro

cercano o lejano las cosas podrían ser de esa manera. Y esto se vincula tanto con la hipótesis científica como con lo “verosímil a futuro” del relato propuesto; la ciencia y la técnica constituyen y construyen el sentido de la realidad cotidiana actual, entonces, la ciencia ficción debe presentar un mundo real posible del futuro.

#### **d. El cine de ciencia ficción**

En cuanto a la narración de ciencia ficción en el cine, Anette Kuhn (1994) plantea que, aunque pueda ser definida en función de sus puntos de vista narrativos y de sus temáticas e iconografías más allá del tipo de “lenguaje” que se use para representarla, lo característico del cine es que muestra los mundos ficcionales que crea, los exhibe para que un espectador los mire y que la “lectura” del film implica necesariamente su “visión”.

Por otro lado, en el cine de ciencia ficción esos mundos mostrados son “legibles” para el espectador, dice Kuhn, porque están basados en convenciones iconográficas de la ciencia ficción.

*“La imagen meramente significa lo desconocido a través de un conjunto de códigos conocidos: el extrañamiento no es una regla propuesta en el punto de vista narrativo del film. El relato es comprensible y placentero, y su mundo ficcional plausible en sí mismo. Al mismo tiempo los códigos de visibilidad pueden por momentos exceder los requerimientos narrativos: pero esto es también susceptible de ser subsumido en las condiciones del género. Así, de modo particular en el cine de ciencia ficción, el espectáculo puede convertirse en un fin en sí mismo: efectos visuales y sonidos espectaculares interrumpen el flujo de la narración invitando al espectador a contemplar con espanto y fascinación, la vastedad del espacio profundo o los milagros tecnológicos de las sociedades futuras”. (ib.: 34)*

Pablo Francescutti (1998) plantea que la ciencia ficción nos presenta a los habitantes del futuro en todas sus variantes, “*sean nuestros descendientes directos, los alienígenas antropomórficos, como a nuestros*



*sucesores, las especies inferiores que heredarán la tierra ... alienígenas y dinosaurios son formas condensadas del futuro y del pasado que irrumpen en el presente*" (ib.: 3, 4). Luego realiza un análisis comparativo de "2001: Una Odisea del Espacio" y "El Planeta de los Simios", ambas de 1968 y caracterizadas, según el autor, por el intento de afianzar las fronteras entre Naturaleza y Cultura. Así, ambos filmes trataban sobre el "surgimiento de híbridos que mezclaban atributos humanos y atributos no humanos; un híbrido es HAL 9000, el ordenador pensante; otros son los simios inteligentes; y siempre se presentaban en una lucha contra los humanos que, se resolviera en triunfo o derrota, en todo caso ahondaba la divisoria de aguas entre la Humanidad y la Naturaleza" (ib.: 6). El autor visualiza que en el cine reciente, en cambio, "lo orgánico y lo inorgánico se entrelazan, el hombre se integra con la máquina (Robocop, Blade Runner) y se confunde con lo animal (La Mosca)" (ib.). Así, dice el autor, citando a Latour, el hombre se reconcilia con sus híbridos y supera las antinomias de la modernidad. Finalmente, Francescutti plantea que los relatos de ciencia ficción nos ayudan a entender si el desorden imperante se debe a que estamos en el pasaje a una nueva sociedad mundial o ante un aceleramiento del proceso evolutivo humano.

Bassa y Freixas (1993) señalan que lo que caracteriza a la ciencia ficción es la vinculación entre el verosímil, el mito y la ciencia. No es que la ciencia ficción parta necesariamente de hipótesis científicas verosímiles, sino que hay un tratamiento mítico de la ciencia en un contexto verosímil.

Por ejemplo, en *Star Wars*, se presenta un mundo fantástico en donde conviven "galácticamente" etnias de los más remotos planetas. Hay una variedad extrema de seres vivos y autómatas así como una gran variedad de ciudades, planetas, climas, situaciones, naves. Es la multidiversidad extrema. En este "mundo" ("universo", galaxia...) se da por sentado un cierto estado de la técnica, muy avanzado, que convive con sistemas sociales y normativos "perimidos" o antiguos desde una mirada occidental postcapitalista. Por ejemplo, funciona un senado con representantes de los distintos planetas al antiguo modo romano, los festejos se parecen a los carnavales y fiestas medievales y, por último, hay un elemento de carácter mítico, "la fuerza", que consiste en el equilibrio entre la luz y el lado oscuro y que algunos seres

poseen más de esta fuerza que otros. Estos "elegidos" son los caballeros Jedi" que se encargan de mantener el equilibrio galáctico. Es decir, en *Star Wars*, el relato trabaja tanto con premisas del orden técnico como del orden mítico, ambos órdenes conviven sin contradicciones.

Así, por los temas y motivos figurativizados, este cine se instituye como un género popular y, muchas veces, sus filmes son de "culto". Esto es, en el cine de ciencia ficción, la narración, a diferencia de la literatura del género, se construye a partir de las imágenes y, luego, de la música, el sonido ambiente y los diálogos. Esto implica que los temas y motivos son construidos con imágenes, es decir, que por el uso de espectaculares efectos visuales el espectador puede "ver cómo será" la vida en el futuro, "cómo serán" los cuerpos, "cómo será" la diversión, "cómo se perseguirán" a los transgresores del orden, etc. Los miedos, amenazas, deseos, expectativas, ilusiones que en la literatura cada lector se construye con su propio arsenal de imágenes mentales, en el cine, el espectador las registra, las construye (¿?) a partir de las mismas imágenes que comparte con el resto de los espectadores.

Asimismo, se tratará de ver si hay predominio de alguna estrategia narrativa en particular, que pueda caracterizar al cine de ciencia ficción.

#### **e. Transposición y marcas de época**

Finalmente, es interesante realizar algún comentario en cuanto a la problemática de la *transposición* ya que resulta ser una práctica muy común en el género: gran cantidad de filmes del género son transposiciones cinematográficas de cuentos o novelas, o hasta incluso comics. En este sentido, es interesante de analizar la "evolución" del género en cuanto a las corrientes artísticas y/o literarias que lo atraviesan diacrónicamente y cómo esto se visualiza en las transposiciones mismas. A modo de ejemplo tomaremos el caso de transposición de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas* (Philip Dick, 1966) al film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

El texto de Philip Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*¿Do Androids Dream of Electric Sheep?*) fue escrito en 1966 en el contexto de la corriente New Wave de la ciencia ficción. Esta corriente tenía afinidad con la contracultura de los '60: era bucólica, romántica, anticientífica y antitecnológica

(Sterling: 18). La New Wave construyó sus relatos con preguntas sobre la propia existencia, sobre los valores humanos y prestó más atención al estilo literario cuidando la construcción de los personajes con un perfil más psicológico (Moreno Serrano: 4). Así, Philip Dick fue profundamente pesimista acerca de la condición humana, acerca del triunfo de la ciencia y la tecnología, acerca de la honestidad de los gobernantes y acerca de la vida en la tierra y en el espacio exterior (Clute, 1995: 163). Concretamente, en *¿Sueñan...?* puede visualizarse, a través de la caracterización psicológica del personaje principal, Rick Deckard, su desaliento hacia el mundo cotidiano que se polariza en su creciente rechazo a "retirar" a los androides porque se resistía a identificarlos como "cosas", tópico que se convertirá en uno de los ejes del relato.

En cambio, *Blade Runner* fue filmada en 1982 y dirigida por Ridley Scott, con guión de David Webb Peoples, en el contexto de surgimiento de la corriente cyberpunk. Este sub-género se produce a partir de una alianza entre la tecnología y la contracultura de los '80. "Una alianza non-sancta entre el mundo de la técnica y el dominio del disenso organizado -el mundo de la cultura pop underground, de la fluidez visionaria, y de la anarquía callejera" (Sterling, ib.). Para el escritor o realizador cinematográfico cyberpunk no se trata de hablar del impacto tecnológico sino de mostrar que la tecnología no está afuera nuestro sino bajo nuestra piel o en nuestro cerebro. "*La tecnología de los '80 se pega a la piel, responde al tacto: la computadora personal, el walkman, el teléfono portable, los blandos lentes de contacto*" (Sterling, ib.). Así, aunque persiste en el film la carga pesimista -que se visualiza especialmente por las características de film *noir*-, tanto la presencia de la tecnología (en las armas, en los dispositivos de imagen, en los vehículos) como la construcción del espacio de manera anárquica y caótica hacen que se encuentren vinculaciones con la "movida" cyberpunk.

Por otro lado, tanto el film como la novela tienen marcas de otro género, el policial. Todo el relato trata de una tarea policial: eliminar a unos asesinos. El hecho de que sean replicantes o androides es lo que también nos ubica en el género de ciencia-ficción. En el film, se explota al máximo su carácter "noir" con apelaciones a recursos visuales: el ambiente decadente y

oscuro, los personajes deprimentes y duros. El contraste entre los planos (sobre todo travellings aéreos) que muestran una ciudad futurista y los que exhiben barrios de una ciudad típica de Estados Unidos de la actualidad -pero en absoluta decadencia y destrucción- marca el continuo pasaje de un género a otro.

De esta manera, puede notarse cómo las transposiciones responden a las marcas de época, es decir, los filmes tienen claras huellas que se vinculan con las circunstancias de enunciación, que tendrían que ver con las corrientes o estilos de época. Pero además, como la ciencia ficción siempre habla o dice algo del propio presente de la enunciación, también, entonces, en las transposiciones cinematográficas se pueden ver las marcas materiales de "ese presente", distinto del de la novela. En síntesis, entre la novela y el film no sólo cambió la corriente estética sino la ciencia (campo central en la constitución de temas y motivos de ciencia ficción), la situación socio-económica, la cultura, es decir: se visualiza que se trata o se habla de otra sociedad.

#### ***e. Intertextualidad: fantástico y ciencia ficción en el cine***

En el caso del cine, los límites entre algunos géneros también resultan borrosos, en nuestro caso entre el de ciencia ficción con el de terror o con el fantástico.

De los cinco tipos de *relaciones transtextuales* postuladas<sup>3</sup> por Gerard Genette (1989) podemos identificar la fuerte presencia de la *intertextualidad*, en particular con textos literarios de Jorge Luis Borges, Bioy Casares, Julio Cortázar, Ray Bradbury, entre otros. Más precisamente, podemos identificar la alusión a ciertos mundos posibles, a ciertos modos de

---

<sup>3</sup> Los cinco tipos de *relaciones transtextuales* descritos por el autor son: la *intertextualidad* ("relación de copresencia entre dos o más textos ... la presencia efectiva de un texto en otro"), la *paratextualidad* (la relación del texto con el título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, notas al pie, ilustraciones, fajas, sobrecubierta, etc.), la *metatextualidad* (como ser, la relación del texto con el comentario o la crítica), la *architextualidad* (la cualidad genérica del texto) y la *hipertextualidad* (la relación que un texto mantiene con uno anterior sea por transformación o por imitación) (Genette, ib., págs. 10 a 17)

ver y pensar la realidad, como ser la posibilidad de vivir en un mundo de sueños, ser parte del sueño de otro que nos está soñando, vivir en un mundo irreal o virtual. Así podemos ver las relaciones intertextuales entre *Matrix* y por ejemplo: *Axolotl* (Julio Cortázar), *La noche boca arriba* (Julio Cortázar), *Continuidad en los parques* (Julio Cortázar), *Las ruinas circulares* (Jorge Luis Borges) y *La trama celeste* (Adolfo Bioy Casares). Esta "célula significativa" (la de poder pasar de un mundo a otro) ha sido trabajado en gran parte de la literatura fantástica y de ciencia ficción pero también en el cine. Por ejemplo, en *Moebius*, film de los egresados de la Universidad del Cine, se juega con la posibilidad de pasar a otras dimensiones a partir de complicadas fórmulas matemáticas. En otro film de ciencia ficción argentino, *La sonámbula*, también aparecen estos temas. Así, el paso a un mundo diferente de nuestro mundo cotidiano parecería constituir un tópico recurrente en estos géneros (fantástico y ciencia ficción).

En *The Matrix* (1999), hay un interesante diálogo entre Morpheus, el líder de los rebeldes liberados y Neo, el personaje principal y profetizado "salvador" del grupo, en el que se visualiza con claridad estas relaciones intertextuales:

Morpheus: *"Me imagino que te has de estar sintiendo un poco como Alicia cayéndose por el hoyo del conejo"*

Neo: *"Se puede decir"*

Morpheus: *"Se te nota en los ojos. (Breve pausa) Tienes la mirada de un hombre que acepta lo que ve porque está esperando despertar. Irónicamente, es bastante cierto. ¿Crees en el destino, Neo?"*

Neo: *"No"*

Moprheus: *"Porqué no?"*

Neo: *No me gusta la idea de no controlar mi vida"*

Morpheus: *"Sé exactamente de qué estás hablando.*

*Déjame decirte porqué estás aquí. Estás aquí porque sabes algo. No puedes explicar ese algo, pero lo sientes. Lo has sentido toda tu vida. Este mundo tiene algo raro. No sabes qué, pero ahí está, como una astilla en tu mente, volviéndote loco. Esta sensación es la que te ha traído a mí. ¿Sabes de qué estoy hablando?"*

Neo: "¿La Matrix?"

Morpheus: "¿Quieres saber lo que es?"

Neo asiente

Morpheus: *La Matrix está en todos lados. A nuestro alrededor. Aún aquí, en este mismo cuarto. La ves cuando miras por la ventana o cuando enciendes el televisor. La sientes cuando vas a trabajar, cuando vas a la iglesia, cuando pagas tus impuestos. Es el mundo que te han puesto sobre los ojos para cegarte a la verdad.*

Neo: "¿cuál verdad?"

Morpheus: *Que eres un esclavo, Neo. Como todos, naciste para ser esclavo. Naciste en una prisión, que no puede oler, probar ni tocar. Una prisión para la mente.*

Finalmente podemos decir que la idea de vivir en un mundo irreal, un mundo soñado, un mundo virtual, ha sido un tópico recurrente en este género, así podemos visualizar la clara relación *intertextual* con otros textos del género aunque esta relación intertextual se encuentre más en la mirada del lector que en el texto mismo porque las *alusiones* son eso, *alusiones* y no *citas*. Esto es, no importa si los Watchosky leyeron a Borges, a Bioy Casares, a Bradbury, etc., importa que en la lectura se produzcan estas articulaciones significativas que se pueden definir como relaciones de *intertextualidad*.

#### **f. La acción (y el rey del universo...) y la ciencia ficción**

Por último, no podemos dejar de hacer una breve vinculación entre la ciencia ficción y el cine de espías y el del mundo militar, en los que generalmente el héroe de la acción es un hombre que tiene a su disposición la última tecnología. Así como el melodrama clásico tiene como protagonista a una mujer, el cine de acción clásico tiene al hombre. En estos filmes, sean desde los clásicos *farwest* de Hollywood, como las distintas variantes del policial y del cine de intriga y espionaje, el hombre ha representado el papel del héroe prototípico. Esto ha sido marcado por los distintos recursos con los que cuenta el cine: la música, los encuadres, las tonalidades preponderantes (armónicas o dominantes), los objetos, las acciones. En general, la música presenta tonos fuertes y estridentes, con contrastes notorios; esto, además, de

manera coherente y correlativamente con el uso de tonalidades fuertes, evitándose los tonos pasteles. En cuanto al encuadre, el primer plano se usa para remarcar la rudeza de la expresión varonil, así como los planos medios y generales muestran el porte masculino en su totalidad, y los planos detalles focalizan sobre las manos en el uso de determinados objetos masculinos: el arma, la rienda, la herramienta de trabajo. Entonces, el cine de ciencia ficción en el que predominan las herramientas y máquinas, se verá más usualmente a un hombre (o autómatas que ocupan ese lugar, como en *Terminator*). Asimismo, en los filmes que rozan la ciencia ficción –aunque estrictamente no lo sean– por el uso de gadgets no cotidianos, como las dos *Misión Imposible* y todas las de James Bond, el hombre se caracteriza tanto por sus cualidades físicas extremadamente varoniles como por el uso de herramientas altamente sofisticadas que solo pueden ser usadas por sujetos privilegiados como ellos. La mujer es un condimento que se emplea tanto para distraer al héroe así como le sirve de guía para llegar a los enemigos; es ayudante y oponente a la vez.

Por ejemplo, en *Misión Imposible II*, de John Woo, nuestro héroe, Ethan Hunt, debe recuperar un virus mortal capaz de matar en 20 horas sin posibilidad de cura. Cuando le dan la misión, Ethan se encuentra escalando en el Gran Cañon, solo, y sólo usando sus manos. Sus jefes lo ubican, le disparan una especie de misil que cae muy cerca de él y que contiene unos anteojos, los que, a su vez, contienen un mensaje con la misión adjudicada. Es interesante el contraste del paisaje imponente, la soledad de Hunt y la ultimísima tecnología representada en esos anteojos, remarcada por la panorámica circular que rodea al protagonista y la música en aumento. Tecnología de última generación y super efímera, solo dura la lectura del mensaje, como sabemos “se autodestruye en cinco segundos”. Buena metáfora de la sociedad técnica de consumo. Entre las instrucciones que le dan, están las de reclutamiento de personal para la misión, que debe incluir a una hermosa mujer. Más adelante, sabrá que será el anzuelo para atrapar al antagonista, el que robó el peligroso material biológico. La mujer en el doble papel apuntado: ayudante, para atrapar al malo; y oponente, en la óptima resolución de la misión por el inevitable vínculo amoroso que surgirá entre ellos.

En el mismo sentido, el mundo militar está presente en gran parte de los filmes de ciencia ficción: *Terminator* (1984), *Star Wars* (1977), *Star Trek* (1979), *Aliens* (1979), *El día de la Independencia* (1996), *Depredador* (1987), *Exterminio* (2002), *Hulk* (), etc.

Esta constante se manifiesta en diversos recursos, en la música, en el nivel plástico, a través de los colores del campo militar, verdes y marrones camaleónicos, o rojos y azules americanos en guerras limpias y ultratecnológicas; también a través de la "retórica" militar, estilos de construcciones léxicas, entonaciones, selecciones léxicas; a través de las acciones y situaciones planteadas. En síntesis, en este tipo de películas de ciencia ficción es dónde se ve más claramente la vinculación entre la técnica de avanzada y su origen militar. También puede visualizarse cómo se configura al "otro" como enemigo al que hay que aniquilar.

Por todo lo anterior pareciera que el cine de ciencia ficción profundiza la inscripción del lugar dado por la hegemonía patriarcal a la mujer. En este sentido, Daniel Link señala que "la ciencia ficción *pueriliza* al lector: lo vuelve *puer*". Y qué además, ese *puer* es varón porque este género potenciaría el juego infantil de lo inexistente y supondría la suspensión voluntaria y consciente de un posible. Esta lógica, para el autor, sería específica del juego masculino, y, por eso, señala que los lectores de ciencia ficción son predominantemente varones. Agrega que si hay una relación libidinal entre la máquina y el hombre, entonces, la máquina está en lugar de la mujer. Así, *puerilizar* al lector, señala Link, es ubicarlo en un estado de presexualidad, estado necesario para que el juego del hombre con la máquina pueda darse.

Más adelante, cuando avancemos en el análisis, trataremos de visualizar si hay modos alternativos de figurativizar los "lugares" de la mujer y el hombre en este cine.

#### ***g. Ciencia ficción nacional***

En Argentina, el cine de ciencia ficción no ha sido particularmente explorado. Aunque a partir de la década del '90 se han producido algunos filmes del género que tematizan ideas propias de este cine pero con algunas marcas y peculiaridades vinculadas con el contexto enunciativo argentino. Se



puede citar cómo filmes emblemáticos y que tuvieron algún éxito -no tanto comercial, pero sí de crítica- a *Moebius* y *La sonámbula*. En el campo de los dibujos animados para adultos podemos encontrar a *Mercano, el marciano*, una sátira de humor negro que extrapola tanto estereotipos nacionales (el policía coimero), así como los más globales: el empresario con ambiciones económicas sin límites que engañan al ingenuo marciano; la sociedad de consumo, etc.

### 3- La representación del cuerpo en el discurso contemporáneo

#### a. Representar, figurar, imaginar

Hablaremos de representación del cuerpo, y, a veces, nos referiremos a la "figuración" del cuerpo, también a su materialización en materias significantes, a significaciones imaginarias, etc. Ahora bien, ¿son equivalentes todas esas nociones? ¿podemos utilizarlas sinonímicamente? Comencemos con la noción de representación. El concepto tiene una historia que se inicia, tal como lo señala Serge Moscovici, en los inicios de la sociología. Cuando en 1961, Serge Moscovici presenta su trabajo *La psychanalyse, son image et son public*, reconoce como antecedente, en el nuevo campo que se abría en el estudio de las representaciones sociales, la noción de *representaciones colectivas* abordada por Emile Durkheim.

En el mismo sentido, Denise Jodelet (1985) apunta que el concepto de *representación social* –o más bien *colectiva*- aparece en Sociología con Emile Durkheim aunque su teorización va a ser esbozada recién en los '60 en Psicología Social (Moscovici, 1961, 1976), no sin antes haber realizado una desviación en Psicología Infantil (Piaget, 1926).

Para la teoría de las Representaciones Sociales (Moscovici y Hewstone, 1985) el acto de representación es un acto de pensamiento por medio del cual un sujeto se relaciona con un objeto. En este sentido representar es sustituir a, estar en el lugar de. La representación remite a otra cosa, no existe ninguna que no sea la de un "objeto", aunque sea mítico o imaginario. Representar es hacer presente en la conciencia. (Jodelet, 1985)

La *representación mental, social*, conlleva igualmente este carácter significativo. No solamente restituye de modo simbólico algo ausente, sino que puede restituir lo que está presente. No es simple reproducción, sino construcción y conlleva en la comunicación una parte de autonomía y de creación individual o colectiva.

Al contrario de lo que postulaban las teorías conductistas en psicología social, Moscovici señala que "el sujeto y el objeto no son congénitamente distintos y representarse algo es darse, conjunta e

indiferenciadamente el estímulo y la respuesta. Este fenómeno es una característica de la interacción del sujeto y del objeto, que se enfrentan modificándose mutuamente sin cesar”, en términos de Piaget (en Jodelet, ib.).

Esto implica que siempre hay una parte de construcción y de reconstrucción en el acto de representación. (Jodelet cita una analogía usada por Piaget en la que compara la actividad representativa del sujeto y el desarrollo de una obra de teatro: el sujeto no es el teatro en el que se desarrollan en su escenario piezas independientemente de él sino que es actor y hasta incluso autor de las estructuraciones que él mismo ajusta a medida que se lleva a cabo).

La representación tiene un carácter creativo y autónomo no solo frente al objeto sino frente al sujeto. El juego del simbolismo social se impone a un sujeto, el cual, a su vez, lo manipula con fines de expresión. (Jodelet, ib.)

Entonces, para esta vertiente de la psicología social, la representación siempre tiene carácter social. Las categorías que la estructuran y expresan, son categorías tomadas de un fondo común de cultura, son categorías del lenguaje. Por eso las representaciones sociales están plasmadas en imágenes del lenguaje, en figuras retóricas, en metáforas, en conceptos que condensan diversas imágenes. (Jodelet, ib.)

De acuerdo a D. Jodelet, en tanto fenómenos, las representaciones sociales se presentan bajo formas variadas, más o menos complejas:

**Imágenes** que condensan un conjunto de significados;

**Sistemas de referencia** que nos permiten interpretar lo que nos sucede, e incluso, dar un sentido a lo inesperado;

**categorías** que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver; (formación de estereotipos)

**Teorías** que permiten establecer leyes sobre ellos;

Y a menudo, cuando se les comprende dentro de la realidad concreta de nuestra vida social, las representaciones sociales son todo ello junto.

En síntesis, para esta autora, las representaciones sociales son maneras de interpretar y de pensar nuestra realidad cotidiana, una forma de conocimiento social. Y correlativamente, la actividad mental desplegada por individuos y grupos a fin de fijar su posición en relación con situaciones, acontecimientos, objetos y comunicaciones que les conciernen. Lo social interviene ahí de varias maneras:

a través del contexto concreto en que se sitúan los individuos y los grupos;

a través de la comunicación que se establece entre ellos;

a través de los marcos de aprehensión que proporciona su bagaje cultural;

a través de los códigos, valores e ideologías relacionadas con las posiciones y pertenencias sociales específicas.

Para quiénes trabajamos en análisis del discurso, es inevitable vincular estas concepciones con la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce quien inauguraría la semiótica ternaria. Para Peirce un signo o representamen es

"algo que representa algo para alguien en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, es decir, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, quizás, aún más desarrollado. A este signo creado, yo lo llamo el **Interpretante** del primer signo. El signo está en lugar de algo, su Objeto. Representa este Objeto no en todos sus aspectos, pero con referencia a una idea que he llamado a veces del **Fundamento del representamen (ground)**. 'Idea' debe entenderse en un sentido muy platónico, muy familiar en la conversación diaria, es decir que entender la idea de otra persona, o bien si un hombre recuerda la misma idea o sigue pensando en algo, aun por una fracción de segundo, en tanto el pensamiento sigue sin cambiar, con un contenido igual, la idea es la misma, y no es en cada instante del intervalo una idea nueva." En Ch.S.Peirce, 1987

Aunque Peirce era lógico estaba interesado por el fenómeno de la *representación* en tanto la verdad de las afirmaciones debería buscarse en el fenómeno de la representación. Según su perspectiva, éste es el modo en que se establece una relación entre la realidad empírica, por un lado, y el pensamiento del intérprete de esa realidad, por otro; en ese sentido, la representación constituye la esencia de todo signo. Además, esa relación de representación la concibe como un eslabón de una *semiosis ilimitada*, porque se constituye en una cadena de signos que remiten permanentemente los unos a los otros. Esto, sin embargo no implica que esta cadena sea una metonimia infinita, sino que en cada contexto social, en cada época histórica, en cada situación la semiosis se detiene temporariamente, el sentido o interpretante se cristaliza en un determinado representamen. Esto quiere decir que Peirce concebía al sentido como producto de "consenso" social.

La teoría de Peirce va a convertirse en la hegemónica dentro de la semiótica y va a ser también inspiradora de diversas teorías discursivas, entre ellas la de Eliseo Verón. Éste, luego de analizar críticamente el camino recorrido por la lingüística estructural se basa en Frege y en Peirce para producir su teoría de la Semiosis Social que apuntará a recuperar dos problemas: la materialidad del sentido y la construcción de lo real en la red de la semiosis (Verón, 1987).

En efecto, para Verón, la semiosis social es "*la dimensión significativa de los fenómenos sociales: el estudio de la semiosis es el estudio de los fenómenos sociales en tanto procesos de producción de sentido*" (Verón, ib.: 125). Asimismo, "*toda producción de sentido, en efecto, tiene una manifestación material. Esta materialidad del sentido define la condición esencial, el punto de partida necesario de todo estudio EMPÍRICO de la producción de sentido. Siempre partimos de «paquetes» de materias sensibles investidas de sentido que son PRODUCTOS; con otras palabras, partimos siempre de configuraciones de sentido identificadas sobre un soporte material (texto lingüístico, imagen, sistema de acción cuyo soporte es el cuerpo, etc.) que son fragmentos de la semiosis. Cualquiera que fuere el soporte material, lo que llamamos un discurso o un conjunto discursivo no es otra cosa que una configuración espacio-temporal de sentido*" (Verón, ib. 126, 127).

También resulta relevante relacionar la idea de representación social con la de figuración, definida por Oscar Traversa como el

“resultado del tratamiento de esos modos de emergencia, no sólo refiriéndonos a las características de los componentes icónicos allí presentes, sino también al producto de la articulación entre las distintas especies integrantes de cada unidad” (Traversa, 1996: 17).

Es decir, el concepto tiene en cuenta tanto los textos icónicos, los textos lingüísticos que acompañan o sustentan la imagen, como así también la composición gráfica. El de figuración es un concepto abarcativo que pone en evidencia un modo específico de concebir tanto la lectura textual como la producción de sentido: la que considera que el significado termina de construirse en la lectura, y que ésta es global, en el sentido de que la significación surge en la articulación de los distintos elementos significantes allí presentes: imagen, palabra, organización espacial.

Por último, Eliseo Verón plantea que “sólo en el nivel de la discursividad el sentido manifiesta sus determinaciones sociales y los fenómenos sociales develan su dimensión significativa” (Verón, 1987: 126). Esto es, toda materia significativa debe ser analizada en articulación con la cadena discursiva en la que aparece inserta. Así, **el sentido global que se desprende de esa figuración textual / representación, entendida en su por lo menos triple manifestación (icónica, lingüística, espacial no figurativa), expresa determinaciones sociales que apuntan a - y se constituyen en - la construcción social del sentido que se visibiliza en la discursividad social.**

En esta tesis, nos ocuparemos por un lado de los grandes conglomerados de sentidos que se configuran en el cine de ciencia ficción en relación al cuerpo humano y mantienen con el imaginario social de nuestra época esa relación instituyente/instituido de la que hablaba Régis Debray (1994). Es decir lo que Jodelet llamaría “representaciones sociales” acerca de determinados aspectos relacionados con lo corporal. Pero para ello deberemos

necesariamente observar las concretas representaciones/figuraciones que en su carácter de elementos textuales, esto es de materias significantes diversas, materializan y sostienen los sentidos producidos.

### ***b. El cuerpo futuro: miedos y deseos enredados***

De acuerdo a David Le Breton (1995), el cuerpo del hombre en la modernidad es visto de dos maneras contrapuestas, por un lado, como la *"parte maldita de la condición humana"* y, así, la ciencia y la técnica se afanan en su remodelación, en su reciclado, en volverlo *"no material"* para liberarlo de su *"arraigo carnal"*. Por el otro, la salvación humana se daría por el cuerpo, entonces, se da la *"búsqueda de la mejor seducción posible, de la obsesión por la forma, por el bienestar, de la preocupación por mantener la juventud"* (Le Breton, ib., 217). En los dos casos, el cuerpo está disociado del hombre al que encarna. En el caso de la publicidad, no sólo se disocia el cuerpo del hombre, sino que además, se lo fragmenta en partes. También es el caso de la medicina y el campo de los trasplantes, *"el cuerpo humano se convierte en un objeto disponible, diferente de los demás porque es raro... está ahí como una especie de alter ego del hombre: sigue siendo signo del hombre pero no es totalmente el hombre en la medida en que se vuelven legítimas empresas que se considerarían inaceptables si fuesen realizadas sobre un hombre y no sobre un cuerpo disociado"* (op.cit., 221). Así, se puede fragmentar, retirar partes, agregar otras, estirar, etc. Según Le Breton esta reducción técnica del hombre a un cuerpo se olvida del imaginario, de lo simbólico, de la historia de cada individuo. De ahí las resistencias sociales a determinadas prácticas, como la ya citada de los trasplantes médicos. Un caso que pone en evidencia lo que sucede cuando no se tiene en cuenta el imaginario social es lo que sucedió con la publicidad de jeans *Diesel* en Argentina, en la que aparecían unos jóvenes con los pies en cemento en el fondo del mar. Los publicistas estaban sorprendidos de la reacción del público argentino, en especial de los familiares de desaparecidos. Es que en la publicidad muchas veces se exportan estos productos simbólicos sin tener en cuenta las significaciones sociales imaginarias (Castoriadis, 1993) de cada sociedad porque están pensando en "cuerpos" y no en sujetos sociales.

Veamos brevemente diferentes modos de representación del cuerpo humano en el discurso contemporáneo para que pueda verse la vinculación con los modos de aparición del cuerpo (humano y otros) en el cine de ciencia ficción.

Los discursividad contemporánea sobre el *cuerpo*, enfatiza en el cuerpo en relación las *tecnologías aplicadas al cuerpo*, de esta manera se vinculan con campos discursivos relacionados con la biotecnología, la biogenética y la bioingeniería. Es decir, se vincula al cuerpo, objeto orgánico, con teorías y experimentos que asocian lo orgánico y lo inorgánico.

Claudia Springer (1994) apunta que en diversos textos de cultura popular, circula un discurso que describe la **unidad** entre personas y tecnología electrónica; esta representación se valora en general positivamente y concibe un híbrido, popularizado como *cyborg*, entre la informática y el hombre que exhibe una gran inteligencia y evita las imperfecciones del cuerpo humano. Pero, aunque en estos textos desaparezca la imperfección del cuerpo humano, este discurso usa el *cuerpo* (en especial, la imaginería asociada con el cuerpo y sus funciones) para representar una visión de la perfección técnico-humana. Así, la cultura popular, en vez de borrar el *cuerpo humano*, intensifica la corporeidad en sus representaciones de los *cyborgs*. Este discurso contradictorio revelaría una nueva manifestación tanto de fascinación como de rechazo del cuerpo humano, relación significativa y conflictiva que ha existido a lo largo de la tradición cultural de Occidente.

Donna Haraway (1983, 1985, 1991, 1992) elige la metáfora del *cyborg* para pensar estrategias políticas para deconstruir, resituar y resignificar el lugar de la mujer y de los "otros inapropiados"<sup>4</sup>: los que no corresponden con ninguna taxonomía por estar dislocados con respecto a los mapas que especifican clases de actores. Concibe al *cyborg* como una nueva forma de

---

<sup>4</sup> Frase que la autora toma de la directora de cine feminista Trinh T. Minh, con el que refiere al posicionamiento histórico de aquellos que no pueden adoptar las máscaras del "yo" ni del "otro" ofrecidas hasta el momento por las narraciones de identidades políticas occidentales dominantes.



subjetividad no sólo como imagen sino también como un mundo posible. Así, en su conocido "*Manifiesto Cyborg*" (1985) postula la reinención de la naturaleza a partir de la tecnología pensada como parte de la naturaleza, como recurso y práctica política para responder a la desigualdad y a las autoridades arbitrarias. Sugiere la urgente necesidad, para los "otros inapropiados" (1992), de trabajar en ciencia y tecnología para deconstruir el orden de cosas y reconstruirlo siempre con referencia al *cyborg* como posibilidad. Así, Haraway, desde una postura contraria a la que opone el hombre a la máquina, propone una lectura diferente de la ciencia y la tecnología; postula que desde la metáfora del *cyborg*, se debe (y se puede) intervenir políticamente para cambiar el orden de cosas.

### **c. Cine, psicoanálisis y estudios de género (*gender*<sup>5</sup>)**

Ya adelantamos algo de la vinculación entre los estudios de género y los géneros (*genre*) fantástico, de terror y de ciencia ficción en el anterior capítulo. Realizaremos ahora una breve reseña de algunos trabajos de análisis cinematográfico desde posturas feministas o de género ya que resultan sumamente significativas para el trabajo de análisis que abordaremos, es decir, el del cuerpo en cine de ciencia ficción.

Conway, Bourque y Scott afirman que en la década del '40 en los Estados Unidos era hegemónica la visión parsoniana del género, postura que aceptaba sin cuestionar las caracterizaciones conductuales y el temperamento social establecidos por las Ciencias Sociales de aquella época; así, las variaciones eran consideradas "desviaciones" de esos patrones. Había un desconocimiento de la idea, que ya había planteado Margaret Mead en 1935, de que los conceptos de género eran culturales, no biológicos y que podían variar según el entorno (Conway y otros: 1998). Desde esos años, las ciencias sociales, y en particular la antropología y la sociología, han trabajado mucho en

---

<sup>5</sup> En lo que sigue de esta sección, cada vez que utilice la noción de *género* estaré haciendo referencia a la distinción cultural de lo masculino y lo femenino (*gender*). Cuando utilice la noción de *género* en el sentido de tipología textual cinematográfica (*genre*) lo aclararé.

la construcción de lo que conformó la/s "teoría/s feminista/s". Algunas de las observaciones hechas desde estas teorías develaron las normas de género que implícitamente son transmitidas a través del lenguaje y otros sistemas de símbolos. Además, *"como la especificidad de género de la lengua ejerce influencia sobre cómo se piensan o dicen las cosas, las formas narrativas arquetípicas de Occidente que asumen un protagonista masculino influyen sobre cómo se cuentan historias sobre mujeres"* (ib., 170)

El cine ha sido uno de los sistemas simbólicos más ricos en la producción y reproducción de representaciones sociales instituidas, como ser las de género. La teoría feminista del cine ha abordado el análisis del cine para poner al descubierto los mecanismos ideológicos que subyacen en estas producciones audiovisuales. En su mayor parte, los análisis se dirigen a la producción del cine de Hollywood, también llamado cine clásico, porque ha sido el que ha marcado la tendencia en cuanto al tipo de narrativa que ha predominado. Además, gran parte de los trabajos críticos feministas de cine se han dedicado a analizar filmes clásicos de las décadas del 30 al 40, años en los que los papeles otorgados a la mujer se basan enfáticamente en las representaciones sociales que Conway, Bourque y Scott relacionaban con la teoría parsoniana de sociedad imperante en esos días.

La teoría feminista del cine centró sus objetivos en estudiar aspectos de los filmes de Hollywood, principalmente, que suelen pasar inadvertidos. Estos aspectos tienen que ver con las presencias, es decir, las formas explícitas en que son representadas las mujeres, y también con las ausencias, esto es, las formas en que las mujeres no aparecen o no están representadas en los filmes (Kuhn, 1991). De este modo el objetivo principal del análisis feminista consiste en "hacer visible lo invisible", meta que comparte con el análisis crítico del discurso en general. Kuhn señala que este análisis puede ejercerse tanto en el propio texto -exponiendo las ausencias, señalando de qué modo se representa a las mujeres mediante las imágenes o la estructura narrativa- así como en el contexto de realización de las películas.

En lo que respecta al análisis textual, Kuhn señala que el método estructuralista / semiótico sacaría a la luz los procesos por los que se

constituye a la *"mujer en mito, en un significante fijo, en las prácticas textuales de construcción del significado"*. Asimismo, pone énfasis en subrayar la inserción creciente que ha tenido el psicoanálisis en las teorías semióticas, en particular, la vertiente francesa, con la notable influencia de la escuela lacaniana.

El aporte del psicoanálisis al análisis textual del cine y al estudio de la retórica y los modos de dirigirse a los espectadores ha sido muy relevante. Estos aportes se basan en los procesos inconscientes que actúan en la constitución del espectador dado que

"el proceso de la significación cinematográfica es el mismo que el proceso del sujeto, la teoría del aparato cinematográfico añade el argumento doble de que la retórica cinematográfica es análoga a la del lenguaje del inconsciente, y que el 'estado fílmico' o la 'condición cinematográfica' es similar a los sueños, o que es en cierto sentido una evocación de lo Imaginario" (Kuhn, ib.: 70).

Esta analogía que suele hacerse entre los mecanismos del cine y los del inconsciente es abordada diferentemente. Por ejemplo, para Metz, aunque el cine evoque las relaciones de identificación especular de lo Imaginario<sup>6</sup>, el sujeto espectador (como sujeto hablante que es) no sufriría una regresión a la etapa pre-edípica ya que el cine pone en funcionamiento más ejes de percepción que cualquier otro modo de expresión y entonces el espectador no queda preso de lo Imaginario, porque el cine no es sólo Imagen (en Kuhn, ib.).

---

<sup>6</sup> para Lacan hay tres registros: de lo Imaginario, de lo Simbólico y de lo Real. El Registro de lo Imaginario – que compartimos con los animales - es prelingüístico, propio del estadio del espejo, mientras el registro de lo Simbólico se constituye a partir de la introducción por el padre de la Ley del lenguaje. El registro de lo Real está constituido por aquello que no puede ponerse en palabras.

Ahora bien, para reseñar algunas de las posturas más importantes de la teoría feminista de cine, considero central comenzar con el clásico trabajo de Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975). Mulvey analiza, con la ayuda de la teoría psicoanalítica, cómo y cuándo los modelos preexistentes de fascinación inconsciente refuerzan en el sujeto la fascinación de la película. Basándose en Freud, la autora postula que el cine satisface la pulsión escópica (o instinto escopofílico), es decir, la que produce el placer de mirar a otra persona como un objeto erótico. Así, afirma que este instinto o pulsión junto a la libido del ego actúan como los mecanismos básicos sobre los que se ha realizado el cine clásico de Hollywood. Este cine, construido en y por dispositivos discursivos de la hegemonía ideológica patriarcal, construye el modo en que la mujer debe ser mirada como espectáculo.

De acuerdo a la autora, en el cine se pueden identificar tres miradas diferentes: la de la cámara mientras registra los eventos previos, la de la audiencia cuando mira el film terminado, y la de los personajes entre sí, dentro de la ficción en la pantalla. Las convenciones de la narrativa fílmica occidental niegan las dos primeras y la subordinan a la última.

Mulvey argumenta que la estructura de la mirada en los filmes narrativos de ficción contiene una contradicción en sus propias premisas: la de la imagen femenina como una amenaza constante de castración que compromete la unidad de la diégesis del film al estar ésta última construida desde una lógica masculina. Entonces, las dos primeras miradas están materialmente presentes en tiempo y en espacio y están subordinadas a las necesidades neuróticas del ego masculino. La cámara, la primer mirada identificada por Mulvey, produce una ilusión de espacio renacentista, reproduce la ideología de la representación que gira alrededor del sujeto. A su vez, a la mirada de la audiencia se le niega su fuerza: ni bien la representación fetichista de la imagen de la mujer amenaza con romper la fascinación de la ilusión y la imagen erótica en la pantalla aparece sin mediación alguna al espectador, el acto de fetichismo oculta el miedo a la castración, congela la mirada, fija al espectador y lo previene de tomar algún tipo de distancia de la imagen que está frente a él.

Al respecto es interesante vincular lo expuesto con un pequeño análisis -que no pretende agotar la significación del film, ni mucho menos- que

realizamos sobre *La sombra de la duda* de Alfred Hitchcock que ejemplifica este juego de miradas apuntadas por Mulvey. En este filme se muestra una relación muy intensa entre tío y sobrina que simboliza claramente los conflictos de incesto y castración. Comienza el film con una abierta fascinación de la sobrina por el tío, relación que cambia cuando ella descubre su oscuro secreto. La relación de fascinación/amor se transforma bruscamente en la de rechazo/odio, que coincide con la aparición en escena de un tercero, un detective, persona en la que recaerá todo el deseo erótico por parte de la sobrina. Esta, por otra parte, es la amenaza constante para el tío. Su curiosidad voyeurística (la de poner al descubierto el secreto de su tío: simbolización de la diferencia sexual), es acompañada por un deseo exhibicionista que se manifiesta abiertamente en una secuencia en la que pasea del brazo de su tío (en un momento en que el idilio marcha bien), diciendo: "*Tío Charly, me encanta caminar contigo y que todos nos miren*".

En términos de Gamman y Marshment (en Strinati, 1995), el placer visual en el cine de Hollywood reproduce y deriva de una estructura que consiste en "mirar masculino / ser mirada femenino", con lo que el espectador es invitado a identificarse con una mirada masculina hacia una mujer cosificada.

Ahora bien, a la postura de Mulvey, que plantea que el cine negaba una posición para la mujer espectadora con la excepción de que se identificara con el protagonista masculino y se contemple a sí misma como espectáculo, se puede contraponer la de Elizabeth Cowie, quien propone que en realidad se daría un juego de mirada e identificación en el que la masculinidad y la femineidad no constituirían extremos opuestos que fijan al espectador, sino posibilidades abiertas a cualquier espectador.

Liesbet Van Zoonen (1994) reseña algunos de los trabajos de análisis crítico de cine y basándose en el film *Desesperately Seeking Susan*, postula que el film no es acerca de la diferencia sexual sino sobre la diferencia entre dos mujeres, para la que la teoría psicoanalítica lacaniana no provee explicación. Los códigos narrativos y visuales no permiten una identificación

pura o deseo erótico con una o la otra. Es más un deseo de conocer sobre una mujer y de transformarse en otro ideal femenino, proponiendo a la audiencia femenina la participación en esa búsqueda. Sin embargo, la autora observa que, a pesar de las contradicciones en la cultura patriarcal y de las oportunidades de modos alternativos de mirar que ofrece, la oferta visual dominante sigue organizada sobre las líneas tradicionales del género, así, los hombres miran a las mujeres y las mujeres se miran a ellas siendo observadas. Esta persistencia estructural se basaría en el deseo patriarcal de mantener el poder y en la ansiedad que la mujer produce en el inconsciente patriarcal. Los códigos visuales y narrativos son empleados usualmente para realizar un cierre ideológico del texto, reforzando una posición subjetiva tradicional, patriarcal y hegemónica. Aunque esto no implica que el público femenino pueda sólo ser moldeado en el encuadre tradicional patriarcal, ni tampoco la audiencia masculina, ya que los textos ofrecen amplias oportunidades para que se realice una identificación cruzada de género y placer voyeurístico.

Ann Kaplan (1998) también centra su análisis en la cuestión de la mirada masculina que, en el régimen ideológico del patriarcado, domina y reprime a las mujeres mediante el poder de controlar su discurso y su deseo. Afirma que las mujeres,

“al haber estado relegadas a la ausencia, el silencio y la marginalidad, han quedado relegadas también, en cierto modo, a los márgenes del discurso histórico, o incluso a una posición totalmente ajena a la historia (y a la cultura) definida como la historia de los hombres de raza blanca (normalmente burgueses). No se trata de negar que las mujeres poseen una historia propia que, hasta cierto punto, puede ser redescubierta; lo cierto es que en las narrativas dominantes en el cine, en las formas clásicas, las mujeres, tal como las han representado los hombres en esos textos, adoptan imágenes que poseen una categoría 'eterna' y se repiten en lo esencial a través de las décadas” (Kaplan, ib. 17)

Sharon Smith (1999). Postula que en las películas de Hollywood la mujer casi siempre actúa en relación con su atractivo físico y con el papel que le toca jugar con los personajes masculinos. En cambio, el hombre no sólo es mostrado en su interacción con los personajes femeninos, sino además en una variedad de roles. Las mujeres presentan problemas o interludios sexuales a los personajes masculinos o directamente no aparecen en las películas. La autora señala que los filmes expresan las fantasías y las necesidades subconscientes de los realizadores, en su mayoría hombres, y luego realiza una breve reseña, en la que describe el modo en que el estereotipo femenino ha cambiado desde los inicios del cine hasta la actualidad.

Linda Williams (1995) extiende la noción de "body genres" -acuñada por Carol Clover (1987) en vinculación con las películas de terror y las pornográficas, y citada más arriba- e incluye en dicha categorización al melodrama. En estos géneros, el cuerpo se muestra como espectáculo: en el caso de la pornografía, se resalta el orgasmo; en las películas de terror, la violencia hacia el cuerpo; y, en el melodrama, se retrata el llanto. Finalmente, Williams argumenta que estos tres géneros activan la noción de "fantasía original", de Sigmund Freud, porque ofrecen tanto la repetición como la "solución" a los mayores enigmas de la niñez -en la constitución de su subjetividad en la sociedad burguesa. Así, vincula a la pornografía con el origen del deseo sexual, remediado en la película con la fantasía de la seducción; al género de terror con el enigma de la diferencia sexual, problemática resuelta en el film con la fantasía de la castración; y al melodrama con el enigma del origen de sí mismo, solucionado en la película con la fantasía del romance familiar.

En síntesis, los análisis feministas del cine han mostrado el modo en que funcionan los significados instituidos socialmente en el dispositivo /industria /medio signifiante que constituye el cine clásico de Hollywood. También han focalizado en los aspectos inconscientes a los que apela el cine y han identificado posiciones de sujeto presentes en los textos.

#### **d. El cuerpo humano imaginado por la ciencia<sup>7</sup>**

Uno de los campos discursivos en que es interesante analizar brevemente la representación del cuerpo humano es el de la divulgación científica. Y esto, porque decíamos en el capítulo anterior, la ciencia ficción se basa en hipótesis científicas extrapoladas a un futuro mas o menos incierto, y porque su mirada sobre la ciencia es mayormente la del progreso iluminista, es decir, hay una creencia en la ciencia y la técnica que no se cuestiona, que resulta mítica. Y las veces que se cuestiona en algunas antiutopías se lo hace desde un lugar que se presupone la lógica e inevitable llegada de esos hechos técnicos que le darán un perfil diferente al mundo. Veamos brevemente algunas recurrencias en la representación icónica del cuerpo en la divulgación de la ciencia.

##### ***El hombre biónico***

En un principio, tendríamos la idea de que la figuración de los cuerpos futuros se debería hacer con imágenes no indiciales (en el sentido de Peirce), es decir, dibujos o imágenes infográficas y no fotografías, porque ¿qué imágenes pueden mostrarse del futuro? Si estamos en el terreno de la *ciencia ficción*, la situación es clara, las imágenes versan sobre un futuro posible, probable, pero no "real". Es decir que estaríamos en el campo de lo *verosímil*. En la *divulgación científica*, la situación es otra, las imágenes están por lo "real" o por lo que puede llegar a ser "real", porque la ciencia, se supone, se mueve en el campo de lo *verdadero*. Sin embargo, muchas notas que tematizan sobre algunos aspectos del cuerpo futuro utilizan fotografías.

En el caso de "El nuevo hombre (biónico)" (*Muy Interesante* N ° 130), las fotografías fueron realizadas especialmente para la nota y tienen un tratamiento infográfico posterior. Ocupan alrededor del setenta y cinco por

---

<sup>7</sup> Parte de esta sección es una reelaboración de "El cuerpo del futuro. La imaginación del cuerpo del futuro en revistas de divulgación científica", realizado para el seminario "Figuraciones del cuerpo en la Prensa", dictado por el Dr. Oscar Traversa en el año 1998 en el marco de la Maestría en Análisis del Discurso, FFyL, UBA.



ciento de la nota periodística y están enmarcadas en un fondo azul en algunas páginas y violeta en otras. Los cuerpos representados son diversos, son hombres, mujeres, niños, es decir, la variedad humana desde el punto de vista cronológico. También se figurativizan partes de cuerpos: ojos, oídos, órganos sexuales, órganos internos. Los cuerpos son anónimos y como dice Verón (1997), la mayoría son fotografías "categorizadoras", "imágenes que son cuasi conceptos, que encarnan clases lógicas" (ib., 67). Son cuerpos que pueden representar a cualquier hombre, mujer, niño. Pero, además, todas las fotografías de la nota son trabajadas posteriormente: muestran cuerpos en los que se puede ver tanto su exterior, su cobertura, como su interior, sus órganos internos. Más que nunca, como dice Le Breton (ib.), hay una disociación entre los cuerpos y los sujetos. Es como si miráramos en un libro de biología imágenes de animales seccionados o partes de cuerpos de animales. Ahora bien, ¿porqué el uso de la fotografía y no el uso de dibujos?, ¿porqué el trabajo retórico posterior, el trucaje (Barthes, 1991) y no una figuración icónica más homogénea con la utilización de técnicas pictóricas desde el vamos? Parecería ser que el uso de la fotografía, con su característica indicial, de *haber estado allí*, potencia la condición de posibilidad, la fuerza ilocucionaria (Searle, 1970) de los sentidos representados. Además, las fotografías que son retocadas infográficamente, muchas veces, son imposibles de distinguir de fotografías indiciales "puras", es que la infografía oculta su dispositivo de producción: produce imágenes que parecen indiciales pero no lo son.

En "El desafío espiritual" (Muy Interesante N ° 87) hay dos fotografías de que muestran partes de cuerpos humanos "futuros" conviviendo con microchips. En un caso, el dispositivo tecnológico ocupa el lugar de lo que sería el ojo. Esta metáfora visual representaría la integración funcional del cuerpo con la máquina. En la otra fotografía, se observa la parte exterior de un oído pero en este caso no hay trucaje posterior, sino que se ven dos dedos que sostienen un microchip. En las dos notas se presenta la temática dentro de la esfera de los "milagros": "será como un milagro, porque los ciegos verán", aunque no tengan ojos..." (Muy Interesante N ° 87). "En un futuro próximo, los paráliticos podrán andar... El viejo milagro está en vías de hacerse realidad gracias a minibombas, electrodos y avanzados implantes neurológicos" (Muy Interesante N ° 130). Ya no es Cristo el que hace andar a Lázaro sino que son

milagros del avance de la medicina, milagros tecnológicos, así, los cuerpos o partes de cuerpos muestran, nos adelantan, nos anuncian una convivencia "feliz" con los agregados técnicos.

### ***Cuerpos virtuales, cuerpos a distancia***

En "Mi novia es una ciberchica" (M.I. N ° 87), informe periodístico que nos cuenta que "en la sociedad del conocimiento, buena parte de nuestra vida transcurrirá en mundos sintéticos y hasta buscaremos pareja en ellos" se exponen dos fotogramas del film *El cortador de césped*. Ambas imágenes son infográficas y muestran dos situaciones hipotéticas. En una de ellas, aparece un "ciberhombre" o "ciberjoven" que muestra "impudicamente" sus circuitos internos, con un gesto violento y gritando. El epígrafe dice: "La cantidad de información de la que dispondrá el hombre del futuro llegará a saturarlo y, para desconectarse de la realidad, se refugiará en los paraísos artificiales". En la otra imagen se ven dos cuerpos entrelazados, confundiendo, mezclándose uno con otro, a no ser por el color que los distingue. Son cuerpos estilizados, desnudos, en los que apenas se logra distinguir la diferencia de sexos. Son "cuerpos virtuales" que están por los "cuerpos reales", son "cibercuerpos". Aquí, la disociación cuerpo - ser humano es aún mayor, la categorización también. Estas imágenes nos dicen que cualquiera en el futuro "podrá tener" ese cuerpo, es el cuerpo virtual del ciberespacio. Aparentemente, teniendo en cuenta las dos imágenes, el mensaje de la nota es que las nuevas tecnologías de la información proporcionarían al hombre tanto el infierno como el paraíso.

En el N ° 105 de la revista Muy Interesante hay un documento sobre "ciberculturas". En la primer página del texto hay cinco fotografías que muestran cuerpos o partes de cuerpos interactuando con las nuevas tecnologías o formando parte de las imágenes virtuales de las computadoras. El epígrafe de una de las imágenes afirma "*ya son quince millones de personas en el mundo las que viven atrapadas en la red*". Y en la imagen podemos ver la silueta y el rostro de un hombre con el cerebro al descubierto del que salen líneas que conforman un círculo en el que él está inserto. En otra imagen, en este caso una fotografía, vemos una mano y por detrás un monitor en el que se reproduce esa mano en la pantalla. Estas partes que representan al todo nos

hablan de las distintas capacidades que tendrá el hombre con la ayuda de las prótesis tecnológicas e informáticas.

"Tocáme que no existo", desafía un titular del documento. Los cuerpos virtuales se alejan aún más de los seres humanos concretos que los portan. En estas revistas parecería que los cuerpos virtuales cobran dominio propio, como si no hubiera un enunciador concreto detrás de esas imágenes, un sujeto que está construyendo una imagen, manipulando una tecnología. Se produce una ilusión, la de que los cuerpos virtuales tienen vidas paralelas, hasta toman sus propias decisiones, son cuasi sujetos éticos. Si la ciencia ficción nos narra innumerables historias sobre las máquinas que se rebelan y quieren su autonomía, en estas imágenes podemos ver la búsqueda de la autonomía por parte de esos cuerpos virtuales, que se independizan del sujeto que las construye. Así, en el "*Futuroléxico*" de la *Muy Interesante* N ° 87 se define a los *huborgs* del siguiente modo: "*repudiarán su propio organismo, estarán a favor de los implantes directos en el cerebro y pasarán gran parte de su vida en los mundos virtuales. Objetivo final: codificar su personalidad en un ordenador para superar la muerte física*".

Este tipo de representaciones también se encuentran en la ciencia ficción; en *Matrix*, las vidas virtuales de los seres humanos constituyen la energía que necesitan para mantenerse quiénes son en ese presente los que dominan al mundo: las máquinas inteligentes. Es interesante el juego intertextual que se produce entre la *divulgación científica* y la *ciencia ficción*. En muchas notas de divulgación se pasa de imágenes de ficción, del cine por ejemplo, a imágenes indiciales, como ser del trabajo en un laboratorio, sin previo aviso. Las imágenes se encuentran en el mismo nivel de "lo real", todas ellas nos muestran "el futuro".

### ***Eterna juventud***

Un tema muy abordado en estas revistas es el de la posibilidad de retardar el envejecimiento. En "Reloj, no marques los años" (*Muy Interesante* N ° 90) hay una fotografía que muestra una mujer desnuda, de espaldas con una gran cabellera rubia, parada en medio de un gran reloj que simbolizaría la vida, el correr de los años. También podemos ver su sombra, negra por supuesto,

pero con algunas diferencias en relación con la mujer; la sombra lleva bastón, su postura es más encorvada. Otra vez, esa figuración del cuerpo es la representación de un concepto abstracto, esa mujer es cualquier mujer, es mas, representa al ser humano en el dilema de la vida, del paso de los años, de la muerte. El color miel de su piel, el dorado de su cabello representan la vida, el sol. En cambio, la sombra, el negro, la postura inclinada nos muestra al ser humano en decadencia, acercándose a lo inevitable.

Ese cuerpo frágil, débil, siempre expuesto a la muerte, esa parte maldita de la condición humana, siempre ha producido temores que se han expresado en deseos y sueños por evitar el sufrimiento. Así, vemos que en estas publicaciones se muestran representaciones sociales, sentidos sociales del imaginario que figurativizan el cuerpo de diversas maneras: el cuerpo en el futuro se podría arreglar con partes mecánicas, podría tener nuevas extensiones con la ayuda de microchips, hasta podría elegir una vida virtual. Ese cuerpo carnal con la ayuda de la tecnología y de la ciencia podría vivir más, mejorarse, repararse. Elementos extraños pueden ayudarlo, pueden incluso darle más capacidades. Entonces, vemos como la vieja idea del **autómata**, es decir, de la máquina que imita al hombre fue luego el **androide**, la máquina que por su exterior parece un ser humano. Más adelante, la imaginación literaria y la investigación científica manejaron dos ideas hegemónicas: la de seres humanos que parecen máquinas, los **ciborgs**, y la de los seres que eligen (o son obligados a) llevar una **vida virtual**. El **cuerpo futuro**, de acuerdo a las revistas de divulgación, es tanto la búsqueda del **cuerpo perfecto**, paradójicamente instalada sobre la eliminación de su esencia corporal, como la búsqueda del **cuerpo completo**, basada en la combinación del cuerpo con partes técnicas.

#### **e. El cuerpo de la publicidad, el cine y la televisión**

Aunque el cuerpo representado en la divulgación científica sea que el que mas afinidad significativa presente con el cuerpo representado en la ciencia ficción, también encontramos elementos recurrentes entre el cuerpo en el cine del género que vamos a analizar con otros géneros, macrogéneros y dispositivos de producción mediática como la televisión, la publicidad, el cine

en general y un género que ha influido mucho en la representación mediática de los cuerpos en la contemporaneidad: el porno.

En efecto, el cine porno, uno de los *body genres* señalados por Carol Clover (ib.), ha instituido formas en la representación visual de la mujer en nuestra época, formas que exceden el campo del porno y avanzan hacia otros campos figurativos. Es decir, en el cine porno predomina la exhibición de la mujer en su desnudez y disponibilidad hacia los hombres, muchas veces vestidos. En una situación de superioridad visual, el hombre se encuentra generalmente parado y vestido, la mujer arrodillada frente a él y desnuda. Otros planos dominantes son los primeros planos de las *fellatio*, las penetraciones, las *cunnilingus* entre mujeres. Si hay planos detalle que abundan, son los penes, a veces, lo único desnudo que se ve del hombre. Y si hay primeros y primerísimos primeros planos recurrentes, son los de las mujeres con expresión de placer, la boca abierta o semiabierta, disponible y relajada. Es decir, el cuerpo de la mujer es objeto de goce para la mirada masculina, y los cuerpos de mujeres teniendo sexo entre ellas también. El sexo entre hombres es cosa del porno gay, el sexo entre mujeres, no. Claro, es que el porno es un género consumido generalmente por hombres –aunque hay, particularmente en Estados Unidos, exploraciones feministas y lesbianas del porno.

Es de notar que la publicidad y diversos géneros cinematográficos se han apropiado de este modo de mostrar a la mujer: primeros planos con la boca semiabierta, a veces con la lengua rozando algún objeto, tocándose el cuerpo, a veces tocándose entre mujeres, la pose en cuatro patas, etc. Es raro (y transgresor o paródico si sucede) ver publicidades o imágenes de cine en las que los hombres se toquen entre sí sin que signifique homosexualidad, en este sentido *Crash* (1997) puede ser un ejemplo. En síntesis, el cuerpo de la mujeres materializado en la imaginería contemporánea es producido para una mirada masculinizada (que no equivale a hombres). El cuerpo del hombre, en cambio, aparece más vestido, y cuando aparece desnudo o semidesnudo es para mostrar los músculos fuertes, que connotan virilidad. Así, la del hombre es una desnudez fuerte, dominante (obtiene placer); en cambio, la desnudez de la mujer, es débil, servil (ofrece placer).

Es decir, la representación visual del cuerpo contemporáneo se mueve entre dos estilos visuales que se vinculan con dos campos distintos:

uno, el científico, ligado a lo racional; el otro, el porno, ligado al sexo. Así, si miramos televisión, en las tandas comerciales vemos una sucesión de publicidades que transitan entre estos dos modos de materializar visualmente los cuerpos. En algunas publicidades estos dos modos de mostrar están claramente separados, en otras, se combinan. Se puede pasar de planos detalle de dientes blanquísimos con la explicación científica de un locutor en *off* a un plano general que muestra a la dueña de esos dientes seduciendo a un hombre con su radiante dentadura, con una sonrisa complaciente y completando el "pack" unas piernas larguísimas en minifalda. Por ejemplo, las publicidades de desodorantes Axe juegan explícitamente con la mujer como objeto; así, podemos aplicar la estructura actancial de Greimas (1969):

Sujeto: Hombres

Objeto: mujeres

Ayudante: seguridad que provee Axe

Oponente: inseguridad masculina / temor de castración

Donante: Axe

Receptor: Hombres

## SEGUNDA PARTE

*“Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿verdad?... Eso es lo que significa ser esclavo... Yo he visto cosas que ustedes no creerían. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad más allá de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia... Es hora de morir...”* últimas palabras de Roy, el líder de los replicantes rebeldes en *Blade Runner*

## ***El análisis***

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos, el análisis del corpus seleccionado se realizó en dos planos, uno, vinculado con lo representado, esto es, se analizó el modo en que el cuerpo es tematizado en diferentes ejes en el cine de ciencia ficción y las observaciones realizadas se relacionaron con las significaciones instituidas e instituyentes del imaginario social contemporáneo sobre el cuerpo. En el otro plano, el de las formas de la representación, se analizó el modo en que la materialización del cuerpo se plasmó visualmente y se relacionó estas formas con las tematizaciones planteadas. Es decir, consideramos que hay un juego dialéctico entre lo representado y la manera en que se elige para hacerlo.



## 4- El cuerpo humano, lo propiamente humano

En su clásico trabajo *"El malestar en la cultura"*, Sigmund Freud señala que el sufrimiento amenaza a los seres humanos a partir de tres lugares: desde el mundo exterior (la Naturaleza), incontrolable y capaz de la máxima destrucción, de las relaciones con los demás individuos (quizá de dónde provienen los dolores y sufrimientos más importantes) y, el que proviene desde el propio cuerpo, condenado a la decadencia y a la aniquilación. Este último sufrimiento, el que más directamente nos atañe aquí, ha sido motivo de diversas narraciones, muchas de ellas mitos y leyendas antiquísimos en los que se ha intentado dar algún tipo de respuesta a ese malestar, o dar cuerpo a una forma de vida que no tuviese ese "error" humano de funcionamiento o tal vez inventar elementos que posibilitarían la vida eterna. Todas estas respuestas a ese malestar han formado parte, como decíamos, de diversas narraciones de numerosas culturas y constituyen un reservorio y un grupo de precedentes de lo que sería, ya en la modernidad, la literatura fantástica, maravillosa y de ciencia ficción.

### a. la intervención de la técnica en los cuerpos

El cuerpo: condenado a la decadencia, condenado a la muerte. Alrededor de esta idea que aparece en Freud y en Le Bretón, creemos que se dirime el centro de la investigación planteada. Porque, de alguna manera, lo que el cine de ciencia ficción pone en evidencia es **el temor y el espanto que produce la certeza de la propia corrupción corporal; temor que es retomado, repetido, resuelto en la diversidad de figuraciones que atraviesan el género (*genre*)**. Además, como el cuerpo es el envase que porta nuestra identidad -de género, de etnia-, nuestra sexualidad, nuestra conciencia, en síntesis, nuestra imagen ante los demás, entonces, su figurativización en el cine de ciencia ficción da lugar a las representaciones más fantásticas, bellas y terroríficas, que cubren un espectro que va del máximo realismo a la máxima fantasía -de acuerdo a las convenciones más o menos canónicas de representación de "lo real" y "lo fantástico".

La técnica, ese "hacer humano", se constituye en no sólo el medio para la producción de esas representaciones (en cuanto a la digitalización, los efectos especiales, etc.) sino en la posibilidad misma de esas significaciones. No es que la técnica solo sea un "medio para representar", sino que la técnica misma es la que *produce* figurativamente esos cuerpos *espectaculares* de la ciencia ficción: cuerpos para ser vistos, cuerpos dados al espectáculo de la vista, cuerpos exhibidos para el placer de la pulsión escópica del espectador. Entonces, la técnica está en el centro de la representación, sobre ella gira la posibilidad misma de esta específica representación.

Esto es claro en el caso de la representación de los *cyborgs*, es decir, los cuerpos que tienen incrustadas partes cibernéticas que mejoran la original capacidad humana de realizar alguna tarea o función.

Así, en *Robocop* (1987), el policía que se salva de la muerte es transformado en un organismo mixto, en parte -muy mínima- humano; en parte, organismo cibernético. Este ser es figurativizado en tonos grises, metálicos, con una torpeza propia de una máquina y no de un humano, y con una aparente automaticidad en sus acciones. En la saga *Terminator* (1984, 1991, 2003), se puede visualizar la "evolución" de la figura del *cyborg* que pasa de ser un organismo rígido y torpe a ser uno más flexible, más dúctil para imitar a los humanos, y, a la vez, con mayor capacidad de transformarse en casi cualquier tipo de materia orgánica o inorgánica existente. Es decir, como veremos en el capítulo siguiente, la representación del "objeto" ciborg va a evolucionar tanto a nivel de las significaciones instituidas en su representación como en la materia significativa con la que se figurativiza visualmente.

En *Blade Runner* (1982), ambientada en Los Angeles del 2019, la tierra ha sido devastada por lo que se ha comenzado a colonizar otros planetas a los que se ha enviado a los replicantes, androides de apariencia humana. La última generación de estos replicantes, los Nexus 6, se han rebelado y han viajado a la tierra a pesar de la prohibición sobre su ingreso. Los Nexus 6 son copias tan idénticas a los humanos que se hace necesaria la participación de policías especializados, los *Blade Runner*, para identificarlos. Estos "cazadores" usan técnicas especiales que consisten en identificar la velocidad de reacción a las preguntas que tienen que ver con lo emocional, aspecto en el que los replicantes no pueden responder o actuar del mismo modo que un

humano. Este aspecto, el emocional, es retomado en *El hombre bicentenario* (1999), film basado en el cuento homónimo de Isaac Asimov, en el que un robot doméstico tiene sensibilidad humana que lo hace proseguir en una búsqueda -una real odisea- de humanidad.

En *Xmen* (2000), el origen de los mutantes es incierto, pero muchos de ellos tienen capacidades especiales por alguna intervención técnica que en algún momento se les hizo. Es el caso de *Wolverine*, que tiene incrustaciones metálicas a lo largo de toda su columna vertebral o del mutante que tiene visión de rayos láser en su mirada, hecho que hace que deba estar en todo momento con la vista cubierta para no destrozarse a su paso las cosas que mira.

En *The Matrix* (1999), los humanos, convertidos en baterías que permiten el funcionamiento de la Matriz (la red de máquinas inteligentes que dominan el planeta Tierra), son "sembrados" y tienen perforaciones en el cuerpo por las que reciben alimentos y por las que están conectados a la misma matriz, que se mantiene gracias a la energía que fluye de sus inconscientes.

En *Gatacca* (1997), se narra una sociedad futura hiperplanificada en la que los humanos -como en *Un mundo feliz*, de A. Huxley- están intervenidos técnicamente desde su dotación genética en función de encajar en una sociedad estructurada que planifica el lugar y el rol que cada sujeto debe cumplir.

#### **b. la técnica como control de los cuerpos**

A veces, la centralidad de la técnica en la representación de los cuerpos no está dada por la intrusión misma de la técnica en el cuerpo, sino en que **la técnica es el eje de un mundo que hace que los cuerpos humanos se manejen, muevan, se vistan, se mueran, etc., de determinada manera.** Esto, en realidad, podría decirse que es característico de toda cultura. Es decir, la dimensión técnica de una sociedad constituye uno de los ejes distintivos que la diferencian de otras sociedades y es también una de las dimensiones que constituyen el eje de las producciones simbólicas y culturales que la caracterizan. Pero lo específico del género de ciencia ficción es que el mundo hipotetizado y figurativizado en el filme se construye a partir de

cierto estado de la técnica que se diferencia en algún rasgo del presente enunciacional del filme. Pero ese rasgo diferenciador tiene *valor prospectivo*, es decir, es un rasgo que es probable que en algún momento futuro se dé, o al menos, para el sentido social lo puede llegar a ser en base al estado de la técnica del presente de la enunciación.

En *Minority Report* (2002), otro film basado en un cuento de Philip Dick, los cuerpos son el lugar de inscripción del control que se ejerce sobre el ser humano en su completitud. En todos los lugares públicos en que los sujetos circulan, y en especial, en los lugares de pasaje –por ejemplo, las entradas a los subtes o a los edificios públicos- hay lectores de retina, que hacen a la inmediata identificación de los sujetos, hecho que es tomado de inmediato por la policía del “pre-crimen”. Además, a medida que los sujetos se desplazan, también en los lugares públicos, los mensajes publicitarios se dirigen a cada sujeto en particular, produciendo una interpelación directa. Este filme, como otros inspirados en cuentos de Philip Dick (*Blade Runner*, *Total Recall*, *El pago*) se basa en la idea del control de las personas a través de la tecnología de la imagen, este control puede llegar hasta la posibilidad de insertar o borrar recuerdos.

En *1984* (1984), basado en el clásico homónimo de George Orwell (1948), el control de los sujetos es total y asfixiante en una sociedad totalitaria y controladora. A través de pantallas gigantes que se encuentran en todos los espacios, públicos y privados, los cuerpos son monitoreados y a la vez compelidos a ver determinada información que se transmite por esa misma pantalla. En *Brazil* (1985), de Terry Gilliam, otra antiutopía, se representa de manera irónica una sociedad imposible en la que el “Ministerio de Información” es quien domina y controla a los ciudadanos a través de diversos recursos: desde la burocracia moderna de inicios de siglo XX hasta un entretreído de tecnología visual figurativizada entre lo retro y lo grotesco: televisores estilo años 50, cámaras y robots que exhiben su interior lleno de cables retorcidos, casas “inteligentes” que ante cualquier desperfecto estallan en caños, cables y material electrónico. Podemos ver que en estos filmes, como en tantos otros, se imagina una sociedad futura en la que algunos elementos técnicos que existen en el presente de enunciación de los filmes se constituyen en el eje del control de los sujetos. Además, ya podemos ir adelantando que el control de

los sujetos -en particular a partir del control de sus cuerpos- es uno de los motivos que se repiten en el cine del género.

En el mismo sentido, ese control es ejecutado gracias a las tecnologías digitales y de la imagen. En *12 monos* (1995) -también de Terry Gilliam e inspirada en *La Jetée* (1963), de Chris Marker-, tal como pasa en *Brazil*, hay máquinas que capturan y tratan al humano como un “conejiillo de indias”, trajes envolventes y absorbentes que no permiten movilidad liberadora a los cuerpos. En el plano de la representación, la estética del film colabora a crear la sensación de un control opresivo con imágenes hiperbólicas tendientes a lo grotesco, por ejemplo con planos angulares sobre los rostros de los científicos que interpelan al protagonista.

En *La naranja mecánica* (1971), de Stanley Kubrick, se expone a un delincuente a una serie de imágenes de “ultraviolencia” acompañada de música de gusto del sujeto; así cada vez que escuche esa música que antes le daba placer, luego le genera terror y pánico.

En *Supernova* (2000) y casi todas las sagas espaciales, sobre todo desde el canon establecido en *2001 Odisea del Espacio* (1968), los humanos están bajo el absoluto “cuidado” y control de una superinteligencia artificial que controla la nave o bien coincide con esta. Según algunos autores, la nave viene a representar el papel de la “madre” con todas sus características castradoras que Barbara Creed ubica dentro de la construcción de la mujer como un lugar “abyecto”, término que trae de Julia Kristeva.

### **c. Las emociones**

Si bien lo emotivo, lo sensorial, es lo que diferencia a un humano de un no-humano autómatas -porque *sabemos* desde Aristóteles que el “alma sensorial” la compartimos con los demás animales- en algunos filmes se pone en cuestión esta oposición. En *Alien* (1979), por ejemplo, cuando Ripley, la protagonista, no quiere permitir el paso a la nave de los exploradores que estuvieron en contacto con un organismo desconocido, es el androide (no hay narrador con más saber que el enunciario, entonces aún no se conoce su origen artificial) quien toma la postura más “sensible” y permite el paso a los tripulantes sospechados de portar algún intruso. Sin embargo, cuando se

conoce el verdadero origen material del androide se sabe que, en realidad, él tenía una misión específica que cumplir: llevar al *Alien* para el estudio de su composición bioquímica como potencialidad bélica. Es decir, el androide simula una característica humana, su apariencia engaña, se hace pasar por humano pero luego la narración nos muestra su origen cibernético y sus intenciones "inhumanas" (aunque desde luego fue enviado por humanos con esas mismas intenciones).

En *Blade Runner* (1982), como detallaremos mejor en el capítulo siguiente, la posibilidad de distinguir a un humano de un replicante se da sólo por la capacidad de reacción emocional de cada ser. El Humano reacciona automáticamente, mientras que el replicante se demora unas milésimas de segundos que los especialistas (Blade Runners) detectan.

*El hombre bicentenario* (1999) narra la "vida" de Edward, un robot "anómalo", que puede crear, filosofar y sentir. A medida que Edward avanza en su propia educación y crecimiento se ve impelido a transformar su aspecto fisonómico exterior para que sus rasgos puedan expresar lo que piensa y "siente". El film recorre géneros diversos, hasta el épico, en la larga odisea que recorre en la búsqueda de su propia identidad. Nos extenderemos más sobre este filme en el capítulo referido a los autómatas.

En otros filmes en los que lo emocional cobra fuerza son aquellos en que la historia narrada se ubica en un escenario de catástrofe o de post holocausto, donde lo importante es la supervivencia. En estos casos, las mujeres representan el lado más racional y frío del género humano, por ejemplo en *Exterminio* (2002); también es el caso de la bailarina exótica, novia del militar, en *Día de la Independencia* (1996). En estos filmes las mujeres son las que controlan la situación y neutralizan el caos. El hombre, si es el protagonista, es el héroe, toma una postura más equilibrada que la mujer, no extremadamente frío ni racional, puede ponerse en un lugar intermedio. Los demás hombres se sumergen en el caos. Es como si "la mujer", una vez que ha obtenido o procurado su propio lugar dentro del mundo varonil del trabajo, se extremizara y se opusiera al lugar al que la había condenado el "cine para mujeres" de los años '50.

#### d. La belleza y sus límites

Si hablamos de cuerpo humano, es inevitable preguntarnos qué tipo de belleza se concibe en el cine de ciencia ficción y en qué medida el cuerpo bello imaginado del futuro se vincula con los cánones de belleza del momento de enunciación del filme. También es de interés visualizar la distancia entre la belleza figurativizada del presente de la enunciación y la del tiempo del enunciado, porque aunque al pensar un posible cuerpo bello futuro influyan los patrones instituidos de belleza de ese tiempo enunciacional, es relevante analizar el modo en que se imagina la distancia con ese canon, y cuáles serían los ejes que marcan esa brecha. La técnica, o las distintas intervenciones técnicas sobre el cuerpo constituyen uno de esos ejes.

No pretendemos aquí abordar exhaustivamente la problemática de la belleza dado que excede el objetivo de este trabajo. Pero sí nos interesa vincular el campo de lo que se considera belleza en la cultura occidental contemporánea con lo que consideramos dos aspectos constitutivos de la misma: 1- lo relativo a la sublimación y la canalización de tendencias inconscientes reprimidas, del orden del principio del placer; esto, tanto en el nivel del plano enunciacional como en el de los posibles "efectos de sentido" producidos en la lectura (Marcuse, 1953); 2- la direccionalidad o reducción de lo que se considera bello a determinados parámetros o cánones establecidos desde los sectores hegemónicos de la cultura. En nuestro caso, al trabajar sobre cine, nos referimos específicamente a los modos en que opera la "industria cultural". Es decir, se trataría de un juego dialéctico entre el imaginario instituyente que busca materializarse y la materialización de un imaginario ya instituido y por ello, estereotipado.

En *Blade Runner*, los replicantes son "bellos", es decir se ajustan a los parámetros de belleza de la cultura occidental: cuerpos altos, estilizados, rasgos armoniosos, en especial las "mujeres" replicantes. El líder, Roy, es de una belleza inusual, representa el ideal de belleza blanca y occidental de fines del siglo XX. Como les dice con asombro y admiración uno de los ingenieros genéticos que los diseñó: "ustedes son perfectos". ¿En qué aspectos reside la diferencia con un humano bello contemporáneo? En ese llevar al límite de la perfección el ideal de belleza contemporáneo.

En *Especies*, el monstruo, ese otro que provoca horror, surge del cuerpo de una hermosa mujer. Mujer trampa: otra vez la mujer en el lugar de lo *abyecto* (Kristeva), de lo  *siniestro* (Freud), es decir, de lo conocido pero temido porque se vuelve extraño.

En *Matrix*, la belleza que se corresponde con los parámetros de la cultura occidental se encuentra en el mundo virtual, esto es, en el mundo que la matriz crea para que los humanos imaginen (sueñen); de esta manera producen la energía necesaria para la subsistencia de esa matriz. Pero no es una belleza del todo convencional, los protagonistas no son rubios y de ojos claros, se trata de una belleza más bien considerada exótica para el "gusto" hegemónico contemporáneo: cabellos oscuros, piel muy blanca, ojos rasgados; eso sí, figuras muy estilizadas. Todo el filme puede considerarse una metáfora sobre la producción / fabricación / instalación de imaginarios sociales en la sociedad occidental actual.

En *Terminator 3*, el exterminador que envían las máquinas desde el futuro es un organismo cibernético que en su exterior es una bellísima mujer típicamente occidental: alta, rubia, rasgos armoniosos, cuerpo esbelto y de proporciones "cuasi barbie". Mujer, bellísima, y muy mala: ¿el sueño/pesadilla del imaginario masculino dominante?

Herbert Marcuse, (ib.), señala que el arte es el lugar en que la imaginación, la fantasía, toma forma, y que en ese "tomar forma" invalida su deseo de negación de la falta de libertad que lo hace nacer. Porque para ser representada, la falta de libertad debe aparecer con formas de la realidad. "Este elemento de semejanza (parecido, *schein*) necesariamente sujeta la realidad reprimida a patrones conocidos y, así, la priva de su elemento de terror" (Marcuse, ib.: 139). En esta línea, podríamos decir que la "otra" belleza instituida, materializada en formas semejantes a las conocidas nos tranquiliza, aplaca el terror a la otredad, dei *otro externo*, y del *otro en mí*.

¿A qué extremos se llega por verse bello? Es decir, si la belleza "está en otro lado", ¿qué se es capaz de hacer por acercarse a ese lugar? Mutilaciones, perforaciones, ablaciones, incrustaciones, tatuajes, cirugías, todos procedimientos técnicos que en diversas culturas y épocas históricas las



sociedades han utilizado en la búsqueda y plasmación de un cuerpo o un rostro más bello. Los cuerpos son la materia significativa en la que se inscribe esos sentidos, esas ideas de belleza instituidas.

En *Brazil* (1987) vemos cómo la madre del protagonista se somete a una y otra cirugía estética, y podemos ver cómo en cada intervención su rostro se alisa, se aplana, se deforma, se deshistoriza, se "desidentifica". Además, los encuentros de Sam con su madre siempre ocurren en el lugar en que la mujer se realiza las intervenciones.

En *Crash* (1997), de David Cronenberg, basado en el cuento homónimo de J.G. Ballard, los protagonistas producen intencionalmente accidentes automovilísticos para sentir placer. Los cuerpos se van transformando e incorporan toda clase de prótesis técnicas que configuran un extraño y *abyecto* modelo de belleza.

#### **e. Juventud, divino tesoro**

La búsqueda del elixir mágico cautivó a los alquimistas de la edad media y logró que la medicina hiciera notables avances en el retardo de la llegada del envejecimiento. Ese cuerpo que se corrompe, se afea, se degrada ha sido el término que ha generado grandes innovaciones en la medicina, la genética y otras ciencias afines.

En *Supernova* (2000), filme cuya historia se desarrolla totalmente en el espacio, los tripulantes rescatan a un sujeto que trae consigo lo que uno de los personajes llamará "un artefacto de creación", una especie de generador constante de materia que rejuvenece y fortalece a quien tiene contacto con él. Este acción en la genética humana produce a quien lo "padece" una ambición y un deseo inagotable por seguir rejuveneciéndose. Tal es así, que uno de ellos dice "soy el siguiente paso de la evolución".

En *Cocoon* (1985), de Ron Howard, un filme que cruza la ciencia ficción con la comedia dramática, unos viejitos de un geriátrico encuentran en una enorme quinta abandonada una piscina que los hace sentir cada vez mejor, los hace rejuvenecer. El secreto radica en que unos seres extraterrestres han "energizado" la piscina para fortalecer unos capullos que contienen a congéneres suyos depositados en el océano desde hace 10.000 años, cuando la tierra era una de las bases de esta avanzada civilización

estelar. Cuando los viejitos descubren y a su vez son descubiertos por los extraterrestres comienza una amistad por la que finalmente los del otro planeta terminan llevándose los con ellos. Hay dos aspectos interesantes para analizar en este filme en relación con el objetivo de este trabajo, uno es la representación icónica de los extraterrestres que desarrollaremos en el capítulo 6, y otro es el giro que, al conocer esta fuente de la juventud, toma la vida de estos "cuerpos en decadencia" o como dicen en el filme, "en el ocaso de sus vidas". Así, pueden realizar actividades que no practicaban hace tiempo, como el baile, el tener sexo, el jugar como niños. Cuando Walter, el jefe extraterrestre, les ofrece llevarlos con ellos les dice que conocerán otras civilizaciones, que serán "estudiantes, por supuesto," y remarca que tendrán una vida productiva. Es decir, se sienten nuevamente "humanos", seres con posibilidad de hacer, seres con "poder". La humanidad en estos tiempos parece ser cosa de jóvenes y ellos, entonces, al sentirse jóvenes de nuevo, sienten que vuelven a "ser humanos".

#### **f. El género (gender)**

Hemos hecho referencia a la noción de lo abyecto, término que algunos autores han tomado de Julia Kristeva para caracterizar el lugar de la mujer en el cine fantástico, de terror y de ciencia ficción, y esto nos lleva directamente a trabajar sobre la cuestión del género (*gender*) en el cine de ciencia ficción. En el capítulo 2 repasamos brevemente algunas discusiones teóricas en torno al tema, muy debatido sobre todo por las corrientes feministas de crítica del cine, en especial desde los años '70.

En este sentido, como decíamos más arriba, Stephen Neale (1989) señala que el cine fantástico trata sobre lo diferente focalizado en el cuerpo humano en tres sentidos: la diferencia racial, la diferencia humano / no humano y la diferencia sexual. Y es que casi toda la ciencia ficción trata sobre el otro y la diferencia. Neale señala que, como la noción de *fantástico* ha confluído con la de *fantasy* (fantasías, en términos psicoanalíticos), en los estudios sobre la ciencia ficción ha predominado el análisis de la diferencia sexual en detrimento de las otras.

Esta focalización sobre la diferencia sexual o la cuestión del género (*gender*) en el cine de ciencia ficción aparece en las visiones feministas, como

la observación de un lugar en el que la mujer ha estado relegada: lugar de objeto dado para el placer escópico de una mirada masculina. Y también, desde la misma óptica teórica, se pone el acento en que la mujer es presentada como el lado abyecto o siniestro de la humanidad.

Ahora bien, en muchos de los filmes analizados, el lugar de la mujer cobra un matiz crítico de la representación patriarcal dominante. Es decir, la figurativización de la mujer constituye una configuración heterogénea de sentidos, y esta diversidad se da muchas veces en un mismo texto audiovisual.

En *Alien* (1979), por ejemplo, podemos ver a una mujer, Ripley, la protagonista ocupando diferentes lugares de mujer en distintas partes del filme. Ya hicimos referencia a su "supuesta" frialdad al no dejar entrar al tripulante con el alien en la cara. Aquí representa el lado racional, varonil, dominante. Esto se ve reforzado por el montaje que alterna primeros planos de su rostro mientras piensa y decide qué hacer con el plano medio que la toma mirando a sus compañeros en la antesala de la nave, esperando entrar, a través de una pantalla. Ellos se encuentran en una situación de inferioridad, esperando que Ripley les permita entrar. En cambio, hacia el final del filme, muestra su aspecto emocional cuando se arriesga para llevar al gato (el otro sobreviviente) con ella. Por otra parte, en *Aliens* (1986) se ve el lado maternal de Ripley, que toma "en adopción" a la nena, única sobreviviente del planeta alienígena. De nuevo hay primeros planos de su rostro, esta vez enternecido acompañados de planos medios que toman a ella y a la niña juntas, como madre e hija. Y como madre abnegada, en el final, vuelve por la niña, segura de que sigue con vida. Es decir, la construcción del personaje muestra un carácter complejo y ambivalente y esta intención se hace explícita en la forma de representación que por medio de la selección de planos pone el énfasis en sus distintos sentimientos.

#### **g. Sexo**

En el cine de ciencia ficción, la sexualidad es prácticamente negada, como pasa con la comida, dos cuestiones corporales si las hay. La vida en las naves es mostrada como pulcra, fría y distante. *Supernova* (2000) es una de las excepciones. En una escena, podemos espiar a los protagonistas teniendo sexo en una habitación que tiene una gran ventana por la que se puede ver

hacia fuera y desde afuera. Sus cuerpos desnudos se exhiben al universo de manera impúdica, aunque nadie los ve en el mundo del film, los espectadores son testigos previstos como enunciatarios.

En *Especies* (1995) la sexualidad también es parte central del eje narrativo, aunque no vinculada al placer sino a la procreación, ya que el ser alienígena busca reproducirse para expandir su especie. Es un ser atractivo visualmente; "depredador sexual"; con solo oler y tocar al otro, sabe si es fértil, si tiene enfermedades genéticas.

En *The Matrix* (1999), *Xmen* (2000), *La Isla* (2005), *El hombre araña* (2002), etc. la sexualidad se desea pero se posterga en beneficio de la sociedad. En la saga *Matrix*, por ejemplo, Neo y Trinity recién tienen sexo en la segunda parte, cuando llegan a Sion, la ciudad humana. En la primera parte, mientras vivían en la nave, el sexo era relegado a un segundo plano. El placer sexual, entonces, es de algún modo representado como algo individual, casi egoísta, que parece oponerse a los intereses de la sociedad en su conjunto.

#### **h. Evolución, involución**

Uno de los motivos que recorre el género es el que se representa mediante distintas hipótesis sobre la evolución humana. Es decir, cuál será el siguiente eslabón en la cadena, qué sigue al *homo sapiens sapiens*. En algunos filmes, la hipótesis cobra la forma *evolutiva*, es decir, el hombre evoluciona hacia un estado en el que se desarrollan y se expanden las capacidades humanas, a veces figurativizadas en la figura de mutantes, temidos y a la vez adorados, *Xmen*, *Total Recall* (1990), *Minority Report*. En otras, la especie humana haría una suerte de *involución*, como en *El Planeta de los simios*, o en *La máquina del Tiempo*.

La idea de la *evolución* ha sido un motivo central en la historia de la ciencia moderna. Desde Charles Darwin en adelante no se ha cuestionado el lugar del *homo sapiens sapiens* como el del más elevado en torno a la cadena evolutiva de la serie homínida. De allí la idea de una evolución continua hacia estados cada vez superiores. Esto ha estado vinculado desde luego con el idea de progreso ilimitado instalado desde el Siglo de las Luces. Y a pesar de tanta crítica posmoderna a esta premisa de la modernidad, ésta continúa, subyace como significación imaginaria de esta época. Esto último puede visualizarse

tanto en el discurso cotidiano como en el discurso científico (al menos en parte) y en el discurso del entretenimiento (cine, TV, publicidad).

En los filmes analizados podemos encontrar una serie de motivos (Segre, 1985) que los recorren, vinculados con el modo de darse esa evolución:

- seres humanos más espirituales (*2001 Odisea en el espacio*)
- seres humanos más eficientes (*Gatakka*)
- seres humanos más controlados emocionalmente e ideológicamente (*1984, Brazil, Equilibrio*)
- seres artificiales (*Inteligencia Artificial, El hombre bicentenario, Blade Runner, Matrix*)
- seres extraterrestres (*La invasión de los transhumanes*)

En *La Máquina del Tiempo* (2001), la evolución humana parece darse de dos maneras opuestas. Por un lado, una cadena deriva en una evolución en cuanto a las capacidades mentales, estos seres pueden controlar los sueños, pesadillas y pensamientos de los demás seres humanos y mutantes, todos inferiores mentalmente. Por el otro, otra cadena involucre en cuanto a las capacidades cerebrales y desarrolla mayor fuerza, agilidad y desarrollo de los sentidos. Es decir, unos evolucionan cerebralmente, y otros, física y sensorialmente. Como dice el *morlock* evolucionado cerebralmente: "unos fueron los ojos, oídos y la fuerza, y otros, somos el cerebro". Esta división genética y natural de la especie humana, a la que se corresponde una consecuente división del trabajo, se ve acompañada por una figurativización claramente diferenciada de las dos clases. Los evolucionados mentalmente son blancos, incluso el cabello, de ojos clarísimos. Los que hacen el trabajo sucio, tienen una apariencia simiesca, corporal y gestualmente, no hablan, emiten sonidos guturales. Es decir, la representación visual, tanto en el nivel plástico como icónico parece responder al estereotipo, tristemente explicitado por el nazismo, pero lamentablemente subyacente en el imaginario social de grandes sectores aun en nuestros días, de creer que la blancura de la piel, el claro de los ojos se vincula con una supuesta superioridad de la especie humana.

En *Estados alterados* (1980), un científico – investigador médico – de prestigiosas universidades norteamericanas experimenta con su propio cuerpo los cambios que se producen cerebralmente con la ayuda de sustancias alucinógenas y en cámaras de aislamiento. La situación experimental se produce bajo condiciones de control científico, con un colega que lo controla mediante un electroencefalograma. El investigador conejillo de indias, Eddie, se sumerge en una cámara con una solución salina y permanece alrededor de 4 horas. Más adelante en la narración, comienza a experimentar con una sustancia extremadamente alucinógena, un preparado de indígenas de Nuevo México hecho con hongos y otras yerbas de la zona. Con este preparado, comienza a sufrir no solo cambios en su estado psicológico, sino físico. Esto es, esas regresiones en el tiempo que “percibía” o “vivía” en su estado mental se hacen realidad material en el propio cuerpo. Así, llega a convertirse temporalmente en homínido, y, luego llega a remontarse al origen de todo, la nada. Ahí, se da cuenta de que no hay respuestas a las preguntas que se hacía, que lo único importante era la vida, la existencia, y queda con su mujer que representó el lugar del obstáculo a sus investigaciones, y el de la cordura (rol estereotipado de la mujer, del discurso patriarcal hegemónico), pero él debía experimentar esa sensación de llegar a la verdad última. En este filme, entonces, podemos ver cómo la ciencia es cuestionada como saber dominante de la contemporaneidad. También se relativiza la evolución humana como superación de etapas, ya que de acuerdo a la tesis del filme, todos llevaríamos en nuestra memoria genética al primer homínido, a la primera célula, en síntesis, todos llevaríamos en nuestro interior el Big Bang. En varios planos del filme se recurre a imágenes oníricas, yuxtapuestas entre sí para intentar “reproducir” el torbellino visual que sucedía en la mente del protagonista. Cuando sale de la cámara transformado en un “protohumano”, la cámara sigue sus movimientos en un plano secuencia, que se sale de foco y se bambolea como si fuese una especie de “subjativa externa”. Todo el filme contrapone dos modos de uso de la cámara y del montaje. Uno, vinculado con la actividad científica, recurre a la narrativa fílmica más clásica, con montajes alternados y predominio de cámara fija; otro, más expresivo que quiere dar cuenta del estado mental de nuestro

héroe, con el uso de un *montaje expresivo* (Martín, 1996) apelando a imágenes yuxtapuestas, cámara en movimiento, el uso del fuera de foco.

### i. Cuerpo, ciencia y discriminación

La ciencia y la tecnología actuales han "logrado" conformar un imaginario integrado por la idea de que el cuerpo puede mejorarse, embellecerse, modificarse dado que el conocimiento actual – que respalda esos cambios – es superior a cualquier otro tipo de saber preexistente. "*La ciencia manda, la tecnología ayuda, la medicina actúa*", podría ser un resumen de lo que el imaginario social concibe en términos de las intervenciones contemporáneas en el cuerpo.

Algunas líneas y algunos resultados científicos de las investigaciones biológicas interesan de cerca en nuestro tema: en particular el código genético y la clonación.

Hacia el fin del milenio, hubo un cúmulo de significaciones imaginarias que giraban alrededor de la idea de futuro. Algunas de esas ideas se relacionaban más con sentidos apocalípticos, la llegada del fin de milenio significaba la llegada del fin del mundo y hubo varios filmes de ciencia ficción y del género fantástico que abordaron esas significaciones circulantes: *Armageddon* (1998), *El día de la Independencia* (1996), *Día Final* (1999), *La novena puerta* (1999), etc. a las que siguieron otras como *El día después de mañana* (2003), *El núcleo* (2003) y más recientemente *La guerra de los mundos* (2005), basado en el clásico de H.G. Wells. Otras significaciones imaginarias se centraron alrededor de la posibilidad de conocer lo más íntimo, y lo más "específico" de la humanidad: el **código genético**. Estas ideas se vinculaban con al *Proyecto Genoma Humano*, tan propagandizado desde los centros hegemónicos de producción de ciencia "normal". Este "Proyecto" se presentaba en la divulgación mediática a la vez como el cielo y el infierno. Por un lado, se lo legitimaba con sentencias que ligaban ese hacer con la posibilidad de hallar la cura a enfermedades hasta ahora consideradas incurables, con la prevención de afecciones diversas que pudieran afectar la vida "normal" de los seres humanos. Pero por otro, precisamente en ese mismo punto radicaban las mayores críticas ejercidas contra ese Proyecto. Al conocer

las afecciones que podría tener un ser humano ¿no se abría la posibilidad de que se lo excluyera como posible fuerza de trabajo deseable?

En *Gatacca* (1997) se explicita este temor: un narrador a través del recurso de las líneas sobreimpresas afirma que se trata de "un nuevo tipo de discriminación, no por la raza, ni por la clase social, sino producida por la ciencia". Se describe una sociedad en la que los hijos se programan, se buscan de acuerdo al Tipo deseado por los padres. Los nacidos a la manera tradicional son llamados "un-de-generated" o también "hijos de Dios". Son los hijos naturales, no diseñados genéticamente. Estos humanos son más propensos a nacer con enfermedades o tendencias a determinadas afecciones. Además, al nacer, con un simple estudio de sangre se conocen al instante (sea hijo natural o diseñado) las posibles afecciones que sufrirá en un futuro, sus tendencias. Todo esto, en lugar de servir para la prevención, ayuda a crear una sociedad elitista en la que los que fueron señalados como más cercanos a la perfección son los elegidos para ocupar los lugares centrales en la pirámide social. En la estética del film el "diseño" del espacio y la decoración metaforiza el "diseño" de los humanos: en la arquitectura, los ambientes, la ropa, el decorado predominan los tonos grises y las líneas rectas y formas geométricas. Todo muy cuidado, muy previsto; pero inconcebiblemente, el protagonista, un "hijo de Dios", logra penetrar las barreras que le habían impuesto por su "defectos" de nacimiento y logra ser parte de la elite al utilizar la identidad de un "elegido" que renegaba de su condición y que había intentado suicidarse porque sentía que no encajaba en esta sociedad paradójicamente pensada para gente como él.

Otras investigaciones científicas que generaron debate y hasta una nueva disciplina, la bioética, son las vinculadas con la **clonación**. Ya en 1978, en *Los chicos del Brasil* (*The Boys from Brazil*, Franklin Schaffner) se hipotetiza en base al mito de que Hitler en realidad sigue vivo en algún lugar de Sudamérica y junto al "Dr. Mengele" (cuyo terrorífico ser histórico ya se ha convertido en un personaje ficcional del género "terror") envía sus clones a todo el mundo.

En *El sexto día* (2000), ubicada en un futuro cercano indefinido, el título hace referencia a una cita bíblica explicitada en el inicio del relato ("*dios creó el hombre a su imagen y semejanza y vio que era bueno. Fue la tarde y la*



*mañana del sexto día*" Génesis 1.27.32). Luego de un experimento de clonación humana fallido, la corte ordena destruir el clon humano y se aprueba la Ley del Sexto Día que prohíbe la clonación humana. Así, la clonación, prohibida para los humanos es sin embargo aceptada en los animales. Es común clonar a las mascotas para "evitar el sufrimiento de los niños". A pesar de la prohibición, un empresario poderoso e inescrupuloso, el dueño de Re-Pet, la empresa que clona mascotas, ensaya con la clonación humana y resulta que él mismo es un clon que esconde su "identidad" dado que los clones no tienen entidad jurídica y por esto pueden ser despojados de sus bienes. Entonces, la tesis del filme es que aunque sea una práctica rechazada podría pasar en un futuro cercano o inclusive podría estar sucediendo en el tiempo de la enunciación, la indefinición en la ubicación temporal del relato lo presupone: "En un futuro más cercano de lo que usted cree". Desde el inicio del relato se presenta a la clonación como una práctica que permite la realización de grandes negocios: en un partido de fútbol americano, su principal jugador estrella se fractura la sexta vértebra cervical y sus "dueños" lo clonan secretamente para evitar pérdidas.

La fabricación de clones es descrita en el filme, como suele suceder en los filmes de ciencia ficción -y cuando se trata de supuestos sucesos o experiencias científicas futuribles y para darle credibilidad a la historia- se incluye el recurso didáctico de la explicación científica. Así, sabremos que los clones se producen a partir de "recipientes", formas humanas sin ADN, sin especificidad de ningún tipo: no tienen rasgos, ni pelo, ni sexo. Estos recipientes se encuentran colgados como capullos, en estado vegetativo, y son de un color beige neutro. Primer plano de unos de estos "rostros": antes de incorporar la información genética que lo convertirá en un clon, se ve su cara sin ninguna marca específica, lo único que se destaca es el color rosado de sus párpados. Otro primer plano lo muestra en el proceso de incorporación de la información genética, de la transformación del rostro, adquiere "identidad" facial.

La clonación también ha sido tematizada en comedias, en *Yo y mis otros Yo* (*Multiplicity*, 1996) un padre de familia, exhausto por el trabajo, no dispone de tiempo libre para estar con su familia ni para tener hobbies. Un

científico le ofrece clonarse, se muestra él mismo como ejemplo ya que tiene su propio clon. Lo convence con frases como: "Hacemos milagros. Los problemas reales necesitan soluciones reales. Hago milagros y creo tiempo. Hago clones". La irrupción de la clonación viene a ser el eje que produce la transformación en el relato con el objetivo de que el protagonista gane tiempo.

Se podría visualizar una estructura actancial como la que sigue:

Sujeto: John

Objeto: Tiempo libre

Destinatario: Familia

Destinador: Científico

Ayudante: Clones

Oponente: "competencia" de los clones/ "Demasiado" tiempo libre

En una sociedad capitalista, el exceso de tiempo libre, ocioso, es visto negativamente. El tener tiempo para hacer cosas inútiles socialmente, más en un varón, es mostrado como frustrante, por eso, el protagonista decide enviar a sus clones a otra ciudad y volver a hacer el mismo Doug.

En *Club de Famosos y clonados* (Seeing Double, 2003), una comedia liviana para adolescentes, ambientada en Barcelona, un grupo musical del tipo prefabricado, los S-Club (estilo Bakstreet boys, Spice Girls, etc.) formado por 4 chicas y dos varones, se encuentra exhausto y quiere tomarse unas vacaciones. Repentinamente, su manager desaparece y ven por TV que están actuando ellos en vivo en Los Angeles. Luego de superar el primer impacto y de hipotetizar sobre la identidad de sus dobles, logran acercarse al grupo, raptan a tres de ellos y los suplantán y de a poco van descubriendo algunas características que los hacen sospechar de su condición humana; observan que sus dobles actúan como "autómatas": no sonríen, dan autógrafos de manera mecánica, comen lo mismo, duermen juntos, se bañan juntos. Luego descubren que no tienen ombligo, ni memoria personal. Cada noche, al dormir, se conectan a una especie de computadora que les cuenta "su" propia historia, la de la estrella suplantada. Así, descubren que son clones y juntos: reales y clonados S-Club, se rebelan contra el científico loco que ha

raptado a su manager y creado una casta de personajes famosos clonados, y logran desmascararlo. El final: clones de Madonna, Michael Jackson, etc., sueltos por Hollywood, libres y felices.

*La Isla* (2005) se presenta en el inicio como una "utopía" pero con claros visos distópicos, los sujetos son controlados mientras duermen, cuando se levantan y hacen sus necesidades y a lo largo del día. El control se realiza mediante monitoreos cerebrales, análisis de las secreciones y eliminaciones corporales, de cámaras, y de guardias que no permiten intimar a los habitantes de ese lugar constituido por edificios uniformes, con habitaciones uniformes y con gente vestida uniformemente. El diseño, tanto del edificio, las habitaciones y la ropa que visten es minimalista, predomina el color blanco. A medida que avanza la historia, podemos ver que el protagonista no se encuentra cómodo en ese mundo, hay cuestiones que no le cierran. Pronto, el espectador accederá a mas claves que le permitirán sentirse identificado en el personaje principal, Lincoln. Luego, la narración le permitirá al enunciatario saber más que a los personajes, se sabrá que son clones de ricos y famosos, "pólizas de seguro", los llama el principal accionista y administrador de ese lugar. Como en *El Sexto Día*, los clones son producidos a partir de una forma humana genérica que se completa y especifica con la información genética del sujeto original.

En los tres filmes podemos observar que la clonación se plantea como un negocio que permite tanto mantener el poder (*El sexto día*), como generar más ganancia a menor costo (*Club de famosos y clonados*) o tener a disponibilidad copias de uno mismo para situaciones inesperadas (*La Isla*).

#### **j. Una especificidad humana: la obligatoria necesidad de alimentarse<sup>8</sup>**

En gran parte del cine de ciencia ficción el "alimento" o la "comida" no es representada visualmente o, en otras palabras, su representación se da

---

<sup>8</sup> Parte de esta sección es una reelaboración de "La figuración de la comida en *MATRIX*: entre 'placeres virtuales' y 'deseos reales", Merlos (2000), trabajo final del Seminario "Figuración de la comida", dictado por el Dr. Oscar Traversa en la Maestría del Análisis del Discurso, FFyL, UBA.

por la ausencia figurativa. Traversa (\*) apunta que así como no existen sociedades sin lenguaje, tampoco existe alguna que prescindiera de la cocina. ¿Cómo se explica, entonces, esta falta o ausencia de la cocina (más aún, que prescindiera de los alimentos) en algunos filmes de este género? Esta ausencia figurativa puede relacionarse con la concepción subyacente del cuerpo humano en estos textos: es un cuerpo que no necesita de los alimentos porque o es un cuerpo máquina (androide, *cyborg*, robot) o es un cuerpo "enredado", un *huborg*, un cuerpo desrealizado en la red. La noción de humanidad, entonces, es puesta en cuestión en estos filmes: ¿estos cuerpos siguen siendo humanos? ¿se trata de un salto evolutivo? ¿o se trata de la desaparición de una especie y el surgimiento de otra? Cada film de ciencia ficción responde afirmativa o negativamente a alguna de estas preguntas.

Entonces, si bien en buena parte del cine de ciencia ficción la dimensión de "lo alimentario" no aparece tematizada explícitamente -o, si lo hace, es de una manera minimalista, es decir, se reduce al mínimo la participación de la *comida* en las representaciones de la vida futura- en *Matrix* la representación de la *comida* cobra una significación particular, la comida es representada y figurativizada concretamente en imágenes y palabras que remiten a configuraciones de sentido diferentes y opuestas en cada caso. En efecto, en este film la figuración de la comida o alimento puede ser analizada como uno de los ejes que permite distinguir los dos mundos paralelos que plantea el film: el virtual y el real. Y esto resulta interesante para el objetivo de nuestro trabajo ya que no existe cuerpo humano sin una por lo menos mínima manutención alimentaria. En este sentido se plantea en la saga, especialmente en el primer film, un "debate" que remite a una clásica discusión teórica de la antropología: la que concibe a la alimentación como "buena para pensar" (Claude Levi-Strauss) o por el contrario la que la conceptualiza como "buena para comer" (Marvin Harris).

Marvin Harris (1989) afirma que las teorías que postulan que los hábitos alimentarios derivan de valores arbitrarios o creencias religiosas y que por eso son divididos entre "buenos o malos para pensar" no es satisfactoria. Por el contrario, para el autor, que los alimentos sean buenos o malos para pensar depende de que sean "buenos o malos para comer": "*La comida debe*

*nutrir el estómago colectivo antes de poder alimentar la mente colectiva (...)*  
*Los alimentos preferidos (buenos para comer) son aquellos que presentan una relación de costos y beneficios prácticos más favorables que los alimentos que se evitan (malos para comer)*" (Harris, ib.: 13). Esto quiere decir, según el autor, que ciertos alimentos que pueden ser muy nutritivos son despreciados por una sociedad porque su producción exige demasiado tiempo o esfuerzo, por su dificultad para conseguirlo o porque no es conveniente para su hábitat. Así, las diferencias entre las diferentes cocinas se derivan de limitaciones y oportunidades ecológicas de cada región. Por ejemplo, en el caso de la India, el autor sostiene que la inviabilidad para producir carne vacuna hace que se reduzca el beneficio nutritivo de su consumo al punto de hacerse "mala para comer" y, por lo tanto, luego se hace "mala para pensar".

Además, para Harris, los costos y beneficios ecológicos y nutritivos no siempre coinciden con los costos y beneficios monetarios; así, en las actuales, dominantes y cada vez más globales economías de mercado, "bueno para comer" puede significar "bueno para vender" y esto puede no tener nada que ver con los beneficios nutritivos y ecológicos. Puede servir como ejemplo el debate actual generado por grupos ecologistas como Greenpeace en lo que refiere a los productos transgénicos.

Entonces, vincularemos la discusión entre Levi-Strauss y Harris con los tres tipos de figuración o de representación identificadas de la alimentación en *Matrix* y con las cuatro áreas temáticas puntualizadas por Traversa (1997): **la salud, la economía, las referencias al gusto y las cualidades energéticas**. Analicemos con más detalle cada modo de figuración.

#### **a) Comida placentera: buen sabor, buen olor, buena vista**

Claude Fischler (1995) apunta que no hay hábitos alimentarios sino más bien estructuras culturales del gusto, prácticas sociales cargadas significativamente. El alimento es el principal medio de intervención sobre el cuerpo ya que otros medios como la vestimenta y los cosméticos sólo están en contacto exterior con el cuerpo. Así, la incorporación de la comida, al ser común a una cultura, funda la identidad colectiva de pertenencia a un grupo. En

el caso de *The Matrix* (1999), nuestros personajes "liberados de la *matriz*", fueron constituidos como sujetos en esa vida virtual en la que los alimentos eran "agradables" a la vista (a su vista educada de acuerdo a ciertas y precisas pautas socioculturales), de buen "sabor", constituyendo un objeto deseable. En el mundo virtual la comida se asocia al placer, es más, constituye uno de los placeres del mundo. Tanto es así, que el liberado que traiciona a su grupo, Cypher, lo hace con la intención de volver a ser parte de la *matriz*, para poder volver a gozar los placeres de este mundo virtual, entre ellos, la buena y sabrosa comida. Plano detalle de dos manos cortando con cubiertos un apetecible churrasco, la cámara sube junto con el tenedor que lleva un trozo de carne. Primer plano de Cypher mirando con deseo el pedazo de carne enganchado en el tenedor, y dice: "*Sé que este filete no existe. Sé que cuando me lo llevo a la boca la Matrix le está diciendo a mi cerebro que es jugoso y está delicioso*". Primer plano de Cypher saboreando la carne, luego otro que lo muestra mirando con deseo una copa de vino, finalmente, otro primer plano prendiendo un habano. En este sentido y en relación con las cuatro áreas temáticas circunscriptas por Traversa, encontramos que en el mundo virtual predomina la figuración de la comida ligada a lo sabroso y a la sensación placentera de disfrutar de los alimentos.

#### **b) "Licuados humanos"**

Marvin Harris (ib.) apunta que existen dos modos de conseguir un cadáver comestible: cazando y matando por la fuerza a los devorados u obteniendo de modo pacífico el cuerpo de un pariente fallecido. Aclara que en su trabajo deja de lado los casos de antropofagia límites, por ejemplo, durante una catástrofe (como ser, los sobrevivientes de los Andes). Recordemos que su postulado básico es que se come lo que conviene de acuerdo a "los costos y beneficios" de cada sociedad; en este sentido, en muchas sociedades de las analizadas por el autor, la cantidad de carne de animales de la que se disponía era reducida, entonces generalmente los mejores cortes (o todos) se destinaban a los hombres en edad de salir de caza; así, cuando los hombres volvían con presas humanas luego de una batalla o de atacar a otra tribu, las mujeres eran quienes se disputaban los mejores trozos, debido a la poca ingesta de alimento altamente proteínico. Esto, visto y contado por los jesuitas,

adquiere connotaciones ligadas con la comparación dominante en la época de las mujeres con los demonios o las brujas.

Finalmente, Harris concluye:

*"lamento tener que decir que, en esencia, la carne humana dejó de ser comestible por las mismas razones de que los brahmanes dejaron de comer carne de vacuno y los norteamericanos no comen carne de perro: porque la relación costo-beneficios cambió; se empezó a disponer de fuentes más eficaces de alimentos de origen animal y la utilidad residual de los prisioneros de guerra aumentó, haciéndolos más valiosos vivos que muertos"* (Harris, ib: 243)

Cito este párrafo de Harris porque parece adecuarse especialmente al análisis de este film. Los humanos constituyen para "la matriz" las baterías que necesitan para su existencia y aprovechan su potencial energético al máximo, ¿porqué desperdiciar los cadáveres si pueden constituir el alimento básico para los humanos vivos? Así, "la matriz" produce una suerte de licuado, de líquido que recorre todo el sector en el que se encuentran almacenados los humanos / baterías alimentándolos como si fueran fetos que se nutren a través de la placenta. Podemos ver claramente de qué modo el argumento de la *matriz* se basa en la tematización y figuración de la comida centrado en lo económico (Traversa, 1997).

*The Matrix* no es el único film del género que plantea la posibilidad de la antropofagia como modo de adquirir energía, pero lo que diferencia a este film de otros es que el canibalismo no es consciente, por el contrario, es una práctica altamente reprobada socialmente. En *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973) sucede algo similar, el personaje principal realiza una investigación en relación con el asesinato de un importante funcionario. Cuando termina el film y su investigación, el protagonista descubre el máximo horror al que se puede enfrentar: las "galletas" (algo informes y de color indefinido, neutro) que conforman el ingreso central de las clases populares se realiza con cadáveres humanos.

### c) "Solo lo necesario y suficiente"

De nuevo en Matrix, en el mundo narrativizado como el "real" de los humanos liberados, los que viven en la nave *Nabucodonosor*, la alimentación se basa en un compuesto proteínico, de color neutro, en tonos de beige, de consistencia semilíquida, similar a una pasta alimenticia para bebés, nada atractiva a la vista. Luego de la escena narrada en que Cypher "saborea" una visualmente apetecible carne virtual, sigue una secuencia en la nave que se contrapone a aquella en la que Neo, el personaje principal, debe comer el compuesto proteínico (la oposición de las secuencias también se da en el nivel plástico, en especial el cromático: en la nave, predominan los colores azules y grises; en La matriz, se destaca toda la paleta de colores). Plano medio de Neo, que analiza el alimento, lo observa detenidamente; otro personaje, *Tank*, uno de los más jóvenes, le dice "*con imaginación sabe a huevos babosos*", "*o a mocos*", agrega un tercero, *Mouse*, también muy joven -el adolescente del grupo. Luego de un breve diálogo, en el que *Mouse* ironiza sobre el reconocimiento de sabores en el mundo virtual de la *matriz*, *Dozer*, uno de los mayores y tal vez el más serio, dice: "*es una proteína monocelular combinada con aminoácidos, vitaminas y minerales. Todo lo que necesitas*". Así, podemos ver, siguiendo a Traversa, que la observación de *Dozer* se relaciona en esta figuración de la comida, predomina la tematización referida a la salud y, especialmente, a las cualidades energéticas de los alimentos. También podemos vincular esta figuración de los alimentos con el modelo de "peso ideal" y de "cuerpo ideal" elaborado por la medicina como conjunto constructor de significados y disciplinador del cuerpo, es decir, la medicina como constructo tecnocientífico (Marta López Gil, 1999) "*La ciencia médica procede de lo social pero también es cierto que produce lo social: el elemento normativo se halla en la medicina misma, en su programa racionalizador y hasta utópico, en relación con el vivir bien y saludablemente*" (López Gil, ib., 184).

Roland Barthes (1961) señala que el hombre moderno, en cuanto al alimento, tanto en la consumición como en la donación a otro, no se maneja con un objeto simple; el alimento resume y transmite una situación, es una información, en suma, el alimento es significante, constituye la unión funcional de una estructura de comunicación. La comunicación alimentaria se funda en



una estructura formada por las sustancias culinarias, las técnicas y los usos constituida como un sistema de diferencias. Un sistema alimentario pertenece a un grupo cultural que diferencia para sí lo apetitoso, lo comestible, lo incomedible, lo feo, etc. Para los autores estructuralistas (Levy-Strauss, Barthes) lo esencial de un régimen alimenticio es que se constituya en "*bueno para pensar*", es decir, debe constituir una estructura de significación y comunicación que la hace posible de *pensar para comer*. Así podemos ver que en el film analizado, la matriz necesita de los deseos humanos para poder existir, esos deseos humanos materializados en la vida virtual imaginaria que llevan encapsulados produce la energía que la *matriz* necesita. La vida virtual hace posible un mundo en el cual la alimentación constituye un entramado significativo en el que se cruzan los distintos modos de figuración de lo apetitoso y lo gustoso conformando lo "bueno para comer", pensado por esa sociedad humana (aunque virtual) como tal. Asimismo, en la figuración de la comida "como lo necesario y suficiente", es decir, la comida en la nave, Neo debe realizar un aprendizaje para poder asimilar esa nueva comida, ya constituida en "buena para comer" para los otros navegantes, dado que fue incorporada como "buena para pensar".

En cambio, para Marvin Harris, como decíamos más arriba, los alimentos preferidos son aquellos que presentan una relación de costos y beneficios prácticos más favorables que los alimentos que se evitan. En este sentido, la alimentación de la nave se ajusta a este esquema pero sólo porque los habitantes de la misma se encuentran en una situación extrema y la aceptan luego de un proceso de aprendizaje cultural. Asimismo, el alimento humano dado a los "humanos baterías" que constituyen la energía de la matriz es pensado también en términos de costos y beneficios, pero no para un humano sino para una inteligencia artificial: *la matriz*. En síntesis, podemos ver que cuando el alimento se figurativiza en el mundo virtual, el mundo de lo rico, lo apetitoso y lo deseable, cobra fuerza el modelo estructuralista. Cuando se figurativiza el alimento en el mundo real, cobra fuerza el modelo de Harris pero en este caso con la salvedad de que los costos y beneficios son pensados en función de una situación extrema (la alimentación en la nave, en el mundo postholocausto) o pensados por un no-humano, la *matriz*.

Finalmente, emulando a Lévi-Strauss<sup>9</sup> (1987: 428) proponemos un "triángulo culinario" del film, constituido por la **comida apetitosa**, la **comida humana** y la **comida nutritiva**. Podemos ver como las diferentes figurativizaciones de los tres tipos de comida se enmarcan en mayor o menor grado en representaciones de lo deseable de acuerdo al imaginario social occidental en lo que se refiere a "hábitos alimentarios" o a "sistemas alimentarios".

---

<sup>9</sup> "El triángulo culinario" construido por Levi- Strauss representa la relación entre *lo cocido*, *lo crudo* y *lo podrido* en relación con el pasaje de la naturaleza a la cultura:



En relación con el triángulo, apunta Levy-strauss: "*La frontera entre naturaleza y cultura, que puede a voluntad trazarse paralela al eje del aire o al del agua, deja en cuanto a los medios lo ahumado del lado de la cultura, lo hervido y lo asado del lado de la naturaleza*" (ib., 427).

“El triángulo culinario de **Matrix**”:

	La comida apetitosa	
	(+) deseo	
	(+) cultura	
(-) deseo		(-) deseo
(-) cultura		(+) cultura
La comida humana		la comida nutritiva

Así, vemos que para los sujetos humanos que llevan la vida virtual conectados en *la matriz*, la **comida apetitosa**, “buena para pensar” luego “buena para comer”, es virtual. Estos humanos son ignorantes de que su régimen alimentario se basa en restos humanos licuados, en **comida humana**, se les niega esta información porque para el imaginario social occidental esta forma de alimentación no es considerada como marca de “cultura”, no es “buena para pensar”, sino todo lo contrario, es sinónimo de “salvajismo”, de incultura. En el caso de la **comida nutritiva**, es “buena para comer” sólo en la medida en que cubre las necesidades energéticas que un organismo humano necesita y sólo luego puede ser “buena para pensar”. Pero como bien lo marca Mouse, uno de los personajes del film, este régimen alimenticio “no es suficiente” aludiendo así a la ausencia de deseo de comer esta comida, en la medida en que no hay nada en ella que la haga deseable: ni “buen” sabor, ni “buen” color ni “buen” olor.

En *Matrix Reloaded* (2002), en cambio, aunque también es importante su presencia, el alimento cobra otras características, en particular como comida “real” (es decir, de la vida fuera de la Matriz, sea en las naves, o en Sirium, la ciudad humana). Así, la comida aparece figurativizada como “Comida real” cuando los “liberados” ofrendan alimentos a Neo cuando éste llega a Sirium, la ciudad de los humanos. También se representa en su versión “virtual”, como en la primera *Matrix*, vinculada con la comida apetitosa, como ser: los dulces de la Pitonisa. Otros ejemplos, pueden ser, la comida apetitosa: plano detalle de un postre; el buen vino: mientras el personaje (software

rebelde) toma la copa de vino tinto, dice, es mentira (o no es real) pero qué placentero. En este caso, lo interesante es que no es humano y sin embargo experimenta placer al tomar vino, comer una comida sabrosa o al tener relaciones sexuales, todo en el plano virtual.

Finalmente, no aparece la comida humana como en la primera película de la saga. Pero esta es una idea presupuesta, forma parte del contrato simbólico establecido. Quienes vieron la segunda parte, vieron la primera. Es información elidida pero conocida. Es decir, se sabe que los humanos que aún viven presos en la matriz, son alimentados por "licuados humanos".

#### **k. La desaparición del cuerpo**

En *The Matrix* pudimos analizar cómo se ha representado la idea de que se pueda tener una vida cerebral, imaginaria, espiritual, sin que el cuerpo sea necesario para justamente "dar cuerpo" a esas significaciones. El intento de prescindir del cuerpo para evitar la muerte, es decir, para ser inmortal, se ha representado en algunas películas a través de la idea de inmortalizarse en la red, de convertirse en un "espíritu" cibernético que ya no necesita cuerpo para vivir.

Jean-François Lyotard (1998) señala que si se considera al cuerpo como el hardware del dispositivo técnico complejo que es el pensamiento se puede deducir que las tecnociencias intentan asegurar a este software (el pensamiento) un hardware independiente de la condición humana y de la vida en la tierra. Entonces, de acuerdo al autor, lo que mueve a la tecnociencia no es el deseo de conocer y transformar la realidad, sino "una circunstancia cósmica". La complejidad de la inteligencia artificial, producto al que desea arribar la tecnociencia, *"excede la de los sistemas lógicos más sofisticados; es de otra naturaleza. El cuerpo humano, como conjunto material, estorba su posibilidad de separarse, su exilio, y, por lo tanto, su supervivencia. Pero el cuerpo, fenomenológico, mortal, percipiente, es al mismo tiempo el único analogon disponible para pensar una cierta complejidad del pensamiento"* (Lyotard, ib. 30).

En *The Matrix*, cómo decíamos, los humanos son baterías para la Matriz, una superred que controla todas las máquinas en el planeta. Los humanos liberados, o los criados fuera de la Matriz, al conocer la virtualidad de la vida en la Matriz, explotan habilidades imposibles para la vida real, porque saben que se trata de un juego. En los tres filmes de la saga se puede describir la oposición mundo real/mundo virtual a través de diferentes recursos cinematográficos:

➤ **Iluminación y fotografía:** El mundo virtual es claro, iluminado, soleado, colorido, cálido, es el mundo preholocausto. El mundo real es sombrío, oscuro, con colores fríos, es el mundo postholocausto. Esta oposición es casi un rasgo de género en el cine de ciencia ficción.

➤ **Escenarios:** el mundo virtual es el mundo que se asemeja al actual de una ciudad estadounidense. El mundo real es un mundo postholocausto, no se ve el sol, no hay recursos naturales, es un mundo sórdido y oscuro. Los personajes viven en una nave llamada "Nabucodonosor".

➤ **Vestimenta:** En el mundo virtual, Neo, el personaje principal, y su grupo de hackers visten de negro, muy elegante y sofisticadamente. En el mundo real, visten ropa muy vieja y raída, de colores neutros verdosos y grises. Esto quiere decir que en el mundo virtual pueden elegir su vestimenta porque cuando, ya liberados, entran en ese mundo lo hacen sabiendo que se trata de un software, de ahí que pueden construir su perfil de acuerdo a sus preferencias. Podemos comparar esta construcción de la subjetividad en el film con la que realizan los usuarios del chat cuando tanto desde la invención de su "nick" como desde las caracterizaciones que dan de sí mismos proyectan una imagen de sí que consiste en su imagen deseada.

➤ **Cuerpos:** en el mundo virtual los cuerpos son los que corresponden a "nuestro mundo real" actual. En el "mundo real" del film, los cuerpos presentan un orificio recubierto de metal (y supuestamente, elementos de hardware informático) en la parte posterior del cuello con la que permanecen conectados en "la matriz" -en el caso de los que viven en "mundo virtual" como si fuera "el real"-. Poseen, además,

orificios en distintas partes del cuerpo por la que reciben "alimentos" y por los que expulsan los diferentes residuos orgánicos. En el caso del grupo de *Morpheus* (los que viven en la nave *Nabucodonosor*), ese orificio técnico que se encuentra detrás del cuello es usado para sus experiencias conscientes de realidad virtual (por ejemplo, para adquirir conocimientos) o para entrar en "la matriz" para sus actividades "subversivas". En el mundo real, además, existen sujetos que nacieron fuera de "la matriz" -hijos de humanos liberados- quiénes no presentan ninguna de las marcas técnicas de los otros seres humanos.

➤ **Capacidades:** En el mundo virtual creado por "la matriz", los sujetos (que viven ese mundo como real) se comportan de acuerdo a nuestras representaciones de lo que significa ser "humano". Sin embargo, los que se liberaron de "la matriz", al ser conscientes de la virtualidad de ese mundo pueden aprovechar los aprendizajes informáticos de diversos deportes, artes marciales, conocimientos generales, etc. para realizar acciones suprahumanas, hasta volar, aunque siempre en el mundo virtual; ahora bien, si mueren en el mundo virtual de "la matriz", también mueren en el real. Es en la figuración de estas actividades donde se despliegan una serie de efectos visuales impactantes que constituyeron una innovación en el género, en especial las luchas y el movimiento de balas y vidrios rotos, destacados con el uso del *ralentí*. En el mundo real, los sujetos actúan de acuerdo a lo que se considera "normal" en las capacidades humanas, pero pueden acceder a diferentes programas de Realidad Virtual para adquirir capacidades de las que podrán hacer uso en "la matriz".

En *Asesino virtual* (1995, °Virtuosity) la situación planteada es a la inversa. Se trata de un "ser" cibernético -es decir, *software*- un asesino múltiple cuya personalidad se ha construido con más de 200 personalidades de diferentes asesinos famosos. Este "ser" virtual, Sid 6.7, es el personaje principal de un juego de Realidad Virtual con el que se experimenta con convictos, dada la fuerte vivencialidad del juego, que lo torna sumamente peligroso; tal es así, que en una de las luchas que uno de los convictos mantiene con Sid, éste lo asesina virtualmente haciendo trampa en el juego ya

que ejecuta una acción que no le estaba permitida, hecho que produce su muerte en la vida real y que muestra la autonomía de Sid, algo lógicamente imposible. Su creador, personaje construido siguiendo el arquetipo del científico loco que no tiene principios morales con tal de mostrar lo perfecta de su creación, acuerda con un científico especializado en la construcción de "androides" o, como dicen en el filme, "organismos nanotecnológicos sintéticos", *darle cuerpo* a una de sus creaciones de software. Pero, para sorpresa del especialista en nanotecnología, quien cobra cuerpo no es la bella Sheila (otro personaje de un juego de Realidad Virtual, éste, de índole erótica) sino Sid6.7, el temible asesino virtual. Su "nacimiento" se produce a través de un capullo azul, que se abre y aparece el cuerpo de Sid, desnudo, cubierto de una pátina gelatinosa de color azulada. Su interior también es de color azul, metaforizando artificialidad y frialdad; si se corta alguna de sus partes, millones de nanomáquinas trabajan para su autoregeneración. Frases interesantes de Sid al arribar al mundo real: "Oh, gravedad" dice al sentir su peso en el piso; luego, al sentirse poderoso y superior a los humanos, expresa "Creo que me va a gustar aquí". En este filme, los personajes de los juegos de Realidad Virtual son construidos en base a figuras estereotipadas del cine y de la narrativa popular y comercial. El hombre es un asesino, el juego es de acción. La mujer, siempre dispuesta a satisfacer al hombre, el juego es erótico / porno. Así se ve claramente trazado el límite en que se busca encapsular a los géneros: el hombre, la acción; la mujer, el sexo servil.

Otro filme en el que se tematiza la vinculación entre el mundo real y el mundo virtual es *El Piso Trece* (1999). Enmarcada en el policial negro, el protagonista es sospechado de haber asesinado a su amigo y ex jefe, dueño de una empresa de software que había creado una simulación virtual del año 1937. Este entorno de software, de acuerdo a la explicación dada por el protagonista al detective (y al espectador), está constituido por "seres" que son unidades cibernéticas autodidácticas, personajes electrónicos simulados, que viven dentro del sistema: piensan, comen, le cuenta el protagonista, Douglas, al detective que investiga el homicidio. Éste le pregunta "¿Cogen (Fuck)?" El otro responde que fueron "creados a nuestra imagen y semejanza". Es decir, tal como Dios creo a los seres humanos... En varios lugares de la narración se

hace la comparación Dios – Humanos. Cuando los sujetos quieren entrar en el sistema tienen que vincularse a una de esas unidades cibernéticas y hacer una transferencia de conciencia. Entonces, por el lapso de tiempo que el sujeto esté en el sistema le quita la identidad a la unidad, la que después tiene vacíos de memoria por el tiempo que duró el vínculo. Cuando el protagonista entra por primera vez a la simulación para tratar de encontrar claves que lo lleven a descubrir al asesino, experimentó sensaciones similares a las vivenciadas por Sid, el asesino interactivo cuando siente la gravedad, pero a la inversa; Douglas, sorprendido de lo “real” de la simulación, pisa con fuerza el piso, toca los distintos elementos sorprendido de su verosimilitud. Como el sistema es totalmente independiente y las unidades cibernéticas aprenden, una de ellas descubre que el mundo en que vive es ficticio y se rebela ante Douglas; furioso, le dispara y le dice “*Le gusta que le manipulen la vida?*”, tema éste presente en otros filmes que tratan sobre el encuentro de mundos virtuales y reales, como ser, *The Matrix*. El giro central en la narración se produce cuando Douglas descubre que él también es una unidad cibernética, que vive en un mundo simulado, como otros miles de mundos virtuales que hay, pero que éste es el único que creó su propio mundo. En el mundo simulado el cuerpo no es tal, es solo “conciencia”. Tal es así, que si uno de los usuarios (supuestamente “reales”, de carne y hueso) de esas unidades muere en el mundo simulado quien cobra cuerpo en el “mundo real” no es el usuario original sino la unidad cibernética, el ser virtual, al no haberse concluido la transferencia de conciencia. De aquí se puede deducir que la conciencia es lo que hace al “ser humano”; el cuerpo, sea de carne o de bits, es sólo una circunstancia. En todo el filme predominan las tonalidades oscuras, contrastes de luces y sombras pero mientras que en la simulación de 1937, las gamas son ocres, en el año de la simulación correspondiente al mundo contemporáneo extradiegético las tonalidades son azuladas. En el año del supuesto mundo real, el 2024, las tonalidades son cálidas, tendientes al dorado. El filme finaliza como si se apagara una señal electrónica, lo que hace pensar al espectador sobre la “realidad” de ese mundo del 2024.

La virtualidad se representa de dos modos: una, en la que el cuerpo humano toma forma virtual a través de hologramas o simulaciones de realidad



virtual (Total Recall, El Piso Trece, Asesino Virtual); otra, en la que el software toma forma humana a partir de imágenes, ya sean hologramas o realidad virtual (Asesino Virtual, El Piso Trece, La máquina del Tiempo, El sexto Día). Es decir, la imagen virtual sirve de soporte al software para "hacerse" real, para tomar cuerpo, así como sirve de soporte al sujeto humano para "hacerse" desreal / virtual, para descorporizarse.

Otro modo de desaparición del cuerpo es el que se basa en la búsqueda de la invisibilidad, tratado en la literatura y en el *comic*, el no ser visto, ofrece al sujeto invisible la posibilidad de ver sin que lo vean, de controlar a los demás sin ser controlado, es el voyeurismo máximo. En *Depredador* (1987), es el cazador extraterrestre que gracias a un dispositivo técnico de su traje le permite ser invisible cada vez que lo quiere. *El hombre sin sombra* (2000), trata de la clásica estructura de ciencia ficción en la que el científico experimenta en sí mismo lo que solo apenas se ha experimentado en animales. En las primeras secuencias introductorias se perfila la personalidad de este científico y ya se puede anticipar que su deseo de control del otro, sus sentimientos de superioridad y su obsesión con el sexo harán que se aproveche de su condición de invisibilidad para cometer actos inmorales; actos que ya coincidían con la estructura de su personalidad pero que se magnifican con el poder que le da esta nueva condición de descorporización.

### **I. La nave, protectora y opresiva**

Una vertiente importante en la ciencia ficción es la que la historia narrada se desarrolla casi completamente en naves espaciales. *2001, Odisea en el Espacio* (1968) constituyó un paradigma en la figurativización de la vida en el espacio, tanto en la representación visual de las naves como en la armonía de la vida espacial, al menos hasta que el equilibrio del relato se rompe con alguna acción transformadora. La primer secuencia, generalmente antes o entre los títulos, está constituida por planos generales o panorámicas exteriores de la nave. Luego, se intercalan planos generales cortos del interior de la nave y de los tripulantes. Se escucha música armoniosa, suave, luego la voz de los tripulantes teniendo una comunicación con la computadora que maneja la nave, de voz suave y a veces sensual, como en *Supernova* (2000).

La computadora suele tener nombre femenino: Madre en *Alien* (1979), "Dulzura" le dice el especialista en informática en *Supernova*, Lucille es el nombre formal en *El Planeta Rojo* (2000). Así, de entrada, se puede ver que la computadora central les brinda a los tripulantes de la nave confort, seguridad y los mantiene bajo un absoluto control en todo lo que hacen. Metáfora de la mujer servil.

Cuando se rompe esa armonía utópica por algún desperfecto en la nave causado por un choque con algún objeto, una ráfaga solar, etc. y se deben esquivar los procedimientos formales y estipulados, los tripulantes a veces deben desactivar la automatización de la computadora de la nave y tomar el control ya que la inteligencia artificial no puede resolver "creativamente" o con mañas" los problemas que surgen, esto se ve tanto en *Supernova* como en *El Planeta Rojo*.

Así, en los textos filmicos analizados, se encuentran ciertas recurrencias en cuanto al modo en que se figurativiza el cuerpo viviendo en el espacio. Los cuerpos se muestran tanto vestidos como desnudos. Si bien en filmes de otros géneros la diferencia en la vestimenta que pueda usar un personaje radica siempre en la moda o en el tipo de actividad que desarrolla, en los filmes espaciales el tipo de actividad va a ser un eje central que dividirá el tipo de vestimenta usada. Por un lado, los trajes espaciales, con computadora y oxígeno incorporado que no distingue ni sexo ni edad. Luego, la vestimenta usada en el interior de la nave, generalmente uniformada, trajes pegados al cuerpo, de colores neutros. Por último, la desnudez, los cuerpos comparten habitáculos en los que se muestran desnudos sin importar tampoco el sexo, por ejemplo, en duchas, compartimentos para viajes estelares: de hipersueño (*Alien*), de salto dimensional (*Supernova*), etc. Es como si se quisiera representar que el cuerpo ya sea desnudo o vestido es una herramienta más para el desarrollo de tareas complejas, la pretensión sería mostrar un cuerpo desimbolizado.

## 5- Autómatas. El robot, el androide y el ciborg

### a. Tan parecido, Tan diferente...

Se podría decir que el autómatas, sea robot, androide o cyborg, constituye una de las figuras centrales y míticas de la ciencia ficción. Los relatos con autómatas no surgen imprevistamente en el siglo XX. Al contrario, esta figura aparece en numerosas narraciones de distintas culturas pasadas. Muchos autores (ver Ceserani, Yehya) consideran que el autómatas es una especie de transposición fetichista del ser humano. Es una cosa, un objeto, construido con materiales durables, con objetivos precisos, con funciones especiales. Pero también es la "intención" de parecerse a un "ser", tiene forma humana (o cuasi humana), posee características funcionales cuasi humanas (por ejemplo, habla). A veces, entonces, es *casi* un ser humano, tiene sus formas, posee algunas de sus características pero como contrapartida no muere, tampoco posee sentimientos, tampoco tiene un "alma". Una pregunta que podemos hacernos es si esto es una falta o una virtud. Alrededor de esta pregunta, respondiéndola a veces por el lado de la falta, a veces por el lado de la virtud es que transcurren la mayor parte de los relatos de ciencia ficción que abordan la problemática del autómatas. Esta es una previa síntesis de lo que podríamos decir constituye el eje de representaciones más convencionales del autómatas. Muchos relatos parten de alguna de estas figuras convencionales para romperla, quebrarla, como ser en *Blade Runner*, filme sobre el que volveremos.

En el cine de ciencia ficción, el autómatas -como figura mítica- aparece ya con una larga historia que da cuenta de muchas transformaciones, en especial desde el surgimiento de la ciencia moderna. El autómatas convencional del cine de ciencia ficción se aleja de ese autómatas de madera de antiquísimos cuentos chinos anónimos, o de esos autómatas dieciochescos que fascinaban a los reyes, cumpliendo función de divertimento; también se distancia de esos otros autómatas de relatos griegos, egipcios o árabes, que producían terror en los

feligreses y súbditos, y también de esos otros que cuidaban las entradas a ciudades o sitios sagrados.

Con el surgimiento de la ciencia moderna, esta figura toma otras características, o mejor dicho, suma y redefine cualidades de sus antecesores. Es como si se condensaran las distintas historias de autómatas en uno solo. Se complejiza, y no sólo en su aspecto físico. El autómata del cine de ciencia ficción desafía a su amo, quiere sentir, quiere vivir, quiere *ser humano*.

Sí, como decíamos antes, pensamos que toda la ciencia ficción plantea problemáticas y preguntas existenciales, en las que la vida, la muerte, y por esto, el tiempo, constituyen los ejes temáticos básicos de los relatos, entonces, en el caso de la figura del autómata, ésta va a estar signada por la pregunta por la muerte. Y si el autómata es la transposición fetichista del ser humano en una materia manejable, no corrompible, entonces quiere decir que detrás de la figura del autómata se encuentra el deseo de superación de la muerte, el deseo de inmortalidad por parte de su creador, un *ser humano*.

Analizaremos en este capítulo el modo en que la figura del autómata es representada en el cine de ciencia ficción y cómo se constituye en el pretexto para encarnar en sí misma las dudas, deseos, temores existenciales, en relación con la vida, la muerte y el paso del tiempo de los seres humanos. Al ser ese "otro" el que se plantea esas preguntas, nos permite tomar distancia y sentirnos seguros; de esta manera, no es a nosotros, débiles humanos, a quienes le suceden esas dramáticas situaciones, no es a nosotros a quienes se nos ocurren esos conflictivos y movilizados interrogantes. Tan parecidos, tan diferentes...

## **b. El autómata**

Gian Paolo Ceserani (1971) señala que de todos los mitos creados por el hombre, el del autómata es uno de los más antiguos y al mismo tiempo es el más cercano a los problemas actuales de la humanidad. Este autor considera que es un mito porque ha logrado mantener determinadas estructuras a lo largo del tiempo y a través de numerosísimos relatos que lo han corporizado. El motivo (Segre) que recorrería todos estos relatos y que lo constituiría en un mito consistiría en la aspiración del hombre de superar sus propios límites

existenciales, de superar las fronteras temporales que nuestra corporalidad conlleva. Por eso, Ceserani señala que, al estar basado en un motivo inherente a la condición humana, esta construcción mítica no acaba nunca, está siempre puesta al día, siempre contemporánea, y que se caracteriza por una insólita y hasta delirante búsqueda de la "materia" en la cual concretarse. Para evitar caer en generalizaciones que nos lleven a plantear "universales" o "invariantes" discursivas o cognitivas, deberíamos limitar este planteo y señalar que, Ceserani se refiere principalmente a relatos de la cultura occidental con algunas pocas referencias a la cultura china y a la hindú.

Es así que en numerosas culturas, el mito del autómatas sería una proyección que el ser humano realiza como una suerte de superación: el objetivo consistiría en recrear las propiedades de la sustancia viva en una materia diferente de la humana, en una materia que el humano pueda manipular y dominar, de este modo la fórmula de la vida sería reproducida en condiciones que podrían escapar a las angustiosas e inmanejables leyes naturales; es decir, la meta última consistiría en la búsqueda de la inmortalidad.

Además, en muchos relatos, los autómatas son conscientes de su "superioridad" material. Así, *Cutie*, un robot positrónico, le dice a sus creadores:

"¡Cuidado! No lo digo por despreciarlos, pero ¡tengan cuidado! La materia de la que están hechos ustedes es débil y flácida, sin resistencia y sin fuerza... Pasan periódicamente por un estado de coma y la menor variación de temperatura, de presión atmosférica, de humedad o de intensidad de las radiaciones altera su eficiencia". (en "Yo, robot", de Isaac Asimov, selección citada en Ceserani, ib., 13)

En el mismo sentido, un cuento de John Wyndam, "*Compassion circuit*", cuenta la relación entre una mujer (Janet) muy débil, muy enferma y su empleada (Hester), una robot. Esta última, no pudiendo tolerar el sufrimiento de su ama y siendo su deber elegir lo mejor para el humano, luego de analizar algunas alternativas, decide convertirla en robot para que no sufra más.

La aspiración máxima del constructor de autómatas parecería intentar entonces escapar a su propia muerte:

*“por ello construye un hijo (según principios y métodos que ha logrado por sí sólo); y lo construye para ser eterno: el autómata es así el rescate, en un organismo perfecto e inatacable, de su debilidad; la fragilidad de la estructura humana es proyectada positivamente. El autómata es más fuerte que las enfermedades y la muerte: se substrahe a los sentimientos, a las pasiones, al dolor: es una criatura artificial, pero desde otro punto de vista no es sino vida en estado puro.”* (Ceserani, ib. : 14).

Este hijo que se busca perfecto es asexuado, dice Ceserani, está privado de libido y por lo tanto no se halla sometido a las represiones y angustias humanas (aunque a veces, también en la literatura y en el cine los autómatas son sexuados, por ejemplo, en la novela de Philip Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, y el film de Ridley Scott, *Blade Runner*, lo mismo en *El hombre bicentenario*). Así, se le niega la procreación, desde el momento en que el acto sexual da origen a la vida, es decir a la muerte -dice Ceserani, en consonancia con la sentencia heideggeriana. Sin embargo, en la literatura y otras producciones simbólicas como el cine, a veces pasa algo en la construcción de estos hijos que terminan en una tragedia: autómatas inconclusos, errores humanos en la construcción: *Frankenstein* y *El joven manos de tijera*.

Tal vez por el origen angustiante y trágico de este ser, en la literatura y en el cine, el ser humano se comporta ambiguamente con el autómata. Por un lado, le otorga características superadoras de la frágil condición corporal humana. Pero por el otro, se defiende de él y le atribuye características humanas de las que el autómata por definición escapa. Así, en la literatura, generalmente, el autómata termina muriendo horriblemente: quemado, ahogado o tirado en un acantilado (Ceserani, ib.). Otra defensa del hombre se daría en la búsqueda del alma por parte del autómata. El alma es supuestamente el elemento central de la superioridad del hombre. Los

autómatas imploran por un alma (también por sentimientos), reconociendo su inferioridad a los hombres, que ya la poseen (Ceserani, ib.).

Por otra parte, de acuerdo a Ceserani, el problema del creador y la sociedad radicaría entonces en que la posición del creador de autómatas ha sido siempre herética, esto tanto en la realidad o en la literatura. El automatista imita el acto creador de la divinidad según modos humanos, soberbios y blasfemos: su creación es analítica, minuciosa y racional, al contrario del acto creador divino, siempre instantáneo. Hay a lo largo de la historia, y en especial luego de la Revolución Industrial, diversos ejemplos de advertencias sobre estas prácticas. *“Se ha sentido el diablo en la máquina”*, dice Spengler, *“y con razón, significa, a los ojos de un cristiano, el destronamiento de Dios”* (citado en Ceserani).

En síntesis, tal como lo plantea Ceserani, el mito del autómatas presenta un problema existencial insoluble para el hombre de cualquier cultura. Levi-Strauss (1968) remarca que en los mitos parece que todo puede suceder, que la sucesión de los acontecimientos no está regida por reglas, y que, además, estos mitos, aparentemente arbitrarios, se reproducen con los mismos caracteres y hasta con los mismos detalles en distintas partes del mundo. Tal vez se repita porque como decía Jacques Lacan en relación con “El malestar en la cultura”, en estos mitos también se “trata de lo trágico de la condición humana”.

Pablo Capanna sostiene que la ciencia ficción *“procede de la actitud utópica y mitopoiética, toma distancia frente a la realidad inmediata y se interroga por los fundamentos de nuestra existencia sacudidos por la revolución científico-técnica de hace dos siglos”* (Capanna, 1992: 100). Este interrogar focaliza especialmente en la pregunta por la muerte y, de esta manera, la recreación de autómatas en la ciencia ficción, estaría en la búsqueda de alguna respuesta en ese sentido. Por esto es que en los filmes de ciencia ficción cuya problemática central gira en torno a la figura del autómatas se pueden encontrar algunos ejes en común en relación con la idea de la posibilidad de superar la muerte a través de una suerte de alter ego (y por esto superior) al ser humano.

### c. Hard y Soft

Decíamos que la materia con la que se construye el autómatas en los relatos de ciencia ficción es materia durable, no corrompible por el paso del tiempo. Este aspecto ha sido especialmente destacado en la representación del autómatas en el cine. Por esto, el análisis será guiado por las siguientes preguntas:

1- En relación con la **materia** elegida para representar a los autómatas: ¿De qué manera esta materia es representada en el cine de ciencia ficción? ¿Cómo ha variado la elección de materia significativa de acuerdo al avance de los efectos especiales en cine y a la digitalización de la imagen? ¿De qué manera estos avances técnicos influyen en el tipo de representación de la materia con que se construyen los autómatas? ¿Qué tipos de autómatas son elegidos entre los modelos convencionales de autómatas? ¿El tipo de técnica influye sobre la clase de autómatas representado?

2- En cuanto a los **sentimientos** y la búsqueda del alma: ¿De qué manera se presenta discursivamente la falta o ausencia de sentimientos y/o alma? ¿Cómo percibe esa falta el autómatas? ¿Se la vincula con una debilidad o por el contrario constituye una fortaleza?

### d. Materia autómatas

En las convenciones del género se pueden identificar al menos tres tipos de autómatas: el Robot, el androide y el cyborg. El robot sería *“un tipo de aparato electromecánico relativamente autónomo que puede tener cualquier forma en función de su uso”* (Yehya, 2002: 45), incluso no antropomórfica. El androide, *“puede ser un robot antropomórfico carente de elementos orgánicos o bien un humanoide manufacturado tecnológicamente a partir de diversos elementos, entre ellos sustancias orgánicas”*. Mas allá del objeto construido en las representaciones convencionales del género, el robot “objeto extradiagético” existe hace décadas en distintos campos: en la industria, en la policía, en el ejército, etc. *“El cyborg es una mezcla de lo orgánico, lo mitológico y lo tecnológico; es un ser que nos incorpora y que llevamos dentro. Es decir, robots, androides y seres humanos pueden ser y estar contenidos en el cyborg”* (Yehya, ib: 46). Así, afirma Yehya el ciborg y el androide son seres límites, metáforas que ayudan a definirnos, a establecer fronteras entre lo



natural y lo artificial. Muchos autores sostienen que una persona con marcapasos, auxiliares auditivos, prótesis diversas ya es un ciborg. Tanto es así que Donna Haraway proclama que “*todos somos cyborgs*”. En muchos filmes, el ciborg representa el cuerpo mortal rescatado de sí mismo y “mejorado” por la tecnología, como en *Robocop*. Entonces, “*el cyborg es aún «uno de nosotros»*”. En cambio, *el androide es una máquina humanizada que representa la otredad*” (Yehya, ib: 47), por ejemplo los androides o replicantes de *Blade Runner*.

Podemos ver que la figura del *ciborg* puede confundirse o compartir caracteres con la del *mutante*, en la medida en que éste ha incorporado algún tipo de tecnología médica, biológica, etc. en su cuerpo y eso es lo que ha generado sus poderes especiales.

Entonces, el ciborg es una figura que se aleja del autómeta y se acerca al humano. Puede ser considerado una especie de mutante:

$$\text{Ciborg} \rightarrow + \text{humano} \quad - \text{autómata} = \text{mutante}$$

Aunque, de acuerdo a las convenciones del género se podría señalar que el *ciborg* puede ser un humano transformado por la tecnología cibernética (no obstante, recordemos que la figura del ciborg incluye también al androide y al robot). En cambio, el *mutante*, es un ser humano con poderes especiales debidos a algún accidente científico o tecnológico, o derivados de un experimento científico; pero no necesariamente se trata de tecnología cibernética incorporada. En el siguiente capítulo nos detendremos más en esta figura.

Siguiendo con la primer serie de preguntas podemos decir que la figura del autómeta en el cine de ciencia ficción en lo que va de los '80 al 2000 se ha “suavizado”, ha cobrado una plasticidad y una ductilidad que se vincula tanto con la posibilidad que permite la digitalización de las imágenes, como la producción de materias cada vez más dúctiles en el campo científico-técnico.

Tomemos el caso de la saga *Terminator*. En esta podemos ver cómo en cada uno de los filmes se representa al ciborg diferentemente de acuerdo a: 1. el contexto social, político, estético, etc. en el que se producen los personajes y

estereotipos representados en los filmes; 2. las significaciones hegemónicas sobre el ciborg en cada década en que se produjeron los filmes (1984, 1991 y 2003); 3. el avance en tecnología digital aplicada al cine.

El primer *Terminator* (1984) protagonizado por Arnold Schwarzenegger, era un "organismo cibernético", parte hombre, parte máquina. Enviado desde el futuro por las máquinas que dominan el planeta, el Terminator llega al tiempo presente de la historia con la misión de matar a Sarah Connor, quien será (aunque todavía no lo sabe) la madre de John Connor, el líder de los rebeldes humanos que luchan contra el dominio de las máquinas del futuro. Para protegerla y a la vez asegurar su propia existencia, el mismo John Connor, o sea su futuro hijo, envía también desde el futuro a uno de sus seguidores, esto para obtener un doble efecto: por un lado para evitar que la asesinen, y por el otro para que se enamoren y lo conciban. Es decir, John Connor envía a su padre al pasado para asegurarse su supervivencia, aunque implique la muerte de éste último.

El exterminador enviado desde el futuro, aunque en su interior es una maquinaria muy sofisticada, en su exterior tiene un revestimiento de piel humana, con carne, sangre, uñas. El mismo Terminator enumera las características de su serie: tienen mal aliento, transpiran, es decir, poseen algunas funciones biológicas que les permiten poder pasar por humanos sin ser percibidos. En los supuestos del film se sobreentiende que una de las especificidades humanas la constituyen los sentidos perceptivos: un humano huele, saborea, toca, oye, ve; un humano percibe olores, sonidos, superficies, imágenes, sabores. Por esto, en este film para crear verosimilitud tanto en el interior de la historia (es decir, entre los personajes) como en el contrato simbólico creado con los espectadores, se producen estas situaciones didácticas que permitan hacer creíble el relato.

A medida que el film avanza, y el ciborg se va deteriorando por la lucha y el enfrentamiento con la protagonista y su protector, se puede ir viendo cada vez más su interior robótico, de un metal brillante y con unos ojos rojos incrustados que connotan maldad y su origen "demoníaco"; esto es, la máquina como equivalente del demonio, o la máquina como producto del hacer demoníaco humano.

En la segunda *Terminator* (1991), el ciborg asesino, el destinado a matar a John Connor (ya adolescente) es un modelo más avanzado mientras que el mismo modelo de ciborg que en la anterior era el asesino esta vez va a ser el protector de los protagonistas, siempre encarnado en Schwarzenegger. Este ciborg "bueno" (figurativizado visualmente como el "malo" del primer film) da más explicaciones sobre su constitución, su funcionamiento y también describe al modelo enviado esta vez como exterminador. Dice del mismo que se trata del modelo T1000 un "imitativo poliamalgamado" es decir, metal líquido, lo que le permite mimetizarse de cualquier forma que tenga su tamaño. En este film, al haber dos versiones opuestas del autómeta -esto es, uno es exterminador y un modelo más avanzado, por lo que el robot "viejo y bueno" es un exterminador devenido protector y un modelo perimido- se construye la idea de que hay ciborgs más "humanos" que otros, y el "más humano", es figurativizado como más imperfecto en su composición física.

Podemos encontrar una estructura actancial tomando como sujeto al ciborg bueno, ex exterminador que se podría representar como sigue:

Sujeto: Ciborg (Terminator "bueno")

Objeto: proteger a John Connor (joven en el presente de la historia)

Destinador: John Connor (líder maduro en el futuro de la historia)

Destinatario: John Connor (joven)

Ayudante: humanos (madre de John Connor, padre de John Connor)

Oponente: Cyborg (Terminator "malo")

En la Tercera parte de la saga *Terminator* (2003), el autómeta más avanzado, y más exterminador, y más malo que nunca... es mujer. Una verdadera *Bad Girl*. Vuelve a ser enviado el modelo ciborg ya perimido, siempre caracterizado en la figura de Schawzenegger, acicalado aún con la moda y gustos de los años '80, es decir, de la época de la primer Terminator. Esta caracterización es mostrada con humor ya que muestra al ciborg no solo como un modelo perimido, antiguo, sino *old fashion* o *retro*. En cambio, el ciborg exterminador representa iconográficamente a una joven mujer bellísima, sofisticada y sexy que podría pasar fácilmente por una modelo de moda. Aparece en una de las primeras escenas del filme, en una vidriera de una casa

de ropa femenina, justo al lado de un maniquí que se derrite por la aparición imprevisible de este autómeta que lo supera y lo aniquila. Interesante metonimia histórica:

Maniquí – antiguo autómeta, primeros intentos de copia del ser humano

Ciborg – último modelo de autómeta, superador (¿) del ser humano

Este modelo avanzadísimo de ciborg / robot, no solo tiene la capacidad de mimetizarse con el entorno sino que lleva consigo, insertadas en su cuerpo armas poderosísimas que puede hacer aparecer o esconder a su antojo.

Apuntemos de paso que un eje que resulta transversal a los tres filmes, más allá de los estilos retóricos e iconográficos que responden a modas de cada década en la que fueron producidas estas películas, es la presencia de la **máquina** como un personaje / objeto constante. Así, hay planos detalle de secadores de pelo, de aspiradoras, de motores, partes de motos, camiones, etc., así como planos más generales y panorámicos de espectaculares persecuciones en las que participan motos, automóviles, camiones, máquinas grúas y viales, etc. Asimismo, es de destacar la escena final de la primer parte de la saga que transcurre en una fábrica totalmente robotizada en la que las luchas entre humanos y el exterminador se dan totalmente entre máquinas que facilitan y obstaculizan el accionar de unos y otros.

En el mismo sentido, en los tres filmes, distintos personajes enuncian frases como “odio las máquinas”, en distintas situaciones y haciendo referencia a diferentes tipos de máquinas: tanto máquinas de uso doméstico como a sofisticadas máquinas cibernéticas. Tanto es así, que paradójicamente, en la tercera parte de la saga, el militar a cargo del programa Sky-net –programa que posibilita que la inteligencia artificial tome el control total de las decisiones militares estadounidenses- dice con desconfianza y resignación: “aún prefiero el humano al mando”.

Por otra parte, es de notar la evolución de la figurativización del ciborg como más avanzada, más dúctil en su composición, más bello, más sofisticado en los tres filmes. Esto se contrapone con la mayor frialdad y ensañamiento en su tarea de aniquilador con la que es representado.

En *El hombre bicentenario* (1999), la “suavización” de caracteres podemos visualizarla a lo largo del mismo filme y señalar que –al contrario de la saga *Terminator*- metaforiza la humanización del robot protagonista de la película. El robot se somete a una serie de intervenciones quirúrgicas para lograr verse más humano, hace un paradójico camino inverso al realizado por los humanos: Andrews, el robot, con esas intervenciones, comienza un camino hacia la humanización, es decir hacia la muerte. Claramente, señala aquí la irracionalidad de los humanos, que con las intervenciones y cirugías, sean tanto de índole estética o de salud, buscan el camino que impida la corrupción corporal y la llegada de la muerte, buscan una no solo impisble sino también no deseable inmortalidad que los dejaría solos sin los seres queridos .

#### **e. Sentimientos autómatas**

Por eso, en este film, la “suavización” figurativa de su aspecto físico se vincula con la segunda serie de preguntas, es decir, lo relativo al surgimiento de **sentimientos** imprevistos o para la búsqueda de alma en el autómata. En *El Hombre Bicentenario* se puede observar la transformación “interna” que va teniendo el androide que se manifiesta cada vez mas en la exteriorización física de “percepciones” y “sentimientos” que van surgiendo en él. En la presentación de los títulos, se muestra la fabricación de los robots por otros robots. La cámara se mueve y se detiene en detalles de la fabricación. Finaliza la escena presentación cuando en el ensamble de partes de la cabeza del robot se producen unas chispas, como un cortocircuito que se constituye en clave, para poder entender la sorpresiva personalidad única de Andrews. Desde que llega a la casa, Andrews, se muestra como un androide diferente, “único” le dirá mas adelante su amo. Ya es único desde el hecho de tener un nombre, cosa que surge cuando la niña más pequeña de la casa escucha la palabra “androide” y ella pregunta “¿Qué es un Andrews?” (en inglés las dos palabras son homofónas). Todos toman esto como un hecho gracioso y el androide queda así bautizado.

En las primeras escenas del filme se presenta entonces a Andrews como un androide diferente, a través de distintos recursos: su insólito sentido del humor, su interés por la música y el disfrutar escucharla, el cuidado que

pone en no matar una araña cuando limpia el lugar que le es otorgado y el cariño con que la deposita en el jardín que se puede visualizar en el plano detalle de sus ojos que parecen expresar ternura, en el interés “personal” de rescatar un fonógrafo de la basura y repararlo, el crear figuras de madera sin copia alguna. El amo de Andrews es quién pone más atención a estos detalles de su “personalidad”. Igualmente, el narrador nos da más datos a los espectadores que a los protagonistas. En todo momento, nosotros sabemos más que los integrantes de la familia. Más teniendo en cuenta la escena de la presentación de los títulos.

El amo, al comprobar la “unicidad” de Andrews, comienza a darle lugar para que desarrolle su creatividad a la vez que le va instruyendo sobre diversas cuestiones humanas que no venían con la programación del androide. Y Andrews, aprende. Es interesante señalar a este respecto que la “unicidad creativa”, que para el amo – ser humano justo y sensible – es un valor que va a defender y tratar de acrecentar, para el dueño de la fábrica de robots – estereotipo de la mentalidad comercial –, es un disvalor que debe ser eliminado de la escena porque puede comprometer el éxito de sus negocios.

Así, va reclamando derechos: el de vestirse, el de elegir la libertad, el de enamorarse, en síntesis, el de querer ser humano.

Esa transformación que va sufriendo internamente va a ir acompañada por una transformación externa. Andrews reclama rasgos que permitan expresar lo que siente. De un gris metalizado azulado uniforme al inicio del filme, se puede ver cómo Andrews incorpora colores, formas, gestos que lo muestran “mas humano”. Al inicio del filme, el amo le dice que para la gente el tiempo le permite el aprender, en cambio “tu no tienes ese problema, para ti el tiempo es infinito”.

Hacia el final del filme, cuando Andrews reclama ante el congreso mundial que le reconozcan su condición de humano, se produce un interesante diálogo entre Andrews y el presidente del Congreso:

Presidente: Ud. es otra cosa, es algo artificial

Andrews: ¿Y uds., que tienen prótesis que yo inventé? ¿No es artificial, al menos en parte?

P: en parte, sí (con gesto de resignación)

A: entonces, soy humano, en parte

P: En qué parte, Andrews?

A: Esta, señor (y se señala el corazón)

P: ya veo

P: ¿Y aquí? (señala la cabeza)

A: Es cierto, aún tengo un cerebro positrónico

P: Y debido a ese cerebro positrónico Ud. es inmortal, hasta donde sabemos.

A: sí, señor

P: Andrews, la sociedad puede tolerar un robot inmortal pero nunca toleraremos un ser humano inmortal. Genera mucho celo, mucho enojo.

Lo lamento, Andrews. Esta corte no puede y no va a certificar tu condición de humano

Y, paradójicamente, en la búsqueda de la humanidad, para ser aceptado y reconocido legalmente como ser humano Andrews desea lo que lo demás humanos temen: la finitud, la muerte. Y esto porque lo central de su cambio hacia la "humanidad" reside en la adquisición cada vez mayor de sentimientos: cuando se enamora de la nieta de su primera amita, Andrews afirma que no podrá vivir si ella se muere.

Cuando se realiza la última operación -que no es muy bien explicitada en el film, solo se habla de una transfusión de sangre- Andrews le pregunta a Rupert -el científico experimentador solitario que ha construido todos los diseños de Andrews- si le puede decir cuánto tiempo va a vivir. Rupert le dice que no puede saberlo con exactitud y al ver que le genera una cierta incertidumbre a Andrews, le dice: "Lo lamento, bienvenido a la condición humana"

Volviendo a la saga *Terminator*, en la segunda parte, el Terminator "bueno", es decir, el que es enviado desde el futuro para proteger al que devendrá en líder de los rebeldes, va sufriendo una suerte de aprendizaje de humanidad. El aclara que mientras más contacto tenga con humanos más aprende. Además, consigue "comprender" el sentido del llanto y hacia el final

de la película cuando se da cuenta de que debe ser destruido para que el gobierno no tome su chip le dice a uno de los protagonistas: "lo siento". Así, al ser destruido, ha llegado a un grado de empatía tal con los seres humanos que la representación de su destrucción es planteada como "muerte", reforzada esta idea por la música dramática, los primeros planos del chico que lo muestran llorando y triste y también del mismo ciborg / robot quien intenta "expresar" dolor por tener que dejar a John Connor y su madre.

En *Blade Runner* (1982), la materialidad filmica exhibe con gran fuerza expresiva una sociedad decadente, destruida en la que la soledad es la característica central de la sociedad y constituye el lugar propicio para preguntas existenciales como la del sentido de la vida (y la muerte), o sobre los modos en que el ser humano intenta superar la muerte.

En el filme esta serie de temas se plantean también desde los replicantes: ¿Es posible que los androides o replicantes, es decir autómatas creados por el ser humano, se hagan esa pregunta? ¿Es que los androides - esos cuasi objetos- comparten con los humanos la misma angustia existencial? En este film, la idea básica, la pregunta por el sentido de la vida y la muerte que esconde el deseo de inmortalidad se focaliza especialmente en los replicantes quienes luchan por tener el derecho a hacerse las mismas preguntas que un humano, y por intentar trascender su destino trágico. En este sentido, las transformaciones más importantes van a ser la de Rachel y la de Roy, ambos replicantes. Rachel percibe sentimientos en sí misma, descubre que puede amar. En el caso de Roy, el líder de los replicantes, en el momento en que se está muriendo, en el momento en que su vida útil termina, salva a Deckard, lo perdona, cuando había sido el más frío y sádico de los replicantes; así, resulta "más que humano". En síntesis, las preguntas existenciales expuestas más arriba se responden de manera pesimista y angustiante: no sólo al hombre le es imposible evadir a la muerte sino que al autómata -su creación, su mayor intento de burlar el destino trágico de la humanidad- también.

El mito del autómata (Ceserani) llega al paroxismo, pero el castigo es la muerte de la criatura por haber desafiado la creación divina.



En *Inteligencia Artificial*, la posibilidad de que un robot "ame" a un humano se plantea desde la imposibilidad ya que para que esto pueda darse, es necesario programar a la criatura cibernética para que quede en toda su "vida útil" atado, preso al amor a un humano determinado. Se trataría de una suerte de artificial pero infinito amor obsesivo. En este film se plantea además que luego de una catástrofe (o varias) queda este niño robot eterno como la única memoria "viva" de lo que fue la humanidad, ya extinguida de la tierra.

En *Yo Robot* (*I, Robot*, 2004) inspirada en el texto de Isaac Asimov del mismo título, un detective policial investiga el aparente suicidio de un científico, principal impulsor y creador de la robótica así como de sus famosas leyes (que se tomaron como canon en casi toda la literatura de ciencia ficción): 1- un robot defenderá a todo humano; 2- un robot obedecerá toda orden de un ser humano siempre que no contradiga la primer ley; 3- un robot debe protegerse a sí mismo mientras que no contradiga las dos primeras leyes.

El detective comienza a sospechar que se trata de un homicidio y que el autor del homicidio es un robot, cosa que genera escepticismo en el resto de sus compañeros. Los espectadores comprendemos al protagonista porque la narración muestra las acciones autonomizadas del robot que transgreden las famosas leyes y así sabemos más que el resto de los personajes del filme. Se muestra al modelo superior de robots NS-5 atacando a los humanos, y al síntoma que caracteriza esos momentos: su "pecho" se ilumina de color rojo. Y también la construcción icónica de estos avanzados robots muestra a uno de ellos, "Sonny", como diferente, "único", va a decir él mismo. Se realizan primeros planos para mostrar la expresión de su rostro, planos detalle que muestran sentimiento en su mirada. Y es que este robot es único, su creador, al que Sonny llamaba "padre", le hizo un cerebro que le permitiera soñar y guardar secretos, que pudiera sentir o expresar afecto. En este film, entonces, el nuevo modelo NS5, conectado en red a un cerebro central inteligente, comienza a atacar a los humanos porque ya no responde a sus órdenes sino a la de este cerebro artificial que pretende dominar el mundo. Sonny, el NS5 diferente, escapa a este mandato y colabora con los humanos a desenmascarar a la inteligencia artificial rebelde.

Es interesante analizar la "evolución" de los robots / androides de la saga *Alien*. Mientras que en el primer filme, dirigido por Ridley Scott (quien años después dirigiría *Blade Runner*), el androide Ash se representa como de una cínica personalidad que se burla de las características emotivas de los humanos, este perfil "inhumano" irá cambiando en los filmes que continúan. En efecto, Ash, el oficial de ciencias de la nave *Nostromo*, va en la nave en calidad de espía de la compañía, con la orden secreta de llevar a la tierra al ser alienígena, esa será su prioridad, "la tripulación es prescindible". Cuando Ash ya no puede hacer nada para que lo desconecten, dice sarcásticamente: "No puedo mentirles sobre sus posibilidades pero... cuentan con mi solidaridad" y "muere" con una sonrisa irónica en su rostro. En *Aliens*, el segundo filme de la saga, dirigido por James Cameron (*Terminator*, *Total Recall*), cuando Ripley descubre que Bishop, el oficial de ciencias de la nave militar, es un androide reacciona rechazando su presencia ante la sorpresa del resto de la tripulación que considera normal viajar con él; su capitán le dice "siempre llevamos a un sintético", aunque él prefiera que le digan "persona artificial". En esta segunda parte de *Alien* ya se puede visualizar un cambio en la representación del autómatas respecto de la primera. Bishop demuestra su lealtad a los humanos, por ejemplo, cuando regresa a buscar a Ripley y a la niña segundos antes que estalle el lugar en el que se encontraban; así, Bishop redime a la "clase autómatas" y logra que Ripley modifique su postura respecto de ellos. En la cuarta parte de la saga, *Alien la Resurrección*, el "sintético" o "persona artificial" es representada como mujer y tal como hiciera Ash, el androide de la primer *Alien*, esconde su origen autómatas pero no porque sea una amenaza para los humanos, sino todo lo contrario. Call, esta androide figurativizada como mujer joven, bonita, de belleza algo exótica con su cabello negro y corto y su delgadez casi extrema, es un modelo "de segunda generación, robots hechos por robots" que fueron discontinuados por la resistencia que presentaban a recibir órdenes humanas. Call resulta pertenecer a un grupo de androides terroristas que luchan por evitar que el alien llegue a la tierra y destruya a la humanidad. Son autómatas que añoran ser humanos, tienen la capacidad de elegir, se pueden emocionar, pero aún así se saben diferentes y eso les da un perfil nostálgico, algo *dark*, y constituyen la más importante resistencia a la codicia y deseos de poder autodestructivos del ser humano.

En síntesis, parece ser que en general cuanto más sofisticadamente “técnica” es la materia de la que se componen los autómatas, tanto más carentes de sentimientos, más alejados de “lo humano”. En *Terminator*, a medida que el robot se hace más perfecto es más frío e inamistoso, mientras el más imperfecto se humaniza. En *El hombre bicentenario*, para seguir el camino de conseguir la humanidad, Andrews debe ir convirtiendo su perfección tecnológica que le asegura la eternidad en materia corrompible e imperfecta que lo lleve a la muerte.

Con respecto a este último tema, pudimos ver cómo en *El hombre Bicentenario* y en *Blade Runner* se aborda la problemática de la vida y la muerte proyectada en los autómatas (androides, replicantes). Pero en cada filme este nudo es trabajado de manera opuesta. En *El Hombre bicentenario*, el robot es inmortal, es parte de su condición máquina. En *Blade Runner*, los replicantes tienen fecha exacta de “muerte”. En ambos casos se reclama “humanidad”, pero mientras que en *El hombre Bicentenario* ese reclamo termina con la muerte de Andrews, en *Blade Runner* el reclamo es por más vida, por no tener esa finitud con fecha fija. O tal vez, no reclaman eternidad sino lo que Andrews consigue: incertidumbre ante la muerte, es decir, la condición humana.

En *Doce Monos* (1995), de Terry Gilliam, aunque sin autómatas, también se vincula la “humanidad”, la “condición humana” a la incertidumbre y la falta de certeza en el futuro, o sea en la propia muerte. El personaje principal, James Cole, dice “quiero que el futuro me sea desconocido, quiero ser una persona, quiero estar aquí, contigo”.

## 6- Los monstruos: el alien y el mutante

### a. El monstruo en la ciencia ficción – Entre la aversión y el deseo

La *monstruosidad*, lo diferente, lo extraño, lo abyecto aparece de múltiples maneras en el discurso contemporáneo. En algunos discursos, como el de la ciencia ficción, la monstruosidad se hace más evidente: se expone, se muestra y se produce como objeto monstruo. Así, en este género, el monstruo ha encarnado generalmente el lugar del *otro*, del que se aborrece, del que se teme, pero, paradójicamente, se desea por lo que tiene: lo que a uno le falta. Pero no siempre la *monstruosidad* es representada en la figura del "monstruo" sino de diversas maneras: a veces, como decíamos, de un modo casi explícito; otras, de un modo más ambiguo, como es el caso de los mutantes, esos seres "siniestros", que se nos parecen y a la vez se nos diferencian tanto; y por último, se pueden ver los casos en los que lo monstruoso está ligado a imágenes e ideas de lo cotidiano, de lo familiar, representaciones tal vez, entonces, aún más siniestras como en *La ciudad de los malditos* (1960), en la que los seres que causan terror son los niños, que han sido captados por seres extraterrestres.

Es así que la monstruosidad no solo aparece figurativizada en el objeto "monstruo" sino que a veces, y más aún en otros géneros, se presenta en figuras y personajes más cercanos. Esto nos lleva directamente a la interacción entre el género de ciencia ficción con el de terror, que muchas veces en el campo anglosajón se unifica con el término "fantastic". En *Los pájaros* (1963), el clásico de Hitchcock, lo que produce terror son animalitos que en cualquier otra situación cotidiana pasarían desapercibidos. Aquí, gaviotas, gorriones y cuervos se convierten en monstruos temibles que metaforizan la rebelión de la naturaleza contra el ser humano.

Analizaremos el modo en que lo monstruoso en el cine de ciencia ficción contemporáneo se desplaza y transcurre entre *lo obvio* -y por eso más fácilmente identificable con "el otro"-, *lo ambiguo* y más límite -como la figura del mutante-, y *lo familiar* y cotidiano -y por eso, mucho más "siniestro" y aterrador.

## **b. Maneras de mostrar al otro**

El cine de ciencia ficción, casi como ningún otro género, ha explorado diferentes modos de mostrar al otro, al "otro que yo". Ese otro pudo llegar a serlo por alguna intervención científica o tecnológica (mutante, monstruo), porque tiene un origen diferente (animal, extraterrestre), porque ha sufrido alteraciones en su composición genética (mutante). En todos los casos, se propone que el "uno", la identidad humana, es la norma a partir de la cual se califica al otro.

## **c. El monstruo**

Casi podría decirse que el inicio (o los textos precursores) del género de ciencia ficción está vinculado con la idea del monstruo y de la monstruosidad. En efecto, podemos encontrar en *Frankenstein* (1818), el clásico de Mary Shelley, tantas veces transpuesto al lenguaje cinematográfico, el inicio de al menos una vertiente de la ciencia ficción, importante para nuestro trabajo, ya que trata específicamente del cuerpo, y también del "espíritu", "alma" o "especificidad humana", eso que supuestamente nos distancia del resto de los animales.

En *Frankenstein*, se encuentran algunos de los motivos que acompañarán al género en toda su historia: la actividad científica mostrada en todo su peligro potencial, el deseo de superar la mortalidad de la especie humana, la inevitable falla del accionar científico tecnológico humano y la posterior tragedia.

Por otro lado, con *Frankenstein* se inicia también otro género que muchas veces va a jugar un lugar híbrido junto con el de Ciencia Ficción, nos referimos al de terror, el género especializado en producir miedo, terror, pánico. Aunque *Frankenstein* y *El joven manos de Tijera* son filmes que podrían ser tratados en el capítulo anterior, ya que en los dos casos se trata de autómatas, de construcciones hechas por un humano con el objeto de "imitar la vida humana", los analizaremos aquí ya que a diferencia del robot, el androide o el ciborg, estos seres son considerados monstruos, abominaciones, seres incompletos. *Frankenstein*, por el error en la elección de su cerebro, *El Joven manos de Tijera* por la incompletud de la tarea del científico / padre.

*Frankenstein* (1931), de Carl Laemmle, nos presenta al arquetipo del científico loco, al monstruo sin conciencia ni moral, al ayudante torpe y sádico, a la mujer que obstaculiza la tarea del científico y, a la vez, le permite volver a la vida normal. Decíamos que en *Frankenstein* se representa al científico en su estereotipo de científico loco, que trabaja aislado y que pretende ocupar el lugar de Dios, por eso es castigado. En la película de Laemmle, el Dr. Frankenstein dice “un cuerpo que hice con mis propias manos, mis propias manos” plano medio que lo toma mirándose las manos y a su ayudante observándolo perplejo. En el inicio de *La novia de Frankenstein* (1935), el personaje que representa a Mary Shelley dice en relación con la negación de los editores de publicar su cuento: “es que los editores no vieron que era una lección moral: el castigo de un mortal por atreverse a imitar a Dios”.

En el cine de la época que vamos a analizar, la saga *Alien* va a ser un film fundante de esta hibridación entre el terror y la ciencia ficción. El lugar de la mujer ya no se ajusta con el de los años '30, aunque aún desde una mirada masculina, la mujer de los '80 y '90 es protagonista, no tiene miedo y es quien toma la iniciativa, y la mayoría de las veces, es la científica pero no loca (la locura de la mujer está en otro lado), ni obsesionada con su trabajo; es una científica equilibrada que sabe manejarse con la técnica y la conciencia moral.

El filme *El Joven manos de Tijera* (1990), de Tim Burton, nos presenta una visión moderna, híbrida entre el *American Way of life* y el Punk / dark . Es un filme que remite a lo maravilloso, al cuento de hadas, ya que en el inicio del filme se muestra a una abuela que le contará una historia a la nieta en noches de navidad. La escenografía de la primer secuencia del filme es cálida, la habitación de la niña tiene un hogar a leña encendido en su interior, la abuela se sienta en una silla mecedora. Luego, la historia narrada por la abuela se desarrolla en un ambiente que remite a los años 60, en una ciudad de casas muy uniformadas, con colores contrastantes, al igual que los automóviles y la vestimenta, la música utilizada también nos ubica en esos años. La vinculación con el género maravilloso –en el sentido de la definición de Todorov- continua a lo largo del filme ya que cuando la vendedora de cosméticos decide ir a la casa de la colina y traerse a Edward con ella, nadie toma como imposible ese

suceso, hay sorpresa pero el hecho se ubica dentro del mundo de lo posible. Cuando esta mujer -que será la "madre" y protectora de Edward- llega a la casa de la colina, se puede ver claramente el contraste con las casas del pueblo: gris, gótica, con gárgolas, lo único que sorprende y que nos anticipa el carácter del joven manos de tijera es el jardín, muy cuidado, con árboles decorados con formas de animales; sólo uno tiene una forma distinta, la de una gran mano, después sabremos que se trata de la falta de Edward. Cuando la señora encuentra a Edward en el altillo de la mansión, lo primero que ve es una especie de altar con noticias de sucesos extraños vinculadas con ciegos que leen con las manos, con niños nacidos con deformidades, etc.; e inmediatamente ve, y el enunciatario junto con ella, la silueta negra de Edward y las tijeras en lugar de manos que de lejos, y como sólo se ve su contorno, parecen cuchillos. Él, cuando ella se asusta, le dice a modo de disculpa "no he sido terminado" y caminando hacia ella levanta sus brazos en una toma que remite al *Frankenstein*, de Laemmle. En el inicio del filme, entre los títulos, se puede ver parte del proceso de fabricación de Edward, recurso muy utilizado en el cine del género, el narrador nos hace saber algo de su constitución.

Edward es un monstruo tierno, dulce, en contraste con su figurativización que remite al dark y al punk: ropa negra, de cuero o símil, elementos metálicos en su ropa y las tijeras en el lugar de las manos; su rostro blanco, muy pálido, con marcas, cicatrices de los cortes que él mismo se ha hecho.

En este filme se encuentran los elementos básicos del relato maravilloso, del cuento de hadas: la falta, las manos; el objeto de deseo, el amor de Kim, la chica; ayudantes, la cosmetóloga y su familia; los oponentes, el novio de Kim. El final, es previsible, Edward y Kim no pueden estar juntos. El será eternamente joven, con tijeras en sus manos; ella, humana, completa, se hará vieja, será la abuela que cuenta el relato a la niña.

¿Qué lugar ocupan las manos en el filme? ¿Porqué es lo último que el inventor "su padre" le hizo y no alcanzó a colocárselas? Las manos también remiten al *Frankenstein* de Laemmle, cuando el Dr. Frankenstein decía "lo hice con mis manos, mis manos" y las miraba sorprendido y admirado de sí mismo. Las manos, lo que permite la creación tecnológica humana más básica, lo que permite conectar al hombre con el mundo, es lo que Edward no tiene, y es lo que lo aleja del mundo humano. Pero sí tiene corazón, en el minirelato

explicativo de su creación, se puede ver como su inventor toma un corazón de masa y lo coloca en la base mecánica del cuerpo de Edward, simbolizando su mayor donación al autómata. Así, Edward se enamora, se emociona, se enoja, tiene imaginación, tiene todas las características emotivas humanas, pero no puede realizar actividades humanas manuales típicas.

#### **d. El monstruo Alien**

Desde que el género se impone en el cine de Hollywood en los años 50 (Parkinson, 1998), el "alien" o "extraterrestre" ha tenido diversas figurativizaciones. En general, cuando ha sido concebido como "marciano", el monstruo ha sido representado de color verde, con antenas, ojos saltones. También se han representado seres extraterrestres parecidos a arañas o insectos gigantes.

Desde el estreno de *Alien* (1979) se produjo una nueva imagen del monstruo del espacio exterior que se constituyó en modelo de muchos "Aliens" de películas de ciencia ficción de menor categoría.

En *Alien*, el diseño del monstruo y de la nave extraterrestre fue tarea de H. R. Giger, artista cuyas creaciones son híbridos entre lo tecnológico y lo humano y en las que las remisiones a elementos sexuales son explícitas; muchas de sus creaciones tienen nombres como "Biomechanoid" (1976) o "Erotomechanics" (1979) en las que desde el título de la obra se intenta dar cuenta de esa hibridación. Al utilizar recursos en los que lo orgánico se funde con lo técnico, en *Alien* el monstruo se mimetiza fácilmente con la nave, sea desde el color sea desde la forma. Tanto la nave humana, Nostromo, como la nave alienígena que encuentran en el planeta desconocido al que arriban, tiene elementos en común (el color grisáceo que metaforiza a la técnica, pasillos como túneles o cavernas, caños y formas redondeadas que remite tanto a la técnica como a lo orgánico); aunque una diferencia evidente entre las dos es la forma. Mientras que Nostromo tiene una forma que parece una extrapolación de las naves más modernas diseñadas en la tierra, la nave extraterrestre tiene una forma extraña, "bizarra, difícil de describir", dice uno de los protagonistas del filme. Esta forma exterior, difícil de describir, ya que no se parece a ninguna forma conocida con la que relacionarla es como la de una gran anillo sin cerrar, como si fueran dos pinzas. En el interior, sus formas son también redondeadas



y cilíndricas, su color tanto exterior como interior es grisáceo. El sillón de navegación del único ser extraterrestre que se ve (hasta que aparezca el malísimo *Alien*) en esa enorme nave parece confundirse con su portador, parece una extensión del cuerpo del ser extraterrestre. La cabeza de ese extraño ser es alargada, su cuerpo parece haber explotado desde su interior, y se pueden ver sus costillas, como una continuación del sillón que lo sostiene. A medida que los tripulantes de *Nostromo* que fueron enviados a investigar avanzan en la incursión de la nave desconocida, se puede ir visualizando el entorno cuya forma sigue mostrándose como un extraño híbrido entre lo orgánico y lo tecnológico. Así, llegan a un sector que los exploradores describen "como una especie de caverna", completamente lleno de unas formas ovaladas, que inmediatamente reconocen como una clase de huevos, cubiertos por una niebla azulada que reacciona al atravesarla. Cuando uno de los personajes toca uno de esos huevos, en un primer momento la percibe como "sellada", luego puede observar movimiento en su interior, finalmente el huevo se abre como un capullo, se ve un organismo cubierto por una especie de gelatina que salta y trepa hacia su rostro. Estos objetos y modos figurativos: el huevo, el abrirse como un capullo, el organismo naciente cubierto por una sustancia gelatinosa y que cobra movimiento rápidamente de modo repentino o al menos no esperado por un humano, son todos elementos que más adelante serán recurrentes en el género.

Al volver a la nave, la pequeña expedición integrada por el capitán y dos tripulantes, solicitan permiso para entrar; Ripley, la protagonista del filme, no quiere dejarlos pasar al ver que uno de ellos tiene un organismo desconocido en su cara. Ash, el oficial de ciencias de la nave -después sabremos que en realidad es un androide enviado por la empresa para llevar el alien a la tierra- abre la escotilla y les permite el ingreso.

El oficial atacado por el alien está en una especie de coma, respira dificultosamente, al analizarlo en una clase de tomógrafo o scanner se ve que el bicho que le rodea el cuello con sus tentáculos, le permite respirar, como si lo necesitara vivo. Cuando el embrión depositado en su estómago, sale de su interior convertido en un pequeño alien, estira su cabeza, gira, mira hacia todos lados como estudiando la situación y escapa a toda velocidad. Por sus movimientos, por la cantidad de dientes que hay en su boca, algo

sobresaliente, ya se puede inferir que este bichito podría ser malo. Casi todo el resto del filme se encuadra en el género de suspenso, con largas escenas de búsqueda del Alien en escenas oscuras, túneles que parecen cavernas, metal y humedad que chorrea por la nave, recursos que nos adelantan características del alien: su cuerpo gris metálico que parece tener componentes no orgánicos por la resistencia y fuerza que tiene, y porque chorrea continuamente baba de sus dos bocas. El primer encuentro del Alien con el resto de la tripulación se da en una de las zonas de la nave en las que mas fácilmente puede mimetizarse con el ambiente, hay oscuridad, muchos elementos metálicos, cadenas, máquinas diversas, agua que chorrea; es una de las "zonas bajas" de la nave, donde se encuentran los diversos motores y elementos mecánicos. Bret, el obrero que ve, junto con el espectador, por primera vez al alien adulto, encuentra una especie de piel en el piso por lo que podemos deducir que mudó de piel o aumentó de tamaño. El alien ya creció, ya es más alto que un ser humano, y muy agresivo. Cuando el monstruo decide atacar a Bret, se hace un primer plano del humano, se ve su expresión de terror, e inmediatamente un primerísimo primer plano de la cabeza alargada del Alien, en la que se puede ver su impresionante boca llena de dientes enormes y filosos, de la que cae baba, y cuando la abre, sale otra boca más pequeña y también con muchos dientes. Se muestra pocas veces al monstruo, en general, la secuencia en la exhibición del alien es: primero se muestran algunas partes de su cuerpo, por ejemplo, la cola, siempre detrás de uno de los humanos que sirve de referencia para imaginarse el tamaño del monstruo, luego el contorno enorme de su silueta, y finalmente, en oposición a las tomas anteriores unos impresionantes primerísimos primeros planos de su boca. Cada vez que aparece en algún encuentro con los tripulantes de la nave, se lo muestra así, se pasa de planos muy oscuros en los que apenas se ve, para generar mucho suspenso, a planos en que la cámara es tan cercana que produce terror.

En la segunda película de la saga, *Aliens* (1986), de James Cameron, la ambientación se da en el campo militar, acompañada por el estilo verbal militar, la música (con la participación de tambores) y la indumentaria y el armamento militar. Convencen a Ripley de volver al planeta ya que han perdido comunicación con la colonia que allí instalaron, ante la sorpresa de la heroína.

Todas las actividades y acciones se adjudican a "la compañía", que nunca se aclara de qué tipo es.

En la inspección que realizan en la colonia, encuentran viva a una nena, la única sobreviviente de la colonia. Concluyen que los colonos han sido utilizados por los Aliens para gestar a los embriones y se preguntan qué es lo que pone los huevos. Esta frase es un anticipo de que habrá un encuentro con la hembra Alien.

La mimetización del monstruo con el entorno en este filme es máxima, cuando entran a un depósito en el que detectan a los colonos por unas pulseras localizadoras que llevaban, comienzan a percibir movimiento a su alrededor y de a poco, se ve que parte de las cañerías que estaban en las paredes de los pasillos y túneles eran los aliens mimetizados. El movimiento de piernas y tentáculos es percibido primero por el espectador. Esta es una invariante en toda la saga que ayuda a generar clima de terror ya que anticipa la muerte violenta y sangrante del humano que es mostrado y que ignora la presencia de la amenaza alien a su alrededor.

Cuando Ripley finalmente intenta escapar con la nena de ese lugar tiene un encuentro con la "Reina Madre", un alien enorme, mucho más grande que los machos y que continuamente pone huevos a través de un largo cordón que sale de su vientre. Su cabeza es más grande, con una serie de puntas que la coronan. Su inteligencia también parece ser mayor. Así, cuando Ripley escapa por un ascensor y logra subir a la nave, ve que el ascensor se mueve nuevamente, llega al nivel en el que se encuentran y sale de allí la reina, que logra subir a la nave sin que se den cuenta y pone huevos/capullos que serán el nexo para la tercer película de la saga. Como en el primer filme, Ripley elimina al alien (esta vez, la reina) expulsándolo al vacío y finaliza con el ingreso al "hipersueño".

En este filme, los papeles fuertes son ocupados por mujeres: Ripley, la reina Madre, la nena y Vázquez, la soldado que va en la vanguardia de la batalla, no se acobarda y enfrenta con valentía la muerte. En *Aliens*, de claro tinte militar, irónicamente, el pánico es cosa de hombres.

*Alien*<sup>3</sup> (1992) comienza en el final de la anterior. Con un plano corto de los rostros de Ripley y la nena en el hipersueño. En los títulos se intercalan distintas tomas que muestran la presencia de al menos un alien en la nave.

Primero, un plano de un capullo abierto, lo que significa que ya salió el bicho impregnador. Luego, un plano en el que se ven parte de los tentáculos en movimiento. Luego, cuando se para encima de la cápsula de la nena. Luego se ve que usa su ácido (sangre) para abrirla y finalmente, se ve que está encima de la cara de la nena.

Hacia el final del filme se puede ver un primer plano que muestra juntas a Ripley y el Alien. Éste saca su boca pequeña del interior de la boca mas grande, la olfatea, la babea y no la mata. Esto le hace sospechar a Ripley que probablemente tenga un alien en su interior, entonces se scanea con un aparato que es como una especie de tomógrafo, puede ver que tiene un bicho, y no uno cualquiera sino una reina.

De acuerdo a Carol Clover, los cuatro filmes, desde el diseño del monstruo y de las naves e instalaciones hasta el modo en que el alien mata a sus víctimas, están repletos de connotaciones sexuales. El diseño de Alien remarca las protuberancias, la cabeza, los tentáculos, todas formas fálicas. La cabeza es alargada y cuando saca una boca de su interior que la alarga aún más. La forma de la nave alienígena de la primer Alien se asemeja a un enorme útero, su interior es cavernoso, sus paredes parecen orgánicas. Todos los interiores simulan vida orgánica, por eso le resulta tan fácil a los Aliens mimetizarse en esas paredes.

En Alien<sup>3</sup> (1993), se remarca el lugar de Ripley como mujer y como madre, cuando se sabe que está gestando a la reina Alien. Antes, se la muestra fría y alejada del lugar de madre, en especial cuando pide que realizar una autopsia a la nena y pide presenciarla. Aunque se muestra dolor y llanto en su rostro no puede evitarse el mostrar una cierta frialdad para resolver el caso. Otra vez, ella es la mujer que tanto en valentía como en racionalidad supera a los hombres que la rodean. En la escena final, cuando se suicida tirándose al horno para evitar que la compañía se quede con la reina, ésta sale de su estómago cuando ambas están llegando al fuego, entonces, Ripley la abraza en un gesto contradictoriamente maternal -ya que la criatura debía morir- y las dos caen sin poder cumplir sus mandatos maternos.

*Alien, la resurrección*, (1997) se enmarca históricamente en la discusión pública sobre la clonación. Por eso, no sorprende que el filme comience con un relato de cómo fue creciendo el clon de Ripley a partir de sangre que los

científicos de los Sistemas Unidos (ya no la compañía) obtuvieron de los hornos del planeta / cárcel, escenario del filme anterior. Primero, imágenes de algo orgánico moviéndose, luego, una especie de niña incubándose, más adelante, una mujer adulta algo incompleta, y finalmente, Ripley en la sala de operaciones y un grupo de científicos extrayéndole del pecho la reina de los aliens. Todas estas tomas se dan entre la presentación de los títulos, constituyen la introducción al filme, un relato sintético plagado de elipsis temporales. Esta es la más bizarra de las cuatro películas de la saga: aparecen toda clase de monstruos resultados de la combinación genética humana con la alien. La hipótesis del filme es que al clonar a Ripley, las cadenas genéticas de ella se cruzaron con las del alien, por eso obtienen diversos monstruos hasta lograr obtener una réplica de la Ripley original con el alien dentro suyo. Pero ninguna de las dos quedó igual, el intercambio genético le dio a Ripley una fuerza inusual, una sangre con características químicas de ácido, un oído supersensible, y una memoria extraordinaria. A la reina alien, Ripley le dio la capacidad de gestación de los mamíferos. Así que luego de poner unos cuantos huevos, sufre una transformación en su cuerpo y se transforma en mamífero, tiene un hijo, un tipo de alien mucho más parecido a un humano. La forma del cuerpo es humanoide, el color de la piel es la de un humano de piel clara, la forma de la cabeza es un híbrido, al igual que sus garras. Nace y mata a su madre Alien, y elige a Ripley como madre. Es decir, se autoreconoce más cerca de la humanidad que de ser alienígena. En el final del filme, Ripley mata a su hijo/nieto al igual que a los anteriores aliens, lo elimina expulsándolo al espacio, pero esta vez con un sentimiento de remordimiento, inclusive le dice "lo siento" (I'm sorry), al sentir culpa por eliminar a quién la reconoce como madre.

Toda la saga puede ser vista como una metáfora del lugar de la mujer en la sociedad, en cómo resiste a los lugares socialmente asignados y también cómo el alien como lugar *abject* es una especie de reflejo del lugar de la mujer en la sociedad patriarcal. En la saga Alien podemos visualizar las tres maneras de mostrar lo abyecto a las que hacía referencia Barbara Creed (1989). La primer manera de mostrarlo – el cuerpo mutilado, sangrante- es la mas evidente, y en todas las películas de esta saga se muestran cuerpos mutilados: es parte del contrato simbólico establecido el esperar que aparezcan cuerpos

destrozados por el alien. El segundo modo de aparición de lo abyecto - lo que cruza o amenaza los bordes y límites de la norma - es bien representado en la figura de Ripley, la mujer heroína de las cuatro películas, que desde el inicio cruza el borde que la limita como mujer obediente y como la única capaz de enfrentar a la amenaza alien. El alien también ocupa un lugar abyecto ya que desafía las leyes conocidas de la vida orgánica. Especialmente en la tercera y en la cuarta parte de la saga el lugar de la madre como lugar abyecto es claro, tanto desde el lugar de la madre humana como de la madre alien. En *Alien*<sup>3</sup> Ripley se suicida para matar a su "hija", la reina madre de los alien; En *Alien Resurrección*, mata a su "hijo / nieto" resultado de la cruce genética alien/humano.

Barbara Creed señala además que "el deseo de tener un falo en el fetichismo femenino se inscribe en el orden patriarcal dominante, que ha construido el deseo de la mujer desde el orden simbólico que la atraviesa". Pero la madre de Alien es una madre doblemente abyecta, por un lado, porque de acuerdo a la teoría de Creed, es una madre monstruo, con características fálicas (por ejemplo, la nave), y por el otro, porque transgrede el lugar de madre arquetípico y mata a sus "hijos" (Ripley).

En *Depredador* (1987), de John Mc Tiernan, el monstruo / alien aparece repentinamente en un ambiente inesperado, sorprendiendo a los personajes de la narración. El narrador permite que el enunciario del filme tenga más saber, en primer lugar porque al inicio del filme, entre los títulos, se puede ver una impresionante nave espacial de tecnología superior, por lo tanto debería ser extraterrestre, de la que se desprende una cápsula o algo menor que cae en la tierra. Todo el resto del filme se desarrolla en la selva tropical de algún país no identificado de América Central. El escenario es militar, desde la caracterización de los personajes, el escenario planteado, las acciones y la música. Es la típica intervención estadounidense en países del tercer mundo presentada como "colaboración" o como "tareas de rescate". Cuando las cosas se comienzan a complicar para el grupo militar que sale en búsqueda de supuestos rehenes tomados por la "guerrilla" -nunca especificada, simplemente se remite a la figura general de "la guerrilla"- y suceden hechos extraños que no tienen una explicación lógica, el enunciario puede deducir que el objeto

que vino del espacio exterior tiene algo que ver. En efecto, luego de encontrarse con los primeros cuerpos, que fueron desollados en lugares de los que no sale ninguna huella, el espectador puede asumir el lugar del Depredador a través del recurso de la cámara subjetiva que permite saber que su visión es diferente, en color azul y que registra a los humanos de un color distinto, de tonos cálidos con un centro rojo muy marcado. El protagonista del filme, un militar especialista que representa al Héroe arquetípico, encarnado en la figura de Arnold Schwarzenegger, es uno de los primeros en percibir la presencia extraña, junto a Billy, el militar que hace de guía y de origen indígena. La primera vez que se ve el alienígena, se ve una silueta que se transparenta con el fondo selvático, la mimesis es total. El narrador va haciendo conocer más de la bestia en primer lugar siempre al enunciatario del filme, que así tiene más poder sobre la situación que viven los personajes. Se ve el rayo tipo láser con que los mata y cauteriza al mismo tiempo las heridas. Se ve la sangre verde que deja el alien (ya sabemos que el verde es uno de los recursos convencionalizados en la figurativización de los extraterrestres), y también se puede ver que su invisibilidad es una coraza que le permite su tecnología superior, más adelante se lo ve arrancado partes de los cuerpos que cazó, y juntando las calaveras como si fueran trofeos, se lo ve saltando con agilidad entre los árboles. El personaje de Schwarzenegger, Dutch, se da cuenta que al quedar embarrado, el depredador no puede detectarlo, así él también se mimetiza con el entorno. El depredador usa tecnología superior y desconocida para los humanos, el ser humano usa un elemento que le brinda la naturaleza. La lucha final se da entre Dutch y el Depredador, que decide tener una lucha cuerpo a cuerpo con él, como si lo respetara como luchador. Así, vemos como el depredador se saca su máscara. Se dan dos primerísimos primeros planos del alien, primero sacándose la máscara, luego mostrando su "espantosa" cara, de acuerdo a la visión del guerrero humano. Dutch había preparado una serie de trampas también con lo que le brinda la exuberante naturaleza que lo rodea más un poco de pólvora básica, así atrapa al depredador. Gana el ser humano, con menos tecnología pero con más astucia y saber militar que le permite hacer uso de los recursos naturales.

En *Alien vs. Depredador* (2004), de Paul W. S. Anderson, los humanos son simple ganado en la lucha histórica que los depredadores han entablado con la raza alien. Los dos monstruos son agresivos y mortíferos. La diferencia es que el alien posee una capacidad tecnológica mínima, es su naturaleza la que lo hace único. En cambio, el depredador tiene una armadura metálica casi invencible, y está equipado con toda una serie de armas ultratecnológicas y de una visión de rayos que le permite ver a grandes distancias y atravesar cualquier objeto sólido; además, su tecnología les permite pasar invisibles tanto a ellos como a sus naves. En la lucha de los dos cazadores, predominan los tonos grises metálicos, el alien porque así se mimetiza en cualquier entorno mecánico o tecnológico; el depredador, porque su coraza es técnica. Cuando se saca la máscara, se puede ver su horrible rostro, del mismo color que la piel humana blanca, con colmillos parecidos a las pinzas de un cangrejo, con los dientes siempre a la vista. En contradicción con la tecnología de avanzada que posee que mostraría el nivel de inteligencia de la especie, emite un sonido gutural al "hablar" que se asemeja a las representaciones de los humanoides menos avanzados en la escala evolutiva humana. De este encuentro entre tres especies depredadoras del universo, sale ganando la humana, ya que es la única que sobrevive en la lucha entablada, paradójicamente, la más endeble físicamente, pero el filme quiere mostrar que es su inteligencia y adaptabilidad la que le permite sobrevivir, la regla de la teoría de la evolución: sobrevive el más apto.

En *Especies* (1995) y en *Especies 2* (1999), el alien toma forma humana, crece rápidamente, al llegar a la pubertad se convierte en un capullo del que sale el alien / humano en su forma adulta. La historia narrada en *Especies* es que fueron enviados dos mensajes desde el espacio exterior, uno conteniendo una fórmula de un catalizador superior para el metano lo que permitiría tener energía eterna; el otro mensaje, era una secuencia de ADN con instrucciones de combinación con ADN humano. A 100 ovarios humanos se les inyectó ese ADN, de los cuales siete llegaron a dividirse, cuatro de esos murieron. A dos se los congeló en nitrógeno y al último se lo desarrolló, a los tres meses llegó a la pubertad y cuando intentaron eliminarlo, se escapó. Este híbrido es sumamente sexual, su instinto lo lleva a querer procrearse y percibe si un humano es fértil o



si tiene alguna enfermedad genética con solo mirarlo o tocarlo unos instantes. Se utilizan dos modos de mostrarlos cuando permanece en su forma híbrida. Una, como humanos, para esto se utiliza el recurso de la imagen usada en todo el filme; otra, para que podamos ver su interior alienígena, se usa un filtro azul. También se puede ver a veces su forma humana de la que salen tentáculos de la espalda, pezones, nudillos de los dedos o de la boca. Generalmente esos tentáculos se usan para matar, o estrangulando, o metiendo los tentáculos en la boca y atravesando así el cerebro, siempre en primeros planos.

Cuando hacia el final del filme, en la primer *Especies*, toma la forma alien en su totalidad, se integra al resto de la ambientación del filme, de la que se destaca por sus formas inusuales y su color azul grisáceo. En este filme, la criatura se ve en su totalidad, sus formas son armónicas, su cuerpo es claramente femenino, al menos para la estereotipización humana del cuerpo de mujer; su espalda está cubierta de crestas que concuerdan con los tentáculos que salen de su cuerpo. Sus ojos son más rasgados, y el iris es más recto, al estilo de un reptil.

En *Especies*, se lo hace mujer para que sea "dócil y controlable", dice el director del experimento, lo que es tomado sarcásticamente por el grupo que debe recuperar a Sil. El aspecto "abject" se potencia en *Especies*, ya que por un lado, se muestra a una bellísima mujer que esconde un terrible monstruo, con aspecto fálico (los tentáculos) que se constituye en una amenaza para los hombres. Se usan primero planos mostrar como los tentáculos que le salen de sus pezones o de su boca se introducen en la boca de los hombres. Son muertes / violaciones, en las que la mujer es la que porta el objeto fálico amenazante.

Como en *Alien vs. Depredador*, en *Especies*, la inteligencia, la rapidez para aprender la tecnología humana y la memoria son todas características notables en estas criaturas extraterrestres que contrastan con el sonido gutural que emite el ser alienígena. Es como si se quisiera representar que la capacidad lingüística no estuviera relacionada directamente con la actividad mental o conciencia de un ser inteligente.

En *Mimic* (1997), de Guillermo del Toro, el filme inicia con una terrible epidemia propagada por el Tse Tse que mata o discapacita a los niños de

Nueva York. Una entomóloga crea una especie, la camada "judas", a partir de la combinación de ADN de termita y mantis para combatir a estos insectos; diseñada para no reproducirse y morir a los seis meses. No sólo que no mueren, sino que se reproducen y mutan. En tres años, el Judas ha desarrollado la capacidad de mimetizarse con su principal depredador, el ser humano. La protagonista se encuentra con uno de ellos en el subterráneo. Le pregunta la hora, creyendo que le hablaba a un hombre. El "insecto" gira, levanta su cabeza, despliega sus alas, que pegadas al cuerpo parecían ser parte de un largo tapado negro, levanta vuelo, la alza y se la lleva. Luego, los humanos serán quienes se mimetizarán con el insecto cubriendo su cuerpo con la glándulas sudoríparas para que no reconozcan el olor a humano.

En *Día de la Independencia* (1996), de Robert Emmerich, el alien representado figurativamente también se suma al estereotipo de monstruo con tentáculos, cabeza y ojos grandes, su piel es amarronada, no tiene cuerdas vocales pero puede emitir un sonido que perturba al cerebro humano y se comunican telepáticamente. Usan un traje biomecánico, es decir un traje de materia orgánica pero con una protección de alta tecnología. Tienen orejas grandes que junto con los grandes ojos brillosos, su dientes afilados y sus manos huesudas y con uñas largas se parecen mucho a la representaciones icónicas de demonios y gárgolas diablicas, figurativización que se vincula con su maldad y deseo de destrucción.

Todas estas criaturas -*Aliens*, *Depredadores*, los híbridos de *Especies*, los insectos mutantes de *Mimic*- se mueven muy bien en túneles, subterráneos, cavernas. Todas se mimetizan en esos ambientes, en todas predominan los tonos grisáceos, a veces hacia el verde, otras hacia el azul, mostrando la "inhumanidad" de estos seres ya que el gris metaforiza la serie mineral, en el campo de lo natural, y la técnica, en el campo de lo cultural. Por eso su comodidad para moverse en esos espacios.

Así como el "marciano" de los años '50 y '60 metaforizaba al "monstruo" comunista, el alien de la contemporaneidad, con su capacidad de mimetizarse y confundirse con "uno mismo", parece más bien simbolizar al terrorista

islámico, que desde la cercanía espera el momento oportuno para atacar a los buenos capitalistas occidentales.

#### **e. No todos son malos...**

No todos los aliens (seres extraterrestres) son necesariamente malos, con deseos de matar y aniquilar al humano sino que muchas veces son representados en el sentido opuesto. En *Cocoon* (1985), *ET* (1982), *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo* (1977), *Inteligencia Artificial* y algunos de los extraterrestres de *Star Wars* (1977) y *Star Trek* (1979) son buenos, hasta buenísimos, tanto, que los malos son los humanos.

En *Cocoon* (1985), los extraterrestres son figurativizados de un modo similar a los ángeles o a las hadas. En un principio, parecen humanos, están cubiertos por una coraza que simula perfectamente un cuerpo y un rostro humanos. Al sacarse esa cobertura, se puede ver su forma también antropomórfica pero de un color amarillo intenso, que irradia luz. Se destacan sus ojos grandes y oscuros, pueden saltar como si volaran, pueden curar heridas o suavizar dolores. En síntesis, se podría decir que poseen una belleza angelical, "de otro planeta"... Viven muchos años, no saben lo que significa morir, no es que sean eternos, simplemente "no lo saben". Cuando experimentan la muerte de uno de ellos, uno de los que estaban en los capullos en el mar desde hace 10.000 años esperando a ser rescatados, experimentan por primera vez el dolor de perder a un ser querido, por eso, se sorprenden cuando surgen lágrimas de sus ojos. Ellos, casi inmortales, todavía pueden aprender de las nuevas vivencias que tienen en este mundo mortal.

El alien de *ET* (1982), a diferencia de los de *Cocoon*, tiene una forma desagradable y fea para los patrones de belleza "humanos" y occidentales. Es bajito, de cuerpo regordete, patas cortas, cabeza grande, un cuello que se estira casi como del largo de su cuerpo, es verdoso y de ojos saltones. Su mostración se va dando con suspenso, primero, sin vérselo, se escuchan sus ruidos, sus movimientos, hasta que uno de los niños protagonistas del filme lo descubre y se asustan mutuamente. Cuando se lo exhibe con planos cortos, primerísimos primeros planos y planos detalle, entonces, el enunciario ya

“sabe” que ET es inofensivo. Más adelante, se podrá comprobar su capacidad de curar heridas con su dedo -que se pone rojo brillante-, su capacidad de recuperar las plantas y hasta de volar, por su capacidad de levitar su propio cuerpo y el de los objetos (también seres humanos) que él desee. Este filme, narrado casi en su totalidad de la perspectiva de unos de los personajes infantiles, muestra al humano hombre adulto como el del lugar del peligro. Nunca accedemos a la figura completa del investigador que busca, encuentra y analiza a ET. Siempre son planos detalles de su cuerpo o de objetos que él lleva consigo y que por ellos se lo puede identificar.

La figuración de estos aliens se construye materialmente con recursos que remiten al campo de lo “angelical” sea por su apariencia física o por sus cualidades sanadoras, o ambas; metaforizan ese lugar que en los relatos mítico religiosos se dejaba a los ángeles: viven en el “cielo”, cerca de “Dios” y ayudan al humano que no dejar de cometer excesos.

#### **f. El mutante**

La figura del mutante fue muy trabajada en el cine bizarro de los '60 jugando con el género de terror en el que la figura del zombi también estaba presente. Hubo monstruos mutantes humanos y mutantes animales, como el famoso Godzilla japonés que luego se transpuso en Hollywood, ya a fines de los '90. En el cine contemporáneo, el mutante es figurativizado en filmes en los que la ciencia ficción roza no tanto ya con el género de terror sino con el *comic*. Es más, muchas veces, se trata de comics transpuestos al cine. De cualquier manera, muchos de ellos pueden ser considerados como pertenecientes al cine de ciencia ficción porque aparece la práctica científica como el lugar de origen de los mutantes que no son solamente mutantes-humanos, como en *X-Men* (2000) o *El Hombre Araña* (2002), sino también mutantes-animales, como es el caso de *Godzilla*.

Una especie especial de mutante sería ese monstruo “freak” con características especiales que lo diferencian del resto por sus capacidades de ver el futuro o de constituir ellos mismos el futuro, *La sonámbula*, *El quinto elemento*, *Minority Report* (2002), *Total Recall* (1990). Es interesante visualizar que en los tres primeros filmes señalados, el sujeto “freak” o abyecto es mujer. Podemos ver cómo en estos filmes, la mujer representa ya no el lugar de lo

abyecto amenazante sino el de los abyecto salvador o esperanzador, es el caso de *La Sonámbula* (1998) y de *El quinto elemento* (1997).

El mutante remite también al fantástico porque a diferencia del autómeta (robot, androide o ciborg) del que se conoce su origen no-humano o se conoce las partes no-humanas incrustadas o se sabe que las partes no humanas como la total no-humanidad del ser se vincula con una decisión de crear a ese "sujeto", el mutante tiene un origen incierto, no se sabe bien porqué es lo que es. A veces, el espectador sabe más que el protagonista, como en el caso de *El Hombre Araña*, pero él no sabe porqué comienza a tener esos poderes especiales. En *Xmen*, se sabe que hay un determinado número de mutantes en el mundo, que aumenta día a día, pero no se aclara el origen de las diferentes mutaciones.

Comencemos analizando el caso de los mutantes "freak", "fenómenos", que tienen poderes especiales.

En *La máquina del tiempo* (2001), de Simon Wells -nieto de H. G. Wells, famoso autor de la obra literaria homónima- el protagonista, Alexander, construye una máquina del tiempo para volver el tiempo atrás y evitar la muerte de su prometida. Al no lograrlo, emprende un viaje hacia el futuro en busca de respuestas. Al llegar accidentalmente al año 913.812 encuentra a la tierra dividida en dos especies, la humana que ha seguido la misma línea *homo sapiens sapiens*, que se autodenominan "eloi"; y los morlocks, especie que devino de la mutación que les provocó el vivir durante miles de años bajo tierra. Esta especie a su vez se dividió en castas biológicas, con diferentes mutaciones entre cada una de ellas. Las castas inferiores constituyen los oídos, ojos y músculos; la casta superior, desarrolló sus habilidades mentales y así controla telepáticamente a las castas inferiores y a los "eloi" (humanos) a través de sus sueños, pesadillas, pensamientos y recuerdos. Así, podemos ver en este filme una condensación de las distintas posibilidades evolutivas de la raza humana: una, que indica una evolución superior, la del desarrollo de capacidades cerebrales superiores del humano; otra, que señala una evolución inferior (involución), que desarrolla capacidades físicas pero que minimiza las mentales. Es decir, se plantea un mundo en el que la división de clases estaría dada biológicamente; de alguna manera, este film, basado en un texto de fines

de siglo XIX se vincula con los textos contemporáneos que postulan una sociedad dividida biológicamente, no por mutación genética sino por la intervención genética (*Gatacca*).

En *El vengador del futuro* (*Total Recall*, 1990), basada en un cuento de Philip Dick, *We can remember for you wholesale*, la acción se desarrolla en la Tierra y en Marte, presentándose los dos escenarios bien diferenciados en cuanto a los espacios públicos y privados, la tecnología y el confort, los habitantes, etc. Este filme -como otros inspirados en cuentos de Philip Dick que a su vez originaron filmes del género como *Blade Runner*, *Minority Report*, *El Pago*- trabaja la idea de que la tecnología pueda controlar la memoria, borrar recuerdos, insertar recuerdos inexistentes, etc. De hecho, al rato sabremos que Douglas en realidad es Hauser y que es un agente secreto al que le fueron borrados los recuerdos e implantado otros.

En la Tierra, tanto los espacios públicos como privados muestran un alto nivel de vida, inclusive para quienes tienen trabajos de operarios básicos, como el de Douglas, el protagonista, que es perforador. Este trabajo parece incongruente con el nivel de vida de los habitantes ya que hasta los taxis son manejados por robots. Las casas tienen alta tecnología digital y videográfica, la publicidad y el control viedodigital en los lugares públicos es constante; predomina el orden de la mano de la tecnología. En Marte, en cambio, el caos en el tránsito es lo primero que salta a la vista; en este escenario, los taxis, conducidos por humanos que corren atrás de posibles clientes; hay poco aire, ya que lo administra mediante un cobro el gobernante del planeta y los humanos "normales" deambulan mezclados con los mutantes. Hay máquinas excavadoras que transitan con el resto de los automóviles lo que da un panorama más "heavy" al planeta. Las zonas más exclusivas dan al exterior y están cubiertas totalmente por vidrio para protegerse del aire marciano. Las zonas más bajas y pobres son subterráneas y es allí donde libra combate cotidiano la guerrilla con la policía. Los espacios públicos, caóticos y desordenados comparados con los de la Tierra, aparecen cada tanto con algún graffiti del grupo revolucionario ("*Kuato lives*"). La guerrilla pide por más aire gratis, mejores condiciones de vida y está compuesta en su mayoría por mutantes que sufrieron esas mutaciones por exponerse al enfermizo aire

marciano. Las mutaciones son corporales y psíquicas. Hay mutantes con una mitad de la cara deformada, con grandes surcos, ojos más saltones; otros con brazos que terminan en una especie de garra, mujeres con tres senos, etc. Toda clase de deformidades. La mayoría de ellos además, es "psíquico", tienen capacidad de visionar el futuro, o de "leer" la mente de los humanos. El líder de la guerrilla mutante, Kuato, permanece bajo el anonimato. Se conoce su origen mutante, pero nadie públicamente sabe cómo es, lo que sí se sabe es que es el psíquico más poderoso. Villa Venus es el gueto de los mutantes, sus bares y prostíbulos son los lugares más concurridos. En uno de ellos, "El último recurso", se concentra la guerrilla que encabeza Kuato. Finalmente, Douglas se encuentra con *Kuato*: éste se encuentra o vive en el cuerpo de otro hombre, su hermano "siamés", de alguna manera. Para que *Kuato* pueda aparecer, su hermano debe entrar en una especie de trance y mientras el líder mutante se muestra, es decir cuando sale de su vientre y se comunica con los demás, su portador permanece en un estado de inconsciencia. No pueden ser los dos a la vez. La representación de este mutante es bizarra: su cabeza y unos cortitos brazos con manos incompletas salen del vientre de otro hombre; es un ser gelatinoso, su cara es como la de un bebé, no tiene los rasgos de un adulto pero sí sus gestos, su voz, su mirada y su conversación filosófica y opaca. Esto produce una ruptura isotópica en el plano del contenido. Este psíquico toma las manos del "héroe" y le lee la mente, así llega a sus recuerdos borrados y obtiene la información que necesitaban de este agente sin memoria.

En general, toda la representación de *Villa Venus* es bizarra, con hombres y mujeres deformados, vestidos excéntricamente, en un ambiente sórdido y oscuro. Una de las imágenes que mejor ejemplifica esta figurativización es la de *Pulgarcita*, una prostituta enana que en el enfrentamiento con la policía, toma una ametralladora y parada sobre el mostrador dispara con seguridad hacia todos lados. *Kuato* y *Pulgarcita* se presentan como dos mutantes cuya figurativización bizarra juega con el borramiento del límite infancia / adultez. Las pesadillas de nuestro típico héroe hollywoodense metaforizan el miedo a lo abyecto, el miedo de ser un mutante, el miedo al "otro" que se aborrece y se rechaza (por su aspecto físico exterior desagradable) pero que se respeta y se teme (por sus cualidades psíquicas superiores).

En otro filme inspirado en un cuento de Philip Dick, *Minority Report* (2002), también aparecen seres mutantes con capacidades psíquicas, en este caso, pueden ver crímenes futuros. Estos son utilizados por el gobierno y por la policía del “pre-crímen”, que elabora la terrorífica (más que orwelliana) idea de que uno pueda ser encarcelado por un crimen que aún no cometió y que no sabía que iría a realizar. Los mutantes en este filme son el resultado de experimentos realizados con sus madres drogadictas, casi todos murieron de niños, pero algunos sobrevivieron. En el caso de los que “trabajan” para la policía, se trata de tres hermanos mellizos, dos varones y una mujer. La mujer es la que posee el mayor don de visión del futuro. Los mantienen en unas piletas en un estado de semicomato constante conectados cerebralmente a una máquina que les lee la mente y que se acciona con la visión de un crimen. Este trato inhumano prefigura la idea de no considerar a los hermanos como seres humanos, su mutación los hace valiosos pero sus poderes los aleja de la condición humana.

Al ser representada icónicamente en niños, adolescentes, y adultos que parecen niños, se relaciona la figura del mutante con la juventud a partir de un lugar temido / deseado y condenado a la vez. Se temen / desean sus “poderes”, esto es, sus potencialidades, su futuro, y a la vez, se los condena por ello a la marginalidad, el anonimato, a la explotación.

### **g. Mutantes y Comics**

La temática del mutante fue muy fructífera en el *comic*: los *Xmen*, *El Hombre Araña*, *Hulk*, *Batman*, *Daredevil*, *The Shadow*, etc. son ellos mismos mutantes o algunos de sus enemigos lo son.

Muchos de los comics llevados al cine exhiben el modo en que los héroes (o antihéroes, o villanos) han llegado a ser lo que son, generalmente por algún experimento científico fallido o por algún accidente en el que la ciencia está implicada.

*El hombre Araña* (2002) narra el inicio de la historia, es decir, cómo Peter adquirió los poderes que lo convertirían en el Hombre Araña. Es así que el filme comienza mostrando a nuestro héroe como el típico estudiante de secundaria (High School) estudioso, de quien se burlan los chicos deportistas y



ganadores. Por supuesto, la chica que le gusta es la novia de uno de los chicos populares. En un paseo en un museo, Peter es picado por una araña experimental y, al poco tiempo, comienza a percibir los cambios en su cuerpo: mejora su vista, su oído, todos sus sentidos se vuelven más sensibles; comienza a despedir una sustancia pegajosa de sus muñecas, su fuerza y destreza física es inigualable. Pronto, decidirá que puede aprovechar esos dones para ayudar a los desvalidos (tal como lo era él hasta poco tiempo atrás). Así, se transforma en justiciero y para evitar que dañen a sus seres queridos decide mantener en secreto su identidad. Se da cuenta que para poder dar buen uso a su don debe permanecer en el anonimato, como él mismo dice al final del filme: "mi don, mi maldición".

Los colores de *El Hombre Araña* coinciden con los típicos de la "Americanidad": rojo y azul, como los de *Superman*. El Duende, su contrafigura, es una combinación de científico loco / empresario de la ciencia con ansias de poder ilimitadas. Su figurativización, en contraste con nuestro héroe, es de color verde, su coraza es metálica, su máscara es alargada hacia arriba y hacia atrás (como un alien o un demonio) con orejas puntiagudas, una boca siempre abierta marcando una diabólica sonrisa.

A nivel de los encuadres, predominan las panorámicas, travellings y planos generales que muestran al Hombre Araña saltando entre los edificios de Nueva York. En estas imágenes se puede distinguir con claridad la digitalización de las imágenes, especialmente en la figura del héroe.

En *Hulk* (2003) volvemos a encontrar la figura del científico loco que no duda en experimentar en sí mismo sino que además lo hace con su hijo. Ambientada en el campo científico y en el militar, Hulk sobreviene monstruo / mutante por una alteración genética que le ha sido transmitida por su padre en la búsqueda de la tan ansiada inmortalidad. Crece sin saber sobre su condición mutante, se dedica a la ciencia en el mismo campo que lo hizo su padre. Al poco tiempo de sufrir un accidente en el laboratorio en el que queda expuesto a unos poderosos rayos Gamma, empieza a notar cambios: cuando se enoja, aumenta exageradamente su tamaño y su piel se pone de color verde, explicitará verbalmente sus sensaciones como de "ira, poder y libertad". Su padre también es mutante pero a diferencia de Bruce, se autoreconoce como

tal, y enneguecido por tener vida eterna no duda en poner en riesgo a su hijo para intentarlo, quiere absorber su fuerza, en lugar de eso, se convierte en un enorme "hongo" de energía que termina finalmente colapsando. Bruce, es decir Hulk, huye de la ciudad y de la civilización, se interna en la selva tropical donde trabaja como médico para poblaciones pobres y olvidadas.

En el *comic*, el héroe / mutante es incomprendido socialmente, debe permanecer en el anonimato. Asume la figura del "justiciero", buena excusa para usar el traje con los colores de la americanidad.

## 7- Conclusiones

A partir del análisis realizado podemos dividir las conclusiones en dos clases. Unas, que tienen que ver con el modo en que el sentido producido por los filmes analizados se representa en determinados temas y cómo esa materialización temática se vincula con los imaginarios sociales instituidos socialmente. Las otras, se derivan de las características formales que ha tomado el discurso analizado, esto es, el modo en que esos temas han sido materializados figurativamente en el corpus.

### ***A- El cuerpo significado***

Entonces, ahora veremos de qué manera los temas especificados cuando tratamos la figuración del cuerpo humano se cruzaron con la figuración de autómatas y monstruos. Es decir, qué relación hay entre la figuración por ejemplo del género (*gender*) en la representación del humano futuro con las que intervienen (si es así) en los autómatas y monstruos. También vincularemos esos sentidos representados con los sentidos y contextos actuales, esto es, lo vincularemos con la situación de enunciación específica en la que se produjeron los textos analizados.

#### **a. En cuanto al género (gender)**

Se podría decir que si hay arquetipos en cuanto al género (*gender*) en el cine de ciencia ficción, se podrían resumir en tres que se constituyeron en la narrativa clásica de la modernidad: el científico loco, el héroe y la mujer amenaza.

El científico loco siempre es hombre, desde *Frankenstein*, de Mary Shelley en adelante. En los '80 y los '90 el científico es encarnado muchas veces en mujeres pero en este caso no es representado como arquetipo de científico loco. Si éste sigue apareciendo, siempre será un hombre. Por ejemplo para citar algunas de las últimas producciones: *Hulk*, *El Hombre sin sombra*. Si pudiéramos hacer una traspolación de este arquetipo que haya pasado de la figura del hombre a alguna otra, ésta sería el autómata inteligente. Esto es, en

muchos filmes, se presenta un escenario en el que algún autómatas inteligente se descontrola y, al modo del científico loco humano, pretende, o eliminar a los humanos, o tratarlos como esclavos; esto sucede como ser en *2001 Odisea del Espacio*, *The Matrix*, *Terminator*, *Yo Robot*. Hay entonces una antropomorfización de la máquina en la que se proyectan típicas actitudes humanas como la de poder y dominio del otro.

El arquetipo del héroe se ha mantenido en el cine de ciencia ficción con casi todos sus rasgos: hombre fuerte, muy varonil, dispuesto a arriesgar su vida por cumplir con una noble misión. En algunos filmes se juega con su opuesto, el antihéroe, como por ejemplo en *Blade Runner*, en el que se lo presenta desde un lugar irónico y escéptico.

Asimismo, el héroe masculino es predominante en el campo de lo militar: *Terminator 2 y 3*, *Soldado Universal*, *Robocop*, filmes en los que el hombre es Héroe y ciborg a la vez. El hombre, siempre más cerca de la técnica.

El lugar de la mujer en el cine de ciencia ficción se ha complejizado. En primer lugar, el papel de la mujer como amenaza ha variado. Por ejemplo, en *Frankenstein* (1931), de Laemmle podemos ver como Elizabeth es un estorbo para la tarea del hombre científico, ocupa el lugar de la moral, de la ética que no permite al científico realizar su trabajo en tranquilidad. Es una amenaza para la ciencia que transgrede los límites de Dios. Ella representa el orden moral, la vida conservadora, rechaza el progreso moderno de la ciencia. Si bien en algunos filmes más contemporáneos este rol femenino se mantiene (por ejemplo en *Estados Alterados*), en general, la mujer ocupa roles científicos y aparece muchas veces junto al hombre en la resolución de problemas, aunque como ya dijimos nunca ocupa el lugar del "científico loco". La locura de la ciencia es cosa del hombre. La locura de la mujer se sigue expresando en otros campos: el amor (el personaje de Trinity en *Matrix Reloaded* y *Revolutions*), los hijos o hijos sustitutos (la madre de *Inteligencia Artificial*, las dos mujeres de *Aliens*: la alien Reina madre y la humana Ripley).

En los '80 y '90, *Alien* es tal vez el filme central en el que se figurativiza a la mujer como amenaza para el lugar que el hombre ha detentado ya que amenaza la masculinidad y los valores asociados a ella: el coraje, la valentía, el honor, la racionalidad. Esto se puede vincular con el lugar que la mujer ocupa

en la sociedad contemporánea, en la que se instala en espacios tradicionalmente cubiertos por hombres, baste citar a la primer ministro alemana, las ministras en la Argentina (que una mujer ocupe el Ministerio de Economía hubiera sido impensable pocos años atrás en nuestro país).

También nos referimos al cuerpo de la mujer como lugar abyecto. Para continuar con *Alien*, pudimos ver cómo la mujer cubrió dos espacios contrapuestos, a veces de manera alternativa, otras yuxtapuesta; nos referimos a los lugares de Monstruo y Heroína. Así, la mujer se constituyó en doblemente abyecta: como monstruo y como mujer que amenaza el lugar del Héroe detentado por el varón.

En la última *Alien*, hasta el autómatas ha quitado el lugar dominante al varón. En efecto, el androide Call es figurativizado como mujer de aspecto débil y *dark*, y encima perteneciente a un grupo "terrorista", más amenazante aún para el sistema político dominante.

## **b. Cuerpo, ciencia y discriminación**

La intervención de la técnica en los cuerpos en el cine analizado va desde intervenciones previas a la concepción de un embrión, modificaciones en el código genético hasta intervenciones que modifican el exterior sea para embellecerse o para ocultar la identidad. Todos estos procedimientos tecnocientíficos tienen un basamento en el contexto de enunciación de los filmes: la elección del sexo, el cambio de sexo, el cambio de la fisonomía son parte de las intervenciones técnicas que los sujetos sociales de hoy sabemos que son posibles. En el cine de ciencia ficción, la extrapolación marcada busca vincular estos hechos tanto con decisiones políticas que motiven las intervenciones como con las posibles consecuencias sociales que se logren. Así, pudimos ver cómo en *Gatacca* la modificación genética de los embriones humanos tiene que ver con la planificación de una sociedad pensada como ideal, cuyas consecuencias derivan en una inevitable discriminación social hacia los humanos menos (o en nada) modificados genéticamente.

### **c. Capacidades humanas naturales y artificiales**

El control del otro parece dividirse en dos clases. Por un lado, hay algunos seres, sean extraterrestres, humanos "freak" o mutantes en la cadena evolutiva humana, que tendrían capacidades mentales superiores que les permitirían controlar los pensamientos, recuerdos, sueños de los demás por sus condiciones telepáticas (*La máquina del Tiempo*, *Total Recall*). Se trataría de un control que surge de una "evolución natural" de la especie humana. Por el otro, hay mayor control de los sujetos a través de tecnología digital e icónica: toda clase de pantallas, cámaras vigilantes, dispositivos de scaneo de retina, de huellas dactilares, de secreciones, etc. (*Total Recall*, *El Pago*, *Minority Report*, *La Isla*). Este es un control basado en la técnica, cosa que se vincula con el uso que el poder siempre ha hecho de los avances técnicos, desde las armas y elementos de tortura más primitivos hasta la picana y los teléfonos pinchados.

### **d. El alimento, el sexo y la desaparición del cuerpo**

La alimentación y el sexo constituyen dos ejes temáticos que marcan una tensión entre: A. una versión *carнал* del cuerpo y B. su opuesta versión *descorporeizada*.

En cuanto a la versión A, esto es la carnal, se sabe que un cuerpo necesita alimentación para subsistir y necesita sexo para su reproducción (por ahora, no nos referiremos al placer). Esta parte *corpórea* es la que menos se trabaja en la ciencia ficción, como si los cuerpos futuros se autoalimentaran y autoprocrearán automáticamente -es decir, como autómatas-, como si estas funciones no fueran parte de la corporeidad humana. Estos cuerpos humanos (y bien carnales) se presentan paradójicamente como cuerpos estilizados, pulcros, asépticos por los que las funciones corporales no pasan, ni hablar de las de expulsión de desechos.

En cuanto a la versión B, tenemos cuerpos *ligh*t, cuerpos virtuales, pero que paradójicamente estos sí realizan las necesidades biológicas de los cuerpos humanos. Ya vimos cómo en *The Matrix*, los programas inteligentes, figurativizados como bellos sibaritas, saboreaban alimentos, vinos, hablaban de tener buen sexo; en *Asesino Virtual*, uno de los programas virtuales consistía en ofrecer placer sexual a sus usuarios.

Así que podemos observar una contraposición en lo que se refiere a la vinculación con el contexto de enunciación de los filmes que se relaciona con el discurso contradictorio que circula sobre el cuerpo en la discursividad contemporánea. Por un lado se promociona un cuerpo carnal determinado, vinculado con la idea de imagen instituida en el imaginario social contemporáneo: cirugías plásticas, dietas, gimnasias, cosméticos, asesores de imagen. Por el otro, se niega el cuerpo carnal tanto por su desaparición y negación en el ejercicio del placer (sexo por internet, relaciones amorosas vía chat, bulimia y anorexia) como en lo que hace a las necesidades básicas de todo ser humano (altos índices de desnutrición mundial, falta de prevención de accidentes laborales en especial en los sectores de mayor riesgo, como los albañiles y obreros tercerizados).

En síntesis, en el corpus analizado, los cuerpos humanos "concretos" son figurativizados como más cercanos a una supuesta perfección más estética/aséptica. En cambio, los cuerpos virtuales (software con apariencia corporal) son figurativizados como más cercanos a una perfección más estética/sensual. En los dos casos, la técnica es el eje que permite producir unos y otros cuerpos.

#### **e. La muerte y la Juventud**

Pudimos ver que uno de los ejes temáticos vinculados con el cuerpo en el cine de ciencia ficción es el relacionado con la búsqueda de la inmortalidad. Sea esto a través del otro: el autómata (*El hombre bicentenario*, *Inteligencia Artificial*); sea a través de la intervención técnica y de la investigación científica: la clonación (*El Sexto día*, *La isla*), elixires o aguas de la vida (*Cocoon*).

Se presenta a la juventud como un "lugar temporal" en el que todos querrían quedarse pero a la vez ese mundo joven se presenta como metáfora de la explotación (*The Matrix*), de valor de uso (*La Isla*), de discriminación y marginación (*Gatacca*). Así, se puede ver una contradicción entre concebir a la Juventud como "divino tesoro" y a la vez condenarla en la práctica a un eterno purgatorio.

Quizás sea interesante tomar en cuenta que el Lector Modelo por excelencia de este género filmico son los jóvenes. De allí que se escenifiquen

particularmente las injusticias a las que son sometidos, en una apelación a las reivindicaciones sentidas por los espectadores

#### **f. La técnica, entre el hard y el soft**

Planteamos en la introducción que el discurso del cine de ciencia ficción extrae al cuerpo humano del orden de la naturaleza y lo inscribe en el de la técnica. Y que esta inscripción en el orden técnico se produce de dos maneras, una, en la que el cuerpo se figurativiza desrealizado en las máquinas, la otra, en la que se lo discursiviza fusionado con la máquina.

La primera versión del cuerpo, que denominamos *soft*, produce una figura híbrida sin corporeidad carnal pero muy marcada cromáticamente (*Asesino virtual*, *El Piso Trece*).

La segunda, la versión *hard*, más claramente vinculada con la figura del autómatas, produce un híbrido *ciborg* en el que la carne humana se contrapone cromáticamente con la parte máquina pero que se visualiza más cercana al contexto enunciacional, ya que, como dice Donna Haraway, "todos somos cyborgs" y podemos visualizar como cotidiano el uso de algún tipo de prótesis externa (anteojos y auriculares, por ejemplo) y también el de las internas (prótesis mecánicas como rodillas, caderas, y hasta órganos vitales como el corazón artificial, etc.); de ahí que paradójicamente, los humanos "mas parecidos" a los ciborgs figurativizados por la ciencia ficción son personas mayores ya que son los que más partes técnicas tienen incorporadas en su cuerpo.

En cuanto a los cruces con el cuerpo "otro" figurativizado en este cine, se puede señalar que se concibe al humano / autómatas (ciborg) más vinculado con la tecnología y al humano / monstruo (mutante) más relacionado con la ciencia. Es decir, el ciborg surge de aplicaciones de la tecnología (desde luego, derivadas de la ciencia moderna) traducidas en artefactos técnicos de última generación, pero el mutante aparece por experimentos científicos riesgosos llevados a cabo antes de su aplicabilidad técnica. Es más, muchas veces el mutante es el mismo científico que ha experimentado con su propio cuerpo, en la tradición del Dr. Jekyll y Mr. Hyde (*El hombre sin sombra*, *Hulk*), que "padece" las consecuencias del experimento mientras que el ciborg es un



policía o militar muerto o en coma (*Robocop*, *Soldado Universal*) al cual la tecnología le salva la vida y, aún más, mejora sus capacidades.

## ***B- Las características formales del género (genre) en relación con el cuerpo***

En esta sección veremos de qué manera las características más formales de la de la discursividad sobre el cuerpo en el cine de ciencia ficción se figurativiza en determinadas marcas formales: de género, de códigos cromáticos, de encuadres, etc.

### **a- Intertextualidad con otros géneros, temáticas recurrentes:**

Ya en la caracterización del género señalamos que la ciencia ficción interactúa con otros géneros con los que muchas veces es difícil delimitar las fronteras.

A partir del análisis, podemos concluir que depende del tipo de "cuerpo" tematizado y figurativizado en el film, el género que será seleccionado para mantener una relación de intertextualidad.

Así, es muy recurrente la relación ciencia ficción y campo militar tanto cuando el cuerpo es mutante, autómatas y alienígenas; esto nos induce a concluir que el "otro" de la ciencia ficción es sinónimo de peligro y amenaza, de las películas de ciencia ficción de los años '50 en las que el otro representaba el miedo al comunismo, la figuración del otro a partir de los '80 se complejizó, se hizo algo menos obvio, probablemente por cambios en el contrato de lectura del espectador. Así ese "otro" pudo metaforizar al otro cercano: mujer (*Alien*, *Especies*); al otro exótico: guerrillero centroamericano (*Depredador*); al otro mimético: el guerrillero islámico.

La relación con el *comic* es casi exclusivamente vinculada con el mutante. Luego hay una variedad de relaciones intertextuales entre diversos géneros, todos recorridos a su vez por la figuración de un estado de la ciencia y la técnica a veces explicitado en la historia narrada (*Hulk*, *Exterminio*, *El hombre sin sombra*, *La Isla*, *Robocop*) otras, en las que se la puede deducir de manera implícita por el tipo de situaciones planteadas (*Alien*, *Brazil*, 1984).

Temas / géneros	Autómatas	Aliens, monstruos	Mutantes	Ciencia y cuerpo
<b>Fantástico, maravilloso</b>	<i>The Matrix</i>	<i>El joven manos de tijera</i>		<i>Brazil</i>
<b>Terror, suspenso, Drama</b>		<i>Alien</i>	<i>Exterminio</i>	<i>1984, El cubo, La Isla</i>
<b>Bélicas / campo de "lo militar"</b>	<i>Terminator, Robocop</i>	<i>Especies, Depredador, Día de la Independencia</i>	<i>X-Men, Soldado Universal</i>	
<b>Policial</b>	<i>Blade Runner, Yo, Robot</i>			<i>Gatacca, Minority Report, El piso Trece</i>
<b>Comedia</b>		<i>Marte Ataca, Cocoon</i>		<i>Yo y Mis otros yo</i>
<b>Epica</b>	<i>El hombre Bicentenario, Inteligencia Artificial</i>			<i>Mad Max, La máquina del Tiempo</i>
<b>Comic</b>		<i>Superman</i>	<i>El hombre araña, Batman, X-Men, Hulk</i>	

### b- encuadres dominantes

Se pudo observar que hay un uso muy marcado y diferenciado de los Primeros planos y los planos generales. El Primer plano y el primerísimo primer plano se usan para remarcar el rostro del alien o monstruo en su efecto aterrador así como para mostrar los rostros de quienes lo miran y que expresan miedo y terror a la vista de tales seres. Esto contrasta con los planos

generales y panorámicas que muestran la tecnología humana futura o la tecnología extraterrestre así como las naves surcando el espacio.

### **c- gama cromática**

También pudo observarse una confrontación en la figuración cromática de los humanos por un lado y de los aliens y autómatas, por el otro. Así, el uso de colores fríos es utilizado para autómatas y monstruos, y coincide con colores usados para la puesta en escena: naves espaciales, lugares cavernosos, etc. Además, se puede decir que el color verde hegemónico para representar a los "marcianos" de los filmes bizarros de los '60 devino en gris verdoso o azulado para figurativizar a los extraterrestes a partir de los '80, en especial a partir de *Alien*. Es decir, se pasó de un color más ligado a la naturaleza a una gama cromática más vinculada con la técnica. La excepción es el uso del rojo – color fuertemente connotado de dramatismo - en el caso de que los extraterrestres usen tecnología destructiva de gran fuerza (sus rayos o sus miradas tecnológicas). En cambio, los colores cálidos, tonos tierra y gamas de rojo, se reservan para los humanos.

### **d- Niveles icónicos e iconográficos en relación al género analizado**

Asimismo, los recursos visuales para mostrar al otro difieren según se trate de un otro autómatas o de otro monstruo/ alien. Esta diferencia se relaciona con la inscripción del filme en géneros distintos, más vinculados al terror, por ejemplo, en el caso de los monstruos. En general, el monstruo se muestra en cuotas, no en su totalidad, al menos en principio, con el objetivo de crear clima de suspenso: sombras detrás de los personajes humanos, sombras en movimiento, planos detalle de algunas partes de su cuerpo, generalmente las más emblemáticas: tentáculos, dientes, garras, es decir, todas partes que pueden causar la muerte.

En la mostración del autómatas hay menos suspenso, generalmente se ven muchos de ellos, transitando normalmente entre los humanos, como parte de la vida cotidiana futura, por ejemplo, en *Yo Robot*. Hay directores que gustan del plano detalle del autómatas, y no solo del autómatas con inteligencia artificial como puede ser un robot o un androide. James Cameron (*Terminator I*,

II y III; *Total Recall*, *Aliens*) recurre a planos detalle de máquinas y autómatas que son parte de la vida cotidiana como para reforzar la idea de que vivimos entre máquinas, que ellas nos rodean.

### **e- Figuras Retóricas**

El uso de figuras retóricas en el cine de ciencia ficción en relación con la figuración del cuerpo se vincula con los sentidos hegemónicos y/o convencionalizados en el conglomerado de sentidos sociales instituidos. Así, es usual el recurrir a arquetipos o figuras por antonomasia como la del científico loco o el héroe masculino.

En la figuración del monstruo, es usual a partir de *Alien* el uso de la metonimia para mostrar al monstruo que se mimetiza con el ambiente: *Alien*, *Depredador*, *Mimic*, *Especies*. Esta mimetización del monstruo hace que no sea percibido de inmediato por los personajes humanos del filme y así aumenta el "efecto terror" ya que el punto de vista con el que se construye el relato hace que el enunciatario lo vea antes. Y ya mencionamos más arriba como en esta mimetización se puede leer una metáfora de los que hoy son instalados como los principales enemigos sociales: los terroristas

También es frecuente el uso de hipérbolos, planos detalle de partes del cuerpo de los aliens y de los monstruos, especialmente las que producen daño; planos detalle de aspectos técnicos de autómatas y ciborgs. Y ya saliendo de la figuración del cuerpo, es recurrente el recurso de la hipérbole en la figurativización de las naves en su imponente, a través de panorámicas así como planos detalle de las armas.

### **f- Narración:**

Pudimos observar en el análisis que muchos de los filmes comienzan con un minirelato explicativo que permite hacerle saber al enunciatario algunos sucesos que son importantes para entender el real inicio del relato. Generalmente se trata de minirelatos con marcadas elipsis en su interior que cuentan el modo en que se hizo un autómata (*El hombre bicentenario*, *El joven manos de tijera*) o un clon (*Alien*, *la Resurrección*). El objetivo de estos textos comprimidos es dar a conocer determinados procedimientos propios de la ciencia actual o futura, o porque el enunciatario necesita un saber específico

para comprender el resto de la historia. A veces, es suficiente una sola toma inicial aclaratoria que se diferencia del resto del filme en cuanto al escenario, por ejemplo, el inicio de *Depredador*, en el que a través de un gran plano general el mostrar la cápsula que se desprende de una nave espacial y cae en Centroamérica, permite deducir que la desaparición de los primeros humanos tiene que ver de alguna manera con ese artefacto llegado del espacio.

En otros casos, ese minirelato constituye una especie de "documental" y por eso se recurre a la retórica del género de divulgación científica popular: planos detalle de la composición de artefactos, autómatas, o procedimientos científicos, narración descriptiva de los sucesos científicos, tal como vimos en *El hombre sin sombra*, *Hulk*, *La máquina del Tiempo* o *El hombre bicentenario*.

En cuanto a las estructuras actanciales predominantes, podemos resumirlas en dos grandes clases, una en la que el sujeto busca un objeto a raíz de una falta; otra, en la que el sujeto debe recuperar un objeto valioso o impedir que un objeto deseado caiga en manos peligrosas. La primera más de tipo existencial, la segunda, más vinculada al dominio de objetos. El primer modelo, el existencial, podemos aplicarlo fácilmente a *El Hombre Bicentenario* y *Blade Runner*; el segundo, el del dominio, podemos aplicarlo a *El hombre sin sombra* y *Alien*. Entonces, en el primer modelo el sujeto es generalmente un autómata, en el segundo, un humano.

### **C- Imaginando el cuerpo del futuro**

Decíamos que tendríamos presente como modelo o parámetro la idea de Michel Foucault (ib.) -en relación con la discursividad sobre la sexualidad- y así fue que consideramos al discurso sobre el cuerpo como si se tratara de una especie de "multiplicidad polimorfa de discursos". En efecto, pudimos observar cómo en el cine de ciencia ficción, pensado como una compleja cadena discursiva, se pueden encontrar toda una variedad de "decir el cuerpo", de mostrarlo, de exponerlo; que ese "decir el cuerpo" implica una mirada ligada a un imaginario social instituido y que ese imaginario no es homogéneo; su heterogeneidad muestra las ideas hegemónicas sobre el cuerpo y sus contradicciones así como los pliegues en los que se cuelan las ideas contrahegemónicas.

Veíamos que las representaciones actuales del cuerpo pueden visualizarse desde el discurso de la divulgación científica, de la discursividad de la imagen (cine, tv., publicidad), desde el campo de la medicina, etc. Esto es, la discursividad sobre el cuerpo humano se constituye a partir de la confluencia de discursos provenientes de distintos campos discursivos, muchos en contradicción entre sí. Pero lo que es seguro es que algunos dispositivos de emisión tienen mayor capacidad de circulación en el circuito comunicativo y así les resulta más fácil instituir sus ideas acerca del cuerpo.

Por eso, el cine de ciencia ficción, producto hollywoodense por excelencia, retoma ese imaginario social del cuerpo y produce figuras humanas "futuras" en base a esas significaciones sociales hegemónicas. Y, en este sentido, la técnica constituye un eje en la figuración de esos cuerpos, ya que se parte de un estado de la técnica que no se cuestiona y que por el contrario con la figuración de estos cuerpos se intenta legitimar. Es decir, el presentar cuerpos "futuros" con determinadas características asumidas como "naturales" en el futuro (como ser prótesis, cirugías, modificaciones genéticas, clonación de órganos, etc.), implica que esas representaciones naturalizadas legitiman un determinado orden técnico hegemónico.

Marisa Adriana Merlos  
Olavarría, Diciembre de 2005

## 8- Bibliografía

ASIMOV, Isaac

1982 *Sobre la ciencia ficción*, Buenos Aires, Editorial sudamericana

AUMONT, BERGALA, MARIE, VERNET

1985 *Estética del cine*, Barcelona, Paidós

BASSA, J. y FREIXAS, R.

1992 *El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Paidós

BARTHES, Roland

1961 "Pour une psycho-sociologie de l'alimentation contemporaine", en *Obras Completas*

1970 "Retórica de la Imagen" en *La semiología*, Bs. As., Tiempo Contemporáneo

1991 "El mensaje fotográfico" en Lévi-Strauss, Barthes, Moles y otros *El Análisis estructural*, Buenos Aires: Centro Editor de América Latina

CAPPANA, Pablo

1992 *El mundo de la ciencia ficción. Sentido e Historia*, Bs. As., Letra Buena

1999 *Excursos. Grandes Relatos de Ficción*, Bs. As., Simurg

CASSETTI y DI CHIO

1991 *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós

CASTELLANI, Donatella

2002 *Imágenes, Espacio, Movimiento y prácticas discursivas de los medios. Aproximaciones semióticas*, Olavarría, FACSO, UNICEN

2004 *Lengua y Discurso*, Olavarría, FACSO, UNICEN

CASTORIADIS, Cornelius

1993 *La institución imaginaria de la sociedad*, Bs. As., Tusquets

CESERANI, Gian Paolo

1971 *Los falsos adanes. Historia y mito de los autómatas*, Caracas, Tiempo Nuevo.

CLOVER, Carol

1989 "Her body, Himself: Gender in the Slasher Film" en James Donald (ed) *Fantasy an the Cinema*, London, British Film Institute Publishing

CLUTE, John

1995 *Science Fiction The Illustrated Encyclopedia*, New york, Dorling

Kindersley

CONWAY, Jill , BOURQUE, Susan y SCOTT Joan

1998 "El concepto de género" en *¿Qué son los estudios de mujeres?*, Bs. As.,  
Fondo de Cultura Económica

COWIE, Elizabeth

1997 *Representing the woman: Cinema and Psychoanalysis*, Minneapolis,  
university of Minnesota Pres

CREED, Barbara

1989 "Horror an the Montrous-Feminine: An Imaginary Abjection" en James  
Donald (ed) *Fantasy an the Cinema*, London, British Film Institute Publishing

DADOUN, Roger

1989 "Fetishism in the horror film" en James Donald (ed) *Fantasy an the  
Cinema*, London, British Film Institute Publishing

DEBRAY, Régis

1994 *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Bs. As.,  
Paidós

DICK, Philip K.

1968 *Do Androids Dream of electric Sheep?*, Doubleday

ECO, Umberto

1988 "Los mundos de la ciencia-ficción" en *De los Espejos y otros Ensayos*, Bs.  
As., Lumen

Fischler, Claude

1995 *El (h)omnívoro*, Barcelona, Anagrama

FRANCESCUTTI, Pablo

1998 "El cine de ciencia ficción como máquina del tiempo" en *Anuario del  
Departamento de Ciencias de la Comunicación*, UNR,  
[www.fcpolit.unr.edu.ar/cine.htm](http://www.fcpolit.unr.edu.ar/cine.htm)

FREUD, Sigmund

1988 "Malestar en la cultura" y "Lo siniestro" en *Obras Completas*, Buenos  
Aires, Hyspamérica

FOUCAULT, Michel

1977 *Historia de la sexualidad – Tomo 1, La voluntad de saber*, Bs. As., Siglo  
Veintiuno

GENETTE, Gerard



- 1971 *Figures III*, París, Seuil
- 1989 *Palimpsestos*, Madrid, Taurus
- GERAGHTY, Christine
- 1998 "Feminismo y Consumo mediático" en James Curran, David Morley y Valerie Walkerdine (comps.), *Estudios culturales y comunicación*, Barcelona Paidós
- GREIMAS, Algirdas
- 1977 "Elements of a narrative grammar", *Diacritics*, 7.
- HARAWAY, Donna
- 1983 *The ironic dream of a common language for women in the integrated circuit: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s or A Socialist Feminist Manifesto for Cyborgs*, University of California at Santa Cruz.
- 1991 "A Cyborg manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late Twentieth Century" in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge
- 1992 "The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others, in L. Grossberg, C. Nelsom and P. Treichler, *Cultural Studies*, New York, London: Routledge
- HARRIS, Marvin
- 1989 *Bueno para comer*, Madrid, Alianza Editorial
- JODELET, Denise
- 1985 "La representación social: fenómenos, conceptos y teoría" en Moscovici y Hewstone, *Psicología Social*, Bs. As., Paidós
- KOSELLECK
- 1993 *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*, Bs. As. Paidós
- KUHN, Annette
- 1991 *Cine de mujeres. Feminismo y Cine*, Madrid, Cátedra
- 1994 "De la letra a la imagen" en Link, Daniel *Escalera al cielo. Utopía y ciencia ficción*, Bs. As.: La Marca
- LINK, Daniel
- 1994 *Escalera al cielo. Utopía y ciencia ficción*, Bs. As.: La Marca
- LE BRETON, David
- 1995 *Antropología del cuerpo y modernidad*, Bs. As.: Nueva visión

LEVI-STRAUSS, Claude

1968 *Antropología estructural*, Buenos Aires, Eudeba

1987 "El origen de las maneras de mesa" en *Mitológicas III*, México, Siglo XXI

LÓPEZ GIL, Marta

1999 *El cuerpo, el sujeto, la condición de mujer*, Bs. As.: Biblos

LYOTARD, Jean-François

1998 *Lo inhumano*, Buenos Aires, Manantial

MARCUSE, Herbert

1953 *Eros y civilización*, Madrid, Sarpe

MARTÍN, Marcel

1996 *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa

MERLOS, Marisa

1994 "Futuro Imperfecto. La construcción del imaginario de futuro en revistas de divulgación científica", Tesis de Grado, Licenciatura en Comunicación Social, FACSO, UNICEN

1996 "La divulgación de la ciencia y su incidencia en la construcción de imaginarios del futuro en Albornoz, Kreimer y Glavich (editores), *Ciencia y Sociedad en América Latina*, Universidad de Quilmes

1999 "El cuerpo del futuro. La imaginación del cuerpo del futuro en revistas de divulgación científica", trabajo final del seminario "Figuraciones del cuerpo en la prensa", dictado por el Prof. Oscar Traversa, en la Maestría en Análisis del Discurso, F F y L, UBA

2000 "La figuración de los alimentos en The Matrix, entre placeres virtuales y deseos reales", trabajo final del seminario "La figuración de la comida en la prensa", dictado por el Prof. Oscar Traversa, en la Maestría en Análisis del Discurso, F F y L, UBA

2000 *El mito del autómatas de "Sueñan los androides con ovejas eléctricas" a "Blade Runner"*, trabajo presentado en el seminario "Literatura y Medios Masivos, dictado por el prof. Oscar Steimberg en la Maestría en Análisis del Discurso, F F y L, UBA

MORENO SERRANO, Fernando

(s.d.) *De la novela ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? al largometraje Blade Runner* en <http://personal2.redestb.es/critica/REPLICA.html>

MULVEY, Laura

- 1999 [1975] "Visual Pleasure and narrative cinema" en Thornham, Sue (de.), *Feminist Film Theory. A reader*, New York, New York University Press
- 1999 [1981] "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946)" en Thornham, Sue (de.), *Feminist Film Theory. A reader*, New York, New York University Press
- NEALE, Stephen
- 1989 "Issues of Difference: Alien and Blade Runner" en James Donald (ed) *Fantasy an the Cinema*, London, British Film Institute Publishing
- PARKINSON, David
- 1998 *Historia del cine*, Ediciones Destino
- PARRET, Herman
- 1995 *De la semiótica a la estética*, Buenos Aires, Edicial
- PEIRCE
- 1976 *La ciencia de la semiótica*, Nueva Visión, Bs. As.
- PENLEY , Constance
- 1989 "Time travel, Primal Scene and the Critical Dystopia" en James Donald (ed) *Fantasy an the Cinema*, London, British Film Institute Publishing
- PERNER, Joseph
- 1994
- RABKIN, Eric
- 1994 "Otra (fantástica)" en *Escalera al cielo. Utopía y ciencia ficción*, Bs. As.: La Marca
- Revista Ñ
- 2005 "El rumor del Apocalipsis", entrevista a Ursula Le Guin, Revista Ñ, Nº 72
- RICOEUR, Paul
- 1995 *Tiempo y narración I*, México, Siglo XXI
- ROAS, David
- 2001 "La amenaza de lo fantástico" en *Teorías de lo Fantástico*, Madrid, Arco
- SEARLE, John
- 1970 *Speech acts*, Cambridge University Press
- SEGRE, Cesare
- 1985 *Principios del análisis del texto literario*, Barcelona, crítica
- SMITH, Sharon

- 1999 "The image of women in film: some suggestions for future research" en Sue Thornham (ed.) *Feminist Film Theory. A reader*, New York, New York University Press
- SPRINGER, Claudia
- 1994 "El placer de la interfase" en *Escalera al cielo. Utopía y ciencia ficción*, Bs. As.: La Marca
- STEIMBERG, Oscar
- 1993 *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel
- STERLING, Bruce
- Anteojos espejados. Introducción a la Literatura Cyberpunk*
- STRINATI, Dominic
- 1995 "Feminism and popular culture" en *An introduction to theories of culture popular*, London & New York, Routledge
- TODOROV, Tzvetan
- 1968 *Introducción a la literatura fantástica*, Barcelona, Ediciones Buenos aires
- 1978 *Les genres du discours*, París, Seuil
- TRAVERSA, Oscar
- 1997 *Los cuerpos de papel*, Barcelona, Gedisa
- VAN ZONEN, Liesbet
- 1994 *Feminist Media Studies*, London, Sage Publications
- VERON, Eliseo
- 1987 *La semiosis social*, Barcelona, Gedisa
- 1997 "De la imagen semiológica a las discursividades" en Veyrat-Masson y Daniel Dayan (comps.) *Espacios públicos en imágenes*, Barcelona, Gedisa
- WHITE, Hayden
- 1992 *El contenido de la forma*, Barcelona, Paidós
- WILLIAMS, Linda
- 1995 *Film bodies: gender, genre, and excess* en Grant, Barry Keith (ed.) *Film Genre Reader II*, Austin, University of Texas Press
- YEHYA, Naief
- 2001 *El cuerpo transformado*, México, Paidós

## 9 – Anexo – Filmes analizados y de referencia

- **Filmes subrayados en negrita**: son las que conforman el corpus central.

Criterio de selección: que den cuenta de las dimensiones analizadas:

intervencions en el cuerpo, virtualidad, autómatas, clonación, mutantes, monstruos.

- **Filmes en negrita**: menor nivel de análisis.

- Filmes sin subrayar ni negrita: son de referencia, se puede hacer mención a algunos aspectos pero no fueron analizadas a fondo

1931 – **Frankenstein**

1935 – La novia de Frankenstein

1943 – La sombra de una duda

1960 – La ciudad de los malditos

1963 – Los Pájaros

1968 - **2001 – Odisea en el Espacio**

El Planeta de los Simios

1971 – **La naranja mecánica**

1973 – Soylent Green

1977 – Star Wars

Encuentros Cercanos del Tercer Tipo

1978 - La invasión de los transhumantes

Superman

1979 – **Alien**

Mad Max

Star Trek

1980 – **Estados Alterados**

1981 – Mad Max 2

1982 - **Blade Runner**

ET

1984 – **1984**

**Terminator**

1985 – **Brazil**

**Cocoon**  
1986 – **Aliens**  
1987 – **Robocop**  
**Depredador**  
1989 - Batman  
1990 – **Total Recall**  
**El joven manos de tijera**  
**Highlander II**  
1991 – **Terminator II**  
1992 – Soldado Universal  
**Alien 3**  
1993 – Jurassic Park  
1994 – **Frankenstein**  
1995 - **Especies**  
**Asesino virtual**  
**12 monos**  
1996 – **Día de la Independencia**  
Moebius  
Mars Attack  
1997 – **Gatacca**  
**Mis otros yo**  
**Mimic**  
**Alien IV, la Resurrección**  
El quinto Elemento  
Crash  
1998 – La sonámbula  
Armageddon  
1999 – **The Matrix**  
**Piso 13**  
**El hombre bicentenario**  
**Star Wars – Episodio I**  
**Especies 2**  
Día final  
La novena puerta

2000 – **X-Men**

**Supernova**

**El sexto día**

**El hombre sin sombra**

**Planeta Rojo**

**Misión Imposible II**

Escape de Marte

El planeta de los simios

2001 - **Inteligencia Artificial**

**La máquina del tiempo**

2002 – **Matrix Reloaded**

**Minority Report**

Exterminio (28 days later)

**El hombre araña**

2003 - **Matrix Revolutions**

**Terminator III**

**El Pago**

**Hulk**

**Club famosos y clonados**

El núcleo

2004 - **Yo Robot**

**Alien vs. Depredador**

El día después de mañana

2005 – **La Isla**

La Guerra de los mundos