
Claves estéticas de la ciencia ficción cinematográfica (2014-2019): la representación de lo otro a través del diseño de producción audiovisual

Presentado por:
Celia Cuenca García

Dirigido por:
Dr. Miguel Corella Lacasa

Valencia, Septiembre de 2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Resumen

Esta investigación de Tesis tiene como objetivo principal analizar un determinado corpus de producciones de la ciencia ficción cinematográfica reciente. Estas películas parecen compartir unas claves visuales que, lejos de mantener los parámetros tradicionales del género, abordan otras referencias estéticas relacionadas con lo familiar, lo orgánico y lo nostálgico.

La investigación comienza con el planteamiento de los objetivos, el marco teórico y las metodologías de trabajo y avanza con la delimitación del corpus y la justificación del mismo. A continuación se profundiza en el género de la ciencia ficción y en el lenguaje visual como herramienta fundamental para abordar la cultura visual reciente. Gracias a esta exploración, se propone una línea temporal de la evolución estética de la ciencia ficción cinematográfica mediante la que definir las corrientes mayoritarias del género, detectando a su vez los giros y propuestas alternativas más relevantes. Al realizar este ejercicio se localizan una serie de producciones de los años sesenta que, por su discurso en torno a la nostalgia y la subjetividad parecen inspirar al corpus actual. A partir de esa información se aborda el análisis del corpus, desde sus elementos conceptuales y narrativos –relacionados con la estética de la *dirty scifi*– a su expresión formal, precisada en tres claves definidas: lo natural –en un género que tradicionalmente rechaza lo orgánico–, lo espiritual –en tramas definidas por la razón– y lo físico y lo íntimo –que vuelve la mirada del afuera y del futuro al aquí y al ahora–. Por último, al profundizar en estas claves, se exploran determinados elementos que actúan como figuras simbólicas de cada relato. Elementos referidos en este análisis como *artefactos* que representan visualmente la propuesta conceptual –o *novum*– de cada película y que, como construcciones diegéticas, permiten ciertas reflexiones sobre el modo en el que la sociedad que las ha diseñado se relaciona con los conceptos de memoria, nostalgia y futuro. Finalmente, las conclusiones dan cuenta de aquello que –previamente planteado en los objetivos iniciales– ha quedado resuelto, de qué preguntas se han podido responder y de qué otras han surgido a partir del análisis realizado.

Como resultado, la investigación propone un recorrido que abarca las generalidades de la ciencia ficción cinematográfica y su cualidad simbólica para detectar un impulso estético que, si bien se intuye en la contracultura de los años sesenta, asume hoy una presencia compartida. Esta perspectiva trata de ofrecer al lector un desarrollo explicativo

equivalente al desarrollo investigador, de forma que le resulte posible descubrir esta tendencia y reflexionar acerca de cómo sus motivos visuales podrían evidenciar el carácter de su contexto creador.

Palabras clave:

Cine; Ciencia ficción; Cultura visual; Diseño de producción; Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica; Nostalgia; Naturaleza; Ciencia ficción sucia.

Abstract

To delimit and analyze a certain corpus of productions of recent cinematographic science fiction is the main objective of this Thesis research. These films seem to share some visual keys that, far from maintaining the traditional parameters of the genre, approach other aesthetic related to familiar, organic and nostalgic references.

Research begins with the statement of the objectives, the theoretical framework and the working methodologies and it progresses with the delimitation of the corpus and its justification. It then delves into the genre of science fiction and visual language as a fundamental tool for approaching recent visual culture. Thanks to this exploration, a timeline of the aesthetic evolution of cinematic science fiction is proposed to define the main currents of the genre, detecting in turn the most relevant turns and alternative proposals. In carrying out this exercise, a series of productions from the sixties are located which, due to their discourse on nostalgia and subjectivity, seem to inspire the current corpus. Based on this information, the analysis of the corpus is approached, from its conceptual and narrative elements –related to the aesthetics of dirty sci-fi– to its formal expression, specified in three defined keys: natural –in a genre that traditionally rejects the organic–, spiritual –in plots defined by reason– and physical and intimate –that turns the gaze from the outside and the future to here and now–. Finally, by delving deeper into these keys, we explore certain elements that act as symbolic figures in each story. Elements referred to in this analysis as *artifacts* that visually represent the conceptual proposal –or *novum*– of each film and that, as diegetic constructions, allow certain reflections on the way in which the society that has designed them relates to the concepts of memory, nostalgia and future. Finally, the conclusions give an account of what –previously raised in the initial objectives– has been resolved, which questions have been answered and which others have arisen from the analysis carried out.

As a result, the research proposes a journey that covers the generalities of cinematic science fiction and its symbolic quality in order to detect an aesthetic impulse that, although intuited in the counterculture of the sixties, assumes today a shared presence. This perspective tries to offer the reader an explanatory development equivalent to the research development,

so that it is possible to him or her discover this tendency and reflect on how its visual motifs could evidence the character of its creative context.

Keywords:

Film; Science fiction; Visual culture; Production design; New wave of cinematic science fiction; Nostalgia; Nature; Dirty science fiction.

Resum

Aquesta investigació de Tesi té com a objectiu principal analitzar un determinat corpus de produccions de la ciència-ficció cinematogràfica recent. Aquestes pel·lícules semblen compartir unes claus visuals que, lluny de mantindre els paràmetres tradicionals del gènere, aborden altres referències estètiques relacionades amb allò familiar, orgànic i nostàlgic.

La investigació comença amb el plantejament dels objectius, el marc teòric i les metodologies de treball i avança amb la delimitació del corpus i la justificació d'aquest. A continuació s'aprofundeix en el gènere de la ciència-ficció i en el llenguatge visual com a eina fonamental per a abordar la cultura visual recent. Gràcies a aquesta exploració, es proposa una línia temporal de l'evolució estètica de la ciència-ficció cinematogràfica mitjançant la qual definir els corrents majoritaris del gènere, detectant al seu torn els girs i propostes alternatives més rellevants. En realitzar aquest exercici es localitzen una sèrie de produccions dels anys seixanta que, pel seu discurs entorn de la nostàlgia i la subjectivitat semblen inspirar al corpus actual. A partir d'aqueixa informació s'aborda l'anàlisi del corpus, des dels seus elements conceptuals i narratius –relacionats amb l'estètica de la *dirty sci-fi*– a la seua expressió formal, precisada en tres claus definides: allò natural –en un gènere que tradicionalment rebutja l'orgànic–, allò espiritual –en trames definides per la raó– i allò físic i íntim –que gira la mirada del fora i del futur a l'ací i a l'ara–. Finalment, en aprofundir en aquestes claus, s'exploren determinats elements que actuen com a figures simbòliques de cada relat. Elements referits en aquesta anàlisi com a *artefactes* que representen visualment la proposta conceptual –o *novum*– de cada pel·lícula i que, com a construccions diegètiques, permeten unes certes reflexions sobre la manera en què la societat que les ha dissenyades es relaciona amb els conceptes de memòria, nostàlgia i futur. Finalment, les conclusions donen compte d'allò que –prèviament plantejat en els objectius inicials– ha quedat resolt, de quines preguntes s'han pogut respondre i de quines altres han sorgit a partir de l'anàlisi realitzada.

Com a resultat, la investigació proposa un recorregut que abasta les generalitats de la ciència-ficció cinematogràfica i la seua qualitat simbòlica per a detectar un impuls estètic que, si bé s'intueix en la contracultura dels anys seixanta, assumeix hui una presència compartida. Aquesta perspectiva tracta d'oferir al lector un desenvolupament explicatiu

equivalent al desenvolupament investigador, de manera que li resulte possible descobrir aquesta tendència i reflexionar sobre com els seus motius visuals podrien evidenciar el caràcter del seu context creador.

Paraules clau:

Cinema; Ciència-ficció; Cultura visual; Disseny de producció; Nova Ona de la ciència-ficció cinematogràfica; Nostàlgia; Naturalesa; Ciència-ficció bruta.

Preámbulo

El cine –al igual que la literatura, la filosofía o la pintura– nos revela todo tipo de experiencias vitales. Un vínculo sentimental, la relación con la muerte, la enfermedad, la familia o la vocación son realidades que, a menudo, exploramos antes en la pantalla que en nuestras vidas, proyectando ideas –realistas o idealizadas– de lo que ese acontecimiento podría llegar a ser. La ciencia ficción integra esa capacidad formativa y la potencia a través de sus *¿y sí?* ¿Qué pasaría si se eliminaran las palabras *ave* y *llanto* de una sociedad? ¿Que ocurriría si una tripulación espacial atravesara un agujero negro? ¿Y si un ente extraterrestre resultara ser, después de todo, un humano viajando desde el futuro a nuestro presente?

Estas historias actúan con la cualidad de *advertencia* que Darko Suvin (1981) asoció al género y que nos ha permitido explorar experiencias tan imposibles como humanas. Experiencias maravillosas, aterradoras y sublimes que, con frecuencia, parecen tener un reflejo en lo cotidiano. En los años cuarenta del siglo veinte, el cine de ciencia ficción revela el miedo ante lo desconocido mientras expone los peligros de la xenofobia. Durante los sesenta, alerta sobre el capitalismo alienante y las consecuencias íntimas de la guerra, la contaminación y la crisis espiritual. A lo largo de los setenta recrea el temor ante una sociedad híper-tecnificada y a finales de siglo explora las posibilidades –a veces extraordinarias, a veces turbadoras– de la realidad virtual y la *world wide web*. ¿Sobre qué nos advierte hoy? ¿Qué experiencias nos permite evocar la ciencia ficción a través de sus escenarios recientes? Algunas investigaciones encuentran en las historias de superhéroes actualizaciones de los arquetipos épicos clásicos (Fernández, 2017). Otras consideran que las distopías recurrentes nos liberan de la responsabilidad de luchar por un cambio social y político (Martorell, 2021). También hay un grupo de películas –las que analizaremos aquí– que evocan cierta idea de nostalgia en torno al concepto de futuro, hoy que ese concepto se va diluyendo. En ese *echar de menos*, estas historias relatan el reencuentro con lo cotidiano, lo familiar y lo orgánico en tramas que, aparentemente, miran hacia afuera y hacia lo otro. Producciones que nos advierten sobre la necesidad de una nueva imagen del porvenir y que nos permiten, a través de las pantallas, recrear otras experiencias –también íntimas– de lo futuro y del ahora.

Índice

Resumen

Abstract

Resum

Preámbulo

1.Introducción	pág.1
1.1. Origen y motivaciones de la investigación.....	pág.1
1.1.1. La investigación teórica como forma de cuestionamiento.....	pág.4
1.1.2. Los símbolos del fantástico reciente.....	pág.6
1.2. Objetivos.....	pág.9
1.3. Marco teórico: el <i>qué</i>	pág.10
1.3.1. La ciencia ficción cinematográfica.....	pág.12
1.3.2. El diseño de producción.....	pág.15
1.3.3. Las imágenes ficcionales como aproximación a lo real.....	pág.17
1.4. Metodología del estudio: el <i>cómo</i>	pág.20
1.4.1. El pensamiento de la contaminación.....	pág.22
1.4.2. El estudio a través de la ficción.....	pág.24
1.4.3. El texto visual.....	pág.27
2. Propuesta y justificación del corpus	pág.30
2.1. Una llamada a la nueva ciencia ficción.....	pág.30
2.1.1. El miedo a la intimidad.....	pág.37
2.2. Delimitación del corpus.....	pág.43
2.2.1. Un origen compartido.....	pág.45
2.2.2. Una nueva hierofanía.....	pág.45
2.2.3. Una búsqueda de cercanía.....	pág.47
2.2.4. El <i>novum atecnológico</i>	pág.48
2.2.5. Una estética reconocible.....	pág.49
2.3. Constantes visuales compartidas en el corpus.....	pág.51
2.4. Arquitectura y artefactos: una aproximación.....	pág.54
2.4.1. La herencia de Tarkovski.....	pág.57
3. Sobre la ciencia ficción	pág.60
3.1. Nacimiento y consolidación del género.....	pág.61
3.2. La narrativa proyectiva y la ciencia ficción.....	pág.68
3.2.1. Una definición.....	pág.75
3.2.2. El <i>novum</i>	pág.79
3.2.3. La función social de lo sobrenatural y su relación con el género.....	pág.82
3.2.4. La cualidad posmoderna del género.....	pág.91
3.3. El género de la ciencia ficción en el cine.....	pág.93
4. Cultura visual aplicada al análisis cinematográfico de la ciencia ficción	pág.98
4.1. La dimensión visual en el análisis filmico y su repercusión	

en el espectador contemporáneo.....	pág.100
4.2. La disciplina del diseño de producción y el poder discursivo de la imagen.....	pág.106
4.2.1. Introducción al diseño de producción de la ciencia ficción.....	pág.111
4.3. Cuando el diseño de producción se transforma en metáfora visual.....	pág.115
4.3.1. La metáfora de la ciencia ficción según Campbell.....	pág.120
4.4. La secuencia-metáfora: una anticipación al análisis del corpus.....	pág.125
5. Evolución de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.131
5.1. Una aproximación a la evolución de la ciencia ficción cinematográfica desde una perspectiva estética.....	pág.132
5.1.1. 1900 - 1930. Experimentación, vanguardias y dirección artística cinematográfica.....	pág.135
5.1.2. 1930 – 1950. Auge del género literario y serie B cinematográfica.....	pág.142
5.1.3. 1950 – 1960. Edad de Oro de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.151
5.1.4. 1960 – 1970. Consolidación estética y cambio al paradigma <i>New Wave</i>	pág.157
5.1.5. 1970 – 1990. Ciencia ficción posmoderna, <i>space opera</i> y <i>cyberpunk</i>	pág.163
5.1.6. 1990 – 2010. Eclecticismo y homogeneidad.....	pág.170
5.1.7. Estado actual de la ciencia ficción y su alternativa estética.....	pág.176
6. La Nueva Ola de la ciencia ficción.....	pág.182
6.1. La ciencia ficción y los años sesenta del siglo XX.....	pág.185
6.2. La Nueva Ola de la ciencia ficción: una nueva corriente.....	pág.189
6.3. La Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.195
6.3.1. Estética de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.199
6.3.2. Aproximación al corpus de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.204
6.3.3. Introducción al novum visual mediante la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.213
6.4. Introducción a las consecuencias de la Nueva Ola en el corpus actual.....	pág.218
6.4.1. Relaciones entre la Nueva Ola cinematográfica de los años sesenta y el corpus de la investigación a través del novum.....	pág.222
7. Análisis general del corpus.....	pág.225
7.1. La estética <i>dirty</i>	pág.225
7.1.2. El estilo <i>dirty scifi</i> como delimitador del corpus.....	pág.233
7.2. Revisión de los elementos narrativos fundamentales.....	pág.241
7.2.1. La hierofanía como estructura.....	pág.241
7.2.2. La arquitectura familiar.....	pág.250
7.2.3. La tecnología diegética.....	pág.258
8. Análisis de las claves estéticas del corpus.....	pág.266
8.1. La ciencia ficción <i>dirty</i> en relación a las patologías de Han.....	pág.267
8.1.1. El capitalismo como religión.....	pág.268
8.1.2. La necesidad de vínculos sólidos.....	pág.270
8.1.3. De la fe en el porvenir a la cuestión del no futuro.....	pág.271

8.2. Motivos visuales del corpus.....	pág.273
8.2.1. La referencia a lo espiritual: lo trascendente en lo inmanente.....	pág.274
8.2.2. La reivindicación de lo físico.....	pág.281
8.2.3. La referencia a lo natural.....	pág.287
8.3. Estética de la nostalgia.....	pág.296
9. El novum visual en el corpus.....	pág.303
9.1. La representación del novum visual: el <i>artefacto</i>	pág.304
9.1.1. El artefacto como <i>punctum</i>	pág.309
9.1.2. El artefacto como símbolo.....	pág.314
9.2. Análisis de los artefactos del corpus.....	pág.317
9.2.1. El tesseracto en <i>Interstellar</i>	pág.318
9.2.2. La ciudad blanca en <i>Midnight Special</i>	pág.325
9.2.3. Las naves heptápodos en <i>Arrival</i>	pág.332
9.2.4. El árbol muerto en <i>Blade Runner 2049</i>	pág.337
9.2.5. El bosque mutante en <i>Annihilation</i>	pág.345
9.2.6. El océano marciano en <i>Ad Astra</i>	pág.352
10. Conclusiones.....	pág.358
Referencias Bibliográficas.....	pág.362
Índice de figuras.....	pág.376
Índice de tablas.....	pág.378

1. Introducción

En este capítulo inicial se van a abordar las cuestiones introductorias necesarias para poner en marcha el proyecto acotando el motivo de la investigación, los objetivos que se pretende cumplir, el marco teórico sobre el que se va a construir el grueso del proyecto y la metodología de trabajo que se va a llevar a cabo, tanto en relación a la documentación general como al análisis posterior del corpus acotado. En este planteamiento introductorio se pueden detectar las ideas iniciales recogidas al comienzo del proceso investigador y, a su vez, algunas de las aportaciones posteriores que se esbozan ahora brevemente y que se retomarán en las etapas sucesivas del análisis.

1.1. Origen y motivaciones de la investigación

Esta investigación surge a partir de la percepción personal de que una parte de la ficción reciente incluye, de forma recurrente y compartida, los espacios abiertos, los paisajes indómitos y los elementos orgánicos como protagonistas de carácter sublime y revelador. Su presencia se repite en tramas que poco o nada tienen que ver con la naturaleza o el ecologismo, e incluso se hace más insistente y llamativa en el género de la ciencia ficción, un escenario tradicionalmente opuesto a lo salvaje, lo primitivo y lo orgánico como claves visuales (Cabezas, 2013). De esta propuesta, hay dos producciones que destacan sobre el resto por su uso, dentro del género, de lo natural. En 2011 se estrenan sucesivamente *Take Shelter* (Nichols) y *Melancholia* (*Melancolía*, Von Trier), dos historias en las que los protagonistas se enfrentan al fin del mundo, pero en las que el conflicto apocalíptico no lleva al enfrentamiento o a la racionalización de aquello que va a ocurrir, sino a la contemplación sumisa de lo que está por llegar. En el caso de la primera producción, Curtis, el protagonista, es el único que puede prever la catástrofe a través de visiones –o alucinaciones– en forma de tormentas, bandadas de pájaros en formaciones extrañas y momentos en los que los objetos que le rodean quedan suspendidos en el aire. En la segunda película, Justine, hipnotizada, se deja llevar por la belleza que la colisión inminente entre la Tierra y el planeta Melancolía ocasiona en los paisajes que la rodean: electricidad que surge de sus manos como rayos, mariposas que revolotean en mitad de la noche y un cielo dominado por la figura del gran planeta, que recuerda a una luna gigante y próxima.

Figura 1

La revelación de lo extraordinario representada mediante efectos naturales



Nota: al introducir la variable de lo incierto y de lo extraordinario, los protagonistas se enfrentan a revelaciones y hechos inexplicables que se representan mediante alteraciones climáticas y efectos naturales. Fuente: fotogramas extraídos de *Melancholia* (*Melancolía*, Von Trier, 2011) –a la izquierda– y *Take Shelter* (Nichols, 2011) –a la derecha–.

La presencia de lo natural y de lo sublime no es ajena a la ciencia ficción, pero sí que, en la mayoría de los casos, tiene un carácter muy determinado, como se analiza a lo largo de esta investigación. Lo que estas dos películas encarnan de forma especial es la combinación del referente natural, indómito y sublime, con referencias nostálgicas, de lo familiar, de lo doméstico y de lo orgánico. Mediante la combinación de estas claves parece introducirse un discurso, no de lucha contra el fin del mundo, sino de comunión con la incertidumbre que asumen sus protagonistas. Discursos que, a su vez, también se alejan de otra de las variables tradicionales del género que atiende a la búsqueda, la razón y el rigor científico como acceso primordial al conocimiento. Así, lo que se intuye es que estas dos tramas introducen, mediante su apuesta estética, una propuesta diferente desde la que abordar ese encuentro/enfrentamiento con lo otro y con lo extraño tan propio del género de la ciencia ficción.

A partir de estas dos películas –y de las reflexiones iniciales ocasionadas por esa presencia de lo natural en la ciencia ficción cinematográfica– se dibuja un posible análisis. Una investigación que, aunque pasa por delimitar el género y su dimensión audiovisual, se centra en tres aspectos principales. En primer lugar, se va a definir un corpus de películas recientes desde las que profundizar en esa intuición inicial, extrayendo claves narrativas – pero sobre todo estéticas– que permitan establecer comparativas, imágenes compartidas y posibles diferencias; en segundo lugar, se va a investigar la ciencia ficción desde un punto de vista estético, para detectar aquellos momentos en los que lo natural, lo sublime o lo

nostálgico haya tenido una presencia relevante en el nivel visual de sus producciones y para descubrir cómo esos referentes anteriores pueden haber afectado a la ciencia ficción contemporánea; por último, se pretende reflexionar en torno a cómo esas claves visuales – desde una perspectiva sintomática del cine (Caparrós, 2007)– permiten establecer reflexiones sobre la sociedad occidental contemporánea y su relación con el concepto de futuro y del encuentro con lo inexplicable.

A través de estas tres cuestiones, esa observación inicial se transforma en motivación para explorar un posible giro –o recorrido paralelo– que podría estar presente en parte de la ciencia ficción cinematográfica reciente. Las dos películas citadas en la introducción funcionan como un punto de partida para la introducción de conceptos relativos a lo nostálgico, lo familiar y lo natural y, si bien no forman parte del corpus que se acotará para el presente análisis, su propuesta visual actúa como llamada de atención al proponer unos parámetros visuales que se alejan de aquellos más representativos de la tradición del género. Una ciencia ficción que no parece tan atenta a las cuestiones propias del futurismo, el progreso tecnológico o la herencia del *streamline*¹ y que tampoco encaja con las oscuras tendencias del *cyberpunk* y del estilo posmoderno. La propuesta resulta entonces lo suficientemente llamativa como para analizar su diseño visual como posible tendencia independiente, con la significación conceptual que esto conlleva, no solo para el género, sino para sus creadores y su público.

Esta última cuestión, por su parte, amplía la motivación transversal de esta tesis de forma que ya no se trata únicamente de analizar esa corriente propia del género, sino de significarla a partir de la capacidad de la ficción de generar discursos en torno a la sociedad que la crea y que le da forma. Discursos que hoy, en pleno auge de las redes sociales y de los nuevos medios, ya no están solo asociados a la narrativa sino también a las imágenes mediante las que quedan representados y que, en última instancia, pueden llegar a convertirse en metáforas visuales del tiempo reciente. Mediante esa mirada global, resulta posible localizar y analizar ciertas figuras de presencia compartida mediante las que el encuentro con

¹ Hace referencia a un estilo de principios del siglo XX aplicado a la arquitectura, el interiorismo y el diseño de producto en el que priman las líneas curvas, la aerodinámica y la ergonomía y en el que se dejan atrás las ornamentaciones para destacar la utilidad y la practicidad.

lo desconocido y las futuristas aventuras espaciales se narran y representan en estrecha relación con lo nostálgico, la memoria y el recuerdo de lo familiar.

Por eso, una vez que el proyecto pasa de ser una intuición propia a una posibilidad de investigación y desarrollo teórico justificado, las motivaciones de llevarlo a cabo también se definen –así como los objetivos, el marco teórico y la metodología–. Ese motivo inicial, genérico y más personal –sin el que el proyecto no hubiera comenzado– se precisa, por un lado, en el uso de la investigación teórica como motor para el cuestionamiento intersubjetivo entre sociedades, colectivos y formas de expresión y, por otro, en el establecimiento de una relación directa entre las imágenes generadas por la ficción reciente –en concreto las pertenecientes al género de la ciencia ficción cinematográfica– y los tabúes o *patologías* (Han, 2019) contemporáneas sugeridas en ellas. O lo que es lo mismo, tratar de responder a esa inquietud que ya se introduce un poco más arriba acerca de aquello sobre lo que hoy se cuestiona la ciencia ficción.

1.1.1. La investigación teórica como forma de cuestionamiento

Una vez comenzado el proyecto, la motivación más importante para llevarlo adelante tiene que ver con la esencia misma de la investigación teórica y la divulgación. El ámbito teórico permite cuestionar el entorno y brinda un espacio para el estudio del mismo, alejado de cualquier expectativa, en tanto que las conclusiones se alcanzan de manera natural, sin artificio ni trucos, para poder extraer una conclusión determinada. Una conclusión que, quizá, no es la que se hubiera esperado o intuido al iniciar el trayecto, pero a la que se ha llegado de un modo lógico, orgánico y estructurado gracias a un recorrido de estudio, referentes, argumentación y criterio personal. Por este motivo, actualmente la investigación teórica es una herramienta poderosa con la que pensar y reflexionar en torno a los hábitos, el entorno y las actitudes que definen una sociedad. Como explica Han, la práctica de la disciplina teórica permite revisar la realidad desde nuevas perspectivas en tanto que «la teoría como negatividad hace que la realidad aparezca en cada caso y súbitamente de otra manera, bajo otra luz» (2003: 8). En una línea de pensamiento similar, Bauman defiende el cuestionamiento del entorno a través del estudio, de la observación, de la consulta y valoración de fuentes y, lo que es más determinante en este caso, de la recontextualización de referencias para encontrar o proponer nuevas reflexiones. En este sentido Bauman afirma que

lo que está mal en la sociedad en la que vivimos es que ha dejado de cuestionarse a sí misma. Se trata de un tipo de sociedad que ya no reconoce la alternativa de otra sociedad, y por lo tanto se considera absuelta del deber de examinar, demostrar, justificar (y más aún probar) la validez de sus presupuestos explícitos o implícitos (2000: 28).

El trabajo teórico, sobre todo el que permite cierta libertad de elección de tema y de metodología –perspectiva, composición del corpus, tipología de análisis– lleva al investigador a cuestionar sus referencias, su contexto y sus actitudes a cada paso del proceso. Siguiendo esta idea, uno de los ámbitos que se abre ante ese cuestionamiento es el de las imágenes que se crean, se consumen y se comparten en la actualidad. Al abordar un trabajo teórico surge la pregunta del *porqué*. Una pregunta cuya solución, a veces, responde a necesidades externas, pero que, en otras ocasiones, trata de resolver cuestiones cuyo origen es mucho más íntimo. En este caso, el *porqué* responde al deseo por explorar la aparente falta de símbolos compartidos de la actualidad. El individuo vive rodeado de imágenes y, de manera constante, comparte todo tipo de gráficos, menús, *memes*, fotografías, *selfies* y *emojis*, pero no siempre estas son imágenes representativas de su experiencia, con las que pueda sentirse identificado o en las que pueda ver su contexto reflejado de un modo honesto, crítico o reflexivo. De forma equivalente, la divulgación informativa tiene más acceso que nunca a los eventos mundiales pero, al mismo tiempo, en ellos se intuye un alejamiento de la realidad inmediata. Tal y como escribe Esquirol (2015), la actualidad se construye sobre la *atemporalidad* –de datos y de imágenes– y cada vez resulta más difícil comprender su profundidad y sus consecuencias, así como construir nuevas conclusiones a partir de su análisis. En ese sentido, la cultura digital contemporánea «–la del hipertexto y la interactividad– nos ha sumido en un medio de fungibilidad códica en la que la detección hermenéutica queda erradicada por el flujo avasallador de lo obvio y el sentido queda confundido» (Palao, 2012: 3).

Ante este *ahora* constante –y confuso– donde el sentido resulta difícil de alcanzar, las experiencias del porvenir y de la memoria quedan afectadas. Si la dimensión histórica humana funciona mediante una narrativa progresiva, ahora «los datos almacenados permanecen iguales a sí mismos. Hoy, la memoria se positiva como un montón de residuos y

de datos [...] Las cosas en el almacén de trastos se limitan a yacer unas junto a otras, no están estratificadas» (Han, 2013: 29). Según Han, esto impide el olvido, pero también el recuerdo. A partir de estas ideas, el presente análisis queda atravesado por la intención de encontrar alguna de las manifestaciones visuales que hoy busque alejarse de los datos almacenados y de la *positivación* de la memoria y que, por el contrario, trate de generar imágenes simbólicas profundas, reflexivas y con un carácter más permanente. Para ello, la ficción se convierte en un ámbito no solo visual, sino óptimo para el cuestionamiento. Como se propone a continuación, dentro de la propia investigación teórica la ficción permite reflexionar en torno a lo real, tal y como plantea Bauman, «bajo otra luz» (2000: 8). Una luz que, en este caso, proviene de lo fantástico, de lo imposible y de lo improbable. Desde esas perspectivas, resulta factible acercar la mirada a situaciones cuya reflexión o valoración, sin el filtro de lo irreal, resultaría imposible de abarcar.

1.1.2. Los símbolos del fantástico reciente

Del mismo modo que Todorov (1970) estudia las figuras sobrenaturales como encarnaciones de tabúes morales y sexuales en la novela gótica y así como Romero introduce la figura del *zombie* en un momento en el que se consolida la contracultura y las reivindicaciones sociales a finales de los años sesenta del siglo XX (Bartra, 2018), en el presente estudio se propone que hoy la ciencia ficción sigue ofreciendo una serie de imágenes que permiten describir la esencia del tiempo actual. Por eso, a lo largo de la investigación se va a defender que la ficción fantástica, y en concreto la ciencia ficción, tiene la capacidad de revelar ciertos mensajes o señales derivadas de la sociedad que crea esas mismas ficciones. Bauman considera que «dentro de una sociedad como la nuestra, en la que la autoridad de hablar y decidir está reservada a los expertos, quienes tienen el derecho exclusivo de decidir la diferencia entre realidad y fantasía» (2000: 221) es importante que la comunidad también se posicione para convenir «de qué hay que hablar y qué resoluciones tomar» (ídem). Con esa intención, este proyecto se propone revisar determinados elementos visuales compartidos que, aparentemente, proponen un discurso equivalente.

Más concretamente, Bauman (2000) considera que la práctica ritual hoy se ha separado de toda contemplación y recogimiento y que ha sido sustituida por otro tipo de ritos, como el de ver la televisión o el de la confesión pública a través de los nuevos medios,

procesos que aún conservan cierta actitud religiosa pero que se integran en el dogma capitalista. Por su parte, Han argumenta que los habitantes de la sociedad contemporánea carecen de rituales colectivos. Para el autor los ritos «son acciones simbólicas. Transmiten y representan aquellos valores y órdenes que mantienen cohesionada una comunidad. Generan una comunidad sin comunicación, mientras que lo que predomina hoy es una comunicación sin comunidad» (2019: 11). Ante la falta de comunidad, lo que el autor define como *percepción simbólica* del entorno se diluye. Esa percepción es necesaria porque, gracias a ella, el contexto del ser humano adquiere cierto sentido y permanencia, pero con su desaparición, el mundo se enfrenta a una carencia y en ese «vacío simbólico se pierden aquellas imágenes y metáforas generadoras de sentido y fundadoras de comunidad que dan estabilidad a la vida» (ibídem, 12). La cuestión es, entonces, si todavía resulta posible provocar ese tipo de imágenes, cuya presencia invite –ya sea de manera íntima o compartida– a un posible acceso al hogar, a la comunidad o a la pura reflexión en torno a la situación de los habitantes contemporáneos, de sus miedos y de sus anhelos. En relación a esa posibilidad, esta investigación no solo analiza el género de la ciencia ficción como género sintomático, o el lenguaje visual como herramienta con la que representar esos síntomas, sino que trata de reflexionar en torno a la pérdida ritual y de detectar si, en las historias que se incluirán en el corpus, existe una nueva propuesta simbólica relativa a alguna de las facetas de la experiencia reciente.

Como se argumenta a lo largo de esta investigación, tradicionalmente la ciencia ficción se ha hecho eco, de un modo más o menos profundo, de los males de su tiempo (Fernández, 2019). En la actualidad, a pesar de ser un género rentable, versátil y situado en el ámbito del entretenimiento *mainstream* (Fink, 2021), sus imágenes, símbolos y metáforas visuales siguen encarnando las características del presente. El objetivo de este proyecto no es solo detectar esos símbolos, sino profundizar en los motivos de su elección y en su presencia compartida en el imaginario colectivo, así como en su repercusión en el género cinematográfico que los acoge. Ahí es donde radica la intención transversal de esta investigación: en detectar y comprender algunos de esos posibles símbolos contemporáneos con el objetivo de arrojar luz sobre ciertas características de la sociedad occidental actual. El cómo y en qué orden se lleva a cabo esta propuesta se expone en los apartados de Marco Teórico y de Metodologías. Sin embargo, antes de cerrar el de Motivaciones, queda un

pregunta por responder: ¿por qué la ciencia ficción? Al fin y al cabo, el estudio de la semiótica visual aplicada al cine podría plantearse también en otros géneros. El terror, por ejemplo, ha sido durante décadas uno de esos espacios desde los que analizar imágenes sintomáticas de la sociedad que las crea, como en el caso de la reivindicación feminista del *monstrous-feminine* (femenino-monstruoso) de Creed (1991) o la concepción de Ochando (2016) del *slasher* como reflejo de la ideología capitalista neoliberal. La ciencia ficción, por su parte, posee la capacidad de reflexionar en torno a planteamientos filosóficos frente al fin del mundo o el encuentro con lo inexplicable. Pero además, y de un modo único, en la ciencia ficción los escenarios e iconos no tienen referentes históricos, por lo que su diseño proviene íntegramente del pensar y del entorno de sus creadores –y de aquellos que los han precedido en producciones anteriores–.

En este sentido, el de la ciencia ficción es un imaginario sin precedentes que, aunque puede basarse en tendencias artísticas y épocas anteriores, no posee referentes visuales de los sucesos que relatan sus historias –del mismo modo en que puede tenerlos una película de época o una comedia romántica–. Las aventuras espaciales, los viajes espacio-temporales o el Apocalipsis no han sido experimentados por ningún ser humano. En ese sentido, el género exige a sus creadores elegir una estética, unos motivos y unos símbolos que no necesariamente están asociados a momentos, sucesos o conocimientos reales. Esto resulta idóneo para proponer una relación directa entre las metáforas visuales del presente y los tabúes, los miedos y las esperanzas de la sociedad coetánea, dado que en su propio diseño audiovisual muchas de esas cuestiones quedan –ya sea consciente o inconscientemente– reveladas (Telotte, 2001). La cuestión entonces es ¿qué dicen hoy los escenarios de la ciencia ficción acerca de su contexto creador y de su público?

La ciencia ficción ha cuestionado la realidad desde sus orígenes proponiendo e imaginando, pero mientras que en su dimensión cinematográfica comercial casi siempre ha trabajado a partir del progreso y el camino hacia el futuro –ya fuera desde la tecnofilia o la tecnofobia–, su discurso no se agota aquí. En algunos de sus máximos exponentes literarios los mensajes eran más oscuros e íntimos, de forma que desde *Frankenstein, or the Modern Prometheus* (*Frankenstein, o el moderno Prometeo*, Shelley, 1818) hasta *The Handmaid's Tale* (*El cuento de la criada*, Atwood, 1985) pasando por *I Am Legend* (*Soy leyenda*,

Matheson, 1954) o *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Dick, 1968), la ciencia ficción ha planteado relatos sobre la tristeza y la soledad como condiciones inherentes y radicales de la naturaleza de las personas. En estas historias, escenarios imposibles sirven, ante todo, para introducir reflexiones cotidianas y familiares de la subjetividad humana. Por eso, incluso en las distopías más brutales y en las aventuras más extraordinarias, los protagonistas tienen deseos recurrentes, como el de Defred, la protagonista de *The Handmaid's Tale*:

En una situación apurada, el deseo de vivir se aferra a objetos extraños. Me gustaría tener un animal doméstico: digamos un pájaro, o un gato. Un amigo. Cualquier cosa que me resultara familiar. Incluso una rata serviría, si un día cazase una, pero no existe semejante posibilidad: esta casa es demasiado limpia (Atwood, 1985: 161).

Es fundamental para esta investigación explorar el modo en que determinadas películas, como aquellas que se mencionan al inicio de este capítulo o las que un poco más adelante se seleccionan para el corpus de la investigación, han retomado y actualizado esos sentimientos, incluyéndolos en relatos diversos pero donde los escenarios, los motivos visuales y la simbología específica de cada producción parece remitir a cuestiones idénticas. Quizá hacía falta alcanzar las posibilidades más avanzadas de la técnica cinematográfica para que parte del género, de sus creadores y de su público quisieran recuperar también la esencia conceptual del mismo: sus preguntas, sus figuras inesperadas, sus reflexiones y sus advertencias. Es la atracción visual e intelectual ante esa alternativa estética –sus causas y sus consecuencias–, el motivo principal del análisis de esta investigación. A continuación se definen los objetivos planteados para la misma, el marco teórico sobre el que se va a investigar y la metodología de trabajo que va a llevarse a cabo.

1.2. Objetivos

A partir de las intenciones que dan pie al proyecto, este se define en una serie de objetivos que permiten acotar un marco teórico para la investigación, una metodología desde la que llevarla a cabo y cierta estructura a la hora de organizar la consecución de las diferentes etapas. Además, una vez finalizado el proyecto, se remitirá a estos mismos

propósitos para valorar el resultado de la investigación, la información analizada y los argumentos e hipótesis expuestas.

Objetivo general (OG):

A partir de un corpus definido (2014-2019), abordar un análisis estético del mismo y extraer determinadas claves visuales desde las que definir una posible corriente de discursos relativos a lo natural, lo familiar y lo espiritual y ligar estas producciones a la tradición del género.

Objetivos específicos (OE):

OE1: Definir un corpus representativo de la ciencia ficción reciente estadounidense que aborde el encuentro con lo desconocido desde una perspectiva nostálgica, no conflictiva ni bélica.

OE2: Acotar el concepto de ciencia ficción y explorar sus elementos característicos.

OE3: Investigar en torno a la cultura visual y el modo en el que el cine de la ciencia ficción puede formar parte de este ámbito de estudio y conocimiento.

OE4: Explorar el diseño de producción, su importancia como generador de imágenes y su vínculo con la ciencia ficción audiovisual.

OE5: Analizar la evolución cinematográfica del género en EE.UU. y aproximarse a sus diversas estéticas teniendo en cuenta los cambios sociales, políticos y culturales más determinantes.

OE6: Delimitar las claves estéticas presentes en el corpus y analizar sus cualidades compartidas y su aplicación en cada producción.

OE7: Detectar las producciones análogas previas a esta posible corriente para establecer un origen o corriente propia del género.

OE8: Estudiar las propuestas de los pensadores actuales para trazar una relación entre las cuestiones teóricas trabajadas por los mismos y las nuevas manifestaciones cinematográficas de la ciencia ficción.

1.3. Marco teórico: el *qué*

Esta investigación se construye sobre un marco teórico definido y organizado en tres ámbitos diferenciados: el análisis de la ciencia ficción cinematográfica desde una perspectiva

visual y la delimitación de un corpus propio del género reciente; la exploración del diseño de producción como ámbito de la realización audiovisual y su relación única con la dimensión estética de la ciencia ficción; y la combinación de ambos aspectos como vía para sugerir determinadas características del tiempo actual, en especial en torno a la relación conceptual entre futuro y nostalgia. A partir de estos tres pilares, la investigación se construye con la intención de abordar un análisis estético del corpus acotado, pudiendo extraer determinadas claves visuales desde las que definir una posible corriente y ligar estas producciones a la tradición del género por un lado y a los acontecimientos sociales recientes por otro.

Para empezar a delimitar tanto el corpus como algunas de las cuestiones conceptuales esenciales de la investigación, se toma como punto de partida *On Interstellar, love, time and the limitless prison of our Cosmos*, un artículo publicado en 2014 por el guionista y productor Aaron Stewart Ahn. Al principio del texto, Ahn considera que la imagen tradicional de la ciencia ficción ya no consigue, en muchos casos, representar la realidad del espectador actual y que, más aún, ha dejado de reflexionar en torno a la experiencia del ser humano en relación a lo otro, al cosmos y a sí mismo. Un poco más adelante, Ahn plantea que, por fin, ciertas películas empiezan a desarrollar una iconografía y una estética que se desliga de los parámetros de los años cincuenta del siglo XX –que, como se aborda en el Capítulo 5, definen claves que aún hoy forman parte del imaginario del género– y propone unas imágenes más relacionadas con el público de los 2010. La reivindicación de Ahn supone una referencia desde la que abrir esta investigación refiriéndose precisamente a la imagen como elemento estético determinante y estableciendo un vínculo entre lo visual, lo metafórico y la ficción como lecturas de lo real.

En una reflexión muy anterior, pero de propuesta similar a la de Ahn (2014), Vattimo plantea que es necesario recuperar la práctica artística como experiencia de verdad. Según el pensador, la mentalidad científicista moderna «limitó la verdad al campo de las ciencias matemáticas de la naturaleza y relegó más o menos explícitamente todas las otras experiencias al dominio de la poesía, de la puntualidad estética» (1985: 110). Sin embargo, el autor también considera que es necesario llevar a cabo cierta recuperación que permita actualizar el término de verdad para incorporar «un concepto más comprensivo y general» (ídem) del mismo. Para Vattimo, el arte y su experiencia estética podrían asumirse como

conocimiento en tanto que ambas son capaces de modificar al espectador cuando este «encuentra algo que realmente tiene importancia para él. Se puede decir que el arte es experiencia de verdad si se trata de auténtica experiencia, es decir, si en el encuentro con la obra modifica realmente al observador» (ídem). Tanto el planteamiento de Vattimo como el de Ahn destacan la importancia del arte y de lo estético como dimensiones de la cultura que permiten modificar la experiencia real del usuario y a las que, por lo tanto, se les exige actualidad, profundidad y capacidad transformadora. Desde esta perspectiva, manifestaciones creativas como el cine de ciencia ficción se vuelven, no solo elementos fundamentales de la experiencia del usuario, sino referencias de análisis desde las que reflexionar sobre ese mismo usuario y su habitar en el mundo.

1.3.1. La ciencia ficción cinematográfica

Para poder abordar las cuestiones relativas a aquella intuición inicial resulta fundamental acotar una serie de producciones que actúen como grupo muestra. En ese sentido, se empieza la selección con la película propuesta por Ahn, *Interstellar* (Nolan, 2014), como una de las producciones que parecen proponer un imaginario más actualizado del género. Gracias a esta primera referencia se pueden detectar determinadas cuestiones como el tipo de narrativa, estilo y elementos conceptuales propios que favorezcan una definición de los parámetros que se van a valorar para elegir y analizar el corpus. A partir de esta producción, estadounidense, de alto presupuesto, que narra las consecuencias de un posible contacto con una civilización alienígena pero que utiliza esta trama para abordar cuestiones de lo doméstico, lo nostálgico, lo orgánico y lo familiar, se eligen otras cinco películas posteriores al 2014 de características similares, estrenadas entre ese año y el 2020. Estas piezas son la ya nombrada *Interstellar*, *Midnight Special* (Nichols, 2016), *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2016), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), *Annihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018) y *Ad Astra* (Grey, 2019). Este corpus –su justificación, su relación con las exigencias de Ahn y las claves estéticas inicialmente detectadas en ellas– se presenta a lo largo del Capítulo 2 para luego abordar un análisis más exhaustivo en los Capítulos 7, 8 y 9.

De forma diferencial, en el presente estudio es de especial interés la dimensión visual de la ciencia ficción, su historia y su evolución estética, hasta llegar a esa posible corriente

que tendría lugar en la actualidad. Por ello, y tras proponer una definición para el género y explorar su progreso estético desde sus inicios cinematográficos hasta la época reciente, en la segunda parte del proyecto se revisarán las claves visuales y las constantes narrativas que parecen definir la tendencia propuesta por el corpus y sus elementos constitutivos. Se argumentará que, en cada una de las películas seleccionadas existe un elemento que, a pesar de ser diferente en cada una de las producciones, parece encarnar las claves detectadas de forma compartida definiendo la propuesta visual y conceptual de la película en un único objeto. Este ejercicio responde al hecho de que la ciencia ficción está plagada de innovaciones, arquitecturas, construcciones y tecnologías cuya estética habla, en última instancia, de sus creadores y de su público y que, como tal, son representaciones de su contexto histórico. Esta cuestión recupera la metáfora de la máquina de Huici como «elemento fundamental para comprender cómo operan los símbolos» (2016: 130) en tanto que el mismo símbolo es «un engranaje que transforma el espíritu» (ídem) del observador.

En estas producciones, esas construcciones actuarían como elementos –tecnológicos u orgánicos, pero previamente diseñados– que incorporan la iconografía del dispositivo y la máquina propia de la ciencia ficción (Telotte, 2001) pero, que a su vez, la elaboran como elemento metafórico y simbólico en una relación más directa con el *engranaje* de Huici (2016). De un modo similar, Martínez hace referencia al modo en el que «las imágenes son artefactos históricos que liberan una multiplicidad de significados no clausurados, cambiantes en cada acto de visión, interpretación o lectura» (2019: 83). Detectar esos elementos, que en esta investigación se definen como *artefactos*, permite establecer una relación con los parámetros tradicionales del género pero, sobre todo, con la cualidad innovadora o alternativa que puedan proponer a la hora de dialogar con su público contemporáneo. Al fin y al cabo, incluso si el giro estético de un artefacto es puramente superficial, ese cambio podría responder también a cierta característica o cualidad de la sociedad que le ha dado forma, del mismo modo que se ha hecho previamente con otros «artefactos y máquinas, e incluso automóviles, cuyo estilo servía en otras épocas para fechar las imágenes» (Jameson, 1984: 52).

En la actualidad, la ciencia ficción es uno de los géneros más expandidos, demandados y lucrativos del sector cinematográfico y de las nuevas plataformas de

contenidos (Fink, 2021): los superhéroes y superheroínas, las tramas apocalípticas, las tecnologías más inverosímiles y la ciencia llevada a su máximo exponente son elementos presentes en la ficción cotidiana. Pero eso no significa que su éxito en el sector de ocio o su aparente frivolidad no contenga –o cuanto menos, ofrezca– toda una reflexión posible en torno al mundo actual. Como explica Martínez, las imágenes poseen una cualidad intersubjetiva que hoy es explotada «por el capitalismo digital como veta de creación de beneficio. Las imágenes se ubican en la convergencia entre economía y producción de subjetividad» (2019: 101). Sin embargo, esa actuación sistemática no implica que la imagen pierda su vigencia como elemento crítico o reflexivo, en tanto que sí, el poder de la imagen «puede ser, en efecto, atrapado dentro de los imperativos de la racionalidad económica, el rendimiento y la eficacia comunicativas, pero éstos no agotan esa dimensión social de la construcción de las identidades que las imágenes potencian y vehiculan» (ídem). Por eso, el análisis preciso y contextualizado del corpus y sus respectivos iconos –o artefactos– supone un ámbito delimitado desde el que investigar esa intersubjetividad.

Un análisis que parte de la aceptación del papel actual de la ciencia ficción como género rentable, pero también como elemento de estudio desde el que reflexionar en torno a la sociedad que está generando esas mismas aventuras espaciales, tecnologías increíbles y tragedias del final del mundo y que, tal y como defiende Moreno (2008a), siempre ha establecido un *diálogo* con la sociedad que le ha dado forma y con aquellas posteriores que estaban por llegar. De nuevo Martínez recuerda que, en relación a la imagen, no se trata de escapar de ella o de superarla «para reencontrar una realidad perdida, sino de reconocer que la imagen es nuestro mundo compartido. [...] Vivimos en la imagen y es por y con la imagen que podemos elaborar otras formas de compartir y de habitar el presente» (2019: 101). La ciencia ficción, siguiendo la tradición que la define como género, ofrece la oportunidad de abordar su discurso, en este caso visual, de un modo más consciente que permita a su público reflexionar y cuestionar las actitudes, las esperanzas, las capacidades y los miedos característicos del mundo que habitan. Esta parte de la investigación se referencia a partir de autores que han ido analizando el género a lo largo de su evolución literaria y audiovisual y entre los que se encuentran Amis (1960), Capanna (1966), Ellison (1967), Ferrini (1971), Ferreras (1972), Scholes y Rabkin (1977), Suvin (1979), Telotte (2001), Novell (2008),

Moreno (2010), Domingo (2015), Peregrina, (2015), Sénder (2019), Fernández (2019), Rodríguez (2019) y Gómez (2021) entre otros.

1.3.2. El diseño de producción

Ya se ha introducido brevemente que una de las motivaciones del proyecto es abordar y analizar parte de la ficción actual como forma de cuestionamiento general y que, a la hora de abordar la ciencia ficción, el presente proyecto pretende trabajar desde la imagen, no tanto en su esencia constitutiva –la imagen digital permite extensos discursos como el planteado por Quintana (2011)– si no en cuanto a los elementos que contiene. Aquello que en el ámbito cinematográfico y en el audiovisual se denomina diseño de producción y que, como se expone en el Capítulo 4, define todo lo que interviene en el resultado visual de una pieza –ya se trate de una película, de una serie, de un videoclip o de un anuncio publicitario– sirviéndose de otros ámbitos culturales, referencias históricas, tendencias artísticas, sectores del diseño, etc. En este sentido, el diseño de producción se posiciona como un ámbito de análisis idóneo que, por su cualidad general, colabora con otros sectores de la cinematografía como la dirección de fotografía, las localizaciones, el atrezzo y la dirección artística recopilando el conjunto de facetas visuales que compondrán el resultado global de una producción. En definitiva, su objetivo es el de generar una atmósfera coherente capaz de soportar, completar e incluso ampliar la información narrativa y conceptual del relato, lo que lo convierte en un área que bien puede ejemplificar la capacidad de la imagen de interpelar a su público sin necesidad de palabras. En ese sentido Barnwell (2017) considera que este es el ámbito que mejor puede definir un ambiente, estado de ánimo o discurso conceptual, ampliando la información –revelada por la trama, la narrativa o el guion– mediante recursos estéticos y visuales pertenecientes a la semiótica y a la cultura visuales.

La importancia del diseño de producción radica entonces en que permite analizar la ficción desde el análisis estético, atendiendo a los giros, evoluciones y rupturas de un estilo o de un género determinados. En este caso, la mirada y la comparación entre los parámetros tradicionales de la ciencia ficción y otros más inesperados permitirá analizar el corpus aquí definido dejando el guion y la historia como niveles –puntualmente– secundarios y otorgando una importancia determinante a los valores visuales de cada producción referida. Antes se ha citado a Han (2019) para argumentar que la teoría y la investigación pueden ser algunas de

las vías más importantes para cuestionar hoy la realidad y posteriormente a Vattimo para destacar que, en ese mismo cuestionamiento de lo real, son determinantes los productos artísticos. Profundizando un poco más en su propuesta, el investigador afirma que en las manifestaciones artísticas, «más que en cualquier otro producto espiritual se revela la verdad de la época» (1985: 57). Desde esta perspectiva, no se trata tanto de que un arte como el cine de ciencia ficción pueda evocar lo verdadero en un momento determinado, sino de que sus imágenes revelen cierta *existencia histórica* intensificando el hecho, a veces olvidado, «de que cada cual pertenece a un mundo histórico» (ídem) y de que por lo tanto es consecuencia de su tiempo y de sus formas.

A partir de propuestas como esta, la presente investigación defiende que la imagen es un elemento con profundidad. Que una imagen puede poseer la capacidad de prefigurar y modificar la sociedad que la crea, tal y como explica Vitta (s.f.), quien considera que, en la actualidad, lo visual constituye lo real y que, «en el mundo en el que vivimos el cambio más importante con respecto a las imágenes es que no se limitan a sustituir a la realidad, sino que la crean» (citado en Acaso, 2006: 37). Siguiendo esa línea de pensamiento, la imagen cinematográfica resulta idónea para experimentar esa capacidad prefigurativa y lo que en definitiva compone esa imagen cinematográfica en su sentido estético está delimitado por el ámbito del diseño de producción. Debido a su importancia y al marco de trabajo que este sector ofrece para la presente investigación, uno de los apartados fundamentales para el proyecto será el de reivindicar el lenguaje visual como herramienta de análisis teórico y su dimensión práctica en el diseño de producción. En esta exploración se va a descubrir que no solo es pertinente analizar esta disciplina en general, sino también en la ciencia ficción cinematográfica como vertiente específica. El motivo es que, en este género, el diseño de producción posee un carácter único en el que las leyes y procesos que tienen lugar están completamente diferenciados del resto de géneros cinematográficos.

Como ya se ha introducido previamente, desde la perspectiva del diseño de producción, el ámbito de la ciencia ficción se sitúa como el único género que no posee referentes reales, al tener que idear y diseñar futuros, tecnologías, políticas y sociedades que no existen y nunca han existido. Hasta el día de hoy, ningún ser humano ha viajado a través del espacio-tiempo, se ha enamorado de un androide o ha establecido contacto con

civilizaciones extraterrestres. Eso deriva en que el diseño de producción de sus películas funcione de un modo absolutamente único como agente revelador de una época, de un contexto o de una sociedad particular en función de sus creaciones, cuestión que resulta determinante para abordar el análisis estético del corpus previamente definido.

Además de los estudios propios del diseño de producción, encabezados por Barnwell (2017), para poder abordar el estudio de la imagen atendiendo a su poder y sus especificidades se va a tener en cuenta a autores dedicados a la investigación del lenguaje, la semiótica y la cultura visuales así como a teóricos del cine que reflexionan en torno al poder y a la profundidad de la imagen y que exploran su capacidad de llegar a donde, en ocasiones, las palabras no pueden. Se trata, entre muchos otros, de Bazin (1958), Metz (1964), Aumont y Marie (1988), Altman (1999), Cousins (2005), Acaso (2006), Bartra (2018) o Martínez (2019).

1.3.3. Las imágenes ficcionales como aproximación a lo real

Una vez introducido el poder y el campo de acción del diseño de producción y la relación única que comparte con el género de la ciencia ficción cinematográfica, el último bloque de este marco teórico consiste en asociar estas dos dimensiones con un análisis de las cualidades que caracterizan la época reciente y que Han ha calificado como «patologías» (2019: 9). Cualidades que a su vez están estrechamente ligadas a la propia ciencia ficción y a algunos de sus temas constituyentes como la percepción que el ser humano tiene de lo futuro, de lo otro o de la nostalgia. Más concretamente, a lo largo del proyecto se hará referencia a tres de esas cualidades *patológicas* que refieren directamente al fin de la idea de progreso o futuro como experiencia compartida –Jameson (1984), Fischer (2009), Esquirol (2015)– y ligada al sentimiento de incertidumbre que inunda la sociedad occidental; a la aparente pérdida de la dimensión espiritual humana, que hoy ha encontrado su lugar en el capitalismo, en su ideología, en su dogma y en sus rituales compartidos –Weber (1905), Benjamin (1921), Huici (2016)–; y por último, a la sensación de pérdida y de nostalgia colectiva, revelada sobre todo en el ámbito del ocio y de la ficción, construida a base de *remakes*, secuelas y *revivals* de épocas y referentes del pasado –Paz (1974), McCausland y Salgado (2019), Garrocho (2019)–. Para estudiar y analizar estas cuestiones se siguen, además de los pensadores ya nombrados, los planteamientos de otros investigadores como Campbell (1949), Morin (1956),

Artaud (1961), Betanzo (2010), Berlant (2011), Harari (2011), Espelt (2016) o Thomson (2015).

Estos tres conceptos –el fin de la idea de progreso, la carencia espiritual contemporánea y la nostalgia colectiva– destacan, por un lado, porque son definitorios de la mentalidad de una comunidad que se enfrenta características diferentes a las de cualquier sociedad anterior (Latour, 2019) pero, por otro, porque su presencia en el género de la ciencia ficción y su aparente traducción simbólica parece haberse convertido –o así se plantea al inicio de esta investigación– en una constante para el corpus que se va analizar aquí. Esta relación es esencial en tanto que sirve como contexto y como descripción de los creadores y espectadores que respectivamente han concebido y visto ese grupo de producciones. Al fin y al cabo, resulta imposible reconocer cuáles son las problemáticas que comparten hoy las sociedades occidentales ni cuáles son sus manifestaciones simbólicas «si no se sabe nada de la sociedad donde aparece. Y, hoy más que nunca, saber algo de esta última, es en principio elegir la manera de interrogar, que es también la manera de la que ella puede proporcionar respuestas» (Lyotard, 1987: 14). Siguiendo el planteamiento de Lyotard, resulta fundamental que, en determinado momento –o de forma transversal–, la investigación se centre en el *nosotros*, a pesar de que su motivo nuclear analice un género de ficción. Incluso en este caso, es esencial plantear las preguntas adecuadas, más aún cuando la intención general es la de profundizar en la estética, la simbología y los elementos visuales del corpus analizado. Según Lyotard, es en los relatos «donde se ponen en juego las relaciones de la comunidad consigo misma y con su entorno. Lo que se transmite con los relatos es el grupo de reglas pragmáticas que constituye el lazo social» (ibídem, 20). Aunque el análisis de relatos y narrativas ha sido, desde hace décadas, un motivo recurrente de estudio, sigue existiendo esa connotación negativa de la que hablaba el autor cuando escribía sobre los relatos fantásticos que «[el científico] clasifica en otra mentalidad: salvaje, primitiva, sub-desarrollada, atrasada, alienada, formada por opiniones, costumbres, autoridad, prejuicios, ignorancias, ideologías. Los relatos son fábulas, mitos, leyendas, buenas para las mujeres y los niños» (ibídem, 24). Esta apreciación de Lyotard es crítica. Su lectura señala que los relatos son determinantes para la comunidad y que, como tal, están legitimados por la cultura que los crea, que los actualiza y que los interpreta al hacerse contar por ellos. Pero no solo eso, sino que las

narraciones se convierten en –y actúan como– reveladoras de cuestiones sociales, experienciales y definitorias de la comunidad que las cuenta o que las escucha. En

una sociedad donde el componente comunicacional se hace cada día más evidente a la vez como realidad y como problema, es seguro que el aspecto lingüístico adquiere nueva importancia, y sería superficial reducirlo a la alternativa tradicional de la palabra manipuladora o de la transmisión unilateral de mensajes por un lado, o bien la libre expresión o del diálogo por otro (ibídem, 16).

En este y en los anteriores fragmentos, Lyotard (1987) se centra en la comunicación lingüística y, sin duda, esta ha definido sociedades, experiencias y realidades compartidas. Pero esa labor también recae sobre la imagen (Mitchell, 2005). La imagen, la estética y el diseño tienen a su vez la capacidad de prefigurar la realidad, de adelantarse a lo que vendrá o de revisar con nuevos parámetros lo que es y lo que ha sido. En palabras de Martínez «la misma imagen puede al mismo tiempo ser presencia y representación, puede plantear una pregunta por su propia ontología y por su entrelazamiento concreto con fuerzas históricas, sociales, económicas o políticas» (2019: 38). Desde este punto de vista, la imagen y el tiempo en el que surge quedan entrelazadas en tanto que ambas «participan en la elaboración del pensamiento y los valores, conformando imaginarios y procesos de identificación que entran en competencia con otros repertorios de construcción social y subjetiva» (ibídem, 39). En esta investigación se va a argumentar que parte de esa *construcción social y subjetiva* podría estar representada en los relatos de la ciencia ficción reciente no solo mediante su narrativa, sino principalmente a través de las imágenes que les dan forma y de los elementos visuales que componen esas imágenes: objetos, lugares, texturas y colores que traducen, de un modo compartido, esas *patologías* (Han, 2019) del hoy. Para poder ubicar estas cuestiones como determinantes –y para poder traducirlas en elementos visuales– su importancia se tendrá en cuenta a lo largo de la investigación, abordándose también desde el análisis estético del corpus y de los posibles antecedentes del mismo.

Hasta aquí se han revisado y argumentado brevemente los tres grandes bloques temáticos que se van a abordar a lo largo de la investigación y de su pertinencia respecto al

conjunto global: el *qué*. Queda por definir el *cómo*, la mirada y la perspectiva desde la que se va a investigar, a analizar y a construir el proyecto.

1.4. Metodología del estudio: el *cómo*

Este proyecto de investigación se lleva a cabo a través de una metodología cualitativa. Si bien no se van a definir leyes o conclusiones generales derivadas del mismo, sí se va a analizar un fenómeno concreto tratando de destacar determinadas claves visuales compartidas –su estética, su discurso, su origen y su porqué–. Como ya se ha expuesto, para abordar este análisis del corpus previamente se explora, desde una perspectiva teórica, la ciencia ficción como género y sus características visuales y el diseño de producción como ámbito estético cinematográfico. Al margen de estos pilares, fundamentales para desarrollar una metodología cualitativa y un análisis cinematográfico visual, o tal y como definen Aumont y Marie, un «análisis plástico» (1988: 174), existen cuestiones propias de este trabajo que conviene definir antes de abordar la investigación y que actúan como complementos de esa metodología cualitativa. Cuestiones relativas a aquello que se va a analizar y al *cómo* se va a analizar en relación a la perspectiva, tipo de análisis filmico y contexto del mismo.

En relación a la metodología analítica cinematográfica, el planteamiento fundamental pasa por asumir que «no hacer la pregunta por la imagen nos destina a ver siempre las mismas imágenes, o acaso a ver siempre lo mismo en ellas» (Martínez, 2019: 28). Por ello, en esta investigación, una de las estrategias de análisis cinematográfico fundamentales es la de destacar y analizar ciertos elementos visuales presentes en el cine de ciencia ficción actual con la intención de detectar si existen diferencias con respecto a las producciones anteriores del género y, en el caso de ser a sí, a qué cambios ideológicos atienden, profundizando en las posibles imágenes del hoy. Al especificar esos elementos visuales, resulta posible establecer una conexión entre estos y las *patologías* (Han, 2019) o tabúes más definatorios de la sociedad actual. Desde este punto de vista, se va a trabajar en torno a una rama de la ciencia ficción más centrada en representar la experiencia humana y no tanto el progreso o el artificio futuristas. Una tendencia que, a pesar de haber estado presente en el cine de ciencia ficción desde los años sesenta del siglo XX, justo después de que el género se consolidara social y estilísticamente, ha empezado a alcanzar una cualidad compartida y colectiva en la época reciente. Para desarrollar este análisis, el corpus acotado previamente no solo plantea la

posibilidad de diferenciar una corriente estilística en sí misma, con rasgos compartidos y un discurso similar, sino que permite generar todo un recorrido de análisis estético que llevará a cuestionar algunos de sus rasgos más definitorios. El objetivo del proyecto, por tanto, no tiene que ver únicamente con establecer una conclusión concreta y delimitada sobre ciertos parámetros del lenguaje visual, sino que se trata, más bien, de diseñar un trayecto que permita revisar, interpretar y cuestionar la evolución y la naturaleza del género desde el punto de vista del espectador actual, haciendo hincapié en su avance estético y visual. En este sentido, es aplicable la forma de Trías de abordar su análisis estético a partir de tres cuestiones, a saber

la elección de la obra de arte en cuestión; la búsqueda a través de ella de un horizonte conceptual; la inclinación hacia una forma de ejercicio de la escritura y del estilo que permitiera, de manera flexible, a la vez que recrear la obra en cuestión, también ese horizonte conceptual que buscaba (1982: 16).

Con esta idea de trayecto como estructura central –que ya se ha expuesto en el resumen introductorio–, los tres apartados que se han definido en el marco teórico se explican y exploran en los capítulos iniciales del proyecto, con la intención de retomarse luego de forma simultánea para abordar otras cuestiones y dirigir ese trayecto hacia el análisis del corpus y las conclusiones derivadas del mismo. Para argumentar y justificar esta metodología se recurre de nuevo a Vattimo, quien considera que el estudio teórico no debe establecerse únicamente en los mensajes del pasado, sino que puede ejercerse también «en los múltiples contenidos del saber contemporáneo, desde la ciencia y la técnica a las artes y a ese “saber” que se expresa en los mass-media» (1985: 155-156). Siguiendo ese planteamiento, en esta investigación no solo se combinan aspectos de ámbito diverso como el estudio social, la investigación teórica, la semiótica visual o el análisis cinematográfico, sino que también resulta importante revisar esos ámbitos tanto en sus referentes pasados como en los más recientes. Así, la metodología de trabajo, además de cualitativa, posee la cualidad de establecer conexiones entre ámbitos y contextos diferentes. Si la mirada determina lo observado, analizar el cine de ciencia ficción hoy puede aportar conclusiones nuevas a las que se extrajeron hace unas décadas. Es decir, resulta posible abordar la historia de la ciencia ficción o la importancia de la semiótica visual no solo como elementos aislados, sino en función de una mirada contemporánea cargada de características concretas.

En este sentido, a lo largo de la investigación se incorporará el planteamiento de *intertextualidad* como forma de aproximarse a determinados referentes (en este caso las películas del corpus), en tanto que su *efecto estético* opere «una nueva connotación de “antigüedad” y de profundidad pseudohistórica en la cual la historia de los estilos estéticos se sitúa en el lugar que corresponde a la historia “real”» (Jameson, 1984: 50). Es decir, un ejercicio en el que los referentes pasados arrojen luz sobre los actuales y estos, a su vez, permitan una re-lectura de las propuestas anteriores. A este respecto, Suvin considera que «cualquier tradición se ve modificada y establecida de nuevo cuando hay un desarrollo suficientemente significativo, desde cuya perspectiva pueda volverse a interpretar aquella» (1979: 37), motivo por el que en esta investigación no solo se define el concepto de ciencia ficción a la hora de analizar el corpus referido, sino que se mira en el pasado del género para detectar aquellos referentes que podrían haber inspirado las producciones recientes y que, por lo tanto, pueden revisarse de nuevo con una mirada actual.

Esta metodología de análisis se argumenta a partir de tres perspectivas fundamentales: la del *pensamiento de la contaminación*, extraído de las reflexiones de Vattimo (1985) y de Bauman (2000); el estudio a través de la ficción, tal y como lo plantea Campbell (1949), pero actualizado en los estudios de Huici (2016) o Bartra (2019) entre otros; y del texto visual como unidad de estudio, defendida por Martínez (2019) y previamente por Mitchell (1994) y Aumont y Marie (1988).

1.4.1. El pensamiento de la contaminación

La incidencia de lo real en la imagen y de la imagen en lo real será la premisa transversal de la investigación, argumentada mediante el pensamiento de la contaminación, una de las estrategias propuestas por Vattimo (1985) desde la que trabajar y combinar los polos de lo real y de lo ficcional. Como ya se ha visto al enumerar los tres grandes bloques del marco teórico, se intercalan cuestiones de la narrativa fantástica de la ciencia ficción con el modo en el que sus representaciones afectan a –y son afectadas por– la sociedad que les da forma. El objetivo pasa por establecer una relación entre la sociedad y sus representaciones ficticias siguiendo esta idea de contaminación que no solo no menoscaba, sino que favorece un pensamiento más útil y mejor ligado a la experiencia humana. Por oposición, la clasificación, la compartimentación y la organización en base a parámetros excesivamente

definidos no permiten un análisis profundo ni pertinente, en tanto que «cuanto mejor protegidos de la contaminación están los valores preservados en el pensamiento, menos relevancia tienen para la vida de aquellos a quienes deberían ser de utilidad» (Bauman, 2000: 49). Pero la contaminación no se limita a esto. También se va a plantear que esas imágenes ficticias que se van sucediendo, cada vez más compartidas y homogéneas en el corpus del proyecto y en piezas sucesivas, afectan a la realidad y a la experiencia de sus espectadores cerrando un círculo en el que el diseño de producción prefigura a la realidad y la realidad prefigura al diseño de producción. Una idea que no siempre es digerible en tanto que en la sociedad occidental actual las imágenes pueden generar desconfianza.

La imagen es figura, representación, semejanza y apariencia de algo. Desdobla, en consecuencia, la realidad. De ahí que las imágenes sean condenadas, que hayan sido tradicionalmente foco de temores debidos a su capacidad de duplicar y simular la realidad, confundiendo maliciosamente verdad e ilusión (Martínez, 2019: 47).

Pero al mismo tiempo, puede observarse que la imagen no solo es capaz de copiar la realidad, sino que también añade una realidad al mundo, lo modifica y lo cuestiona. La imagen no solo copia, plagia o actúa como reflejo de lo real, sino que puede ser en sí misma esa realidad, puede determinar una mirada, anticipar una tendencia o situar un punto de vista inesperado. Puede transformar por completo un hecho, dato o situación que, a través de la representación visual, se convertirá en algo nuevo, en otra realidad o, al menos, en el cuestionamiento y la reflexión de la misma. En ese sentido, las representaciones visuales, precisamente porque «están abiertas a una multiplicidad de interpretaciones, no son instrumentos para el falseamiento de la realidad, sino la posibilidad para su problematización, en cuanto que la presentan en efecto desdoblada, disputada, en conflicto» (Martínez, 2019: 51), es decir, para contaminar la realidad y para invadirla con preguntas y reflexiones potenciales. Es desde aquí desde donde trazar la estrategia para abordar esta investigación: profundizando en la contaminación que la ficción ejerce en lo real y que las imágenes ejercen en el texto, lo que propone una segunda estrategia metodológica interesante para este análisis, el estudio de lo ficcional.

1.4.2. El estudio a través de la ficción

Para abordar esta investigación desde el pensamiento de la contaminación, conviene abordar también la ficción como fuente de cultura, de conocimiento y de toda una serie de símbolos, iconos y facetas visuales dispuestas a aportar información al espectador. Tanto el corpus analizado en esta investigación como los tabúes sociales más definitorios del tiempo presente están atravesados en estos relatos por el fin de la certidumbre, de las líneas trazadas hacia el progreso y el futuro y por un mundo colectivo en el que sus habitantes están cada vez más alejados unos de otros. Realidades que, polarizadas por el avance científico, tecnológico y mediático, nunca habían sido experimentadas por los seres humanos y que, como medio de abordarlas, se hacen eco en el mundo ficcional. Esas historias permiten establecer escenarios metafóricamente posibles desde los que cuestionar y revisar actitudes, costumbres y creencias de la experiencia real. Ante ese cuestionamiento, uno de los motivos que con más insistencia aparece en los relatos es el de la incertidumbre, quizá porque es uno de los aspectos más aterradores de la sociedad reciente.

Esa incertidumbre, a nivel global, se hace notar de dos formas relevantes para esta investigación. Por un lado, parece necesitar de algún asidero, si no espiritual, al menos intelectual o conceptual que la vuelva tolerable. Por otro, la incertidumbre anticipa la realidad inequívoca de que como especie el ser humano se dirige hacia la *singularidad*, un momento en el que la tecnología desarrollada por los humanos superará en inteligencia e independencia a sus creadores, anteponiéndose en la escala evolutiva y cambiando la forma de habitar y entender el mundo para siempre (Harari, 2011). Ante esta situación, hay dos cuestiones que cambian fundamentalmente. La primera, el ser humano ya no posee la inteligencia más avanzada sobre el planeta y la segunda, el ser humano ya no es capaz de controlar las consecuencias imprevistas de otros organismos, cuestión que se consideraba resuelta en relación al mundo natural pero que ahora se encarna en el avance tecnológico.

Ante este futuro extraordinario, parece necesario recuperar un espacio para el pensamiento, la reflexión y el posicionamiento ante el nuevo paradigma. Revisar la ciencia ficción del tiempo presente como posible reflejo de lo que está por venir puede ser una vía de cuestionamiento. Por ello resulta útil revisar el género, su capacidad proyectiva –faceta que se explora en el Capítulo 3– y su cualidad mítica. Como explica Huici, del mismo modo que

los mitos evocan, «en un pasado inconcreto, una época que goza de una suerte de consistencia ontológica superior a la actual y que estableció el modelo según el cual ha de regirse la vida en la sociedad contemporánea» (2016: 169), hoy también podría resultar pertinente revisar las ficciones futuristas para comprender mejor el contexto reciente o, al menos, cuestionarlo. El corpus con el que se va a trabajar en este análisis transcurre igualmente en un futuro indeterminado donde está a punto de suceder un cambio fundamental, asociado al Apocalipsis y al fin de la sociedad tal y como se la conoce. Del mismo modo que en un mito, estas películas plantean historias en las que los habitantes de un universo determinado se enfrentan a aquello que no conocen y que no pueden controlar, casi de un modo equivalente a la situación de su público. Como explica Burkert, «el cuento es la forma a través de la cual una experiencia compleja se vuelve comunicable» (1996: 108) de forma que «la ficción, el ensueño y las obras de la imaginación evidentemente tienen alguna función para el individuo, como preparación o ensayo de actividades humanas» (ibídem, 55) y su experimentación y reflexión posterior abren «mundos más allá de la experiencia, o por lo menos situados en provincias brumosas o puntos ciegos» (ibídem, 55). En este sentido, la dimensión de lo imaginario «demanda ser entendida en sus propios términos precisamente porque se encuentra entrecruzada con la realidad y el lenguaje, los intercambios públicos, la vida simbólica y afectiva» (Martínez, 2019: 83).

Burkert considera que durante las últimas décadas, ha existido y se ha extendido una tendencia compartida en la literatura consistente en deshacerse del cuento. También argumenta que esa corriente tiene lugar «en las películas más sofisticadas» (1996: 144) que rechazan el relato tradicional. Pero en el corpus aquí definido, que contiene también producciones sofisticadas, tropos e innovaciones técnicas y narrativas, la esencia de cada producción está mucho más cerca del cuento mítico, donde el abandono del hogar, el enfrentamiento ante lo desconocido y el regalo otorgado al héroe o a la heroína son hitos fundamentales de cada una de estas narrativas y propios de la secuencia de Propp (1928) tradicional. El uso de un recurso tan clásico y compartido no es aleatorio, en tanto que este conjunto de películas de ciencia ficción no pretende trasladar al espectador a un universo fantástico, extraordinario e increíble. Más bien pretende trazar una relación paralela entre un universo increíble pero verosímil y la actualidad de su público, afectada por lo incierto. El motivo puede tener que ver con la necesidad de

elaborar un conocimiento que no nos sea ajeno e insustancial, que nos incomode y nos empuje a la acción y a la experiencia [El camino hacia ese conocimiento] ha de implicar la pérdida de una parte de lo que durante mucho tiempo hemos considerado el mundo, de lo que somos (Huici, 2016: 206).

Aparentemente, el pensamiento mitológico y sus creencias derivadas han quedado muy atrás en las sociedades recientes –tema del que ya hablaba Campbell (1949)–, pero ese desuso no justifica su falta de pertinencia u oportunidad en la sociedad actual y mucho menos evita su posible actualización. Como explica Huici, a menudo se comete la equivocación compartida de intentar «justificar a través de la lógica estricta o de las pruebas científicas la imposibilidad histórica de los hechos mitológicos» (2016: 181) y, tal y como defiende el pensador, esto solo revela que esa «deficiencia para lidiar con el pensamiento religioso es una carencia crucial [...] Ignorando esta realidad no eliminamos la creencia, sino que nos entregamos a ella sin capacidad de matizarla» (ídem). Como se propone más adelante, la ciencia ficción en general y el corpus aquí acotado en particular abordan cierta dimensión espiritual en sus tramas. Esta cuestión permite reflexionar en torno al modo en el que la dimensión religiosa del ser humano sigue formando parte de su naturaleza, del mismo modo que la dimensión social o la dimensión política. En consecuencia, negar el pensamiento mitológico, la práctica espiritual o las metáforas ofrecidas por ellas no son acciones que el ser humano pueda llevar a cabo de un modo tajante, dado que la religión no ha decaído ni la profesión de fe ha terminado, sino que ha cambiado sus símbolos, elementos y doctrinas, abandonando el terreno tradicional y buscando esos referentes en otros ámbitos.

En la actualidad, el capitalismo como religión permite sentir la ilusión de que ha quedado resuelta y superada una debilidad humana, cuando en realidad esta ha sido temporalmente evitada y sustituida por algo que, además, es insuficiente. La ficción, en ese sentido, puede ayudar a ver lo real a través de un filtro, permitiendo una reflexión sobre la experiencia inmediata velada por la imagen y el texto de lo ficcional.

1.4.3. El texto visual

Se ha hablado de que la ficción es fuente de reflexión y cuestionamiento de lo real. Pero aún más, se puede profundizar analizando esa ficción reveladora de lo real a través de las imágenes y los recursos que representan sus narrativas. El motivo es que la imagen «no está más allá del lenguaje, sino más bien atravesando constantemente, y cuestionando, los límites entre signos y cosas» (Martínez, 2019: 55) que, de un modo único, permite «el acceso al conocimiento o la generación de vínculos y conflictos sociales» (ídem). Pero esto no es solo una cuestión de contenidos –cuestión que ya se ha adelantado en el Marco Teórico– sino una estrategia metodológica. Es decir, ¿cómo puede el investigador aproximarse a los textos? ¿Es posible hacerlo de un modo puramente visual? ¿Es posible detectar en lo estético reflexiones tan complejas como las presentes en la narrativa o los diálogos de una producción cinematográfica? Tanto el mito como el cuento, la metáfora e incluso la producción cinematográfica están directamente relacionadas con la magia, la fantasía y la ficción. Sin embargo, y paradójicamente, también funcionan como espejos en los que se refleja aquello que es real pero que resulta demasiado complejo para ser asimilado o descrito con palabras. En la actualidad el usuario habita un contexto de estímulos constantes, de redes sociales y de nuevos medios en los que la cultura visual es más determinante que nunca a la hora de leer y comprender quién es y cómo habita el mundo. A pesar de ello, leer las imágenes no es una enseñanza obligatoria que se aborde con rigor o profundidad analítica. Acaso insiste en sus textos en la necesidad de asumir y comprender que las imágenes nunca son elementos neutros y que su lectura profunda es esencial para conocer nuestro entorno y nuestro entendimiento de lo que nos rodea. Tal y como argumenta la investigadora,

solemos tener un concepto idealizado de las imágenes, las entendemos como superficies inocentes, como sistemas neutros que nos gustan o no, único juicio que elaboramos a la hora de consumirlas. [Pero a través] del lenguaje visual se transmiten mensajes muy concretos. [...] El lenguaje visual contribuye a que formemos nuestras ideas sobre cómo es el mundo, ya que a través de él absorbemos y creamos información, un tipo de información especial que captamos gracias al sentido de la vista (2006: 21-22).

Analizar el corpus de esta investigación y los símbolos y metáforas visuales que contienen sus relatos de ciencia ficción es una de las formas más necesarias desde las que analizar la sociedad occidental reciente. Solo a través de la estética es posible acceder a una determinada mirada, no más honesta necesariamente, pero sí más consciente de las limitaciones del lenguaje tradicional y de las necesidades del público contemporáneo. Porque la estética tiene la capacidad de abordar una tarea filosófica si la investigación y el pensamiento permiten abrirse hasta «admitir el sentido no puramente negativo y deyectivo que la experiencia de lo estético ha asumido en la época de la reproductividad de la obra y de la cultura masificada» (Vattimo, 1985: 59). En ese sentido y siguiendo esta defensa de Vattimo por la estética como ámbito de estudio, se vuelven esenciales los elementos visuales como material de análisis en sí mismo. Por un lado, en relación con el texto o la narrativa, pero por otro, en lo que refiere a su esencia visual, su gama, su contexto y su presencia en el plano, convirtiéndose la misma imagen en texto visual. Desde esta perspectiva, esa definición como *texto* «posibilita así analizar las líneas, los motivos, las lógicas compositivas, los colores o las texturas como elementos que contribuyen por sí mismos a producir significado y nos recuerda que forma y significado no son separables» (Martínez, 2019: 33). Desde este punto de vista, lo visual deja de ser transparente o superficial y por lo tanto, exige «un esfuerzo de lectura, sin que la analogía lingüística suponga reducir la imagen al lenguaje» (ídem).

Como conclusión del apartado de Metodologías resta mencionar el estilo de citación y el resumen de estrategias metodológicas. En cuanto a la elaboración de citas y referencias, se opta por un sistema «Autor: fecha» para evitar el exceso de notas a pie de página. Este sistema establece una relación directa con el apartado final de Referencias Bibliográficas, en el que se reflejan las publicaciones utilizadas: textos teóricos, críticos y divulgativos, textos filmicos y textos literarios. Además, se incorpora un índice con las figuras y las tablas utilizadas a lo largo del proyecto. Las notas al pie de página se reservarán para completar información necesaria, redirigir a los estudios pertinentes de determinados ámbitos de análisis que no se amplían aquí y para las traducciones de citas de origen extranjero. En cuanto al resumen de las estrategias metodológicas planteadas, a continuación se presenta una relación de cada ámbito y estrategia de estudio utilizada y de los métodos y técnicas aplicados para alcanzar los objetivos propuestos.

Tabla 1*Relación entre objetivos, métodos y técnicas*

Objetivos	Métodos	Técnicas
OE2, OE3, OE4, OE7	- Investigación y análisis teórico de la bibliografía de referencia. - Visionado de películas, series y documentales del género. - Sistematización de los resultados obtenidos.	- Búsqueda en bases de datos: Dialnet, Unirojas o Teseo entre otras. - Búsqueda bibliográfica.
OE5, OE6	- Análisis visual y conceptual del corpus seleccionado. - Sistematización de los resultados obtenidos.	- Búsqueda estética a partir del diseño de producción del corpus. - Definición de los elementos a analizar: claves visuales, construcciones y objetos. - <i>Decoupages</i> , análisis de secuencia, etc.
OE1, OE8	- Detección y vinculación de las cualidades del momento reciente y los productos ficcionales característicos del mismo. - Sistematización de los resultados obtenidos.	- Búsqueda bibliográfica.

Nota: en función de la etapa del proyecto se recurre a unos métodos y técnicas u otros. Primero se aborda una búsqueda y análisis de referentes teóricos y productos audiovisuales para explorar los elementos del Marco Teórico y posteriormente se aplica lo investigado al análisis filmico desde el ámbito del diseño de producción y la estética. Fuente: elaboración propia.

Hasta aquí se ha introducido el tema de estudio y el interés por el mismo, los objetivos que se pretende conseguir, los ámbitos de estudio que se van a abarcar y la metodología general de investigación y análisis. En resumen, se ha trazado la hoja de ruta para recorrer la investigación. Ahora solo queda empezar el trayecto.

2. Propuesta y justificación del corpus

A lo largo de este segundo capítulo se delimita el corpus con el que se va a trabajar en el presente proyecto. A continuación se justifican los motivos de su elección y su vínculo con un posible giro –o recorrido paralelo– dentro de la ciencia ficción cinematográfica reciente. El objetivo principal del capítulo es el de ir introduciendo las posibles relaciones que existen entre las producciones del corpus y su público, sus creadores y el estado actual del género. Además, se van a enumerar los elementos narrativos y visuales detectados inicialmente en este conjunto de películas. Cuestiones que se mencionan de forma superficial en esta etapa, pero que conviene destacar desde el principio de la investigación para argumentar el recorrido posterior de la misma y los temas de interés analizados en ella. En ese sentido, a lo largo de este capítulo se aplican conceptos propios del estudio de la ciencia ficción –como *novum*– y otros relativos al análisis teórico –como nostalgia o *artefacto*– a los que ahora se recurre de manera introductoria, pero que se detallan y exploran en los capítulos siguientes.

2.1. Una llamada a la nueva ciencia ficción

Desde una perspectiva analítica y en función del género narrativo que se aborde, se hará referencia a un tipo de *contrato de ficción* específico, definido por «unos desarrollos estético-narrativos u otros, vinculados con las necesidades del relato y con las inquietudes del autor» (Moreno, 2013: 7). En la ciencia ficción, esas inquietudes se sirven de «lo desconocido como herramienta» (Moreno, 2009: 69) narrativa fundamental. Pero más allá de ese uso, la ciencia ficción utiliza la inquietud, el cuestionamiento y la incertidumbre en sí mismas, no solo como formas del relato, sino como motivos conceptuales del mismo. Ante las grandes preguntas, el género está diseñado para sugerir «la intrascendencia del ser humano» (Moreno, 2008a: 12) y enfrentarlo a lo incierto a través del «sentido de la maravilla» (íbidem, 39). Así, su objetivo fundamental pasa por establecer un vínculo –de naturaleza siempre variable– entre el ser humano y aquello que este desconoce.

En el capítulo posterior se aborda la ciencia ficción con más profundidad –teórica, histórica y formal– pero por ahora, resulta pertinente destacar esta cualidad del género que mira hacia lo incierto. Es esa característica –transversal y fundamental– la que ha llevado a la

ciencia ficción a proponer, diseñar y evolucionar sus manifestaciones visuales explorando precisamente las formas de lo desconocido. En relación a este proceso creativo Moreno considera que si los múltiples mundos propuestos por la ciencia ficción permiten encarnaciones estéticas diferentes, entonces el género está constituido por «actos de habla particulares, contruidos a partir de cuestiones no ontológicas ni metarreferenciales, sino semióticas» (2008a: 4). Desde esta perspectiva, los elementos semióticos derivados de los mundos de la ciencia ficción están a su vez definidos por unas leyes determinadas que expresan una serie de ideas y que concluyen con «una provocación catártica» (ibídem, 6). Ahora bien, según Rodríguez (2010), Cabezas (2013) o McCausland y Salgado (2019) entre otros, los elementos semióticos de la ciencia ficción no siempre responden a una intención de representar lo incierto sino que, en ocasiones, se guían por determinada superficialidad formal relativa a cuestiones comerciales (Moreno, 2008a). En casos como estos, la cualidad del género de actuar como un «diagnóstico, una advertencia, [o] un llamado a la comprensión y a la acción» (Suvin, 1979: 35) queda inutilizada y fuera de contexto. Al reflexionar en torno a esta idea, los investigadores mencionados consideran que, de un tiempo a esta parte, las formas de la ciencia ficción cinematográfica parecen haberse estancado en motivos redundantes inspirados, no en lo incierto, sino en lo ya conocido. Según sus aportaciones,

los cineastas que eligen crear dentro del género de la ciencia ficción parecen haber optado por [...] un imaginario muy popular, cuyas raíces beben de concepciones con más de medio siglo [...] producida en una atmósfera completamente diferente a la actual, y que, sin embargo, gracias a la magia del cine se ve remozada y convertida de nuevo en parte de ese imaginario colectivo (Rodríguez, 2010: 145).

Para Rodríguez esa exploración propia del género que atraviesa, no solo su narrativa sino también sus claves visuales, ha dejado de profundizar e innovar en ellas, limitándose a recuperar motivos propios de un tiempo anterior –por lo general, la época dorada de la ciencia ficción– que, como se expone en el Capítulo 5, está definido por «una inevitable ligazón a un futuro repleto de elementos tecnológicos donde la ciencia posee un papel predominante, casi hegemónico» (2010: 145). Sin embargo, esta es una mirada que hoy ya no define necesariamente la relación del público reciente con lo futuro o con lo otro. Como consecuencia, el contrato de ficción y los elementos semióticos de algunas producciones del

género ya no consiguen –o no lo pretenden– diseñar nuevas metáforas en torno a las necesidades de su tiempo, perdiendo parte de su sentido fundamental. En un contexto más amplio pero desde una perspectiva similar, Jameson explica que en lo que refiere a las manifestaciones culturales de finales del siglo XX

el colapso de la ideología moderna [...] ha provocado que los productores de cultura no tengan ya otro lugar al que volverse que no sea el pasado: la imitación de estilos caducos, el discurso de todas las máscaras y voces almacenadas en el museo imaginario de una cultura hoy global (1984: 44).

La propuesta de Jameson permite formular una pregunta determinante para la evolución del género de la ciencia ficción: ¿cabe la posibilidad de que, ante los cambios relativos a la concepción del futuro, ya no sea posible –o deseable– para ciertas manifestaciones culturales evocar las posibles formas de lo que está por conocer? Diversos pensadores e investigadores, más allá del ámbito de la ciencia ficción, han reflexionado en torno a la percepción actual de lo futuro y de lo incierto y sus ideas permiten establecer vínculos entre esas miradas y las propuestas del género. Según Mignorance, aunque en la actualidad el ser humano se sirva del «imperio de la razón y lo científico quedan ciertas preguntas sin respuesta sobre la realidad que en determinados momentos el individuo necesita resolver» (2014: 85). Y es que, a pesar del avance científico y tecnológico, aquel progreso que debía traer la modernidad no ha conseguido el objetivo de la liberación y del bienestar generalizados (Bauman, 2000), sino que «paradójicamente, cuanta más seguridad se alcanza y mayores avances experimenta la sociedad [más] surge este *sentimiento global de inseguridad*» (Mignorance, 2014: 85). En este contexto, ese futuro donde debían estar «nuestros paraísos» (Paz, 1974: 45) pierde sus formas. Ante esa incertidumbre de lo próximo, resulta lógico «un deseo de volver a las formas culturales familiares» (Fisher, 2009: 75), no solo como estrategia vital –los nacionalismos, la recuperación de técnicas analógicas o tradicionales, el estilo de vida, la moda, el consumo y la alimentación *slow*–, sino como estrategia creativa: una estrategia que en el caso de la ciencia ficción recurre a los parámetros ya conocidos de su época dorada.

A este respecto Aaron Stewart Ahn, productor y guionista cinematográfico, publica el artículo *On Interstellar: love, time and the limitless prison of our Cosmos* –que ya se ha mencionado en la introducción–, en el que establece una relación entre esa situación de la ciencia ficción cinematográfica reciente y la película *Interstellar* (Nolan, 2014), estrenada el mismo año. Según el autor, esta producción –por su argumento y por su propuesta estética– permite reflexionar en torno al género de la ciencia ficción actual y a cuál puede ser su papel en el panorama del audiovisual contemporáneo, precisamente a partir de sus motivos formales. Unos motivos que, según Ahn, parecen desligarse de la herencia de los años cincuenta y proponer una nueva perspectiva en torno a las representaciones de lo desconocido. Ahn atiende al planteamiento de la película y destaca el modo en el que, en el transcurso de la aventura espacial, la ciencia choca con la intuición y el viaje espaciotemporal ya no tiene tanto que aportar como fantasía científica como a nivel íntimo, subjetivo y humano. En la película, ese contraste tiene un eco visual que la ha posicionado como una pieza diferente y llamativa para el autor, alejada del futurismo aerodinámico clásico y más interesada en reivindicar lo físico, lo familiar, lo orgánico y lo cercano. Para conseguirlo, el director de la película plantea una dinámica basada en que

no hubiera futurismo gratuito en los decorados. Todo tenía que ser funcional y los actores tenían que percibir que era real. Tenían que poder activar los interruptores y usar el *stick* de control, y sentir que había un efecto para todo ello (Nolan, 2014, citado en Tones, 2014: 19).

Para Ahn (2014), el uso de esa perspectiva donde lo físico y lo cercano se vuelven claves fundamentales de la trama revela no solo una propuesta interesante por parte de la producción de Nolan, sino un punto de inflexión en relación a la propuesta general de la ciencia ficción cinematográfica reciente. El autor considera que en la actualidad –del mismo modo que plantean los teóricos mencionados un poco más arriba– este género parece «to be bound by limitations that don't allow for the subjective human experience» (Ahn, 2014: 6)². Es decir, que su propuesta no atiende a las necesidades recientes sino que hereda los motivos formales que respondieron, hace décadas, a las necesidades de aquel tiempo. En la actualidad,

² «estar sujeto a limitaciones que no le permiten profundizar en la experiencia humana» (trad. a.).

la ciencia ficción audiovisual –si se incluyen en esta categoría además del cine, los cómics, los videojuegos, las series e incluso los videoclips– se ha constituido como género masivo, predilecto del *blockbuster* (sagas, grandes franquicias, secuelas, etc.) (McCausland y Salgado, 2019) y cuyas posibilidades técnicas parecen inagotables. Pero Ahn (2014) duda de si todas esas obras responden a las necesidades del público actual. Según el productor, los creadores y creadoras del género deberían preguntarse: ¿cuáles son los nuevos retos que la ciencia ficción puede o debe abordar hoy? ¿cuáles son las dificultades y oportunidades que la definen como género cinematográfico a razón del imaginario presente?

En este sentido y en relación al presente estudio, el planteamiento más destacable del texto de Ahn (2014) es el de reivindicar una ciencia ficción cinematográfica desligada de una herencia reiterativa que, más que soportar el género, empieza a limitarlo. El autor propone una vía de trabajo en la que, al menos parte del género, investigue en ese otro misterio del universo que es la humanidad misma. Según esta perspectiva, lejos de poner el foco en planetas desconocidos o invasiones misteriosas, el centro de la trama investigaría la propia existencia humana, sus vínculos, su intimidad y su forma de habitar en el mundo. Este interés por la subjetividad de los protagonistas de las aventuras de ciencia ficción no es nuevo y, de hecho, caracteriza toda una etapa del género, tanto en su dimensión narrativa como visual. La *Nueva Ola* de la ciencia ficción de los años sesenta del siglo XX –expuesta en el Capítulo 6– exige del género exactamente lo mismo: una mirada que supere los motivos científicos, tecnológicos, políticos y sociológicos utilizados por la ciencia ficción y que atienda al modo en el que afectan a sus protagonistas de forma que sea posible interpelar, a su vez, a sus espectadores. Precisamente por este motivo, a esa Nueva Ola del género también se la conoce como «inner space³» (Ash, 1977: 237). Hoy Ahn (2014) parece reclamar algo similar, un cine que no –solo– gire en torno a la idea de un futuro –tanto si lo hace desde el optimismo como desde la decadencia– y que supere las imágenes que hasta ahora lo han ilustrado, explorando la mirada de lo presente. Como se argumentará en apartados posteriores, la forma en la que el futuro queda definido en un momento histórico habla directamente del presente de aquellos y aquellas que lo imaginan. Por ese motivo, según Ahn resulta interesante la propuesta de *Interstellar*, en tanto que introduce la variable de lo extraordinario en lo familiar, pero no tanto para describir y representar la maravilla de los viajes espacio-temporales, las

3 Ciencia ficción del *espacio interior*, por oposición a la mirada tradicional al espacio exterior.

civilizaciones alienígenas o las tecnologías más avanzadas, sino la experiencia inmediata de los protagonistas humanos que se enfrentan a hechos imposibles de explicar, combatir o resolver. Ahn considera que *Interstellar* es una de las primeras producciones que han empezado a construir en esa dirección, en tanto que en la película se aborda una reflexión sobre cómo la humanidad está ligada al avance inevitable del tiempo y en las consecuencias de esa relación.

Time may distort, your reference perception of it may shift, but we only ever move forward through it. *Interstellar* compresses the brutal truth of this absolute into a purely expressionistic tragedy, the movie itself distorting time in order to let us feel the full weight of its tragedy, the way our lives slip through our hands, our loved ones age, our children proceed into the future, into a few minutes (Ahn, 2014: 20).⁴

Siguiendo esa tendencia, el presente análisis se propone investigar producciones similares a esta que, de un tiempo a esta parte, han recurrido a esa capacidad de la ciencia ficción de actuar como metáfora y diálogo (Moreno, 2008a) para la época que le da forma y que, en este caso, sugiere temas como la carencia ideológica o espiritual, la decepción ante el la idea de progreso o la falta de garantía en torno al porvenir. Desde este punto de vista, ¿podría ser la película de *Interstellar* un punto de partida para acotar cierta tendencia? ¿Es esta producción y las seguidoras de su discurso y su estética reflejo de un nuevo impulso o cambio para el género? Como escribe Paz, la muerte de Dios «se ha vuelto un lugar común y hasta los teólogos hablan con desenvoltura de ese tópico, pero la idea de que un día han de cerrarse las puertas del futuro... esa idea alternativamente me hace temblar y reír» (1974: 45). Quizá esa es una de las cuestiones que la ciencia ficción debería trabajar hoy, la posibilidad de que ese concepto constituyente de sus tramas y de la sociedad contemporánea –el futuro que siempre ha estado al final del camino–, cierre finalmente sus puertas.

Para empezar a investigar en torno a esa posible mirada se han detectado películas que, como *Interstellar*, han seguido un discurso más íntimo y poético. En estas producciones

4 «El tiempo puede distorsionarse, el punto de referencia puede cambiar, pero solo podemos avanzar a través de él. *Interstellar* comprime la verdad brutal de este absoluto en una pura tragedia expresionista. La película misma distorsiona el tiempo para dejarnos sentir todo el peso de esa tragedia, la forma en que nuestras vidas se nos escapan de las manos, nuestros seres queridos envejecen, nuestro hijos acceden al futuro en unos pocos minutos» (trad. a.).

llama la atención, además de sus argumentos, el modo en que parecen evitar la estética pulida y tecnocentrista de la ciencia ficción así como su aspiración al realismo y al rigor científico para proponer otra cualidad metafórica que les permita centrar su mirada, no en el futuro ni en la ciencia, sino en los personajes humanos y sus conflictos internos. Ahn (2014) reclama una ciencia ficción más introspectiva y alejada del futurismo anecdótico para explorar cuestiones relativas a lo íntimo, lo presente, lo familiar e incluso lo espiritual. El autor considera que puede ser revelador analizar estas ideas y su relación con las formas propias del género –viajes espaciales, encuentros alienígenas, sociedades alienadas o tecnificadas al extremo– en tanto que estas no actúen como elemento central del relato sino como medio para reflexionar a través de la experiencia de sus protagonistas, personajes cuyo sistema de referencias se ha venido abajo ante el contacto con lo otro. Protagonistas que –como Curtis en *Take Shelter* (Nichols, 2011) y Justine en *Melancholia* (*Melancolía*, Von Trier, 2011)– al enfrentarse a lo imposible ya no buscan comprenderlo o combatirlo, sino asumirlo dentro de una diégesis que se revela más compleja, profunda e inabarcable. Concretamente, Ahn considera que el motivo central de esa posible ciencia ficción respondería a la que, según él, es la cualidad más característica del momento presente: la del miedo a la intimidad. Del mismo modo que al hablar de la forma en la que el tiempo afecta al ser humano a un nivel profundo y experiencial, esta reflexión vuelve a modificar la mirada del género y, una vez más, traslada su objeto de exploración desde exterior y desde el futuro hasta el aquí y el ahora. En este sentido, la reflexión de Ahn sirve como elemento de partida para el presente análisis que, más adelante, derivará en cuestiones relativas a la nostalgia o el futuro, no solo como ideas propias del relato de la ciencia ficción, sino como cualidades estrechamente ligadas a las características del tiempo actual.

Esta evolución de la perspectiva en torno al futuro y a lo incierto recuerda al cambio que origina el mismo surgimiento de la ciencia ficción: el género nace como consecuencia de una alteración en la mirada y el pensamiento occidental relativo a la sociedad industrial y a su «cada vez mayor dependencia de la cultura moderna de la ciencia y de la tecnología» (Telotte, 2001: 81). Sin embargo, y una vez producida esa primera modificación, con el avance de las décadas la evolución de la dimensión científico-técnica y de sus repercusiones sociales, políticas y culturales, la ciencia ficción también ha ido transformándose en sus tramas y representaciones modificando las preguntas que se hace a sí misma como género.

Por ese motivo, puede resultar pertinente detectar cuál podría ser la respuesta simbólica del género ante el tiempo presente y cómo eso se traduce en sus escenarios, no solo como diálogo con el espectador actual, sino también en relación a sus producciones pasadas.

2.1.1. El miedo a la intimidad

En su análisis de la cultura visual, Martínez considera que en las manifestaciones estéticas existen dos niveles narrativos. El primero está conformado «por el contenido e historia de la imagen, no necesariamente coincidente con las intenciones de su creador» (2019: 73). El otro, sin embargo, está definido por «el contexto social que produce la imagen y las relaciones sociales y prácticas visuales en las que participa» (ídem). A este segundo nivel el investigador lo denomina *narrativa externa*. Siguiendo esta diferenciación y aplicándola a la reivindicación de Ahn (2014) sobre la ciencia ficción reciente, existe una disonancia entre lo que sus imágenes emiten y el modo de representarlo, en tanto que las formas utilizadas siguen recurriendo a narrativas externas de épocas anteriores que, por lo tanto, no corresponden con ese contexto social que produce la imagen ni con las relaciones sociales de las que surge. Al destacar esta cuestión, la intención de Ahn (2014) no es tanto profundizar en la posible caducidad de esos códigos –Cabezas (2013) se centra más en esa herencia por parte de la estética de la ciencia ficción y McCausland y Salgado (2019) lo hacen desde una perspectiva de género– sino en detectar el rechazo surgido ante producciones que, como *Interstellar*, podrían estar tratando de revisar y actualizar esos tópicos para generar una narrativa externa más coherente con la situación actual.

Lo que Ahn detecta en relación a los debates en torno *Interstellar* es que la mayor parte de las críticas que se hacen sobre la película podrían condensarse en una sola: «a dominant, self reflexive embarrassment for the film's overt sincerity» (2014: 6)⁵. Al escribir sobre cómo parte del público y de la crítica se ha centrado en cuestionar los aspectos técnicos y físicos de la película –obviando el discurso principal de la misma, su puesta en escena y el concepto creativo inherente a toda la pieza– Ahn se pregunta si como sociedad, «have we become more terrified of intimacy than interstellar travel?» (ídem)⁶. Es decir, en el momento actual, la cualidad fundamental del tiempo presente ¿podría ser que resulte más aterrador el

5 «la de la vergüenza dominante y autorreflexiva por la abierta sinceridad de la película» (trad. a.).

6 «¿nos hemos vuelto más temerosos de la intimidad que de los viajes interestelares?» (trad. a.).

contacto, la cercanía y la intimidad que cualquier otra forma de avance social, tecnológico o cultural? Ese mismo miedo lo detecta Esquirol en la sociedad occidental actual cuando define que la *resistencia íntima* sería el único antídoto ante ese distanciamiento, estrategia que implica «no ceder ante las fuerzas y las amenazas disgregadoras. No ceder, no permitir que se pierda algo, no dejar que se nos arrebatase lo guardado cuidadosamente» (2015: 90), o lo que es lo mismo, luchar por conservar –o recuperar– lo íntimo.

De nuevo en relación a la presencia de lo íntimo en *Interstellar*, la consideración por parte de Ahn (2014) surge ante las impresiones compartidas por otros críticos que, con posterioridad al estreno de la película, se centran en cuestionar la veracidad de los planteamientos científicos y físicos de la producción dejando de lado otras tantas perspectivas y mensajes presentes en la trama relativos a la intuición, el amor o la subjetividad como formas de conocimiento complementario. Ahn se sorprende ante lo repetitivo de las críticas sobre la película y ante la poca exploración en torno a muchas de sus otras facetas esenciales, destacando la idea fundamental de su artículo –antes expuesta– que implica que para él, gran parte del género de la ciencia ficción cinematográfica actual está limitado por convenciones pasadas o por miradas superficiales del mismo y que, por lo tanto, muchas de sus manifestaciones recientes son incapaces de profundizar en esa experiencia humana. Esto enlaza directamente con la necesidad que propone el autor de evidenciar las limitaciones de cierta propuesta del cine de ciencia ficción como manifestación del mundo contemporáneo y la necesidad de que pueda responder a preguntas que se formulan hoy, no hace veinte, cuarenta o noventa años. De entre todas esas preguntas, una está directamente relacionada con lo íntimo, lo propio y lo cercano. Ahn considera que el género ha asumido una limitación, en parte autoimpuesta, que, como decía Esquirol (2015), tiene que ver con la vergüenza e incomodidad que de forma compartida generan hoy estas experiencias. Del mismo modo, en el contexto de su análisis de la *modernidad líquida*, Bauman considera que una de sus cualidades fundamentales es que, ante la caída de las grandes instituciones, «cuerpo y comunidad son los últimos puestos defensivos del casi abandonado campo de batalla donde cada día, con pocos respiros, se entabla la lucha por la seguridad, la certidumbre y la protección» (2000: 195). ¿Podría ser que, precisamente por ser la última defensa, se evite la apertura de –o el contacto con– esta dimensión?

La representación de los cuerpos y las comunidades es aún más llamativa en la ciencia ficción, un género que aparentemente y según una mirada limitada del mismo, está definido por el rigor, la veracidad, la precisión técnica, el progreso, la ciencia y la razón. A menudo, la ciencia ficción es «juzgada por el peso “científico” [...] hasta llegar a un final lógico, a una conclusión “científicamente válida”» (Suvin, 1979: 54). Por este motivo, trasladado al imaginario popular y asumido como definición del género, al relato de ciencia ficción «se lo interroga respecto a su verdad, deja de tratárselo como mito y se le considera cognición histórica o hipótesis formal» (ibídem, 61). De este modo, otras sensaciones como las mencionadas más arriba, relativas a la intuición o la subjetividad, no solo quedan fuera de sus discursos si no que, si están presentes, son cuestionadas. Esto es lo que Ahn (2014) denuncia en relación a *Interstellar* y a las críticas recibidas por su atención a esa dimensión de lo cercano. A continuación se expone una de estas críticas:

Si Nolan hasta la fecha se había mostrado impermeable a las emociones en su obra — sus personajes se distinguen por ser asexuados—, ahora establece el peso dramático de su película en la devoción edípica entre Cooper y Murph. [...] Sin arruinar la revelación final, diré que esa relación concluye con un clímax sensiblero que a Spielberg le hubiera dado pudor. [...] Por otro lado, la llegada a otros planetas decepciona con el aspecto terrenal de sus paisajes. Hasta una película fallida como *Prometeo* (Ridley Scott, 2012) proponía una visión más sugerente (Tsao, 2014: 6-8).

Es interesante ver cómo se cuestiona por un lado la sensibilidad de la propuesta y, al mismo tiempo, la representación *terrenal* de espacios extraterrestres. ¿Podría ser debido a que el autor de esta crítica esperaba de esta producción lo mismo que han venido ofreciendo producciones anteriores? Es decir, ¿razón y objetividad como actitudes del héroe protagonista y mundos inverosímiles como representaciones de los escenarios cósmicos? Desde perspectivas como esta, la ciencia ficción es un género para espacios fantásticos y un científicismo aséptico. Estas actitudes en torno al género parecen olvidar que, en la ciencia ficción, «los mundos posibles que ensaya son los que están contenidos [...] en el presente (Tirado, 2004: 3) y, por lo tanto, abarcan discursos acerca de la experiencia humana. O lo que es lo mismo, que el género practica «una dialéctica entre realidad y ficción, que permite un tipo de abstracciones exclusivas [...] sobre cuestiones problemáticas de nuestra realidad»

(Moreno, 2008a: 48). Críticas como esta permiten sugerir que, siguiendo el imaginario popular, la ciencia ficción se asume como un lenguaje capaz de pronosticar ciertas facetas del futuro y que por lo tanto, debe ser rigurosa y objetiva en sus propuestas e innovaciones. Sin embargo, en muchas ocasiones, los productos del género no buscan definir una tesis sino proponer una reflexión. Por ello, tienen como objetivo apartar «al ser humano de su camino para que pueda mirarlo desde la cuneta» (Moreno, 2013: 12) y, así, «obtener significados comunicativos diferentes a los obtenidos con el lenguaje estándar, que en este caso serían dos [...]: la literatura general y nuestras referencias preconcebidas de las coordenadas de nuestra realidad» (idem). El resultado es «una dialéctica entre realidad y ficción, que permite un tipo de abstracciones exclusivas del género sobre cuestiones problemáticas de nuestra realidad» (Moreno, 2008a: 48).

Sin embargo, esa experiencia *nuestra* asociada a lo sentimental o a las crisis que asolan el mundo inmediato no parecen ser motivo suficiente para una película contemporánea del género que, en ocasiones, ejerce una fuerza opuesta, limitándolo a aspectos demasiado literales y reducidos como la presencia del rigor científico, el avance tecnológico y la exploración humana como únicos parámetros para valorar si se trata o no de –buena– ciencia ficción. En este sentido, otros discursos que utilizan las variables del género para explorar cuestiones del presente de un modo más abierto generan desconfianza, como se observa en otra de las críticas realizadas a la película:

Las razones del Apocalipsis están generalmente asociadas a una guerra total, una invasión extraterrestre o la expansión de un virus a raíz de un caso de mala praxis médica, pero Nolan es un tipo muy progre y tiene una conciencia ecológica obvia y bienpensante digna de las peores épocas de M. Night Shyamalan, así que el presente imaginado es producto de una plaga que amenaza el abastecimiento de recursos alimenticios naturales. [...] Como *Armageddon*, la lejanía y el sacrificio latente encarnan la excusa perfecta para un sinfín de videos familiares y confesiones, hasta desembocar en un desenlace digno del Malick más metafísico y trascendente, todo musicalizado por una partitura de Hans Zimmer siempre lista para subrayar emociones (Boetti, 2014: 3-5).

Parece pertinente revisar cómo, de forma general, la trascendencia, las abstracciones, los símbolos y los planteamientos profundos no son un motivo de debate, sino elementos sobrantes en la trama que entorpecen la esencia objetiva del género. De nuevo, esto se plasma en otra de las críticas a la película:

[Nolan] juega a ser Kubrik, Spielberg, Cuarón y Malick a la vez y, en sus mejores pasajes, lo consigue, pero en otros se convierte en un mero profeta solemne y pretencioso como el Shyamalan de *Signs* o *The Happening*. El resultado es una película que va de la ciencia ficción visionaria al drama familiar con excesos sentimentales y *new-age*, de lo genial a lo ridículo, de lo profundo a lo banal. Así de contradictoria es la experiencia de un film que fascina e irrita con la misma intensidad (Batlle, 2014: 1).

Al leer algunas de estas críticas resulta posible acercarse a la cuestión de Ahn (2014) en torno al posible miedo ante una intimidad y una cercanía que hoy parecen impropias. Casi a modo de revulsivo, Ahn sugiere la necesidad de un cine y de un discurso que devuelva la validez y la pertinencia de ese tipo de sensaciones derivadas de lo familiar, lo cotidiano y lo sensible. El autor del texto se pregunta cómo es posible que, ante la cantidad de mensajes y perspectivas que ofrece esta producción, la crítica mayoritaria se centre en sus planteamientos científicos dejando de lado tantas otras capas de información esencial para el público potencial de la película. En este sentido, el autor critica que

there hasn't been much writing about *Interstellar* in such an expansive, imaginative way; I've yet to see a single review that invokes Borges, J.G. Ballard, or Yayoi Kusama. I've read little examination of its playing with the imagery & icons of the reconstruction of American frontier and explorer myth. And I've read nothing on the film's representation of atemporality, perhaps the defining modality of the 21st century [...]. Most of all I'm surprised to see little appreciation for the meta implications embedded within of filmmaking and the act of viewing a film and I

really get to use the word film [...]. Or its obvious debt to Chris Marker's *La Jetée*, surely territory that film critics would be staking out (Ahn, 2014: 4-5).⁷

Ahn (2014) se sorprende de cómo la crítica, ante una producción que revisa los parámetros del género, se limita a analizar sus planteamientos teóricos obviando las cualidades relativas al oficio cinematográfico y a su apuesta visual. En esta película, la edición, la narrativa o el diseño de producción son elementos que en sí mismos revelan el discurso global de la pieza. Tanto en *Interstellar* como en las películas de ciencia ficción sucesivas, constituyentes del corpus, se ha realizado un ejercicio similar en el que uno de sus objetivos parece haber sido la representación de lo íntimo: lo familiar, lo cotidiano, lo orgánico o lo sensible tienen una presencia protagonista en la trama, a pesar de tratarse de viajes interestelares y encuentros con razas extraterrestres. En estas películas, esa representación no hace que sus protagonistas miren al futuro sino a sí mismos. En varios de sus textos, Moreno considera que la «profundidad y versatilidad» (2008a: 12) propias de la literatura de la ciencia ficción no es equivalente en la mayoría de sus propuestas cinematográficas, que generalmente han asumido una «contradictoria imagen de superficialidad» (ídem). Es posible establecer una equivalencia entre la problemática que plantea Moreno y la reivindicación de Ahn de un género que no se centre tanto en sus formas tradicionales (superficiales) sino en los discursos que la ciencia ficción puede –y según el autor debe– abordar hoy y el modo en el que esas ideas toman nuevas formas o, cuanto menos, formas revisadas.

En las producciones del corpus –cuya selección y justificación se argumentan en el apartado siguiente–, el futuro y la tecnología se convierten en escenarios desde los que introducir implicaciones más subjetivas y profundas relativas a la experiencia humana y al contacto con lo inexplicable a través de unas claves visuales compartidas. Como se expone en capítulos sucesivos, en el cine de ciencia ficción existe una necesidad única de «elaborar una metáfora o una alegoría visual utilizando elementos desconocidos, fragmentos de futuro que

⁷ «no se ha escrito mucho sobre *Interstellar* de una manera expansiva e imaginativa. Todavía no he visto una sola crítica que cite a Borges, J. G. Ballard o Yayoi Kusama. He leído un breve análisis sobre su juego con las imágenes y los iconos de la reconstrucción de la frontera estadounidense y el mito del explorador. Y no he leído nada sobre la representación de atemporalidad de la película, tal vez la modalidad más definitoria del siglo XXI [...]. Ante todo me sorprende ver poco aprecio por las metaimplicaciones inherentes a la realización de películas y al acto de ver una película [...]. O su clara deuda con *La Jetée* de Chris Marker, territorio que seguramente los críticos estarían vigilando» (trad. a.).

son en su mayor parte ajenos al imaginario natural del espectador» (Cabezas, 2013: 210). O lo que es lo mismo, existe una distinción esencial entre el cine general y la ciencia ficción en lo que se refiere a su *uso retórico*, donde es posible establecer relaciones de complicidad con el espectador «de manera más subliminal y más relacionada con la interpretación personal que con una determinación implícita por parte del director, relaciones que no tienen como protagonistas a los elementos literarios, sino a los visuales» (ídem). En ese sentido, es posible abordar un cine de ciencia ficción que, a través de esas claves, ofrezca una reflexión abierta en torno al contexto que le ha dado forma.

2.2. Delimitación del corpus

En relación a esta investigación, las ideas propuestas por el artículo de Ahn (2014) permiten elaborar dos ejercicios esenciales. Por un lado, establecer un punto de partida que argumente que, en efecto, existe una posible tendencia estética de la ciencia ficción que trata de responder a las cuestiones que Ahn plantea en su texto, superando los códigos tradicionales del género y apelando al espectador mediante otras estrategias propias de la ciencia ficción como el cuestionamiento del entorno y la reflexión sobre el porvenir. Por otro lado, permite definir un corpus de películas recientes que, compartiendo algunas claves similares a las de *Interstellar*, funcionen como un grupo muestra –no solo a nivel discursivo sino estético– a través de las que analizar las facetas visuales que podrían definir esta posible tendencia, traduciendo esa ciencia ficción íntima y subjetiva que propone Ahn a determinados elementos visuales y simbólicos reconocibles. En este sentido, *Interstellar* sería al mismo tiempo el punto de partida para empezar a seleccionar producciones posteriores y la muestra base desde la que detectar ciertas claves visuales con el objetivo de averiguar si también tienen presencia en el resto películas.

En cuanto al primer ejercicio, relativo al punto de partida del presente texto, es importante aclarar que en el caso de poder acotar una serie de claves visuales que actúen como tendencia o estética compartida, en ningún caso se tratará de una corriente nueva para el género. Como se introducía antes, esa ciencia ficción que busca un espacio más íntimo para sus relatos y un discurso más profundo del género ha encontrado su lugar en el cine de ciencia ficción de forma recurrente a lo largo de las décadas. Sin embargo, en muchos casos se ha tratado de impulsos concretos más o menos trascendentes que han definido al género

pero que no siempre han calado en la producción de difusión masiva. Este tipo de trama y de representación, sin embargo, encuentra en la actualidad un escenario óptimo: la incertidumbre, el cuestionamiento en torno a la idea de futuro y las crisis globales a las que se enfrentan las sociedades contemporáneas la hacen más pertinente hoy y la definen como respuesta ante una situación social e histórica concreta. Una situación que, en términos generales, podría compararse con la década de los años sesenta del siglo XX por su cuestionamiento de las grandes instituciones, la caída de los valores tradicionales, la reivindicación de lo no normativo y, en resumen, la falta de respuestas y propuestas estables con respecto al porvenir. En esta etapa se inicia una corriente ajena a la ciencia ficción estadounidense tradicional y a las claves de la Edad de Oro del género que busca elaborar otro tipo de discurso a través de los escenarios futuristas y tecnificados. En la época reciente, parte del ámbito cinematográfico podría estar proponiendo un ejercicio similar. Aquel tipo de producciones –abanderadas por Marker, Godard o Tarkovski– han ido completando el panorama de la ciencia ficción de forma puntual a lo largo de las décadas. Hoy quizá, se trata de un momento similar en el que resulta posible argumentar esa elección discursiva y estética como una corriente propia del género.

Sobre el segundo ejercicio, la construcción del corpus, tiene que ver con elegir aquellas películas que, alentadas por el estilo y la propuesta de *Interstellar*, han desarrollado historias que parecen llevar al espectador en la misma dirección. A través de determinados elementos conceptuales y visuales, estas películas parecen entrar en relación con los elementos ya planteados por la producción de Nolan –el tiempo, la nostalgia, la familia, la vocación o la memoria entre otros–, a pesar de estar elaborados de un modo único en cada pieza. Es por esto que el artículo de Ahn (2014), pese a centrar sus argumentos en un solo título, permite delimitar un corpus concreto de películas de ciencia ficción estrenadas a partir de 2014 –año de publicación del texto de Ahn y del estreno de *Interstellar*– siendo estas, como ya se ha mencionado en la introducción, *Midnight Special* (Nichols, 2016), *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2016), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), *Annihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018) y *Ad Astra* (Grey, 2019). Más allá de pertenecer al mismo género y a la misma década, y por encima de las claves compartidas que parecen entrecruzarse en estas producciones, como conjunto están unidas por cinco ideas fundamentales que desde una perspectiva inicial y superficial permiten agruparlas en una misma categoría de estudio.

Ideas que se exponen brevemente a continuación, que se analizarán en la segunda mitad del presente análisis y que responden a un tipo de producción y realización similar, a una estética compartida y a cuestiones narrativas equivalentes. Estas ideas se enumeran aquí con la intención de acotar aquellas claves que, en un visionado inicial del corpus, resultan llamativas por su presencia compartida y por el diálogo que establecen con otras producciones del género. Es gracias a esa detección que, en etapas posteriores de la investigación, se llegan a definir determinadas cuestiones que caracterizan al corpus y a la propuesta que plantean como conjunto.

2.2.1. Un origen compartido

Antes de abordar la trama de las películas seleccionadas y con el objetivo de delimitar mejor el corpus, resulta pertinente definir estas producciones como creaciones estadounidenses que, a pesar de tener presupuestos variados –entre los 20 millones el más modesto y 160 millones las más ambiciosas (Larrad, 2019: 5)– en función del equipo de realización y la productora, todas se han estrenado de forma generalizada. El motivo de seleccionar producciones comerciales –aunque con repercusión diversa– es el de trabajar a partir de una muestra actual y representativa de las tendencias más expandidas que, como se verá en la línea estética del Capítulo 5, suelen estar definidas –o revisadas– por la industria estadounidense. Del mismo modo, podría proponerse una muestra de otro tipo de producciones, más alejadas de la superproducción hollywoodiense. En tal caso, sin embargo, no sería tan pertinente relacionar ese corpus con una tendencia estilística capaz de trascender al *mass media* y de alcanzar una cantidad de público mayor. En cambio, esta selección incorpora producciones más independientes y producciones de presupuestos mucho mayores, pero en todos los casos se trata de creaciones propias de cineastas con un lenguaje y un imaginario reconocibles en el ámbito cinematográfico estadounidense y con un estilo definido que no siempre han aplicado al género de la ciencia ficción o a la proyectiva.

2.2.2. Una nueva hierofanía

A menudo, los relatos de encuentros con extraterrestres y con entidades desconocidas se pueden equiparar narrativamente con el concepto religioso de la *hierofanía*, «del griego *hieros* = sagrado y *phainomai* = manifestarse» (Eliade, 1998: 14), que hace referencia al encuentro puntual y único entre la realidad profana y la realidad sagrada. Según Eliade, «la

historia de las religiones [...] está constituida por una acumulación de hierofanías» (ibídem, 15). Del mismo modo podría decirse que el relato fantástico –el maravilloso, el de terror o el de ciencia ficción– asume la misma estructura en tanto que narra el encuentro entre dos mundos o realidades que pertenecen a universos independientes: los vivos y los espíritus, los mortales y los dioses, los humanos y los superhéroes, los terrestres y los alienígenas, etc. Al establecer relaciones entre el concepto de búsqueda, espiritualidad y reflexión, Eliade hace referencia a la increíble «transformación del mundo que se ha verificado en las sociedades industriales y que ha sido posible gracias a la desacralización del cosmos bajo la acción del pensamiento científico y, sobre todo, de los sensacionales descubrimientos de la física y la química» (ibídem, 42). Sin embargo, ante esa misma transformación y precisamente como consecuencia de ella, el teórico también comenta que es esencial preguntarse si esa secularización «es realmente definitiva y si el hombre moderno no tiene posibilidad ninguna de reencontrar la dimensión sagrada de la existencia en el mundo» (ibídem, 42).

En los relatos del corpus, la hierofanía se aborda precisamente para evidenciar esta inquietud. Aquí, y como en tantas otras producciones previas de la ciencia ficción, se narra un encuentro entre el ser humano y un ente o fuerza desconocida, pero en este caso, el conflicto o el belicismo ya no son respuestas útiles para los protagonistas y tampoco lo es el conocimiento científico o técnico que, como vía única, no ofrece respuestas ante la crisis de los personajes. En este sentido, en lugar de plantear un encuentro entre dos realidades paralelas o dos civilizaciones independientes que momentáneamente convergen, en el contacto narrado en estas películas se insiste en la idea de que ambas realidades son parte de un mismo todo que convive y cuyas partes se influyen mutuamente. En ese mundo, que se revela más amplio para el personaje protagonista, la experiencia de lo real y del entorno propio se vuelve más compleja y extensa de lo que este habría podido imaginar a razón de las leyes y parámetros conocidos. Si bien se trata de un ajuste concreto y la estructura del encuentro o la revelación propia del género se mantiene, desde esta perspectiva el encuentro ante lo desconocido o lo misterioso ya no tiene un componente de conflicto o superación del problema, sino de aceptación ante la nueva realidad. Es decir, estas aventuras se caracterizan por tratar un encuentro con lo sublime o lo espiritual en tanto que es algo inabarcable, sobrecogedor e incomprensible.

2.2.3. Una búsqueda de cercanía

Estas películas narran la búsqueda de o el acercamiento a una civilización desconocida. En algunos casos el encuentro se produce y en otros no, pero en todos ellos la búsqueda provoca un cambio esencial en los protagonistas. En estas ocasiones el arco de cada personaje deriva en un sentimiento de humildad ante lo que no se puede comprender y ese es el punto determinante que diferencia estas producciones con respecto de otras tramas similares del género. El protagonista habitual de estas historias «se encuentra en el límite entre el mundo normal y lo desconocido; pero con el conocimiento y la tecnología necesarios para cruzarlo» (Telotte, 2001: 109). Sin embargo, en los ejemplos del corpus la tecnología dispuesta por los protagonistas no es suficiente para comprender o resolver la crisis diegética a la que se enfrentan. En ocasiones incluso entorpece la comprensión del verdadero significado de esa aproximación, aparentemente reivindicando no la razón o el progreso tecnológico, sino las subjetividades de cada uno de los protagonistas: la memoria y el recuerdo que cada uno tiene de lo familiar y de lo doméstico. En este sentido, al profundizar en el análisis del corpus, se explorará la posibilidad de que estas producciones sustituyan la estrategia racional de sus protagonistas por otra que, sin abandonar la ciencia, la tecnología o la razón, sí que asuma lo intuitivo y lo subjetivo como fuerzas de acción. Aquí, estas dimensiones quedan recogidas en lo que Berlant denomina los *afectos*, entendidos como «instancias performativas y colectivas, y [que] resultan responsables de cuestionar una serie de binarismos clave: razón/emoción, interior/exterior, mente/cuerpo, acción/pasión (2011: 12-13). Para la autora, «la intuición constituye el mediador más agudo de los modos en que el afecto puede tomar forma en el marco de un presente histórico intensificado por la crisis» (ibídem, 107) y no en vano, su aplicación a la ficción resulta pertinente para el público contemporáneo.

Por este motivo, no entran en este grupo películas de encuentros extraterrestres en las que se establece el arquetipo héroe-villano o en las que el encuentro es violento o bélico, ni en las que el personaje no asume un cambio interior que lo diferencia de sí mismo al principio de la narración. Tampoco aquellas en las que la raza alienígena supone una amenaza objetiva y es inherentemente maligna ni esas otras en las que el alienígena es un amigo benevolente al que los seres humanos-buenos protegen de los seres humanos-malos. En las producciones del corpus la trama no tiene tanto que ver con un viaje exótico que mire al

futuro o más allá –como podrían ser las producciones de los años cincuenta o las franquicias recientes de superhéroes– sino un viaje *a casa* en el que la aventura de los protagonistas les devolverá, en última instancia, al hogar, a la familia o al recuerdo de estos.

2.2.4. El *novum atecnológico*

Suvin (1979) considera que la ciencia ficción está definida esencialmente por la presencia narrativa del *novum*, un elemento facilitador del extrañamiento y el distanciamiento que introduce lo innovador y lo desconocido en el relato para que el espectador experimente el contraste con respecto a su experiencia inmediata y a las leyes que conoce. A lo largo de este estudio se analiza el término de *novum* y su relación con el corpus acotado, pero de forma introductoria es interesante hacer referencia al término y al modo en el que se adapta a las películas del corpus. Cabezas (2013) considera que el *novum* varía en función de las necesidades de cada relato y este, a su vez, evoluciona en función del contexto y la época que le da forma. Del mismo modo, y en un discurso equivalente al de Ahn (2014), Cabezas plantea la posibilidad de un *novum* diferente, presente en películas de esa *otra* ciencia ficción donde lo tecnológico o el rigor científico quedan en un segundo plano y en las que destaca el discurso íntimo y subjetivo de la raza humana. Para ello, el investigador introduce el término de *novum atecnológico*. Este,

desprovisto de discurso científico, consiste en la aparición de un elemento que no es mágico, que no enlaza con lugares desconocidos y tampoco proviene del mundo de la fantasía, pero que también produce de manera efectiva esa tensión esencial con el espectador, al hacerle participar de un mundo igual al suyo, pero en el que existe algo, en ocasiones desconocido, que provoca el extrañamiento (2013: 120).

La definición propuesta por Cabezas puede ajustarse a determinadas figuras presentes en las películas de este corpus y que funcionan como elementos simbólicos o metafóricos a la hora de recoger, mediante su diseño y cualidades visuales, la propuesta discursiva de cada una de las tramas. Este elemento se analiza en la segunda parte de la investigación –en el Capítulo 9– pero resulta pertinente introducirlo como uno de esos elementos que, de manera inicial, se detecta al principio del proceso investigador de este proyecto y que parece insistir en la propuesta estética de una ciencia ficción diferente, que recupera lo íntimo y lo poético.

Como se comenta un poco más arriba, esta forma de abordar la ciencia ficción cinematográfica recuerda –y más adelante se valora si esta tendencia responde a estos antecedentes– a un grupo de producciones realizadas en la década de los años sesenta. En este momento, el novum se aborda de tal manera que da lugar a un tipo de cine de ciencia ficción muy específico

cuyas características comunes serán la ruptura con los planteamientos del cine de los años 50 [...] En el aspecto técnico, los hallazgos formales de cineastas como Resnais y Buñuel, la influencia de la *Nouvelle Vague* y la experimentación con el lenguaje darán lugar a películas hipnóticas, casi lisérgicas, en las que el extrañamiento que hemos analizado se hace una característica aún más importante, y en las que se hacen notar con fuerza tanto la personalidad de sus autores como las circunstancias sociales que los rodearon (Cabezas, 2013: 120).

Este momento del género parece estar directamente relacionado con el corpus de este estudio por dos motivos. El primero es el punto de partida de un tipo de ciencia ficción donde lo íntimo, lo extraño y lo poético van de la mano del relato, independientemente del grado de futurismo, tecnofilia o tecnofobia que este muestre –tal y como ocurre en el corpus de esta investigación–. El segundo motivo es que esta etapa del género permite establecer una comparación con la época actual: ante el *boom* del género reciente, abanderado por franquicias, *remakes*, secuelas y superhéroes, resulta imposible no referir a la Edad de Oro de los años cincuenta del siglo XX, donde las películas más clásicas del género y sus parámetros definidos también dan lugar a miradas alternativas. Hoy, siguiendo la reivindicación de Ahn (2014), se hace necesaria una segunda vía o una vía alternativa que permita revisar y actualizar los parámetros asumidos por el género y por su público con la intención de introducir un discurso diferente.

2.2.5. Una estética reconocible

Estas películas comparten una estética en la que la presencia de lo sublime toma forma a través de los espacios y los elementos naturales. Esta elección es llamativa dentro del género de la ciencia ficción, sobre todo en aquella que aborda la temática espacial o el encuentro con civilizaciones alienígenas, cuestiones que, muy a menudo, se han

confeccionado desde lo opuesto. Como expone Cabezas, una de las cualidades que mejor describe a la ciencia ficción «es que hace un uso muy limitado de la naturaleza, en su casi obsesiva búsqueda de un futuro *pantecnológico* en el que las estrellas o las megalópolis son el nuevo y único paisaje que puede observarse desde la ventana» (2013: 120). En estas representaciones «los ojos de buey de los cruceros se convierten en enormes pantallas desde donde contemplar una infinita e inabarcable extensión de territorio, con el viajero/habitante actuando como espectador de su propio progreso» (ídem). Ahora bien, si de forma compartida las referencias científicas y tecnológicas, lo aséptico y lo racional han sido el escenario visual de la mayoría de estas aventuras, en los ejemplos del corpus lo salvaje y lo instintivo del mundo natural se convierten en motivos recurrentes casi tanto como las referencias domésticas, familiares y cotidianas. Estas películas se sirven de lo orgánico, de lo natural y de lo terrestre como claves visuales generales que, a su vez, se concretizan en un elemento singular y único, presente en formas diversas, en cada una de las producciones. En todos los casos, y así se trata de argumentar más adelante en el proyecto, esa naturaleza tiene una carga determinante en el concepto creativo de cada una de estas películas, así como en el discurso final que proponen al público. Los paisajes abiertos, los campos de maíz, los bosques paradisíacos, un árbol seco o el océano artificial de Marte se convierten en elementos determinantes en tramas espaciales y relativas a la ciencia que, mediante esta presencia, introducen aspectos relativos al caos y a la carencia de control por parte de los protagonistas humanos. Como explica Ferrini,

la sociedad, convertida en omnipotente en el campo del dominio sobre la naturaleza, la reduce a sombra de sí misma. El encanto que la fábula sabría aún evocar debe ser a su vez desencantado, y este necesario proceso de desfiguración se confía a la ciencia ficción, que se encarga de ponerlo en práctica (1971: 38).

Las producciones analizadas aquí, tal y como se verá más adelante, parecen recorrer el camino contrario y retomar la esencia de fábula que posee el relato de ciencia ficción asumiendo, no sus símbolos cinético-técnicos, sino los iconos de lo humano, de lo imperfecto y de lo natural. El resultado es una estética definida conceptual, visual y narrativamente.

2.3. Constantes visuales compartidas en el corpus

Además de los elementos narrativos propios de las películas del corpus que se han comentado más arriba, existen determinados motivos formales que permiten establecer conexiones y puntos de encuentro entre las diferentes producciones del corpus. Como explica Cabezas «la cualidad formal [...] que pertenece específicamente a la ciencia ficción, es lo suficientemente potente para producir una experiencia estética sólidamente diferenciada del resto de géneros, e incluso del resto de la propia ciencia ficción» (2013: 64). En este caso, esa cualidad formal diferencial recurre a lo natural, a lo físico y a cierta propuesta de la dimensión espiritual o contemplativa. A continuación se exponen brevemente y de forma previa a un análisis más exhaustivo, posterior al estudio del género y recogido en la segunda parte del proyecto.

En primer lugar, y como ya se ha introducido anteriormente, una de las cuestiones más llamativas en un primer visionado es que en estas producciones lo natural, lo animal y lo orgánico cobran una importancia inesperada. Inesperada porque como se verá en el Capítulo 5, la ciencia ficción es un género en el que la naturaleza terrestre tiene un papel muy definido, anecdótico y puntual y, en la mayoría de casos, aparece por oposición a otras representaciones de lo tecnológico, lo científico y lo racional. En las películas del corpus hay viajes espacio-temporales, bases militares hipertecnificadas y estaciones espaciales en Marte. Y aún con todo, lo natural se vuelve una constante. En estos relatos, los protagonistas habitan o exploran espacios abiertos, bosques, campos, océanos y granjas y es en ellos donde encuentran el elemento que les permitirá acceder a una revelación en torno al mundo conocido. En concordancia con esta propuesta diegética, el etalonado de estas películas tiende a los verdes y a los azules y se acerca más a las texturas pardas y terrestres que a la asepsia blanca o las superficies metalizadas propias del género, del mismo modo que evita la colorida representación de futuros y mundos extraños y exóticos.

En segundo lugar, estas películas están unidas por su modo particular de plasmar los espacios, los objetos y los personajes donde las texturas y la fisicidad de las cosas devienen protagonistas. Esta clave gráfica está estrechamente ligada con un pensamiento contemporáneo donde lo inmediato se reivindica como experiencia pura y donde la intimidad

y la cercanía son cualidades necesarias para las experiencias trascendentes. Según esta perspectiva, los hogares y los objetos –el imaginario doméstico en general– se convierten en elementos transmisores de lo que Esquirol propone como «el auténtico materialismo de las cosas» (2015: 66). Esta faceta es esencial por dos motivos que, precisamente, favorecen la diferenciación del corpus analizado aquí con respecto a otras producciones recientes del género. El primero es que es mediante lo físico diegético desde donde mejor puede el cine actuar en torno a lo visual y, en el caso de la ciencia ficción, ofrecer una iconografía nueva o revisada que responda a la necesidad que comentaba Ahn (2014). El segundo, más conceptual, tiene que ver con la estructura de la hierofanía que se ha introducido previamente, mediante la que el mundo ordinario se expande para transformarse en algo más complejo. En este caso, el acceso hacia lo otro surge de lo inmediato como catalizador de aquello sagrado/extraordinario que existe en este mundo. Cuando Morin habla de la fotografía, destaca la capacidad de esta disciplina de evocar lo fantástico a través de lo cotidiano. El autor se pregunta si

¿no es asombroso que la cualidad «legendaria», «surrealista», «sobrenatural» sea resultado inmediato de la imagen más objetiva que se pueda concebir? Breton admiraba que en lo fantástico solo hubiera lo real. Invirtamos la proposición y admiremos lo fantástico que irradia del simple reflejo de las cosas reales. En la fotografía, lo real y lo fantástico se identifican como en una exacta sobreimpresión (1956: 24).

De la misma manera que en la reflexión de Morin, en las producciones del corpus los objetos parecen tener una importancia y un significado determinante para la resolución de la trama. En estos casos no importa tanto lo que son estos objetos sino el hecho de que su presencia y su cualidad física se convierten en portal, acceso y revelación. Y aunque en cada uno de estos objetos es diferente –como se verá más adelante se trata de relojes, cómics, *walkie talkies* o pizarras–, si se analizan en su conjunto puede argumentarse que son elementos ajenos a la era digital, a la virtualidad de las cosas y de las relaciones –en tramas apocalípticas futuristas–. Podría ser, y el análisis posterior parte de esta idea, una declaración de intenciones dentro del género y una reivindicación de la mirada al ahora y a lo próximo en historias que, aparentemente, evocan ciencia y futuro.

En tercer y último lugar, estas películas provocan un extrañamiento (Suvin, 1979) que encamina a sus espectadores no hacia la maravilla y el espectáculo, sino hacia el recogimiento y la introspección. El investigador hereda el término del distanciamiento brechtiano, pero con la intención de relacionarlo con la experiencia religiosa y la contemplación propias del personaje que, enmarcado en el género de ciencia ficción, se coloca ante a lo inexplicable. A partir de esta lectura, las alusiones a la dimensión espiritual – no religiosa– del ser humano, son recurrentes en las películas del corpus. A lo largo de los años la ciencia ficción se ha referido en varias ocasiones a las diferentes religiones, re-contextualizando conceptos rituales, simbólicos y conceptuales como *alma* o *mesías*. En *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999) Neo es el salvador de la humanidad, un mesías que liberará a los habitantes de Sión; en *2001: A Space Odyssey* (2001: Una Odisea en el Espacio, Kubrick, 1968) HAL 9000 es un falso dios adorado por toda la humanidad y en *Kōkaku Kidōtai* (*Ghost in the Shell*, 1995, Oshii) Motoko desea un alma o un espíritu que justifique su cuerpo biónico y que la complete como individuo. Pero en las películas del corpus, donde las naves alienígenas recuerdan a templos y espacios de oración y donde los encuentros extraterrestres retoman la estructura de la hierofanía, las referencias espirituales asumen una presencia más global y pregnante. Ya no se trata de aplicaciones narrativas literales o de iconos re-contextualizados, sino de metáforas visuales que modifican la diégesis y re-diseñan el mundo ordinario como algo trascendente. Por esto, al hablar del corpus se utiliza el término de dimensión espiritual y no religiosa, porque ya no se trata de recurrir a la religión tal y como se la conoce, sino de apelar a una dimensión espiritual propiamente humana, libre de dogmas o de jerarquías. En las tramas del corpus parece proponerse «una vuelta a la comunión prístina a través de la integración [...] de todos los elementos que participan en la vida, que constituyen la naturaleza humana y que habían sido separados bien por los dogmas religiosos bien por los objetivo-racionalistas» (Marín, 2015: 125).

Todorov recurre al filósofo Benjamin Constant y a su antropología de la religión cuando plantea que «ningún desarrollo científico, ninguna sumisión a las normas del deber podrían jamás satisfacer la necesidad de sentido, al que accedemos con mayor facilidad mediante otras prácticas» (2009: 169) y a esa necesidad o carencia precisamente apelan las metáforas religiosas o espirituales de las películas del corpus: cierta idea de sentimiento espiritual, evocado por la contemplación de lo sublime que permite «situarnos en el cosmos»

(ídem) y que tiene más que ver con una actitud íntima y reflexiva que con una búsqueda externa. Por eso los personajes de estas películas no encuentran respuestas en los viajes espaciales ni en el contacto directo con otras civilizaciones, sino a través de una reflexión interior y un cambio de mirada que les hace ver el mundo con mayor profundidad gracias a la revelación mundo físico –ya conocido– que los rodea: naturaleza, objetos familiares, recuerdos. Esta asociación entre la contemplación, más propia de la dimensión espiritual según Todorov (2009) y las referencias al hogar y a la familia favorecen el progreso de la investigación y llevan a plantear la posibilidad de que esta espiritualidad, detectada en una etapa inicial de la investigación, sea en realidad un sentimiento de nostalgia compartido en todo el corpus donde el acceso a la reflexión íntima y subjetiva no se da tanto por la contemplación de lo sublime/natural sino de representaciones –igualmente bellas y extrañas– ligadas con la dimensión doméstica de los protagonistas y que por lo tanto, no miran hacia lo trascendente, sino al pasado. A la metafísica de sus propios recuerdos, familias y hogares perdidos como única respuesta a las crisis que enfrentan.

2.4. Arquitectura y artefactos: una aproximación

A través del modo en el que estas películas diseñan sus claves narrativas y visuales fundamentales, puede argumentarse que uno de los discursos que todas tienen en común es el de la idea de incertidumbre. En cada una de las producciones del corpus los personajes se enfrentan a algo que no pueden asumir o comprender a partir de los parámetros que ya conocen, lo que les produce una sensación de inseguridad que va a determinar sus acciones a lo largo de la trama introduciendo, finalmente, una actitud de humildad y aceptación por parte de los protagonistas ante esa dimensión que les ha sido revelada pero que siguen sin poder comprender. En este sentido, la fuerza o entidad a la que se enfrentan no encarna un mal absoluto, como ocurre con otras amenazas de la ciencia ficción apocalíptica en la que a menudo se recurre a los motivos de las «armas nucleares, la rebelión de las máquinas y la degradación medioambiental excesiva» (Rodríguez, 2010: 148). Aquí, la relación entre la fuerza o entidad extraña y los protagonistas que las descubren ya no gira en torno al bien y el mal como anteriormente han hecho las fuerzas opuestas y en constante lucha del *Imperio* y *La Resistencia*, *Panem y los rebeldes* o los *predators* y los humanos. En estos casos, como ya se ha referido previamente al reflexionar sobre los afectos y cómo, según Berlant (2011), estos permiten cuestionar determinadas estructuras binarias, la representación de las fuerzas

extrañas ya no se opone al protagonista, sino que lo completa. En ese posible entendimiento, lo habitual en estos casos es que el esfuerzo tengan que hacerlo los humanos, más limitados a la hora de percibir el entorno que les rodea y asumir nuevas perspectivas.

Este matiz con respecto al encuentro entre lo sagrado y lo profano diferencia las películas del corpus, que hace de ese planteamiento su núcleo, hasta el punto de que en todas estas producciones existe un elemento concreto y físico que encarna esa idea. En estos relatos ya no se trata de dar forma al monstruo, sino a la arquitectura, construcción o elemento que va a permitir el entendimiento entre civilizaciones, aunque sea momentáneo. Un espacio para generar un contacto entre los protagonistas humanos y las entidades extraterrestres. Ahora bien, lejos de resolver las incógnitas planteadas, ese encuentro no hace más que enfatizar las ideas de incertidumbre y limitación perceptiva de los personajes humanos, porque estos entienden que este elemento es solo un primer paso, no hacia el conocimiento o la verdad, sino hacia la comprensión de un universo que se revela vasto e inabarcable. Así, estas construcciones alejan «la intención de la narración de convertirse en una especie de adivinación, o anticipación» (Rodríguez, 2010: 149) y retoman otras cualidades del relato de la ciencia ficción como la reflexión, el pensamiento crítico o la desautomatización de los parámetros ya asumidos, tanto por los protagonistas como por su público.

Más adelante se proponen y analizan cada uno de estos elementos y cómo en cada narrativa adquieren una importancia fundamental para la comunicación del discurso en un plano visual. Pero por ahora, vistos en conjunto, permiten intuir ciertas cuestiones que, únicas en cada producción, son compartidas a nivel general por todas ellas. Constantes que tienen que ver con las tres claves visuales enumeradas previamente –presentes a lo largo de las tramas– pero que se condensan y revelan con claridad en estos elementos. En ellos, el extrañamiento y el *novum* se adhieren a «la cualidad subtextual que proporcionan los elementos arquitectónicos en el fragmento cinematográfico» (Cabezas, 2013: 202-203) creando un entorno o elemento visual que «se impone a la propia historia y, en ocasiones a su misma coherencia» (ibídem, 203).

En *Interstellar* es el tesseracto, una construcción creada por los seres *bulk* para que Cooper pueda emitir datos a la Tierra y así permitir que su hija resuelva una ecuación esencial

para el control gravitacional que salvará a la humanidad. Este tesseracto está construido a partir de la imagen de la habitación de Murph, de forma que la revelación ocurre gracias a los espacios cotidianos, lo doméstico y el recuerdo de la infancia. En *Midnight Special* es la ciudad blanca, una urbe aparentemente extraterrestre que lejos de pertenecer a otra galaxia, está construida sobre la Tierra. A pesar de estar integrada en el mundo inmediato, es invisible para casi todos, como un cielo en la Tierra: solo los que creen pueden llegar a contemplarla. En *Arrival* son las naves de la civilización *heptápoda*, medios de transporte que desde el exterior parecen grandes monolitos flotantes y cuyo interior recuerda a los templos ascéticos, construidos en roca oscura y con iluminación oblicua. Estas arquitecturas funcionan como lugares de culto, dedicados a la posibilidad de un lenguaje universal y al entendimiento entre especies y civilizaciones. En *Blade Runner 2049* es el árbol blanco. Un gran árbol muerto y seco que actúa como una especie de tumba natural u homenaje en un mundo de rascacielos oscuros y neones. Este árbol es al mismo tiempo testigo de un milagro: el parto de una replicante y el nacimiento natural de su bebé. Es el lugar donde el protagonista, K, empezará a intuir una verdad increíble y donde encontrará la primera pista para seguir buscando. En *Annihilation* es el bosque mutado. Una gran masa de vegetación que emula un Edén en el que la fauna y la flora no pueden morir, sino que crecen y se mezclan de forma eterna dando lugar a nuevas especies de un modo constante y absorbiendo todo lo que encuentran a su paso para asimilarlo en un único todo. En *Ad Astra* es el océano marciano, natural y artificial al mismo tiempo, en el que Roy bucea y del que resurge, a modo de bautismo, para asumir que no hallará respuestas sobre una civilización extraterrestre y que su padre –figura de autoridad para él y para la humanidad–, quizá haya enloquecido, que su misión vital carece de sentido y que es una búsqueda imposible. Este océano parece ofrecerle la sensación y el recuerdo de su hogar en la Tierra y del vientre materno.

Atendiendo a estos elementos, aunque sea en una etapa inicial, puede afirmarse que todos tienen una apariencia física derivada de sus materiales, colores, formas y presencia que rompen con las claves visuales de la ciencia ficción cinematográfica tradicional. Estos elementos, únicamente a partir de su propia fisicidad, plantean un discurso determinante para cada una de las tramas en las que aparecen, pero también para el género en su conjunto. En esta variable de la ciencia ficción cinematográfica desaparecen las formas ergonómicas, las superficies pulidas, los acabados metalizados y el blanco aséptico como lugares comunes de

las aventuras espaciales y de los encuentros extraterrestres. Tampoco se muestran las naves distópicas o *cyberpunk* llenas de cables y luces de neón. Y si bien no son las primeras producciones en hacerlo, sí podrían formar un grupo muestra de producciones que deciden hacerlo hoy, como corriente contemporánea, con el objetivo de construir un mensaje más complejo y recurrente dentro del género. Los artefactos –y las claves visuales que les dan forma– funcionan como elipsis de un discurso y un universo más elaborado y complejo cuyo mensaje aporta profundidad a la trama y al concepto creativo de la película. Estos elementos deben analizarse, no solo por *cuándo* y *por qué* aparecen a nivel narrativo, sino por *cómo* han sido creados y diseñados, por *cómo* conviven con el universo de cada película y con respecto al género que las contiene.

2.4.1. La herencia de Tarkovski

Una de las formas mediante las que podrían describirse las películas del corpus es como relatos simbólicos o metafóricos. Todas ellas contienen elementos visuales que de forma deliberada pretenden generar una respuesta emocional en el espectador en tanto que su presencia permite dar voz a un discurso más elaborado que el de la trama narrativa en sí misma. Mediante estos ejercicios visuales esta ciencia ficción cinematográfica asume, a través de su diseño de producción y de su arquitectura, la posibilidad de generar representaciones alegóricas, símbolos, metáforas o símiles visuales. Elementos que no solo profundizan en torno a un concepto o discurso dados, sino que provocan una desautomatización en el espectador con respecto a lo que conoce del género y que le permiten abordar estrategias críticas. Tal y como se argumenta a lo largo del proyecto, esto se consigue gracias a esas cualidades visuales que definen este grupo de películas. Sin embargo, esta no es una estética novedosa o única en el género, sino que parece recurrir a referentes anteriores propios de piezas como *La Jétee (La Terminal)*, Marker, 1962), *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution (Lemmy contra Alphaville)*, Godard, 1965) o *Solyaris (Solaris)*, Tarkovski, 1972). En todas ellas se toman como base narrativa los viajes espacio-temporales o las aventuras intergalácticas, pero en cada caso se centran en cómo esas posibilidades afectan a sus protagonistas y a los mundos que habitan y cómo estos personajes sobreviven a través de la memoria y la nostalgia por un tiempo anterior. En estas producciones, igual que en las del corpus, poesía, subjetividad, recuerdo e incertidumbre son ejes transversales. No en vano, y como muestra de la intuición que da paso a esta investigación, puede establecerse una

comparativa, superficial pero eficaz, entre algunas de las producciones de Tarkovski –que según Cabezas (2013) sería uno de los representantes de esa ciencia ficción poética– y las películas que componen el presente corpus.

Figura 2

Relación estética entre las películas de Tarkovski y las producciones del corpus de la investigación



Nota: como se observa en la comparativa (de izquierda a derecha y por filas), existe una relación directa entre la propuesta estética de las películas del corpus y las películas en las que Tarkovski más se acerca a la ciencia ficción. Lo natural, lo subjetivo, lo doméstico, lo espiritual y lo sensorial adquieren un protagonismo determinante. Fuente: fotogramas de *Solyaris* (*Solaris*, Tarkovski, 1972), *Stalker* (Tarkovski, 1984), *Offret* (*Sacrificio*, Tarkovski, 1986), *Midnight Special* (Nichols, 2016), *Interstellar* (Nolan, 2014), *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2016), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), *Annihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018) y *Ad Astra* (Gray, 2019).

Al ver los paralelismos y las referencias compartidas, cabe preguntarse cómo, en la etapa más avanzada de los efectos especiales y de la tecnología cinematográfica, algunos de los realizadores y realizadoras del género de la ciencia ficción están más atentos a estas cintas de los años sesenta que a las producciones recientes. O lo que es lo mismo, ¿por qué la ciencia ficción actual está más interesada en las imágenes familiares, las referencias domésticas, el simbolismo, la naturaleza y las texturas *lowfi*? ¿Podría ser porque su propuesta narrativa y estética también busca esos nuevos códigos que proponía Ahn (2014)?

A lo largo de este capítulo no solo se justifica el corpus acotado para la investigación, sino que se enumeran algunas de las cuestiones iniciales que se consideran claves compartidas o posibles líneas de análisis para el total del proyecto. A partir de esta introducción se proponen temas de estudio obligatorio relativos al género de la ciencia ficción, a su *novum* y a su cualidad metafórica, así como a sus elementos estéticos característicos; al lenguaje visual como perspectiva de análisis para abordar el estudio del género desde su narrativa y desde su estética; y, por último, al análisis propio del corpus en relación a su cualidad formal y al modo en el que ese nivel traduce, completa y amplía el discurso de cada una de las películas aquí integradas. En los próximos capítulos se desarrollan estos temas que, en definitiva, tratarán de dar respuesta a las preguntas planteadas por Ahn (2014). Para continuar el estudio, los próximos dos capítulos se dedican a abordar dos cuestiones fundamentales y necesarias para el análisis posterior: la exploración del concepto de la ciencia ficción y la justificación de lo visual como parte esencial del análisis cinematográfico contemporáneo.

3. Sobre la ciencia ficción

Como ya se ha planteado en el capítulo introductorio, este proyecto de investigación propone que parte de la ciencia ficción cinematográfica actual ha modificado algunos de sus parámetros visuales y conceptuales con el objetivo de abordar temáticas y preocupaciones más cercanas a las del público reciente. Por este motivo, y a pesar de que el presente análisis no se centra solo en el estudio de la ciencia ficción⁸ –sino que incorpora cuestiones relativas al lenguaje visual y a la sociedad occidental contemporánea–, resulta pertinente establecer un estudio de la cuestión. Qué es la ciencia ficción, qué la define, cómo surge y cuál es su evolución hasta la fecha actual. Por un lado, porque esta aproximación permite delimitar un marco de trabajo más definido a la hora de abordar y describir esa posible corriente estética y por otro, porque esas otras cuestiones presentes en el proyecto se analizarán también en relación a su vínculo con el propio género y a su representación en el mismo. De este modo no solo es posible justificar la elección del tema de estudio, sino argumentar su pertinencia en el presente panorama de la cultura visual.

Desde esta perspectiva, el objetivo principal de este capítulo es el de revisar los conceptos constitutivos del género y sus características principales, asumidas y compartidas por el imaginario colectivo en torno a la ciencia ficción. Tal y como argumenta Altman (1999), cada género funciona como una entidad independiente y puede analizarse de forma aislada. Pero al mismo tiempo, la esencia y la lógica internas de un género «no excluyen y sí, por el contrario, proponen una permeabilidad dialéctica a temas, actitudes y paradigmas venidos de otros géneros literarios, de la ciencia, la filosofía y la vida socio-económica diaria» (Suvin, 1979: 41). En este sentido, el presente capítulo supone un punto de partida para empezar a profundizar en la ciencia ficción, pero con el objetivo de relacionarla, a lo largo del análisis, con otras cuestiones de índole conceptual y estética que tracen un recorrido lógico hasta esa posible tendencia contemporánea. Una propuesta que se nutre de motivos visuales y conceptuales propios del panorama actual pero que también se inspira en una corriente anterior de corte minoritario y gran trascendencia estética. Un movimiento – analizado en el Capítulo 6– nacido al final de la Era Dorada de la ciencia ficción en el cine de

⁸ Para investigaciones recientes en torno al género de la ciencia ficción pueden consultarse los estudios de Novell (2008) y de Moreno (2010) o la actual edición revisada del análisis de Capanna (1966 [2021]).

Hollywood, e influido por las incipientes formas de hacer cine –y de narrar– surgidas de las nuevas olas europeas. Ejercicios estilísticos y motivos visuales característicos que hoy recuperan su presencia en la pantalla sin abandonar la esencia del género y para cuyo análisis resulta necesario conocer la ciencia ficción en general.

3.1. Nacimiento y consolidación del género

Durante el periodo de entre guerras del siglo XX, en los Estados Unidos surge una «moda científicista» (Moreno, 2010: 86) derivada de los nuevos avances tecnológicos: las radios y los televisores se prevén como innovaciones domésticas, la educación se generaliza y las editoriales reducen sus costes de producción, lo que permite abaratar sus precios. Se gesta la cultura de masas. En ese ambiente⁹ y «procurando satisfacer las demandas del público lector, los editores de literatura comercial creaban géneros desconocidos para los eruditos» (Capanna, 1966: 30). Por un lado, se supera la herencia europea del «romance científico y los viajes extraordinarios» (Novell, 2008: 35) y, con respecto a Estados Unidos, se dejan atrás «los relatos de niños superdotados que ya se venían publicando en las revistas del siglo XIX» (ídem) y que se habían consumido hasta entonces. Entre las demandadas historias de terror, detectives, piratas o espías de las nuevas revistas *pulp*¹⁰ se incorpora un tipo de relatos que combinan lo sobrenatural con referencias científicas y tecnológicas y que difícilmente se adecuan a los parámetros de lo fantástico o de lo terrorífico ya conocido.

Autores como Edgar Allan Poe, Julio Verne o Herbert George Wells firman estas historias, que adquieren cada vez más relevancia y cuyo crecimiento y popularización da pie a un género todavía ambiguo. Un género que responde a títulos cambiantes como «“fantaciencia”, “historias de invenciones”, “ficción seudocientífica” y, durante gran parte de los primeros momentos del siglo XX “cientificción”» (Telotte, 2001: 86). Este último término es introducido en 1908 por Hugo Gernsback, «figura clave en el desarrollo de las revistas baratas» (ídem) y editor profundamente interesado en la difusión y la popularización de la ciencia moderna. Al inicio del siglo XX, Gernsback crea la revista de divulgación científica *Modern Electrics*, publicación en la que ya incorpora relatos y ediciones extra sobre «ficción científica» (ibídem, 87) y que acabará por convertirse en 1926 en *Amazing Stories*, «una

⁹ Esta etapa se explora en el Capítulo 5.

¹⁰ Publicaciones de bajo coste, consumo popular y contenido de ficción. *Pulp* (en inglés) hace referencia a la pulpa de madera con la que se producía el papel barato, áspero y amarillento usado para estas revistas.

revista originalmente dedicada a la mecánica pero abierta a la creación literaria» (Novell, 2008: 37). Esta publicación es un elemento detonante para el género, cuyo modelo será copiado e irá ascendiendo en número y popularidad en los años posteriores (Capanna, 1966). Aunque Gernsback es relegado de su labor como editor de *Amazing*, será su siguiente publicación, *Science Wonder Stories* (1929), la que, a pesar de no gozar del éxito de la anterior, incorpore el término definitivo de *science fiction* o ciencia ficción (Telotte, 2001) que hoy da nombre al género.

El objetivo de estas publicaciones es el de atraer a un público recientemente interesado por el avance científico y el progreso tecnológico, dispuesto a dejarse maravillar por las infinitas posibilidades de esos mundos ficticios: un grupo de jóvenes y nuevos lectores «enamorado de la ciencia y la tecnología que seguía con verdadera pasión los avances que por entonces se sucedían a un ritmo acelerado en los sectores punteros del saber, como la electrónica, el automovilismo y la aeronáutica» (Fernández, 2019: 120). Finalmente, y durante la década de los años treinta, «la ciencia ficción adquirió fisonomía propia» (Amis, 1960: 41) y si en 1938 existían cinco revistas dedicadas al género en Estados Unidos, según Amis, tres años después serían veintidós.

Aunque este periodo describe la consolidación oficial del término y su incipiente popularización entre el público y las editoriales, «el origen de la ciencia ficción es muy debatido entre la comunidad creativa y crítica de esta rama de la literatura» (Novell, 2008: 21). Si bien es a finales de los años veinte cuando ya es posible referirse al género con nombre propio, la literatura de lo que desde entonces se conoce como ciencia ficción ya había sentado previamente unas bases temáticas y conceptuales cuya presencia se mantiene hasta la actualidad y es reconocible en décadas muy anteriores a 1929. Sin embargo, cabe establecer una diferencia entre aquellos relatos que actúan como antecedentes o precursores del género y aquellos que formulan sus inicios. En ese sentido, Scholes y Rabkin (1977), siguiendo la reflexión de Ferrini (1971) y de Amis (1960), consideran que en un gran número de los ensayos e investigaciones realizadas en torno al nacimiento de la ciencia ficción, algunos autores insisten en buscar antecedentes mucho antes del siglo XX, tratando de defender la idea de que ya en la Antigüedad este género era concebido como una forma definida de relato. El objetivo de este planteamiento sería el de encontrar referentes *honorables* que

validen la pertinencia del género, y, ante todo, de su análisis (Moreno, 2010). Sin embargo, como propone Amis, «se tiende a conceder demasiada importancia a semejanzas accidentales» (1960: 25).

Ha bastado muy poco tiempo para que los aficionados estudiosos se levantasen desde todas partes, movidos por la mal restablecida esperanza de conquistar para el género un determinado mundo de antepasados ilustres de los que aquel pueda disponer en la «ciudadela de las letras», para curarse de una especie de insuprimible complejo de inferioridad (Ferrini, 1971: 20-21).

Como defiende Moreno (2010) tras citar también a Ferrini (1971), cualquier ejemplo de literatura prospectiva o cualquier catalogación bajo el término de ciencia ficción realizado sobre un texto anterior al siglo XX «no puede más que despertar desconfianza» (Moreno, 2010: 336), debido a que ese hipotético análisis del género «no da cuenta de su característica primordial: la de tratarse de un fenómeno de inevitable adscripción al tiempo post-romántico» (ibídem, 335). En este sentido, y «ante la brutal imposición de la racionalidad sobre el mundo, ya surgieron durante el siglo XIX la novela gótica, la de terror y la fantástica» (Moreno, 2009: 69). En este tipo de relatos se explora lo inconcebible en tanto que el protagonista asume que sus conocimientos racionales ya no le sirven para comprender la nueva realidad revelada, de forma que «el efecto que produce la irrupción del fenómeno sobrenatural en la realidad cotidiana, el choque entre lo real y lo inexplicable» (Roas, 2001: 24) le obliga a cuestionar si aquello que formaba parte de su imaginación podría ahora ser cierto. Del mismo modo, la ciencia ficción se gesta en torno a lo maravilloso, a las posibilidades y peligros que envolvían lo que estaba por venir. Un momento clave en torno a la concepción del futuro, la ciencia y la técnica en el que era necesaria «la Revolución Industrial para cristalizar un proceso que la Ilustración había puesto en marcha» (Fernández, 2019: 57). En este sentido, siguiendo las propuestas de de Amis (1960) o Peregrina (2015) entre muchos otros, en esta investigación se delimita la gestación del género a partir de su antecedente más compartido, la obra de Mary Shelley, *Frankenstein* (1818). A este respecto, Scholes y Rabkin consideran que

la ciencia ficción solo pudo empezar a existir como forma literaria cuando al ser humano le resultó concebible un futuro diferente, un futuro, concretamente, en el que los nuevos conocimientos, los nuevos hallazgos, las nuevas aventuras y mutaciones, conformarían una vida radicalmente alejada de los esquemas familiares del pasado y del presente. [...] Sentado esto, podemos pasar a ver cómo cambió Mary Shelley su realidad sencillamente proyectando un resultado científico que pudiera lograrse algún día en su propia época histórica (1977: 17).

Existen obras anteriores que ya hablan de algunos de los temas recurrentes del género, desde *Utopia* de Tomás Moro (1516) a *The Adventures of Baron Munchausen* (*Las aventuras del Barón de Münchhausen*) de Rudolf Erich Raspe (1785) tal y como propone Cabezas (2013). Sin embargo, estos no son todavía textos que utilicen las facetas de la ciencia ficción o la proyectiva –cuestión analizada en los apartados siguientes– con la intención de reflexionar en torno a la sociedad inmediata a través de sus ideas inverosímiles. Como argumenta Ferrini

los historiadores de la ciencia ficción suelen empezar por Platón y las descripciones de la Atlántida de Critias e Imeo. Prosiguen después, sin preocuparse generalmente por aclarar su nomenclatura, mezclando la literatura fantástica con la ciencia ficción y agrupando los dos géneros bajo el irritante epígrafe de «literatura de imaginación» (1971: 22).

Del mismo modo, y ante esta tendencia recurrente, para Amis esas referencias son el equivalente a un modo de análisis «que colocaría al historiador de la música de jazz, por ejemplo, frente a Ravel y Milhaud» (1960: 22) lanzándose a una búsqueda interminable de posibles paralelismos y coincidencias y «dejando de lado la cuestión sobre si la ciencia en el siglo II estaba tan divulgada como para posibilitar la existencia de la ciencia ficción» (ibídem, 23). Como explica Moreno, es solo en el paso del siglo XIX al XX cuando se dan «las condiciones necesarias para la aparición de este tipo de narrativa. Existe, a partir de los repentinos cambios socio-culturales, un súbito y diferente miedo hacia lo desconocido de las nuevas sociedades humanas» (2009: 68). Ese miedo es precisamente lo que impregna el relato de *Frankenstein*, figura que no actúa solo como el proto-androide que tanto ha

evolucionado y definido al género de la ciencia ficción, sino que es el elemento central de una historia que explora las posibilidades, inquietudes y consecuencias de un progreso humano en el que los límites de lo natural o lo moral han sido transgredidos. Una figura y una historia que, al mismo tiempo, demuestran y cuestionan las capacidades y las limitaciones humanas y donde definitivamente lo mágico y lo sobrenatural se adscriben a lo científico y a lo tecnológico:

–Los antiguos maestros de la ciencia –dijo– prometían imposibles y no consiguieron nada. Los maestros modernos prometen muy poco. Saben que los metales no pueden transmutarse y que el elixir de la vida es solo una quimera. Pero estos filósofos, cuyas manos parecen hechas solo para escarbar en la suciedad y cuyos ojos parecen solo destinados a escudriñar en el microscopio o en el crisol, en realidad han conseguido milagros. Penetran en los recónditos escondrijos de la Naturaleza y muestran cómo opera en esos lugares secretos (Shelley, 1818: 67).

En el relato de *Frankenstein* toman forma el científico educado y culto, la criatura artificial, la lucha contra el creador y la irresponsabilidad moral. Cuestiones que para Amis constituyen una «singularidad» (1960: 28) que posiciona la obra como precursora del género y que lleva a Scholes y Rabkin a referirse al tiempo posterior a la publicación de la novela como «el siglo I D.F. (después de Frankenstein)» (1977: 18). A partir de este punto, surge a su vez el trabajo de otros autores que Amis califica de «antepasados» (1960: 30) y que Scholes y Rabkin (1977), –sentando una base de análisis para estudios posteriores–, relacionan con Julio Verne, Edgar Allan Poe, Edward Bellamy y Edgar Rice Burroughs. Si bien, como se ha introducido previamente, hay otros estudios más completos en torno al nacimiento literario del género y en la presente investigación esta no es una información transversal, sí resulta oportuno revisar esa primera evolución de la narrativa de la ciencia ficción para detectar cuáles son sus temas, formas y debates recurrentes.

Las obras de Julio Verne se caracterizan por ser más cercanas a la novela científica – detallada y minuciosa– que a la ciencia ficción. Verne relata las maravillas ante la ciencia pero no plantea un debate entre su realidad inmediata y las posibilidades de un mundo proyectado, a pesar de que ya introduce elementos propios del género. Novelas como *De la*

Terre à la Lune Trajet direct en 97 heures (De la Tierra a la Luna, 1865) o *Vingt Mille Lieues sous les mers (Veintemil leguas de viaje submarino, 1870)* describen un adelanto específico en torno al que gira y progresa la historia y donde la precisión por el detalle de los nuevos inventos es «un avance de lo que más tarde será la dirección del pensamiento contemporáneo dentro o fuera del marco de la ciencia ficción» (Amis, 1960: 31). En cambio, su última novela, *L'Éternel Adam (El eterno Adán, 1910)*, sí que puede suponer un verdadero antecedente de la ciencia ficción según Ferreras (1972) y Moreno, en concreto dentro del subgénero del relato post-apocalíptico, ya que esta historia incorpora «reflexiones acerca de las limitaciones éticas y filosóficas del ser humano» (2010: 337) y revela «una progresiva desconfianza» (ibídem, 339) con respecto a las posibilidades de la ciencia y el progreso derivado de ella.

Esa inquietud es también un elemento compartido por E. A. Poe, quien escribió relatos como *Von Kempelen and His Discovery (Von Kempelen y su descubrimiento, 1849)* o *A Tale of the Rugged Mountains (Un cuento de las montañas escabrosas, 1845)* donde prácticas cercanas a lo sobrenatural como el esoterismo y el ocultismo se describen desde una perspectiva científica moderna y en estrecha relación con aquello posible o verosímil. Ese encuentro entre opuestos describe el bagaje del autor y su «desconfianza en el mismo “raciocinio” que tan tiernamente amaba» (Scholes y Rabkin, 1977: 19). Poe sentía una «análoga admiración hacia el pensamiento científico unida a una vívida percepción de sus limitaciones» (ídem), cuestión que comparte con otros autores de la época.

El tercer antecedente esencial –que en este caso sienta las bases del viaje en el tiempo– es Edward Bellamy. Su novela *Looking Backward 2000-1887 (El año 2000: una visión retrospectiva, 1888)* abre el camino a una larga tradición de la novela utópica. El autor adquiere un éxito notable ante el público y ante la crítica difundiendo y generalizando unas temáticas precursoras de aquello en lo que acabaría convirtiéndose el género (Moreno, 2010). Así,

si Verne representa la dimensión física de la ciencia ficción del siglo XIX, centrándose en la conquista del espacio local, y Poe un aspecto metafísico de este nuevo fenómeno literario, Edward Bellamy representa una tercera dimensión de

inquietud y compromiso social, y una cuarta dimensión, la cuarta dimensión: el tiempo (Scholes y Rabkin, 1977: 20).

Por último, el cuarto antecedente es E. R. Burroughs, quien abre paso a la ciencia ficción más conocida por el gran público: encuentros heroicos, aventuras épicas y guerreros que luchan contra monstruos y rescatan a mujeres en peligro. Sus historias, como *A Princess of Mars* (*Una princesa en Marte*, 1912), *The Lost Continent* (*El continente perdido*, 1916) o *The Land that Time Forgot* (*La tierra olvidada por el tiempo*, 1918) están ambientadas en planetas lejanos y exóticos pero en los que «Marte ha sustituido a Arizona» (Amis, 1960: 39) y la exploración en torno al futuro, las posibilidades paralelas, el progreso o la ciencia y la tecnología quedan relegadas a elementos anecdóticos al servicio de una aventura de capa y espada situada en el espacio exterior. Entre otras referencias, el autor es especialmente conocido por los personajes de Tarzan (1912-1965) y John Carter (1964).

Es tras estos cuatro antecedentes cuando aparece uno de los verdaderos impulsores del género. H. G. Wells introduce la perspectiva del ciudadano sencillo viviendo hechos asombrosos como la llegada de una civilización alienígena en *The War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*, 1898), la manipulación de la cuarta dimensión en *The Time Machine* (*La máquina del tiempo*, 1895), la lucha humana contra los instintos en *The Island of Doctor Moreau* (*La isla del doctor Moreau*, 1896) o las distopías en *When the Sleeper Wakes* (*Cuando el dormido despierte*, 1899). Si Mary Shelley propuso una mirada definida en torno al progreso y dio con un ámbito nuevo en el que profundizar, Wells fue «su explorador, su conquistador y su primer colonizador. [...] Poseía a un tiempo una sólida formación en el campo de las ciencias, un estilo literario encomiable [...] y una profunda conciencia social» (Fernández, 2019: 97). Tanto es así que, aún hoy, algunos de los planteamientos de Wells siguen siendo tópicos del género constituidos ya como mitos de la cultura de la ciencia ficción y a cuyo trabajo le siguen Yevgueni Zamiatin (*Mi, Nosotros*, 1922) o Karel Čapek (*Válka s mlouky, La guerra de las salamandras*, 1936) –que empiezan a especular con las estructuras de poder y el control gubernamental– y Olaf Stapledon (*Odd John, Juan Raro*, 1935) –quien introduce la idea de una visión holística del universo como espíritu unificado e imposible de comprender para la perspectiva humana–. A este grupo también se incorporan los trabajos de Aldous Huxley con sociedades tecnológicamente dependientes (*Brave New*

World, Un mundo feliz, 1932) y de Bioy Casares con una de las primeras piezas en profundizar entre la experiencia física y la espiritual (*La invención de Morel*, 1940). Este grupo de autores cierra una primera etapa de la literatura del género, a medio camino entre antecedentes, precursores y referentes, que da lugar a la Edad de Oro la ciencia ficción literaria y a su inclusión definitiva en la cultura popular. La extendida trayectoria de lo ya publicado y la fiebre científicista del público en general lleva a varios editores a intuir las posibilidades de este género: primero Gernsback, personalmente interesado en el avance científico, pero posteriormente John W. Campbell, Darko Suvin, Harlan Ellison o Judith Merrill entre otros. Autores y autoras que no solo editaron revistas y antologías con textos de diversos escritores, sino que también publicaron sus propios relatos y novelas, dando forma a un género incipiente, pero también divulgando sus aportaciones y evolución. Esta Edad de Oro literaria de los años treinta coincide con los inicios del género en el cine, donde, con el tiempo, también se sucederían varias décadas de éxito abrumador.

Hasta ahora se ha planteado brevemente el surgimiento del género en dos etapas complementarias. Una que engloba los referentes y precursores literarios de la ciencia ficción previos o cercanos al siglo XX y otra que define el momento exacto de la era moderna en el que el público comienza a consumir el género de forma generalizada y las editoriales y autores a darle forma. Sin embargo, más allá de su presencia, conviene definir qué es exactamente la ciencia ficción y qué la diferencia de otros géneros cercanos. A partir de esa exposición es posible, en apartados posteriores del presente estudio, realizar una revisión de la evolución del género en el ámbito audiovisual –sin olvidar los grandes referentes literarios– destacando los diversos elementos temáticos y visuales que, a lo largo de los años, se han hecho eco de las inquietudes de su tiempo. Elementos que han sido asimilados por otros ámbitos como el cómic –o más recientemente los videojuegos y la publicidad– y que han ido evolucionando para dar lugar a nuevos subgéneros y tendencias que se adecuan a las exigencias de una época y de un público determinados pero siempre cambiantes.

3.2. La narrativa proyectiva y la ciencia ficción

A menudo, los estudios relativos al género de la ciencia ficción comienzan expresando la dificultad de acotar el género debido a los múltiples estilos, formas y subgéneros que lo componen en su totalidad y que dibujan unos límites, a veces difusos, de lo que es y no es

ciencia ficción. A esto se añade una cuestión relativa a la comunicación y divulgación del propio género cuyas obras, ya sean literarias o cinematográficas, con frecuencia se enmarcan indistintamente en tipologías diversas como la de las aventuras, la épica, la fantasía o el terror. Así, a pesar de ser un género «que parece ser manifiesto en sí mismo, tiende a escabullirse, a escapar a su propia evidencia o facticidad» (Telotte, 2001: 11). Precisamente por ese motivo, resulta fundamental proponer una definición del término que delimite a qué hace referencia la ciencia ficción, qué la constituye como género y qué la diferencia de otras tipologías vecinas. Porque, ante todo, la ciencia ficción es un género fantástico –a pesar de que autores como Suvin (1979) niegan esta catalogación–, y como tal posee cualidades compartidas con la épica o el relato gótico pero, sin embargo, es diametralmente opuesto a ellos. A este respecto, Moreno comenta que en repetidas ocasiones, cuando se aborda un análisis acerca de la

literatura de terror, literatura gótica o de literatura fantástica, o maravillosa, o científica, o de ciencia ficción, o al referirse a todo aquello que no es literatura realista, se realizan requiebros o interminables enumeraciones para referirse a la literatura de terror, gótica, fantástica, maravillosa, científica, de ciencia ficción (2010: 82).

Como se expone a continuación y siguiendo diversos análisis en torno al género, resulta posible delimitar y diferenciar estos relatos en función de sus características principales. Gracias a ese análisis queda revelado qué los diferencia en tanto que géneros hermanos que a menudo se confunden entre sí, tal y como ocurría con las revistas *pulp* y sus combinaciones de terror, aventuras y *cientificción*. Así, los tres géneros principales en los que hoy pueden clasificarse los relatos *imaginarios* –es decir, aquellos que relatan una realidad diferente y no realista de la experiencia inmediata del lector/espectador– son la narrativa fantástica, la narrativa maravillosa y la ciencia ficción y Moreno recoge las tres tipologías bajo el término de *literatura proyectiva*. Para el investigador, la proyectiva hace referencia a aquellos relatos que describen mundos radicalmente distintos a la realidad inmediata en la que son creados. Mediante el recurso narrativo de esa proyección de la realidad, los autores y realizadores adquieren la oportunidad de evocar elementos, tramas y representaciones «que no pueden darse en lo que autor y lector entienden convencionalmente como “realidad”.

Estos elementos sirven para proyectar inquietudes propias de dicha “realidad” en esas narrativas ficcionales: las proyectivas» (2010: 82).

Sin embargo, dentro de esa calificación de lo proyectivo, las tres tipologías narrativas poseen formas diferentes de abordar esa proyección de lo real y en función de eso se pueden clasificar bajo uno u otro grupo. En ese sentido, y como explica Moreno (2010), para catalogar un texto como fantástico, maravilloso o de ciencia ficción, resulta necesario atender al *diálogo* que dicho texto establece entre sus cualidades imaginadas y ficcionales y la realidad en la que estas surgen. En función de cómo queda proyectada esa realidad ficticia, no solo resulta posible determinar el género de cada texto, sino adscribirlo a clasificaciones aún más concretas como la utopía, la novela científica, la novela gótica, lo extraordinario o el naturalismo fantástico (Ferrerías, 1995) y a determinados subgéneros –numerosos en el caso de la ciencia ficción– como el *cyberpunk*, la *space-opera* o la distopía entre otros. Todas estas formas de narrativa están atravesadas por la cualidad proyectiva en tanto que les permite imaginar una realidad ficcional, diferente. Pero aún así, y a pesar de compartir ese elemento común, el diálogo que cada relato establece con su lector/espectador y con la realidad de este se basa en ejercicios muy diferentes entre lo fantástico, lo maravilloso y lo relativo a la ciencia ficción. En función de esta modalidad, el diálogo establecido entre obra y usuario adquiere un tono totalmente diferente. Como escribe Borges en el prólogo de *Crónicas Marcianas* de Bradbury,

toda literatura es simbólica; hay unas pocas experiencias fundamentales y es indiferente que un escritor, para transmitir las, recurra a lo «fantástico» o a lo «real», a Macbeth o a Raskolnikov, a la invasión de Bélgica de 1914 o a una invasión de Marte (1950: 8).

Gracias a la detección de ese diálogo, es posible delimitar cuál es esa *experiencia* de la ciencia ficción en comparación con la fantástica o la maravillosa, con el objetivo de definirla con precisión. Si estas tres narrativas contienen, en forma diversa, un diálogo entre realidad y realidad imaginada, en el relato ese diálogo se encarna en la presencia de lo que Todorov (1970) denomina *lo fantástico*. Aunque la teoría de Todorov ha sido revisada a lo largo de las décadas, aportando nuevas perspectivas y argumentos sobre la literatura

proyectiva (Domingo, 2015), resulta pertinente analizar el modo en el que el investigador delimita y clasifica todos estos géneros a partir de una única idea o elemento estructural. Un elemento común presente en estos relatos que varía de forma en cada ocasión y que, en función de cómo se desarrolla y representa en cada narración, puede dar lugar a un género u otro dentro del grupo global de la proyectiva.

Del mismo modo que Moreno (2010) refiere al concepto de *diálogo*, Todorov (1970) define *lo fantástico* –en este caso como cualidad y no como género– como la capacidad de generar un extrañamiento en los relatos proyectivos, es decir, de producir cierta disonancia cognitiva¹¹ en el lector haciéndolo más consciente de su papel como lector/espectador y, por lo tanto, más reflexivo y crítico con respecto al discurso o significado de una obra. Lo fantástico queda representado en el relato como esa cualidad que muestra que aquello que ocurre en la diégesis es extraño, improbable o imposible en la experiencia inmediata del espectador. Con el avance de la historia, y una vez resuelto o explicado el misterio introducido por la representación de lo fantástico –si es posible hacerlo–, aquello en lo que se convierta *eso* fantástico, determinará el género del relato al que el lector se enfrenta. Para explicar su propuesta, el autor describe el mundo real como lugar en el que no existen criaturas mágicas ni sobrenaturales como *silfides* o *vampiros*, y propone que en ese mundo tiene lugar un acontecimiento imposible, que no puede explicarse mediante las leyes y parámetros del mundo conocido. Ante ese suceso debe tomarse una decisión entre dos posibles situaciones: cabe la posibilidad de que se trate o bien de una ilusión de los sentidos, «un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos» (Todorov, 1970: 18).

Ese proceso de pensamiento, al que el autor se refiere como *incertidumbre*, y la resolución de la misma –cuando lo fantástico se define en una forma concreta–, es precisamente la cualidad que permite diferenciar un texto en relación a otro, un género en relación a otro, porque en cuanto el lector/espectador se decanta por una de las dos opciones «se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo

¹¹ Relativo a la psicología, hace referencia al conflicto interno de una persona que asume pensamientos y actitudes que son opuestos entre sí.

maravilloso. Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (Todorov, 1970: 18-19). Siguiendo este planteamiento, lo fantástico es un elemento *efervescente* cuya presencia deriva en una u otra modalidad del género proyectivo y, en función de cómo evoluciona el término en cada relato, resulta posible delimitar con mayor claridad los diferentes géneros a los que da lugar. Como ya se introduce al inicio de este apartado, los principales son la narrativa fantástica –definida así por Moreno (2010), pero reconocida por Todorov (1970) como *lo extraño*–, la maravillosa y la de ciencia ficción. Según actúa lo fantástico, se perfilan unas cualidades esenciales en cada una de ellas, que se describen a continuación.

En primer lugar, la narrativa *fantástica* comprende aquellos relatos en los que lo fantástico se encarna en hechos improbables que no serán aceptados racionalmente ni por los personajes de la diégesis ni por el lector/espectador. En estos relatos, donde encuentra su espacio el terror o la novela gótica, lo sobrenatural aparece como un hecho imposible y traumático, chocante con respecto a la realidad cotidiana e imposible de creer bajo las leyes de la lógica o la razón. En general, el objetivo de la narrativa fantástica suele generar desasosiego o incomodidad y permite encarnar determinados tabúes en la forma de criaturas irreales como demonios, vampiros o monstruos «que abren caminos subterráneos hacia las esferas interiores de lo salvaje» (Bartra, 2018: 152) y lo oscuro.

En segundo lugar, lo *maravilloso* introduce lo fantástico en historias en las que la realidad narrada es absolutamente imposible, más allá de los hechos sobrenaturales. Incorpora la magia, la brujería, las leyendas, las referencias mitológicas y otras formas de realidad que no podrían tener lugar en la experiencia del espectador/lector pero que, en el mundo diegético, se aceptan como naturales. Entran en esta categoría los relatos de aventuras, la épica, etc. En estas narraciones la realidad física funciona de otra manera a la conocida por el lector/espectador, pero siempre es aceptada por parte de los personajes y por el autor gracias al pacto de ficción. Tiende a generar asombro o maravilla y, en ocasiones, cierta sensación de acogimiento o confort, pero también esconde mensajes de carácter didáctico o moral relativos a la superación o la lucha del bien contra el mal, propios del viaje del héroe de Campbell (1949).

En tercer lugar, la *ciencia ficción* incorpora lo fantástico de un modo totalmente diferente a las dos definiciones anteriores y no encaja en ninguno de estos términos. Si bien contiene elementos improbables, en este caso lo fantástico se caracteriza por introducir cierta racionalidad o posibilidad en sus propuestas. La condición de los relatos de ciencia ficción implica permitir que el lector/espectador pueda considerar lo planteado como remotamente posible o probable bajo las leyes de la tecnología, la física, la biología, la antropología u otras ciencias conocidas. En este género se narran sucesos y experiencias que podrían explicarse mediante una perspectiva racional a pesar de ser, «de una u otra manera, increíbles, extraordinarios, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos y que, por esta razón, provocan en el personaje y el lector una reacción semejante a la que los textos fantásticos nos volvió familiar» (Moreno, 2010: 35). En estos casos, el objetivo del texto suele estar relacionado con un carácter didáctico o de advertencia que cuestiona, critica o examina alguna de las facetas de la realidad de su lector/espectador, buscando que este modifique momentáneamente su mirada y observe de forma más consciente su entorno.

A través de esta breve clasificación y la visión de lo fantástico de Todorov (1970) asociada al concepto de diálogo de Moreno (2010) se vuelve accesible la delimitación de aquello que, de una forma más precisa, define las propiedades generales de la ciencia ficción. En primer lugar, queda descartado el relato atravesado por maravilloso, en tanto que dirige su narrativa hacia la mitología, la leyenda y lo mágico, cuestiones imposibles bajo cualquier aspecto de la experiencia cotidiana del lector/espectador. En segundo lugar, se elimina la narrativa fantástica en tanto que introduce elementos narrativos de corte sobrenatural carentes de explicación como espíritus, fantasmas o demonios, de nuevo inexistentes en el mundo real del lector/espectador. Para terminar de delimitar estas diferencias, resulta oportuno retomar – y ampliar– un ejemplo planteado por Moreno:

En la literatura fantástica los vampiros son vampiros por naturaleza o por maldiciones, sin explicaciones genéticas o biológicas que expliquen sus extrañas características; rompen completamente con las leyes del universo donde viven, como en el caso de *Drácula* (Stoker, 1897). [...] Un vampiro puede interesar en la ciencia ficción por sus implicaciones en la búsqueda de explicaciones sociales y

antropológicas del comportamiento humano y por tanto una explicación científica debe alejar cualquier enfoque de suspense o de fascinación (2010: 85).

En comparación con la citada *Drácula*, esta mirada antropológica del vampiro refiere al caso de la novela *I Am Legend* (*Soy Leyenda*, Matheson, 1954), que puede catalogarse como propia del género de ciencia ficción y que tiene un corte mucho más analítico y científico respecto a la posibilidad de la existencia de vampiros. En ese caso, el vampiro se trata como una fase evolucionada de la humanidad y es analizada objetivamente por el protagonista, uno de los últimos humanos *normales* que se resiste a la conversión y a la supuesta evolución biológica consecuente que representan los humanos convertidos. De este modo, *Drácula* corresponde a la narrativa fantástica de corte sobrenatural y *Soy Leyenda* a la de ciencia ficción, con una perspectiva racional y, aún siendo extraordinaria, posible bajo determinados parámetros biológicos. Para completar el ejemplo, un vampiro del género maravilloso estaría presente en *Twilight Saga* (*Saga Crepúsculo*, Meyer, 2005-2008), en la que estas criaturas habitan entre los humanos de forma natural y tienen sus propias colonias, líderes políticos y tradiciones. Poseen velocidad, fuerza y belleza sobrehumanas y habilidades mágicas como la posibilidad de leer la mentes de los demás, adivinar el futuro, provocar dolor telepáticamente o influir en el comportamiento grupal. Su mundo, más que terror o curiosidad científica, está diseñado para maravillar y provocar asombro.

Teniendo en cuenta lo anterior, la ciencia ficción puede caracterizarse como un género que depende directamente de la intención de verosimilitud del relato y no tanto del pacto de ficción establecido con el lector/espectador. En el género, lo fantástico debe poder explicarse necesariamente de un modo racional, si bien no tiene por qué ser absolutamente verificable. Así, por oposición a la fantasía o lo maravilloso, que no tienen la necesidad narrativa de ser asumidas como verosímiles, la ciencia ficción está definida por el «entorno “empírico” del autor que puede relacionarse con futuros posibles, en el sentido prospectivo de ese futuro. Descarta así la magia y la suspensión temporal de la incredulidad, propias de la literatura de fantasía, las fábulas o los cuentos populares» (Cabezas, 2013: 34) y se ciñe a lo que, en determinado momento, bajo determinadas condiciones, podría ser posible en el mundo real. Por ello y de forma característica, el texto de ciencia ficción «parte de una hipótesis ficticia

(“literaria”), que desarrolla con rigor total (“científico”) [...] un punto de vista o perspectiva que conlleva un conjunto de normas nuevo» (Suvin, 1979: 28).

3.2.1. Una definición

Como se introduce en el apartado anterior, el rasgo dominante del género de la ciencia ficción – enmarcado dentro de la narrativa proyectiva o de los relatos imaginarios– es el de la intención de verosimilitud. Esta cualidad consiste en incorporar en la narración elementos que no existen en la realidad inmediata del lector o espectador pero que, sin embargo, podrían considerarse posibles o probables en base a alguno de los ámbitos del conocimiento existentes. Desde esta construcción conceptual, el género de la ciencia ficción puede caracterizarse más profundamente a partir de tres facetas esenciales que giran en torno a aquello que resulta difícil de creer por parte del lector/espectador pero que podría ser posible: los elementos que, inspirados en algún ámbito de la realidad, proponen invenciones o realidades improbables; la exigencia de posibilidad de estos elementos frente a la imposibilidad sobrenatural o mágica, presente en otras formas narrativas; y el objetivo de provocar un *cuestionamiento de* y un *diálogo con* lo real.

Siguiendo este breve esquema, en primer lugar, el relato de ciencia ficción se caracteriza porque incorpora como elemento fundamental realidades, espacios, tecnologías o invenciones inexistentes en la experiencia inmediata del espectador/lector. Esto se debe a que una de las intenciones más definitorias de la ciencia ficción es «el deseo de trascender la experiencia normal» (Scholes y Rabkin, 1977: 194). Esa inquietud se aborda y se consigue «mediante la presentación de personajes y acontecimientos que transgreden las condiciones espaciales y temporales que nos son conocidas» (ídem) así como cualquier otro parámetro de la experiencia del lector/espectador susceptible de ser modificada o evolucionada más allá de lo inmediatamente posible.

Ahora bien, esas modificaciones deben adscribirse a lo verosímil. Por lo tanto, la segunda característica que define al género en base a su intención de verosimilitud es que esas realidades no pueden tener un carácter sobrenatural o fantástico, es decir, que supere u obvie aquello que es posible bajo las leyes de la física, la razón o la ciencia. Ahora bien, estos límites no implican ni exigen en ningún caso un rigor científico absoluto que explique y

argumente esas realidades de forma literal en el relato. Lo que propone la ciencia ficción es, más bien, un acuerdo de posibilidad o probabilidad entre lo creado improbable y el mundo conocido –y en algún momento posible– de la experiencia del lector/espectador.

En tercer lugar, el género también queda acotado gracias a la voluntad o la inquietud a la que responden esos elementos creados y su uso en la trama. Una intención que no busca ofrecer evasión o solo entretenimiento, sino que propone un diálogo entre la realidad diseñada en el relato y aquella en la que se inspira, la de su público. O lo que es lo mismo, parte del propósito fundamental de la ciencia ficción es el de recordar a su público que aquello que lee o aquello que observa está estrechamente ligado con «la parte más cruda y profunda de la realidad» (Moreno, 2010: 107). Como argumenta el investigador, el relato de ciencia ficción,

construido desde sus propuestas estéticas y no desde un anecdotario científico cultural respecto al mundo real, pervive a través del tiempo. En resumen, no importa tanto que los descubrimientos tecnológicos espectaculares queden obsoletos; es más importante el conflicto que surge entre el personaje y esos descubrimientos más o menos alienantes, los cuales tenemos la educación de aceptar mediante el pacto de ficción, hayan quedado o no obsoletos. Esa aceptación nos sirve para plantearnos cuestiones de toda índole (ídem).

Los descubrimientos a los que refiere Moreno son los que permiten al género vehicular y establecer su propia versión de lo fantástico –utilizado tal y como lo entiende Todorov (1970)– y que, en este caso, responde a un distanciamiento capaz de llamar la atención del espectador o del lector para asumir una mayor conciencia del texto al que se enfrenta y establecer una relación –paradójicamente más íntima y cercana– entre obra, usuario y experiencia inmediata. Según Cabezas la intención última del texto de ciencia ficción es que esas realidades y elementos improbables actúen frente a su público como «un mecanismo que provoca la desautomatización de la percepción, es decir, un artificio que elimina los aspectos automáticos de la misma [...] haciéndole extraña la realidad que está leyendo u observando» (2013: 33) y dando pie a un diálogo más profundo o consciente entre el lector/espectador y la pieza que consume. Este distanciamiento, ligado a la inclusión en el

relato de un elemento novedoso e improbable pero posible compone la cualidad de la ciencia ficción que Suvin califica como *extrañamiento cognitivo* y que hace referencia, por un lado, a la exigencia de verosimilitud por la que el relato se ciñe a las leyes que rigen el universo conocido y, por otro, a los mundos ficcionales que no se corresponden con la realidad del autor ni del lector/espectador. Para Suvin, la ciencia ficción no se define «en función de la ciencia, del futuro o de cualquier otro elemento perteneciente al campo potencialmente ilimitado de su temática» (1979: 10) sino que se constituye como una «narración imaginaria» (ídem) a partir de espacios, personajes y elementos diferentes a los de los relatos miméticos o naturalistas pero que, al mismo tiempo, requieren de una «validación empírica» (ídem) que los diferencie de los relatos fantásticos. El autor define el género como narrativa *del extrañamiento cognitivo* cuyo interés primordial pasa por «domesticar lo asombroso» (ibídem, 27).

Así, en la ciencia ficción existe una diferencia determinante entre el pacto de ficción, más propio de la narrativa maravillosa o fantástica y el distanciamiento, que Suvin denomina *extrañamiento* y que hace referencia a la estrategia «que Brecht utilizó de un modo distinto, en un contexto aún predominantemente “naturalista”» (1979: 29) pero que, dentro del género, ha llegado a convertirse en su «marco formal» (ídem). Sin embargo, ¿no es ese distanciamiento algo propio de la obra de arte, de la fabulación, de la creatividad? ¿Un modo de alejamiento en el que lo cercano se revisa desde nuevas perspectivas? ¿Qué diferencia existe entre el *extrañamiento* propio de la ciencia ficción y el de la obra artística en general? En el caso de la ciencia ficción, ese distanciamiento debería estar al servicio del diálogo del usuario con su entorno desde una perspectiva más consciente y más crítica. Porque, ante todo, la ciencia ficción debe actuar como «un diagnóstico, una advertencia, un llamado a la comprensión y a la acción y –siendo este el punto más importante– un mapa de opciones posibles» (ibídem, 35). Por este motivo, su imaginario en general «se encuentra íntimamente relacionado con la vida –de hecho, el destino de la humanidad es su *telos*–» (ibídem, 36), planteamiento que permite rechazar esa «inmerecida etiqueta como “literatura de evasión”» (Moreno, 2009: 67) que en muchos casos se otorga al género y que deriva en la banalización de su poder discursivo y representativo.

Bajo este primer análisis, la ciencia ficción parece caracterizarse por una perspectiva que es a un tiempo verosímil y extraordinaria, independientemente de la inclusión de elementos externos superficiales. En este sentido, Moreno aporta una definición concisa del género como «recurso ficcional, no realista, basado en fenómenos no sobrenaturales» (2009: 67). Siguiendo esta línea de pensamiento, la ciencia ficción no radica en elementos futuristas o tecnologías improbables, sino en el diálogo que esta establece entre su realidad inmediata y los modos de re-imaginarla en una realidad o sistema diferente pero no imposible. A partir de esta idea, el objetivo del género pasa por diseñar un ejercicio mimético más o menos literal que pueda ser, más tarde, contrastado con un elemento extraño –pero posible– que permita al lector reflexionar en torno a una faceta de su propia experiencia. Al fin y al cabo, la ciencia ficción «habla de lo real y de lo que no es posible en este momento histórico, pero que rechaza lo mágico, lo esotérico, lo mítico, lo religioso (como verdad revelada) y lo alegórico como tal» (Moreno, 2010: 68).

La representación narrativa de *eso* verosímil pero extraordinario –aparición de lo fantástico según Todorov (1970)– se define en un recurso concreto en constante diálogo con la realidad que actúa como detonante para el distanciamiento del público con respecto a la pieza en cuestión. A ese elemento, ya sea este una raza alienígena, una invención tecnológica, un sistema político distópico o un maravilloso avance científico, Suvin (1979) lo califica como *novum*, concepto que hoy impregna la investigación del género y que actúa como elemento diferencial del mismo. En relación a él, Cabezas considera que la ciencia ficción

se distingue por el dominio o la hegemonía narrativos de un «novum» (novedad, innovación) validado por la lógica cognitiva. El novum es el concepto que permite o facilita el extrañamiento, creando la tensión esencial de la ciencia ficción, que no es otra que la que se produce entre el mundo y las circunstancias del lector y esa innovación que el autor introduce en el relato (2013: 51).

A continuación, y una vez analizada la ciencia ficción como género desde lo más amplio –la proyectiva– a lo más particular –la verosimilitud– se pasa a analizar su elemento constitutivo más preciso, el novum, que como ya se ha introducido, puede definirse como «cualquier elemento no existente en el entorno del autor, pero susceptible de ser validado

intelectualmente sin recurrir a artificios mágicos o poderes divinos» (Cabezas, 103: 51). Un elemento que abarca múltiples formas y representaciones temáticas y que se extienden «desde el ideal extremo de conseguir una creación exacta del ambiente empírico del autor, hasta un interés exclusivo en un algo nuevo y extraño» (Suvin, 1979: 26).

3.2.2. El *novum*

Siguiendo la definición anterior, el concepto de *novum* puede encarnarse indistintamente como un programa informático sustitutivo de la experiencia de lo real, una máquina que permite a los seres humanos viajar a través del tiempo, una nave espacial, una ciudad utópica o una civilización de androides que habita escondida entre los humanos. En todos los casos la invención, artilugio o sociedad diseñada evoluciona la realidad del lector/espectador y sugiere posibilidades improbables desde las que construir un relato que establezca un diálogo constante entre el lector/espectador y su experiencia inmediata.

Desde esta perspectiva el *novum* no es solo un elemento narrativo propio del género, sino un agente fundamental que actúa como «mediador entre lo literario y lo extraliterario, entre lo crítico y lo empírico» (Peregrina, 2015: 3) y mediante el que el texto de ciencia ficción es capaz de sugerir y «representar diferentes dimensiones: desde lo más básico, la invención discreta, como un aparato y sus consecuencias, hasta un nivel mayor, un ámbito espacio-temporal, un agente ajeno o nuevos tipos de relaciones» (idem). Así, no se trata tanto de la dimensión narrativa del *novum* sino del modo en que su presencia interfiere en la realidad de los personajes y la diégesis modificando las posibilidades del relato. Analizado desde la perspectiva del elemento del *novum*, el género de la ciencia ficción puede entenderse como un *experimento* cuyo objetivo es, a través del diseño de realidades posibles, establecer una reflexión o diálogo en torno a la experiencia inmediata del público lector/observador y que introduce un elemento crítico. El *novum* es al mismo tiempo el elemento constitutivo del texto de ciencia ficción y su faceta reconocible, no solo en la obra individual, sino en los diversos y variados conjuntos de estilos, corrientes y subgéneros que la ciencia ficción ha ido asumiendo y generando con el paso de las décadas y con la colonización de nuevos espacios de creación.

Como ocurre con el resto de géneros, la ciencia ficción no es «una entidad homogénea sino una categoría que abarca cosas muy disímiles. Cada época apeló a sus recursos para expandir al límite sus deseos y temores y hasta para responder a los cambios que había engendrado la propia ciencia ficción» (Capanna, 1966: 49). Esos cambios están definidos y caracterizados por el novum, por su concepción narrativa, discursiva, conceptual y, por supuesto, estética, cuestión a la que con más interés se atenderá en el presente estudio. Tradicionalmente, la ciencia ficción se considera un género marcado por la razón, la ciencia y la tecnología (Telotte, 2001), pero como tal va más allá y se sirve de estas facetas solo como elementos complementarios de reflexiones que, a veces, son mucho más profundas. En ese sentido, además del «predominio de la aventura, la tecnología y la sociología» (Suvín, 1981: 14) la ciencia ficción «debe ser subversiva: sugerir nuevas estructuras sociales y nuevos patrones de conducta» (ídem). La flexibilidad y la adaptabilidad del novum es la que permite que este elemento narrativo sea, no un fin, sino un medio para que el género pueda, aún anclado en lo verosímil, explorar los aspectos «éticos y filosóficos, *utópicos*» (ídem) de la ciencia ficción. Si bien no todo texto del género busca una profundidad de este tipo y, a menudo, se decanta por el entretenimiento, el científicismo, la evasión u otras posibilidades que la ciencia ficción ofrece, esa perspectiva reflexiva resulta característica del novum cuando su presencia afecta al devenir del relato, de la situación diegética, del arco de acción de sus personajes y, en definitiva, de su mensaje final como construcción creativa y social.

En capítulos posteriores de la investigación se profundiza en determinados *nova* que, como conjunto, permiten describir estéticas concretas. A este respecto se proponen el *novum trascendente* y el *novum visual* de Cabezas (2013) como evolución del *novum atecnológico* introducido previamente y que el investigador asocia a determinadas tendencias o corrientes del género que, a su vez, permiten describir y analizar el corpus seleccionado y la posible tendencia estética a la que este se adscribe. En ese sentido, el novum no solo permite analizar la narrativa de un texto sino que ofrece la posibilidad de establecer una relación entre su diseño y la sociedad que le ha dado lugar. Es decir, el novum no solo constituye la historia, sino que es, en ocasiones, sintomático de la sociedad que le da forma. En la actualidad, el encuentro con lo imposible y con lo extraño ya no se puede explicar «recurriendo a fuerzas divinas o demoniacas. El mito moderno reafirma la precariedad de la condición humana [...], los propios seres humanos son responsables del mundo caótico que han creado y dirigen»

(Dolezel, 1998: 278). En ese mundo, los elementos de las ficciones que el usuario crea y consume pueden ayudar a comprender mejor su universo y su habitar en el mundo, como en su momento procuró lo divino. Siguiendo esa línea de pensamiento, esa cualidad todavía prevalece en el género: el asombro, la humildad y la maravilla del encuentro con lo otro, lo superior y lo aparentemente ajeno.

Al analizar las películas del corpus de este proyecto se expone que ese extrañamiento derivado de lo fantástico viene dado por cuestiones de carácter científico, biológico y antropológico como la simultaneidad temporal, una raza extraterrestre o una mutación genética. En todos los casos se trata de tipologías de novum que, asumiendo la perspectiva de lo extraordinario pero posible, se adscriben a la verosimilitud científica y que además, retoman algunos de los tópicos más utilizados del género. Sin embargo –y este es un de los motivos que permiten acotar las producciones del corpus y diferenciarlas de otras vecinas– estas películas asumen una perspectiva más intimista y nostálgica en cuyo planteamiento estético el novum se introduce de un modo que, más que como algo racional, científico o tecnológico, se revela en formas cercanas a lo sobrenatural por su cualidad trascendente y su presencia, en cierto modo, religiosa. Aunque esto se trata en profundidad en la segunda parte de la investigación, resulta revelador ver cómo este ejercicio es aplicado en el corpus, con el objetivo de avanzar un poco más en torno a la ciencia ficción y su representación del novum.

En concreto, en las producciones de las que se ocupa este análisis el novum se presenta de las siguientes formas: en *Annihilation (Aniquilación)*, Garland, 2018), el marido fallecido de la protagonista vuelve como si hubiera resucitado y el bosque del que surge se presenta como un Edén florido e hipnótico en el que se pierde la noción del tiempo, del espacio y del sí mismo y donde nada puede morir, solo mutar eternamente; en *Midnight Special* (Nichols, 2016), Alton, el niño con poderes, hace que chorros de luz salgan de su mano y de sus ojos emulando la imagen católica del Sagrado Corazón, como si fuera un mesías alienígena que debe volver a un reino celestial que se revela como una ciudad invisible asentada en la Tierra; en *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), K trata de seguir una posible profecía en la que, de ser el elegido, podría reencontrarse con su padre y él mismo se revelaría como el hijo milagroso de una mujer-androide capaz de dar a luz de un modo natural, cercano a la inmaculada concepción católica; en *Interstellar* (Nolan, 2014), el

primer contacto que los protagonistas tienen con Gargantúa es a través de los libros que caen de la estantería, situación que la niña definirá como *su fantasma*; en *Ad Astra* (Gray, 2019), el protagonista interpreta las noticias sobre las emisiones solares como muestra de un posible contacto con lo divino; y en *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2016), la llegada de las naves se asemeja a algún tipo de ritual arcaico compuesto por totems flotantes erguidos sobre la superficie terrestre.

Parece que en estos relatos no solo se ha querido jugar con los límites del pacto de ficción y las creencias racionales del espectador, sino que también se ha referido a tradiciones religiosas, de índole más espiritual y, en algún caso, sobrenatural. Previamente se ha delimitado lo fantástico en la ciencia ficción como aquello extraordinario pero verosímil y, sin embargo, a partir de estos ejemplos concretos se detecta que, en el corpus, *eso* fantástico mantiene una esencia sobrenatural. Desde esta perspectiva, y aunque aún no se aborde plenamente el corpus de este análisis, resulta pertinente profundizar un poco más en esa cualidad sobrenatural y en cuál es su vínculo con la ciencia ficción.

3.2.3. La función social de lo sobrenatural y su relación con el género

Como se ha explicado más arriba, la introducción de lo fantástico en el texto da pie a un proceso de incertidumbre que, con el avance del relato, se revela en lo sobrenatural, lo mágico o lo verosímil. Siguiendo esta estructura, cabe la posibilidad de que –exceptuando los relatos que asumen lo mágico o lo sobrenatural desde el principio y por todos sus personajes, como en *Lord of the Rings* (*El Señor de los Anillos*, Tolkien, 1954-1955)– muchos relatos se inicien con la representación de lo fantástico sin saber cuál será su revelación final. Asumiendo eso, y aunque lo sobrenatural no es coherente con la intención de verosimilitud que define la ciencia ficción, cabe la posibilidad de que, en determinados relatos, previa a la revelación o explicación del novum, la historia incorpore hechos o experiencias a primera vista inexplicables. Por ejemplo, los efectos de la inminente colisión de un asteroide contra la Tierra podrían evocar, tal y como ocurre en *Melancholia* (*Melancolía*, Von Trier, 2011), efectos físicos de apariencia mágica o sobrenatural.

En concreto, en el corpus de ficciones que se analizan en esta investigación existe una tendencia recurrente a plantear un misterio inicial –previo a la revelación del novum o del

desarrollo más técnico o científico de la trama— que no puede explicarse por medio de la razón, incluso en los universos ficcionales de estas producciones. Y aunque en ningún caso estas películas incorporan lo sobrenatural, esa breve irrupción de lo inexplicable permite caracterizar este corpus y diferenciarlo con respecto a otras películas similares y coetáneas. Y más aún, ofrece la posibilidad de profundizar en su propuesta narrativa y estética y en el motivo, mensaje y discurso que esa presencia de lo extraño sugiere en la producción global. Por ello, y como anticipación a determinadas cuestiones necesarias para el análisis del corpus y de su estética, resulta pertinente comentar lo fantástico, lo imposible y lo improbable. Tal y como advierte Todorov, en los que él considera algunos de *los mejores* textos de ciencia ficción, «los datos iniciales son sobrenaturales [...] El movimiento del relato consiste en hacernos ver hasta qué punto esos elementos aparentemente maravillosos están, de hecho, cerca de nosotros y son parte de nuestras vidas» (1970: 124). Para explicar esta idea, el autor se sirve de los relatos de Scheckley *The Body* (*El cuerpo*, 1960) y *Disposal Service* (*Servicio de eliminación*, 1960). El primero narra la operación que permite intercambiar el cerebro animal por el humano y el segundo describe una organización que elimina a determinados tipos de personas. Con ellos, Todorov describe cómo un hecho aparentemente sobrenatural «termina por reconocer su “naturalidad”» (ibídem, 125) o, lo que es lo mismo, cómo estos hechos pueden ser explicados mediante la razón, la física o la biología a pesar de que esa explicación se aleje de la experiencia conocida por el lector/espectador. Un saber que Fernández define como *otra ciencia* y que refiere a un «conocimiento más avanzado, imposible en nuestro presente, pero verosímil, de modo que, aún siendo conscientes de ello, el lector o el espectador lleguen a suspender de forma voluntaria su incredulidad y se sumerjan en el mundo que se les propone» (2019: 22).

Aunque esa creación de misterio o estado de incertidumbre no sea condición del texto de la ciencia ficción —sino una elección estética y narrativa como en el caso del corpus aquí analizado— sí que cabe preguntarse por qué un género deudor de lo verosímil podría querer acercarse, precisamente, a aquello que por definición rechaza: lo sobrenatural y lo fantástico. Para responder a esa pregunta, y como forma de seguir explorando lo que puede y lo que no puede considerarse ciencia ficción, resulta pertinente abordar lo sobrenatural en relación al género y, sobre todo, en relación a la ciencia ficción de hoy. A finales de siglo XX, con la difusión del psicoanálisis, los secretos, las filias, las perversiones y las neurosis que hasta

entonces se encarnaban en vampiros y demonios, se revelan como cualidades humanas, consecuencia de comportamientos y situaciones anteriores o condiciones inherentes al ser humano. Tal y como argumenta Jung existe un *giro* entre la metafísica del espíritu y la de la materia, en tanto que, desde la perspectiva psicológica, esta transformación

significa una revolución inaudita en la visión del mundo: el más allá toma asiento en este mundo; el fundamento de las cosas, la asignación de los fines, las significaciones últimas, no deben salir de las fronteras empíricas [...] toda interioridad oscura se convierte en exterioridad visible (1933: 11).

Ante esa conciencia, el individuo se libera, en parte, de la culpa y de la necesidad de esconder sus sentimientos y pasa a asumir que existe una faceta humana destinada a disfrutar y comprender la violencia, el morbo o la indecencia que antes se asociaban a figuras sobrenaturales o infrahumanas. Ahora bien, como afirma Todorov «esto no significa que la aparición del psicoanálisis haya destruido los tabúes: estos han sido simplemente desplazados. Vayamos aún más lejos: el psicoanálisis reemplazó (y por ello mismo volvió inútil) la literatura fantástica» (1970: 116). Este es uno de los hechos que Todorov vincula con la corta vida del fantástico tal y como se elaboraba en el relato del siglo XIX. El investigador considera que, superada esa etapa, ya no resulta necesario evocar figuras fantásticas para sugerir deseos o comportamientos mal vistos, dado que «los temas de la literatura fantástica coinciden, literalmente, con los de las investigaciones psicológicas de los últimos cincuenta años» (ídem).

En las ficciones de la ciencia ficción en general –y en las del corpus en concreto–, lo sobrenatural queda descartado en tanto que se trata de relatos cuya aspiración esencial, como ya se ha venido argumentando, es la verosimilitud. En todas estas películas, los hechos improbables o extraños siempre pueden llegar a explicarse mediante leyes físicas, científicas o teóricas: viajes espacio-temporales, colonias espaciales o encuentros con civilizaciones alienígenas. Aún así, si los motivos fantásticos esconden los miedos o los tabúes de una época, quizá el cómo se encarnan esas aventuras espaciales o esos extraterrestres en la actualidad también sea deudor de las características de la época actual y de los miedos e inquietudes que la definen. Desde este punto de vista, la ciencia ficción volvería «a

corroborar su vocación de termómetro de las temáticas en discusión» (Eco, 1965: 411) recuperando, en sus representaciones, un modo de abordar lo tabú.

Por ejemplo, hasta hace unos años, el *blockbuster* estadounidense ha estado plagado de zombies contagiados por algún elemento químico que tratan de devorar a la humanidad, respondiendo a la paranoia social propia de los últimos acontecimientos históricos (Bartra, 2018). También los superhéroes podrían ser consecuencia de una última reivindicación masculina frente al nuevo discurso feminista (McCausland y Salgado, 2019). Pero no parece que las ficciones de esta investigación actúen del mismo modo. En este punto es importante destacar una de las principales diferencias entre el tipo de ficción aquí analizada y otra distinta del mismo género, como el Apocalipsis zombie o el triunfo de los súper hombres. En el caso de este corpus, la aprehensión de ese fenómeno fantástico inicial es previa a su desarrollo lógico explicativo y no responde a ninguna explicación lógica que los protagonistas puedan argumentar. Pero en las ficciones de zombies y contagios, y también en las de los superhéroes, lo que irrumpe en estas diégesis es una amenaza objetiva y es inevitable.

Los personajes, por lo tanto, deben aceptar el fenómeno extraño de forma obligada si quieren combatirlo, erradicarlo y, en última instancia, sobrevivir o salvar al planeta. El objetivo será siempre el de recuperar el espacio propio inicial, ahora perdido. Es decir, en mayor o menor medida, una vuelta a la realidad y un restablecimiento de las coordenadas anteriores. Los personajes de las ficciones situadas en esta investigación, en cambio, no combaten el hecho extraño. Al inicio del texto filmico sienten la amenaza y el peligro de aquello que, aunque desconocido, se adentra en sus vidas. El *eso* fantástico. Pero, en última instancia y conforme avanza el relato, los personajes de estas ficciones lo abrazan y lo aceptan como la nueva presencia de un mundo que se revela más vasto y desconocido. Estos personajes vuelven al territorio inicial de la trama, pero que ahora se ha convertido en una versión ampliada y más compleja del mismo, donde su realidad anterior se revela incompleta, porque, en todos los casos, hay algo nuevo: un idioma extraterrestre que permite asumir el tiempo de un modo diferente, un pliegue del espacio-tiempo en el que los humanos del futuro ayudan a los del presente o una raza similar a la humana que habita en un nivel invisible de la Tierra y que posee habilidades increíbles.

Entonces, el modo de representar y evolucionar lo fantástico en cada relato de la ciencia ficción no solo sirve para introducir un novum más o menos misterioso y difícil de explicar, sino que también ayuda a diferenciar dos posibilidades dentro del género. O bien el relato trata de la reconquista del espacio invadido por lo ajeno, en el que los personajes luchan contra una amenaza para recuperar su mundo anterior –como en *War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*, Spielberg, 2005) o *Alien* (Scott, 1979)–, o bien el relato reivindica que ni el espacio inicial es propio de los protagonistas ni la invasión a la que se enfrentan es ajena, sino que, hasta entonces, su realidad conocida se había revelado solo de un modo parcial. Para profundizar en esta diferencia, puede recurrirse a la distinción teórica entre el *problema* y el *misterio*. Un problema define la llegada de un fenómeno externo que obstaculiza la vida del personaje y que debe ser combatido y erradicado. Un misterio, por otro lado, es un suceso de carácter holístico contra el que no se puede luchar.

Un problema lo hallo entero ante mí, pero puedo por ello mismo cribarlo y reducirlo, mientras que un misterio es algo en lo que yo mismo estoy comprometido y que, por consiguiente no es pensable sino como una esfera en la cual la distinción entre lo que hay en mí y lo que hay delante de mí pierde su significación y su valor inicial. Por eso los problemas pueden ser tratados mediante técnicas apropiadas en función de las cuales se conciben, mientras que los misterios trascienden de toda técnica concebible (Marcel, s.f., citado en Moriyón, 2006: 142).

La paranoia social es un miedo presente en muchas narrativas contemporáneas que encarna la idea de intrusión, de peligro y del final del mundo tal y como se conoce (Sénder, 2019). La paranoia social ante el terrorismo, más concretamente, es una de las formas en las que la muerte, sacada de contexto e impuesta en un espacio en el que no debería existir, toma fuerza en un mundo que parece ajeno a ella. Si, como se propone al inicio de este apartado, los tabúes han sido desplazados y ya no tienen que ver con las inclinaciones sexuales o el placer violento, por ejemplo, cabe la posibilidad de que en lo relativo a la muerte, el caos y lo incierto sí que tengan un espacio por recuperar. En este sentido, la muerte, como la vejez o la enfermedad y, en última instancia la duda, el desasosiego o la incertidumbre –no ya como elemento narrativo, sino como sentimiento vital– son algunos de los miedos que sí que caracterizan la cultura occidental contemporánea. En esa sociedad, sin pausa y sin silencio,

«la percepción nunca descansa. Olvida cómo demorarse en las cosas. La atención como técnica cultural se educa justamente mediante prácticas rituales y religiosas» (Han, 2019: 19). En consecuencia, también entran en juego la espiritualidad o la falta de ella, que siempre ha ido asociada a la idea de finitud y que, frente a la evasión del acto de morir, desaparece por completo. Como explica Domingo (2015), las sociedades occidentales, construidas sobre el pensar y la representación de la trascendencia han negado en la actualidad el diálogo con respecto a la muerte –el caos, lo inexplicable– y el aprendizaje del *vivir-para-morir*. En consecuencia, los conceptos de vejez, descontrol, tránsito y muerte, los ritos y cultos, los estados de incerteza o la falta de respuestas son estados que quedan relegados a espacios muy limitados de la experiencia reciente. La sociedad actual venera la juventud impostada, la continuidad, las soluciones, la información, la vida eterna y la atemporalidad. Y sin embargo, esa constante de información es una «plenitud en la que todavía se deja notar el vacío. Un aumento de información y comunicación no esclarece por sí solo el mundo [...]. La masa de información no engendra ninguna verdad» (Han, 2013: 37).

¿Podría ser esta una de esas realidades camufladas mediante el nuevo fantástico? Al fin y al cabo, como se comenta previamente, los vampiros bellos e inmortales se han convertido en personajes mágicos y extraordinarios y los zombies, de un modo más literal, han encarnado la paranoia social, el caos, la enfermedad y la muerte. Como explica Bartra, las películas mayoritarias producidas por las grandes corporaciones hollywoodienses «expresan las inclinaciones culturales y políticas estadounidenses y revelan en muchos casos la visión imperialista de la primera potencia económica y militar» (2018: 12). Pero más aún, la producción del texto fantástico, del tipo que sea, también ha asumido que «la racionalidad industrial no impide la expresión de mitologías arcaicas, a las que agrega formas nuevas impulsadas por la cultura popular de masas propia de las sociedades más desarrolladas» (ídem). Es decir, la producción contemporánea, adaptada a un público actual, modifica sus formas pero sigue incorporando expresiones de lo tabú y de lo indecible para, en ocasiones, reflexionar sobre esas mismas figuras. En concreto la ciencia ficción actúa como un «intento de exorcizar el cambio, familiarizarse con él y aprender a orientarlo: una suerte de “simulación” mental para pensarlo y expresar las dudas que suscita» (Capanna, 1966: 182). Con todo, cabe preguntarse si, del mismo modo que en siglo XIX el relato fantástico indagaba en las fobias de sus lectores, parte del fantástico contemporáneo busca invocar ese

estado espiritual, reflexivo e inevitablemente relacionado con el caos y la finitud del ser humano –no aceptada hoy en su experiencia cotidiana–. Y si entonces, no será a través de la ciencia ficción, el único género del fantástico ligado a la búsqueda de verosimilitud y de explicaciones racionales, donde con más fuerza pueden destacar este tipo de miedos y carencias que, precisamente, evidencian el control y el dominio de la razón humana –o su falta– sobre lo incierto. En estos casos, el género retomaría aquella función social de la que hablaba Tododrov (1970) como catalizador de sentimientos y tabúes contemporáneos que no se pueden formular mediante el texto literal, sino a través de la ficción y de la metáfora. En este sentido, y como explica Marín,

a la desmitificación de lo sagrado ha sobrevenido la desmitificación de la razón y el artificio. Si antes se creyó que Dios era todo, posteriormente se profesó, de la misma forma absoluta, que solo existía lo que podemos demostrar con nuestros limitados sentidos. Y, finalmente, hoy quizá por primera vez nos encontramos en un momento de mayor conciencia y humildad en el que estamos en disposición de admitir la ficción, su relatividad, pero también su imperioso valor (2015: 111).

Es posible, entonces, que la introducción del elemento fantástico, extraño e inexplicable como parte real del mundo diegético de las ficciones del corpus tenga que ver, más allá de definir una forma de la ciencia ficción, con esas otras experiencias vitales relativas al silencio, la reflexión, el paso del tiempo, la muerte y, en definitiva, de la aceptación de lo incierto, de la carencia y de la falta de control. Ya no se trata de la invasión del elemento extraño, sino de que, en la diégesis, el personaje permita su paso, derribe los límites y unifique su mundo como una realidad reconciliadora e inevitablemente compleja. Antes se describía cómo en *Interstellar* los libros saltan de la estantería como si los moviera un fantasma, en *Anihilation* el marido de la protagonista, dado por muerto, vuelve a casa resucitado y, en *Arrival*, los extraterrestres son capaces de comunicarse telepáticamente con la protagonista y hacerle ver una hija que ella todavía no ha tenido.

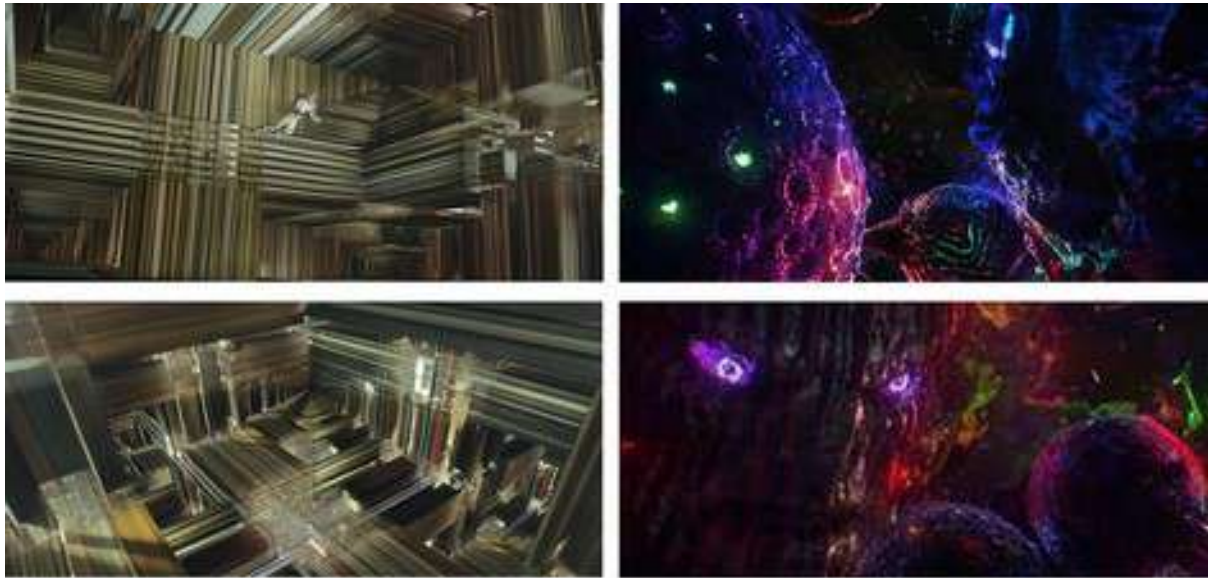
Cabe la posibilidad de que la inclusión momentánea de lo sobrenatural en tramas de ciencia ficción pretenda desafiar los límites del género. Podría ocurrir que este corpus introduzca eso inexplicable con la intención de recordar que, a pesar de tratarse de un género

en el que la razón, la ciencia y la tecnología suelen ofrecer soluciones óptimas a las amenazas y problemas planteados por la diégesis, en realidad, el control, la superación y la resolución de problemas no siempre es un resultado posible para el ser humano que, en todos estos casos, se encuentra, no solo con un mundo desconocido, sino con una limitación de sus capacidades, inútiles ante la situación que se le presenta. Si bien estas películas se han permitido acercarse un poco más a lo fantástico sin perder su esencia de ciencia ficción, también las caracteriza el hecho de que esos elementos extraños o propios de tecnologías desconocidas posean cualidades y estéticas diferentes a las acostumbradas por la mayoría de películas del género reciente.

Aunque se profundiza en esta estética en la segunda parte de la investigación, un ejemplo muy ilustrativo mediante el que anticipar la propuesta de las producciones del corpus en relación a la ciencia ficción mayoritaria –y a su representación del novum a través de constantes ya asumidas–, puede ser la del diseño del concepto de atemporalidad de *Interstellar* en comparación con la atemporalidad de la película de superhéroes *Doctor Strange* (Derrickson, 2016) de Marvel Studios. Si la primera se limita a una estructura de líneas rectas y colores pardos derivados de la representación múltiple de una estantería – elemento clásico del espacio doméstico, del entorno familiar y del conocimiento analógico– la otra integra todo tipo de colores, formas y representaciones dinámicas que no parecen evocar formas concretas sino texturas holográficas y psicodélicas que no remiten a nada conocido por el ser humano. Ambas se han servido de la postproducción más avanzada pero el resultado es muy diferente. La primera parte de un elemento conocido y lo deforma basándose en la posible acción de dimensiones múltiples a través del tiempo donde la nostalgia, lo familiar y el recuerdo adquieren una gran carga simbólica. La segunda genera imágenes nuevas, creadas desde cero a partir de asociaciones biológicas en lo que parecen átomos, fibras, galaxias y otras figuras multicolor, inaccesibles para la experiencia humana cotidiana.

Figura 3

Representaciones opuestas del concepto de atemporalidad



Nota: las imágenes de la izquierda sugieren una representación del novum de la atemporalidad en tonalidades terrestres y formas simples, inspiradas en el espacio doméstico de una habitación infantil en la que destaca una estantería llena de libros. En las imágenes de la derecha el mismo novum se representa de un modo fantástico y colorista, con formas dinámicas que podrían recordar a galaxias o moléculas vistas a través de una máquina. Fuente: fotogramas de *Intersrtellar* (Nolan, 2014) –a la izquierda– y de *Doctor Strange* (Derrickson, 2016) –a la derecha–.

En oposición a esa línea del fantástico, en la que el personaje protagonista desarrolla poderes extraordinarios y sus aventuras lo llevan a mundos más allá del humano, las ficciones analizadas aquí retoman una estética y un planteamiento mucho más elementales en los que el fenómeno sobrenatural no solo está desarrollado de un modo simple y familiar, sino que, como se verá en la segunda parte de la investigación, remite a lo nostálgico, a la experiencia conocida del espectador, a su ahora y a su aquí, al hogar, a lo doméstico y a la memoria. En estos casos, el elemento fantástico inicial tiene un sentido falsamente sobrenatural, pero también es más realista o verosímil en tanto que no busca llevar a los personajes y al espectador *más allá*, sino que quiere atraer su mirada hacia lo cotidiano siguiendo a Campbell (2001) y a su propuesta de que la metáfora constitutiva de la ciencia ficción es que, en definitiva, aquello que habla de lo otro y de lo exterior está, en realidad, hablando del yo, del nosotros y del aquí. La propuesta planteada en el presente análisis en relación con el corpus es que lo fantástico en ficciones como *Arrival* o *Interstellar* no busca solo el virtuosismo tecnológico o la distracción consecuente –óptima para otras piezas–, sino un *medio-para* representar la irrupción de lo otro en lo cotidiano y situarlo en un nivel prácticamente idéntico al del personaje protagonista, no como una fuerza ajena sino como una igual.

En ese sentido y aunque pueda resultar contradictorio, el motivo de que esta ciencia ficción se sirva de lo sobrenatural parece tener que ver con el objetivo de centrarse en la radicalidad misma del concepto de ciencia ficción. En su relación con la verosimilitud y el realismo y en la forma en la que, en el imaginario colectivo, este género se adscribe a la razón y a la ciencia como soluciones indiscutibles. La intención podría ser –habrá que seguir investigando para confirmarlo– introducir un diálogo más trascendente entre la realidad mimética representada y el novum, añadiendo en estas ficciones discursos en torno a lo incierto y lo espiritual en unas diégesis que se revelan incompletas, pero que van mostrando nuevas facetas de sí mismas hasta ahora ocultas.

3.2.4. La cualidad posmoderna del género

Investigadores como Peregrina (2015), Moreno (2010) o Piña (2013) consideran que una de las cualidades que caracteriza a la ciencia ficción y la diferencia de géneros vecinos es su concepción posmoderna. Si la modernidad se había basado en la razón, el progreso y unos modelos sociales y políticos prácticamente utópicos, la posmodernidad estaría cimentada en la imposibilidad de un sistema establecido o de principios o teorías de ningún tipo. Filosofía, ciencia o política ya no son ámbitos en los que los ciudadanos de estas sociedades puedan apoyarse para construir una realidad. Como consecuencia, la creatividad y lo artístico modifican también sus perspectivas y las vanguardias inician todo un recorrido que no solo afecta a las artes visuales hasta entonces conocidas, sino también a la literatura y, poco después, al cine. En ese sentido, el final del siglo XX está ligado, por un lado, a un proceso de negación de «la ciencia (a pesar de aprovecharse de sus avances) como una panacea que conduce a la felicidad y, por otro, en la creencia en la degeneración de una sociedad que conduce a actitudes de profundo pesimismo» (Cortés, 1997: 154). Proceso que, a su vez, se caracteriza a nivel creativo por un «subjektivismo y un abandono a las capacidades superiores de la imaginación antes de a las dudosas certidumbres de un racionalismo científico» (ídem).

En esta línea de pensamiento, existe una corriente de autores e investigadores que considera que el género de la ciencia ficción es esencialmente posmoderno por el momento en que nace. Por un lado, porque evidencia un miedo al presente, propio de este periodo (Ferrerías, 1972) y por otro porque lo prospectivo, especialmente característico de la novela científica y de la ciencia ficción surge «de nuestra necesidad de controlar el mundo, de

estabilizar nuestras vidas, y la imposibilidad de hacerlo; y la esclavitud que dicha obsesión por la estabilidad nos impone» (Moreno, 2010: 148). Así, Peregrina (2015), apoyado en autores como Jameson (1984), considera que el vínculo entre posmodernidad y ciencia ficción se basa, precisamente, en la idea de que ambos hayan crecido en el siglo XX y en que ambos poseen la capacidad de reflexionar sobre la realidad mediante la creación de otros mundos posibles.

Pero en este sentido, no se trata tanto de que la ciencia ficción nazca con la posmodernidad, ya que, en realidad, es deudora de la novela posromántica, como se comenta al principio del capítulo, sino que ha crecido *con* la posmodernidad, popularizándose, ampliando sus formas, iconos, temáticas y público junto a ella. En este sentido, sí que se puede considerar como un género posmoderno, en tanto que en sus textos se exploran «mundos ficcionales divergentes con la realidad empírica, con los cuales ambos géneros ponen en entredicho la episteme moderna gracias a un alejamiento espacial o temporal» (Peregrina, 2015: 1). Moreno propone un planteamiento similar cuando, al introducir que lo prospectivo es un género posmoderno, también refiere «a sus profundas raíces modernas» (2010: 148) por las que, en estos textos, no se acepta la idea de realidad única ni su opuesto. Según el investigador, «la fuerza de esta oposición solo podía nacer de la modernidad y de su afán regulador nacionalista» (ídem).

Teniendo todo esto en cuenta se puede asumir que la ciencia ficción es una narrativa proyectiva cuyo elemento fantástico nunca derivará en lo sobrenatural –a pesar de que al inicio del relato puede revelarse como tal– y cuyo objetivo tiene que ver con establecer un diálogo entre el texto y la realidad inmediata en que ha tomado forma. Más allá de un cientificismo anecdótico o una imposición de la razón, este género se construye sobre la posibilidad de verosimilitud sin ser por ello deudor de explicaciones científicas literales. Es la combinación de todas estas cualidades las que, unidas a finales del siglo XIX, darían lugar al nacimiento del género y a su posterior evolución. Como se ha visto, a finales de los años veinte del siglo XX recibe su nombre definitivo, tal y como se conoce en la actualidad. Poco después, la década de los treinta se constituye como la Edad de Oro de la literatura del género y en la de los cincuenta la del cine. En la actualidad, y gracias a su versatilidad, es uno de los géneros más rentables junto a las películas de superhéroes y de terror, solo por detrás del cine

familiar (Fink, 2021). A pesar de ello, la ciencia ficción evidencia una desconfianza ante el progreso basado en la ciencia y la tecnología, ante la transgresión de los límites y la prepotencia del humano que se autodenomina Dios que, en muchas de sus producciones recientes queda eliminada o simplificada. En ese sentido, es posible que lo posmoderno de la ciencia ficción sea precisamente su constante crítica a la modernidad y que, sin embargo, no está siempre presente en todas sus manifestaciones.

3.3. El género de la ciencia ficción en el cine

Tal y como recuerda Altman al citar a Jameson (1984), *género* no es una palabra habitual en cualquier conversación, pero sí que posee un significado generalizado y asumido por el gran público. Para este crítico,

las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos —el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánsters, la ciencia ficción, el terror— y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, *mitad visual mitad conceptual* (1999: 9).

Así, la idea de género puede resultar tan amplia como la definición de un género en sí mismo. Sin embargo, Altman (1999) no considera que esa holgura sea un inconveniente sino una herramienta de trabajo privilegiada para comprender mejor un campo creativo, *mitad visual, mitad conceptual*. Lo mismo ocurre con la ciencia ficción cinematográfica, que como ya se ha expuesto, refiere a un espacio de producción creativo amplio y ambiguo, pero también vasto y rico. A pesar de ser difícil de definir de un modo absoluto, sí que es posible, como se ha intentado previamente, delimitar las cualidades básicas que le dan forma y que lo diferencian de otros textos fantásticos. Sin embargo, con el paso del tiempo, esas cualidades propias del género también se desdibujan y se flexibilizan, dando lugar a un género evolucionado y aún más versátil. En relación a esa versatilidad de los géneros, Altman recuerda que en los cómics suelen aparecer extraños objetos que tienen la capacidad de abordar «las más diversas tareas. Algo parecido sucede con la visión que normalmente se tiene del género. Con una versatilidad poco menos que mágica, los géneros resisten dentro de la teoría cinematográfica gracias a su capacidad de desempeñar múltiples operaciones

simultáneamente» (1999: 35). En este sentido, la crítica suele aportar fórmulas que definen la producción y que delimitan cada género como una estructura definida capaz de responder a las expectativas del público. «Ese potencial exclusivo del género cinematográfico se expresa casi siempre en forma de figuras estilísticas o metáforas explicativas de esa singular capacidad de establecer conexiones» (ídem), cuestión de especial interés en esta investigación que, como se argumenta en el siguiente capítulo, busca analizar el corpus seleccionado desde una perspectiva estética.

En ese sentido y teniendo en cuenta esa cualidad del género cinematográfico, es necesario explorar esas *figuras estilísticas* y *metáforas explicativas* que definen la ciencia ficción más asumida por el público, pues la inclusión de la ciencia ficción en el cine no solo fomentó la difusión de un tipo de relato cada vez más demandado –y mejorado en el sector literario–, sino que inevitablemente iba a determinarlo en su nivel estético. La ciencia ficción, así como las otras narrativas proyectivas comentadas más arriba, necesitan escenarios y representaciones muy distintas a las habituales y propias de otros géneros más realistas, en tanto que tienden a narrar tiempos y espacios muy alejados de la realidad de los espectadores. Y aunque en muchas ocasiones el propio relato ya revela información sobre cómo deben ser esos tiempos y lugares, estos géneros siempre deben trabajar en el desarrollo de arquitecturas y elementos novedosos. En concreto, la ciencia ficción se topa con el reto de crear piezas y escenarios que combinen el asombro de lo fantástico y la verosimilitud de lo científico-técnico. Por eso su incursión en el cine definió por segunda vez al género, asumiendo ahora su nivel visual y dotándolo de una estética y referencias visuales propias. Esta cuestión, que se explora en los Capítulos 4 y 5 en tanto que se analiza el lenguaje visual en el primero y la evolución estética de la ciencia ficción en el segundo, es característica de la ciencia ficción, pero asume una actitud compartida por el cine en general. A través de la imagen actual

la memoria visual es capaz de combinar el recuerdo de nuestras experiencias reales con las virtuales, con una calidad cada vez más nítida, y por tanto, la memoria emocional puede actuar de la misma manera con sus experiencias ante espacios existentes o imaginados, cinematográficos, informáticos, televisivos o fotográficos (Cabezas, 2013: 115).

Para Cabezas el cine contemporáneo «crea un nuevo espacio de identidad con el espectador que en ocasiones llega a ser tan verdadero para éste como para cualquier otro» (ídem). Ser consciente de esa capacidad constructiva y generadora de la imagen abre el análisis del género a detectar las desviaciones y nuevas propuestas que han surgido a lo largo de las décadas, que desembocan en los estilos más recientes y que han determinado el género desde su inicio audiovisual. Con estos elementos resulta posible detectar, analizar y describir, en el caso de que exista, una posible tendencia del género de parte de la ciencia ficción reciente. Porque si bien la definición de género de Altman (1999) es aplicable a la realidad del cine, es importante tener en cuenta que, en la actualidad, la multiplicación de soportes de difusión y la absoluta democratización de los medios de producción han dado lugar a pastiches, mezclas y experimentaciones audiovisuales en las que los géneros se expanden y se yuxtaponen, negando una de las máximas del autor en torno a su estudio formal acerca de que cada película pertenece *íntegramente* a un único género. Hoy, en muchas ocasiones, el espectador se enfrenta a piezas que, pese a estar inscritas en uno u otro género –herencia de esta necesidad de orden y consenso entre la industria, el público y las expectativas de ambos–, muchas películas podrían en realidad catalogarse como *twist movies*¹². Historias que parten de un género para luego, siguiendo la propia trama, virar hacia otro u orbitar en torno a géneros diversos.

Es cierto que esta realidad dificulta la ya compleja definición de un género. Sin embargo, las cualidades enumeradas más arriba siguen siendo igual de válidas para este apartado, más centrado en lo cinematográfico. El *novum* sigue siendo un elemento indispensable para estos relatos, permitiendo detectar las piezas del cine de ciencia ficción y separándolas del cine de aventuras, de terror o de fantasía. Pero además, el modo de tratar el *novum* en una u otra etapa permitirá también establecer las diferentes corrientes temáticas y estéticas del género y empezar a plantear, siendo ese el objetivo de la investigación, una posible corriente o giro en parte del cine reciente. Porque, aunque el imaginario colectivo es capaz de identificar sin demasiada dificultad qué es ciencia ficción de un modo aproximado, el género evoluciona y cambia. La ciencia ficción clásica, basada en «proyectar predicciones verosímiles del futuro, es decir, que pretende obtener credibilidad científica por medio de sus

12 Como referencia a los giros argumentales o variaciones estéticas que llevan a la historia a desviarse de aquello que, por costumbre o familiaridad con determinado género, el lector/espectador espera.

escenarios, será la principal corriente hasta la década de 1960» (Cabezas, 2013: 24) y, sin embargo, a partir de esta década, empiezan a surgir nuevas formas de representar lo otro y lo futuro, dando paso «a tratamientos más complejos dentro del género, que no se limitarán a plantear escenarios futuros imaginados» (ídem).

Si en sus inicios, como se ve un poco más adelante, la ciencia ficción se construye a nivel estético a partir de las vanguardias y la creatividad artística del momento, posteriormente se encamina hacia un realismo y una verosimilitud que no busca solo en su narración, sino también en sus decorados e invenciones. Los elementos técnicos no siempre lo permitieron, pero esa fue la directriz dominante hasta los años sesenta, momento en el que –tras la Edad Dorada de este tipo cine– el género se abre a nuevas posibilidades, en parte influido por las nuevas corrientes cinematográficas, los efectos especiales y las mejoras técnicas de producción, que no dejarían de evolucionar hasta la fecha. A lo largo de ese proceso, los años ochenta suponen un punto de no retorno con respecto a las posibilidades tecnológicas del género, en tanto que era posible actualizar su estética y acercar sus resultados a una imagen más creíble de los mundos proyectivos que, hasta entonces, habían sido «muy difíciles de formalizar desde las construcciones analógicas. Era como si Hollywood pudiera traspasar algunas barreras del cine fantástico, aumentando la verosimilitud de sus efectos especiales» (Quintana, 2011: 100). A esos elementos visuales, precisamente por su capacidad de asombro y su mera función de *llamadas visuales* se los ha simplificado, ya que su objetivo no era generar «específicamente un interés avanzado [...] sino proporcionar satisfacciones narrativas esperadas y comprobadas, adaptadas a la potencia y recursos de un determinado estudio cinematográfico» (Telotte, 2001: 97).

Hoy, sin duda, los efectos especiales siguen generando imágenes asombrosas, pero como se planteaba antes, ¿hasta qué punto esas imágenes siguen permitiendo que el género proyectivo en general y la ciencia ficción en particular avancen y evolucionen? ¿Por qué parte de este género cinematográfico está utilizando los efectos especiales de un modo más contenido, e incluso recurriendo a texturas *lowfi*¹³ o calidades de apariencia doméstica? Precisamente para responder a esa pregunta, que está estrechamente relacionada con esa

13 *Lowfi* o *lofi*, del inglés *low-fidelity*, significa calidad baja. Término aplicable tanto al sonido como a la imagen de un producto audiovisual.

inclusión de lo sobrenatural en las ficciones aquí analizadas, se elabora una línea de tiempo – desarrollada en el Capítulo 5– que permita determinar cuáles han sido las estéticas principales del cine de ciencia ficción y detectar aquello que se mantiene en este corpus y aquello que ha cambiado, aquellos límites que se han transgredido o aquellas cualidades tradicionales del concepto de la ciencia ficción que se han recuperado.

Antes de abordar la evolución estética del género, cabe profundizar en la necesidad de esa mirada y de ese análisis desde lo visual en tanto que hoy, en una sociedad que convive con la imagen, es en sus representaciones –y no solo en sus temas– desde donde el cine de ciencia ficción reflexiona en torno a la sociedad que le da lugar. Como adelantaba Suvin a finales de los años setenta –momento que, como se ha expuesto, fue una etapa de cambio y avance estético del género– «quizás hoy día estas analogías filosófico-antropológicas sumamente complejas sean la región más importante de la ciencia ficción [...] estas parábolas modernas funden nuevas visiones del mundo [...] a los defectos de nuestro mundo ordinario» (1979: 56). Hoy cabe reflexionar en torno a esas parábolas actuales atendiendo al modo en que estas son representadas.

4. Cultura visual aplicada al análisis cinematográfico de la ciencia ficción

Una vez acotado, el género de la ciencia ficción puede ser objeto de múltiples enfoques. Entre las investigaciones más recientes McCausland y Salgado (2019) proponen una mirada con perspectiva de género, Moreno (2010) se centra en su evolución literaria, Novell (2008) aborda una investigación teórica en torno a su definición y sus elementos característicos, Domingo (2015) analiza el trabajo de realizadores audiovisuales concretos y Bartra (2018) y Antón (2017), entre otros, exploran determinados arquetipos recurrentes, como las figuras del monstruo o la *mujer investigadora* respectivamente.

Por lo general, todos estos análisis desarrollan cuestiones relativas a la narrativa, es decir, al relato, al *qué* se cuenta. Sin embargo, en determinadas ocasiones queda pendiente, sobre todo en lo relativo al ámbito audiovisual, analizar el *cómo* se cuenta. Tal y como explica Landon (1992, citado en Novell, 2008), los estudios teóricos en torno al cine en general y a la ciencia ficción en particular han primado el análisis de lo narrativo dejando en un segundo plano el nivel audiovisual de la pieza en cuestión. A este respecto, Novell considera que en estas investigaciones «se ha tendido a privilegiar la narratividad de las historias y a dejar completa o casi completamente de lado la espectacularidad y el despliegue audiovisual» (2008: 87). En parte porque se asume que en el lenguaje cinematográfico, «los efectos artísticos, aún siendo sustancialmente inseparables del acto sémico por el cual el filme nos ofrece la historia, no dejan de ser un estrato [...] que desde el punto de vista metodológico viene “después”» (Metz, 1964: 122). Así, muchos de los trabajos que han servido de referencia para el análisis temático de la producción cinematográfica –como los de Frazer y *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion* (*La rama dorada*, 1890) Campbell y *The Hero with a Thousand Faces* (*El héroe de las mil caras*, 1949) o Booker y *The Seven Basic Plots* (2005)– analizan principalmente las estructuras narrativas, los arcos de personaje o los posibles argumentos compartidos (De la Rosa, 2016) desde los que revisar, organizar y analizar los relatos contemporáneos. Pero como resultado, y a pesar de la importancia de estas publicaciones, en los análisis posteriores se tiende a olvidar el nivel

estético audiovisual estableciendo un distanciamiento entre relato e imagen y, sobre todo, disponiendo que un nivel de análisis prime sobre otro.

Sin embargo, como ya se ha adelantado en la introducción, el objetivo fundamental de esta investigación es el de describir, acotar y analizar una posible tendencia del género de la ciencia ficción presente en parte de sus últimas producciones. A pesar de que sus historias contienen elementos compartidos –que se describen y analizan en el Capítulo 7 y que permiten unificarlas en un corpus concreto– es ante todo su propuesta visual la que resulta llamativa por su contraste con respecto a otras películas del momento. Si bien el análisis desde lo visual no es una estrategia novedosa, es una mirada que requiere de «un tipo concreto de pensamiento, lo cual plantea nuevas exigencias (o reactualiza demandas no atendidas hasta ahora)» (Martínez, 2019: 31). En el análisis cinematográfico de lo visual, una imagen «posee siempre varios niveles de significación, [...] elementos informativos y elementos simbólicos» (Aumont y Marie, 1988: 75) que trabajan de forma autónoma y significativa, complementaria a la trama y que se convierten en la referencia central de este proyecto.

Al estudiar la ciencia ficción a través de lo visual resulta posible, no solo establecer una relación con los referentes pasados del género y con sus vecinos coetáneos, sino reflexionar en torno a lo que esa propuesta visual evoca y al diálogo que esta establece con sus espectadores. Cabezas, quien en su investigación se centra en la relación estética entre arquitectura y cine de ciencia ficción, recuerda que el vínculo de lo visual con el género cinematográfico de la ciencia ficción es estrecho –e incluso más especial que entre otros géneros– debido a que la ciencia ficción debe diseñar y recrear espacios y realidades que no existen o que difieren –total o parcialmente– de la experiencia cotidiana del espectador. Por ello, esa «transformación de los elementos conocidos en otros desconocidos, o que al menos sean capaces de provocar en el espectador la sensación de futuro, se añadirá como elemento extraordinario» (2013: 19) a la labor de la producción de la pieza y al discurso final de la misma. Es decir, al diálogo definitivo entre la película y su público. Es esta relación la que sugiere la importancia y el interés de analizar el género, ya no solo desde sus narrativas o arquetipos, sino desde el modo en que esos elementos se encarnan en construcciones visuales definidas.

Por ese motivo, a lo largo de esta investigación se establece una relación que vincula la dimensión estética de parte de las películas de ciencia ficción actual y los conceptos o discursos sugeridos mediante sus recursos visuales específicos. En este sentido, las producciones del corpus se van a observar en profundidad, analizando sus elementos compositivos y sus imágenes resultantes, teniendo en cuenta no solo lo que «pretenden decir o hacer, sino qué quieren –qué afirmación hacen sobre nosotros y cómo respondemos ante ellas–» (Mitchell, 2005: 15). Siguiendo este objetivo y antes de desarrollar ese análisis visual del corpus –al que se dedica la segunda parte de la investigación–, se profundiza en la estrategia del análisis cinematográfico desde lo visual y en las relaciones que la ciencia ficción establece con el ámbito estético del diseño de producción y con el ejercicio retórico de la metáfora visual.

4.1. La dimensión visual en el análisis filmico y su repercusión en el espectador contemporáneo

A finales del siglo XX Barthes (1980) afirma que no es posible realizar un análisis cinematográfico del mismo modo que con el sector de la fotografía, dado que en el cine no se trabaja con una imagen autónoma, sino con la película en su conjunto. El autor considera que para analizar visualmente una producción, es necesaria «una lingüística del sintagma y no una del signo» (Martínez, 2019: 23). Es decir, resulta necesario un conjunto de elementos y su relación entre sí, del mismo modo que ocurre con la sintaxis literaria. A su vez y tiempo después, cuando Cousins habla del lenguaje cinematográfico, afirma que este posee una «gramática propia» (2005: 11) remitiendo de nuevo al concepto de un conjunto de elementos diversos vinculados entre sí. En el mismo sentido, Metz recuerda que en el análisis cinematográfico «a menudo se utiliza, como distinción terminológica de base, la que opone la “forma” al “contenido”» (1964: 109), pero que esta es una dinámica que le resulta *confusa* y *peligrosa* en tanto que separa dos niveles de una unidad. Si bien estos investigadores asumen el cine como un conjunto de elementos –lo que Mitchell (1994) denomina *textos mixtos* por la multiplicidad de sus niveles constitutivos– lo visual es, a su vez y en sí mismo, un contenedor de significados analizable de forma individual (Martínez, 2019).

La problemática que algunos teóricos del cine encuentran con respecto a su estudio es que entendido como conjunto, «el análisis exhaustivo de un texto se ha considerado siempre

una utopía» (Aumont y Marie, 1988: 111) en tanto que resulta una meta inaccesible. Pero en lo que refiere a lo visual de una película, el análisis de una imagen –o conjunto de ellas– permite, precisamente, acotar el motivo de estudio y abordarlo de forma independiente. Así resulta posible definir determinados elementos presentes en esas imágenes y estudiar sus cualidades estéticas en profundidad, sugiriendo no solo significados y discursos ligados a la trama –retomando la gramática y la sintaxis de Cousins (2005) y Barthes (1980)–, sino otros tantos que, de forma autónoma, complementan la totalidad la pieza global. En este sentido, y respondiendo a la problemática planteada por Barthes, Martínez se pregunta si con el objetivo de estudiar la imagen cinematográfica de manera autónoma no es posible tratarla «como un caso de lo fotográfico: una fotografía expandida abierta a repetirse a sí misma, a procesualizarse, friccionar o narrativizarse con otras imágenes» (2019: 23).

Aumont y Marie escriben que el nivel visual de una producción –lo que ellos denomina *cuadro semiótico*– tiene capacidad de *revelación*, al «desempeñar un papel heurístico nada despreciable» (1988: 147) y «sugerir aproximaciones que hubieran podido pasar desapercibidas, o demostrar que el film puede prestarse a diversas lecturas “paralelas”» (ídem). Así, una superación del nivel literario de la película permite una lectura más profunda de la superficie del cine. Si el *cuadro semiótico* puede también convertirse en algo significativo es porque su función ya no viene *después*, como se comenta previamente, ni se limita a acentuar lo ya percibido, sino que se vuelve capaz de aportar algo nuevo, complementario y más profundo para la historia.

Esta reflexión citada de la investigación de Aumont y Marie está situada en un capítulo titulado *El análisis del film como relato* (1988: 129). Cabe plantearse si no sería oportuno hoy desarrollar también un capítulo llamado *El análisis del film como imagen*. Como plantean los investigadores, existe cierta «riqueza perceptiva» (ibídem, 150) a la hora de comprender los *materiales filmicos* de una pieza determinada, cualidad que ya plantea una forma de observar el cine más estética, visual y profunda desde la que reivindicar los diversos elementos audiovisuales, no solo por su valor significativo y emotivo con respecto a la trama, sino por su cualidad como objeto de análisis. Es importante destacar –de nuevo en relación a los planteamientos citados previamente– que un análisis cinematográfico basado en lo visual no pretende sustituir el análisis narrativo, sino recordar la necesidad e imbricación de ambos.

El análisis estético no pasa por la oposición entre el texto literario o hablado y la imagen (Didi-Huberman, 2019), sino que ambas son formas de una experiencia única, pero analizables como unidades separadas. En ese sentido, la imagen no está en un nivel más allá del lenguaje «sino más bien atravesando constantemente, y cuestionando, los límites entre signos y cosas, un territorio poblado por materiales, prácticas, discursos e instituciones, recorrido por [...] el acceso al conocimiento o a la generación de vínculos y conflictos sociales» (Martínez, 2019: 55).

Para argumentar la importancia de destacar lo visual y con el objetivo de analizarlo de forma autónoma, resulta de utilidad recurrir al funcionamiento de otros niveles de la producción audiovisual. Es destacable que tanto el guión como el montaje han sido dos cualidades radicales del medio cinematográfico que, en ambos casos, han experimentado una gran evolución proporcional al progreso de la industria del medio. Si en las primeras cintas los guiones eran lineales y los montajes ortopédicos, muy poco después las líneas temporales se convierten en un elemento de experimentación y la edición de montaje en un recurso con el que provocar determinadas sensaciones y reacciones en el espectador. Partiendo de esa idea es posible establecer que, del mismo modo que los guiones y el montaje han progresado en su naturaleza –aportando un valor nuevo a la pieza final–, esa evolución tiene lugar también en la imagen. Si en su momento «la pantalla grande y la profundidad de campo permitieron multiplicar los datos independientes» (Deleuze, 1984: 27) presentes en el plano –llamando así la atención del espectador sobre su presencia y su posible repercusión, narrativa o simbólica– las nuevas tecnologías y planteamientos estéticos también enriquecen el calado visual de las producciones recientes, ampliando en ocasiones sus discursos. Ante esta progresión, hoy resulta cada vez más probable que la imagen en sí misma sea capaz de transmitir una información distinta, más compleja y capaz de apelar al espectador desde lo estético y lo gráfico. Una información que dicho espectador contemporáneo podría asumir gracias a su percepción estética y su (a veces inconsciente) conocimiento del lenguaje visual.

A principios del siglo XX, Benjamin defiende que «el lenguaje en imágenes no ha madurado todavía a plenitud, porque nuestros ojos no se encuentran todavía a su nivel» (1935: 64). Pero en la actualidad, la imagen ha cobrado una importancia y un protagonismo determinante, aunque al mismo tiempo contradictorio. Hoy las numerosas imágenes que

rodean al usuario dan pie a una sociedad «donde lo simbólico toma más importancia» (Espelt, 2016: 85) pero donde, al mismo tiempo, se genera una «desvinculación emocional de los usuarios» (ídem) con las mismas. En este sentido, la relación del espectador con respecto a lo visual— y en concreto con respecto a lo visual presente en la ficción— acaba definiéndose en términos de *indiferencia* y *familiaridad* (Martínez, 2019). Más concretamente, Acaso, quien destaca el papel actual de la semiótica visual —«área de conocimiento donde se estudia la significación de los mensajes codificados a través del lenguaje visual» (2006: 24)—, considera que muchos espectadores idealizan las imágenes limitando sus juicios sobre ellas y las despojan de su verdadera capacidad de afectar la realidad. Esta actitud suprime la función básica de la semiótica que implica «que el tradicional receptor pasivo se convierta en un emisor igualmente activo» (Amar, 2010: 116), crítico y consciente de su entorno visual. Muchos de los espectadores actuales, nativos de los nuevos medios, han desarrollado un criterio estético en torno a aquello que ven, pero, al mismo tiempo, siguen sin asumir su capacidad significativa. Algo que ocurre incluso dentro de los propios estudios cinematográficos y en una época plagada de recursos visuales que el público no solo observa, sino que consume, crea, modifica, comparte y acumula. En ese sentido, «resulta paradójica la escasez de textos relativos al lenguaje visual, sobre todo en comparación con la cantidad de textos escritos sobre el resto de lenguajes que utilizamos los seres humanos para comunicarnos» (Acaso, 2006: 19).

La problemática surgida de esta dinámica es que «si se ignora la capacidad de las imágenes de interferir y modelar la realidad, esta se encontrará ya dada, consensuada ya siempre de antemano» (Martínez, 2019: 83). Esta afirmación puede justificar la importancia de analizar lo visual de las producciones cinematográficas. Por un lado, porque en la actualidad las imágenes «ya no representan un lugar en el mundo, sino que señalan nuestra presencia en él» (ibídem, 116) y por otro porque, como manifestación artística, el cine tiene la capacidad de «enriquecer la potencia afectiva de lo real por medio de la imagen» (Morin, 1956: 37). En este contexto, el elemento de la imagen asume la capacidad de interpelar a su espectador y de evocar sensaciones concretas que construyen, no solo el significado final de una película, sino los diálogos íntimos del espectador con su entorno. Como explica Didi-Huberman, «la emoción nos sobrecoge poderosamente frente a ciertas imágenes» (2019: 36) ante las que, según el autor, conviene no separar la emoción, sino desarrollar una explicación

de «su misma racionalidad, en la mirada y en la emoción con las que la experiencia se trama» (ídem). Ahora bien, hoy, emprender esa búsqueda en la *mirada* y en la *emoción* –cometido que bien podría definir este proyecto– es una tarea compleja y casi anacrónica. Porque en la actualidad,

el tiempo de las imágenes online no se dirige a un espectador que se encontrará en el futuro con una imagen capaz entonces de disparar la dialéctica entre presente y pasado, sino a una audiencia interconectada que la consume en tiempo real para compartirla [...]. Esta audiencia no tiene tiempo para experimentar la imagen de otra forma que no sea la de la retroalimentación inmediata en forma de *likes*, opiniones y revinculaciones (Martínez, 2019: 71).

Sin embargo, a pesar de esa cualidad del momento actual, Martínez también escribe que las imágenes «no son un elemento pasivo que sustenta la representación, sino una forma activa de intersubjetividad» (2019: 53) y aún en la actualidad, a pesar de «la proliferación desbordada de imágenes» (ibídem, 13), sigue siendo posible encontrar los motivos que reclaman al espectador. En el ámbito de la ciencia ficción audiovisual ocurre que, a pesar de ser un género que aboga por la advertencia, la reflexión profunda y el diálogo con la realidad del espectador, gran parte de sus producciones recientes se han limitado a revisar parámetros de un tiempo anterior y a tratar de actualizar situaciones que poco pueden aportar a la reflexión del espectador contemporáneo.

El resultado es un cine caracterizado por «el incremento de los efectos especiales al servicio de algunas escenas de acción» (Quintana, 2011: 21) pero cuyas imágenes simbólicas se limitan a replicar los referentes previos del género. Esta reflexión sugiere que la ciencia ficción es un género visualmente definido por los efectos especiales, aspecto que se considera carente de significado pero *fascinante y maravilloso* y que, por lo tanto, deriva de nuevo en un análisis que prima la narratividad sobre la dimensión visual de la trama. En este sentido, cuando Novell recorre algunas de las apreciaciones teóricas en torno al cine de ciencia ficción, propone que una de las valoraciones habituales en torno al género tiene que ver con que se trata de «una narrativa audiovisual altamente dependiente de los efectos especiales, de la espectacularidad, cuya intención es involucrar por completo al espectador en el disfrute

sensorial» (2008: 85). En la misma línea, la autora cita una comparativa que establece que «la literatura de CF siempre se ha valido de la narrativa como vehículo de exploración de ideas, mientras que el cine de CF ha estado desde su inicio orientado al espectáculo por encima de la narrativa» (ídem). Ante estas reflexiones, aporta su opinión personal comentando lo siguiente: «no puedo negar de ninguna manera la orientación espectacular del cine de CF, pero me parece que esta no cancela sus filiaciones narrativas aunque aparentemente las eclipse» (ídem).

En estas reflexiones se establece esa distinción *peligrosa* de la que advierte Metz (1964) entre figura y fondo, como si la trama no estuviera ligada directamente a su definición visual. Sin embargo, si la parte visual posee tanta presencia en el resultado final, quizá el análisis aplicable en estos casos pasa, precisamente, por detectar las claves de esa estética, su evolución y su recurrente presencia en el cine de ciencia ficción actual. Existen producciones en las que la faceta audiovisual asume un protagonismo capaz de «subvertir la primacía de la coherencia de la trama como elemento vehicular de la narración» (Quintana, 2011: 21). En estos casos, el objetivo podría ser el de generar asombro y maravilla en sus creaciones gracias a una tecnología avanzada, pero, a veces, limitada a los elementos y contenidos de la ciencia ficción clásica. Sin embargo, también hay otras producciones que buscan generar un nivel visual innovador con el que apelar a la reflexión –y no solo al asombro– del espectador contemporáneo. Una de las características desde las que se acota el corpus del presente estudio pasa por seleccionar producciones que, además de utilizar los efectos especiales –hoy inherentes al género–, proponga con ellos un diseño visual de sus elementos diegéticos capaz de aportar un significado complementario al de la trama, enriqueciéndola. Hecho que por un lado, sugiere la importancia del análisis cinematográfico desde lo visual y que, por otro, reivindica una ciencia ficción más cercana a su público actual.

Desde esta perspectiva analítica, el texto visual permite «analizar las líneas, los motivos, las lógicas compositivas, los colores o las texturas como elementos que contribuyen por sí mismos a producir significado y nos recuerda que forma y significado no son separables» (Martínez, 2019: 33). En concreto, en el ámbito cinematográfico, existe un sector dedicado a resolver la inclusión y pertinencia de esos elementos visuales en la pieza final: el *diseño de producción*. Una faceta de la producción audiovisual encargada de todo lo que tiene

que ver con el resultado visual de una película –serie, videoclip, anuncio televisivo o cualquier otra forma de lo audiovisual–. Su presencia e importancia en el cine, –y como se verá a continuación, en el de ciencia ficción en concreto– sirve para argumentar, tal y como se ha venido haciendo en este apartado, que «las imágenes no son transparentes ni inmediatas y, por lo tanto, requieren un esfuerzo de lectura, sin que la analogía lingüística suponga reducir la imagen al lenguaje» (ídem).

4.2. La disciplina del diseño de producción y el poder discursivo de la imagen

Como se adelantaba en el capítulo introductorio, Vattimo (1985) expone que para desarrollar un cuestionamiento de lo real, los productos artísticos son elementos determinantes. En el presente estudio se propone la posibilidad de analizar ese *mundo histórico* que refiere el autor mediante las imágenes generadas por parte de la ciencia ficción reciente en tanto que tales imágenes pueden evocar discursos y reflexiones acerca de la época actual. Siguiendo esa línea de pensamiento y continuando con lo expuesto en el apartado anterior, la imagen cinematográfica, por su poder evocador, por su alcance y por sus posibilidades técnicas y estéticas, resulta óptima para experimentar esa capacidad prefigurativa. Al ámbito del audiovisual que se encarga del diseñar, componer y desarrollar el resultado visual de una pieza –sus imágenes– se le denomina diseño de producción.

El diseño de producción es la disciplina cinematográfica responsable de establecer la estética global de una película. La tarea de los diseñadores de producción –en colaboración con otros equipos– consiste en plantear y desarrollar los elementos visuales que compondrán cada uno de los planos de una pieza audiovisual: localizaciones, atrezzo, atmósfera, iluminación, vestuario, y, en general, todos los elementos «necesarios para la dramatización de la obra» (Arteneo, 2017: 2), incluidos los objetos presentes en el plano y manipulados por los intérpretes –denominados *prop* o *atrezo de acción*– cuya función es la de comunicar un «carácter o atmósfera» (Barnwell, 2017: 44) determinados y «sugerir o comunicar ciertos mensajes» (Espelt, 2016: 31).

A partir de esta definición el diseño de producción resuelve, desde le punto de vista práctico, lo mismo que el *encuadre* de Deleuze implica a nivel teórico, es decir, «la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que está

presente en la imagen, decorados, personajes, accesorios» (1984: 27). El propio autor compara este término con los *objetos-signo* de Jakobson o los *cinemas* de Pasolini como composiciones estéticas, globales y cuyos elementos, vinculados entre sí, generan una idea total. En el caso de Barthes, este concepto se define como *elementos de connotación* o *elementos retóricos* capaces de «constituir sistemas de significación secundaria que se superponen al discurso analógico» (1980: 18) y «que pueden derivar en una retórica del filme» (ibídem, 19). En paralelo, el diseño de producción define y gestiona todos los elementos que compondrán el resultado estético que el espectador verá en la película una vez finalizada y que permite evaluar y diseñar «las cualidades prácticas, técnicas y estéticas» (Barnwell, 2017: 42) de una producción determinada. Su objetivo, en relación a otros ámbitos de la producción cinematográfica, es el de ofrecer una solución creativa y práctica al productor y una solución estética al director proponiendo lo que la investigadora define como *concepto visual*. El concepto visual actúa como una idea transversal, constante y que sirve de medio estético a la historia, motivo por el que, en su caso, Espelt lo define como «diseño narrativo» (2016: 85). Gracias a este ámbito, resulta posible dotar de información y discurso elementos puramente visuales como «los rasgos de un personaje o lugar sin necesidad de la palabra o la acción» (ibídem, 32). En el presente estudio, el elemento del concepto visual no solo resulta útil como unidad de análisis a la hora de abordar una investigación en torno a la estética cinematográfica, sino que se convierte en la pieza clave desde la que estructurar el análisis del corpus seleccionado y su posible estética compartida.

Desde una perspectiva práctica, el concepto visual responde a la idea global – acordada y compartida por todos los equipos de producción de una película– bajo la que deben tomarse todas las decisiones relativas a ella. El concepto elegido determina aspectos tan diversos como el tipo de iluminación, el estado y contexto histórico de los objetos, las localizaciones, la decoración, el vestuario o el maquillaje. A su vez, afecta al tipo de planos, composición, ritmo, música y, en general, al resto de elementos estéticos que acoten la película como un ejercicio audiovisual completo y autónomo. Ahora bien, Barnwell también considera que esos conceptos visuales previamente definidos se abordan durante la producción de una película en función del modo en que, «mediante aspectos del diseño puedan acentuarse ideas subyacentes al guión» (2017: 26). Es decir, según este planteamiento, sigue primando la cuestión narrativa sobre la visual. Siguiendo la línea

propuesta por Barnwell, *acentuar* significa que esta faceta de la realización cinematográfica es complementaria, un apoyo, o lo que es lo mismo, que el diseño de producción siempre se construye *por y para* el relato. Como si la esencia misma de la película viniera dada a partir de su género o su narrativa y estableciendo de nuevo la distinción entre figura y fondo. Desde esta perspectiva, las películas serían piezas audiovisuales que se construyen en base a una narrativa en torno a la que orbitan el resto de elementos y el diseño de producción sería un mero añadido a la base narrativa. Por oposición a ese planteamiento, Martínez considera que, más que complementarias, las imágenes son las «mediaciones activas que posibilitan la comprensión, la interpretación, o la deformación de la realidad y de las entidades reales» (2019: 58).

En torno a esta diversidad de opiniones, puede retomarse el debate entre Jean-Luc Godard y Serge Daney (1977) en el que ambos cineastas dialogan acerca de la evolución del cine una vez extendido el uso de la televisión y los primeros avances tecnológicos de la imagen, que derivarían en el *mass media* contemporáneo. En esta conversación Godard plantea que, si bien «el cine pertenece a lo visual [...] no se le ha dejado encontrar su propia palabra» (citado en Blog Intermedio, 2012: 10). A lo largo de la historia, muchos realizadores y autores han explorado lo visual buscando esas *palabras-imagen* con la intención de desarrollar un lenguaje verdaderamente cinematográfico. Porque del mismo modo que existen estrategias y metodologías para trabajar con el texto, existen para trabajar con la imagen. Construir una imagen

consiste en ordenar las herramientas en función del mensaje que se quiere transmitir, de manera que cada elemento encaje con todos, con el fin de que se alcance un conjunto. Esta ordenación se organiza a través de la llamada *estructura abstracta*, que reúne el resultado visual de las relaciones que se establecen entre los elementos de la representación visual y que forma un esqueleto invisible mediante el que el autor y el receptor ordenan dichas herramientas (Acaso, 2006: 76).

Hoy, seguir estudiando el cine desde cualquier perspectiva –ya sea política, filosófica o narrativa– atendiendo únicamente a las historias que cuenta y obviando esa *estructura abstracta* supone una limitación en el posible alcance de tal estudio. Como se comenta más

arriba, tanto por el entrenamiento visual del espectador contemporáneo como por las nuevas tecnologías y estilos visuales que dan lugar a las imágenes actuales, numerosas producciones recientes ofrecen la oportunidad de ser estudiadas también desde su imagen, desde los elementos visuales que las componen y que pueden aportar tanto como el relato acerca de su pertenencia, de su discurso y de su significado. Thomson considera que hoy la reflexión ante una película ya no puede ser «¿A que son divertidas?, sino «¿Estás mirando con suficiente detenimiento?» (2015: 14). Porque hoy la imagen cinematográfica puede aportar una información nueva a la de la trama, caracterizando la historia y generando un producto diferente en función de su planteamiento estético. Por ello desde una perspectiva teórica el diseño de producción se posiciona como el elemento que mejor permite analizar la ficción desde la percepción estética, atendiendo a los giros, evoluciones y rupturas de una pieza, un estilo o un género. En este caso, esa mirada y esa comparación entre los parámetros tradicionales y otros más inesperados permite analizar el corpus y las referencias de la ciencia ficción dejando el guion y la historia como niveles secundarios y otorgando una importancia determinante a los valores gráficos y visuales de cada producción referida. De este modo, resulta posible reflexionar, no solo en torno al mensaje o discurso inmediato de esas producciones, en el que se descubre la historia, la trama y las imágenes, sino que se accede a un segundo nivel, más profundo, y que Acaso denomina *mensaje latente*, vinculado con la «información implícita» (2006: 147) de la película.

En los años veinte, la intención principal del sonido en el cine tenía que ver con una sensación de realidad, con conseguir que las secuencias de imagen rodada y las secuencias de sonido –diseñado a posteriori– encajaran como una única pieza. Sin embargo, «con el paso de los años, una vez se había alcanzado y perfeccionado ese objetivo, los realizadores descubrieron la “asincronía”» (Thomson, 2015: 148). Este nuevo ejercicio del sonido podía aportar otros matices que completaran con nuevos significados el resultado global de la película, de modo que «un particular efecto de sonido que aparece de pronto quiebra el naturalismo, a modo de advertencia. [...] Lo que se escucha no tiene por qué ser un dócil reflejo de la vida, como tampoco tiene que serlo la imagen» (ídem). Aquí Thomson trata de sugerir dos ideas. La primera, que en el cine el objetivo puede seguir siendo la verosimilitud, pero no necesariamente el naturalismo –cuestión que recuerda al género protagonista de este estudio–, de forma que la película es un espacio de imaginación y construcción de elementos

que no tienen por qué ser deudores de lo conocido por el espectador –ni siquiera de la trama–. Estos elementos atienden a otras referencias como los estilos anteriores de un mismo género, las tendencias de un momento determinado, los movimientos artísticos, los símbolos coetáneos, las tendencias del diseño, etc. La segunda idea es que esas mismas creaciones evocan y sugieren más allá del relato, no ya como apoyo del mismo, sino como nivel simultáneo de información. Sobre la banda sonora de *Psycho* (*Psicosis*, Hitchcock, 1960) Thomson se plantea si esta no podría ser «¿algo parecido a un tono narrativo, como el ritmo de la prosa narrativa?» (2015: 151). Llevando esta cuestión a un interrogante más genérico, la pregunta podría ser: ¿podría este otro nivel creativo, ajeno al relato y a la historia, generar un discurso paralelo a esta, enriqueciéndola desde su propio lenguaje?

La reflexión de Thomson (2015) es extrapolable al diseño de producción en tanto que esta materia aporta información de naturaleza estética igualmente significativa al total de la historia. Desde esta mirada, los diferentes elementos cinematográficos de la producción de un film actúan, no tanto como disciplinas ligadas a la trama, sino como oportunidades de fomentar, ampliar y enriquecer el mensaje final de la producción. De esta forma, los elementos del relato –argumental, narrativo– adquieren una naturaleza diferente en función del planteamiento estético diseñado –visual, musical, lumínico, sonoro, ambiental– de forma que dos producciones de trama similar pertenecientes al mismo género desemboquen en resultados, tonos y atmósferas completamente diferentes. Siguiendo con su ejemplo del sonido, Thomson escribe que

hoy en día no solo esperamos alta fidelidad (ser capaces de oír lo que dicen), sino también el contexto ideal emocional-auditivo [...] Puede haber un zumbido o un chirrido imposible de traducir en palabras pero que sin duda influye en nuestra respuesta ante lo que ocurre (2015: 156).

De nuevo, si se traduce su propuesta al sector visual, cabe destacar que hoy en día, trabajar en el nivel estético de una producción no solo implica generar una definición impecable de la imagen, sino encontrar los elementos que, desde lo visual, completen el desarrollo narrativo. Desde ese punto de vista, la clave de la aportación de Thomson (2015) es la de ese chirrido *imposible de traducir con palabras*. O lo que es lo mismo, la posibilidad

de detectar aquellos elementos del relato que, desligados en parte de la trama narrativa, se potencian mediante una naturaleza diversa y visual: la luz de determinado paisaje, el vestuario de los personajes, el diseño de sus hogares o los objetos que comparten y sostienen entre las manos. En este sentido, y precisamente por esa capacidad de proyectar y diseñar atmósferas, el diseño de producción y la ciencia ficción poseen un vínculo estrecho que se analiza en el apartado siguiente.

4.2.1. Introducción al diseño de producción de la ciencia ficción

Desde los inicios de la industria, a través del expresionismo y otras corrientes heredadas del ámbito artístico y teatral, el cine ha tenido presente el objetivo de comunicar mediante lo visual. La disciplina nace ya explorando su potencial para expresar conceptos y emociones a través de los elementos físicos presentes en una escena y, en la mayoría de los casos, creados o contextualizados expresamente para completar el relato que se pretende contar. Como ya introduce Rodríguez en referencia a uno de los primeros clásicos de este ámbito, *Das Cabinet des Dr. Caligari (El gabinete del Doctor Caligari, Wiene, 1920)*, más allá de un «poderoso mensaje» (2019: 35), el visionado de esta cinta debe su impacto a «su trabajada estética, a unos decorados subversivos que representan un mundo retorcido, a unos encuadres paranoicos y a un ritmo tan enloquecido como sus protagonistas» (ídem). Igual que esta cinta, muchas otras son hoy recordadas por su potencia estética y su capacidad simbólica.

En ese sentido, y como se adelanta previamente, resulta esencial analizar no solo las tramas compartidas o los personajes arquetípicos, sino también el marco que los contiene, los espacios, tendencias y objetos en que esas historias habitan. Concretamente, el ámbito de la ciencia ficción se caracteriza por ser el único género que no posee referentes, al tener que idear y diseñar futuros, tecnologías, políticas y sociedades que no existen en el contexto de sus creadores. Las colonias espaciales, el contacto con extraterrestres o las relaciones sentimentales entre humanos y androides son situaciones que deben abordarse desde cero o, cuanto menos, a partir de los referentes anteriores que el propio género ideó en el pasado. Esta peculiaridad implica, como se adelanta al inicio del capítulo, que el diseño de producción de sus películas funcione de un modo absolutamente único creando «mundos y objetos con características irreales, pero que aún así han tenido que ser diseñados» (Espelt, 2016: 66).

Los diseñadores de producción de la ciencia ficción encargados de crear esos mundos y situaciones inverosímiles pueden partir de otros referentes anteriores del mismo género, decisión que, como se comenta a continuación, ha llevado a que ciertos parámetros gráficos y estéticos propios del género –consolidados durante la Era Dorada de los años cincuenta en Estados Unidos–, sigan vigentes en la actualidad, proponiendo revisiones y variaciones de aquellos, pero orbitando en torno a planteamientos similares. Por otro lado, si esos mismos diseñadores de producción tratan de romper con la tradición o aportar una nueva mirada acerca de determinado tema, deben servirse de recursos totalmente innovadores. Es desde esta idea desde la que el diseño de producción se revela como un agente generador de significados, cuyas creaciones quedan definidas y caracterizadas por una época, un contexto, una ideología o una sociedad determinadas.

Como explica Cabezas, es una propiedad compartida en los géneros cinematográficos «servir de fondo temporal o histórico a situaciones o eventos canónicos, repetidos a lo largo del tiempo, y es objeto del arte revestirlos de aquello que los cualifica y los hace llegar a sus destinatarios» (2013: 62). En concreto, y como ya se ha comentado, la ciencia ficción es un género que por su capacidad proyectiva todavía debe trabajar con más intensidad en la creación y desarrollo de sus escenarios, atrezzo y vestuario. Como se explica en el siguiente capítulo, el cine de ciencia ficción «hereda la libertad formal de la que habían gozado los decorados del cine de Hollywood de los años 30 y 40, de los que toma el carácter teatral y de algún modo expresionista que habían definido las vanguardias artísticas» (ibídem, 19). En el momento en el que los decorados se vuelven obsoletos y el cine general recurre a escenarios reales, es la ciencia ficción la que desarrolla decorados específicos para sus temáticas, dado que no hay construcciones anteriores que resuelvan sus necesidades estéticas. Solo a partir de la década de los cincuenta empiezan a utilizarse «de formas muy diversas, escenarios reales para ilustrar historias de ciencia ficción, mediante transformaciones que no solo afectarán a la arquitectura que allí se representa, sino también a la manera de interpretarla por parte del espectador (ibídem, 19).

Este devenir inicial de la producción de la ciencia ficción se centra, ante todo, en la trayectoria del género en Estados Unidos, en tanto que es su industria la que ha marcado algunas de las pautas más compartidas por el género y su iconografía es, en un gran

porcentaje, fruto de sus estudios. Sin embargo, a lo largo del proyecto –y en especial en el análisis del capítulo siguiente sobre la evolución estética de la ciencia ficción– también se incorporan algunas de las corrientes europeas y asiáticas más influyentes, no solo en la historia de la ciencia ficción, sino en el cine en general. Corrientes que, como se verá, a partir de la década de los sesenta marcan un antes y un después en el modo de comprender, hacer y experimentar el cine y cuyo diseño de producción supone un referente fundamental para la corriente del género que trata de definirse aquí.

Si a nivel narrativo y conceptual es posible hablar de la ciencia ficción mediante procesos de extrañamiento y desautomatización como el *novum*, a nivel visual también cabe la posibilidad de detectar elementos recurrentes y constitutivos del género: símbolos, metáforas y referencias que, trabajadas desde la puesta en escena, representan de un modo alegórico ideas incluidas en el concepto creativo general de cada producción. A nivel estético, lo que define y diferencia a la ciencia ficción con respecto a otros géneros cinematográficos es que esta está definida en gran parte por el «entorno en el que la acción deviene, más que [por] la acción misma» (Borrego, 2006: 439) y, por lo tanto, «hacer creíble el entorno y sus detalles e implicaciones es parte esencial de la propia acción. La acción está al servicio del espacio, de su organización, de su arquitectura» (ídem). En este sentido, las escenas, iconos, diseños, maquinarias y otras representaciones del *novum* y de los mundos improbables, futuristas o alternativos representados por el género suponen también una definición y delimitación de la ciencia ficción. O lo que es lo mismo, una historia de esas escenas y recursos –aquí esbozada en el siguiente capítulo– es también una historia del propio género y, en definitiva, un motivo de análisis de la ciencia ficción.

Al principio del texto de Ahn sobre *Interstellar* (Nolan, 2014) –revisado ya en el Capítulo 2– el autor considera que el diseño de producción tradicional adoptado por la gran mayoría de la ciencia ficción ya no consigue representar la experiencia del espectador actual y que, más aún, ha dejado de representar la experiencia del ser humano en relación a su encuentro con lo otro, con el cosmos y consigo mismo. Ante esta reflexión, Ahn considera que *Interstellar* desarrolla una iconografía y una estética que se desliga de los parámetros heredados de los años cincuenta y que propone elementos visuales más vinculados con los espectadores del momento. Tomando esa producción como detonante, el presente estudio

recoge otras cinco películas que, del mismo modo que la planteada por Ahn, sugieren imágenes diferentes desde las que abordar los temas propios del género, pero con una mirada actual. Así, la reivindicación de Ahn se convierte no solo en punto de partida para esta investigación, sino en el referente con el que abordar el diseño de producción desde su perspectiva estética. De esta manera, el diseño de producción de la ciencia ficción queda definido como un generador de relaciones entre las imágenes de cada película y su capacidad para simbolizar la trama –y otros discursos adicionales de la producción–, posibilitando la reflexión en torno a la experiencia y la realidad del espectador. Tanto el planteamiento de Vattimo (1985), que apela a lo artístico como cuestionamiento de lo real, como el de Ahn (2014), que exige imágenes coherentes con el momento contemporáneo, establecen una relación directa entre la naturaleza ficcional del arte –en este caso el cine– y la estructuración y la organización de la realidad inmediata que el observador realiza a partir de ese arte. La cuestión es que, para analizar –y no solo experimentar– esas manifestaciones creativas, es necesaria la lectura del propio lenguaje visual –su pertinencia y su profundidad–, destacando «las imágenes, su poder y sus especificidades» (Martínez, 2019: 30).

Para llevar a cabo esa relación –y posterior reflexión– entre parte de la ciencia ficción actual y su diseño de producción, el presente análisis propone un estudio de las películas del corpus desde dos niveles. El primero, más general, en el que se detectan las claves visuales compartidas por estas películas y el segundo, de carácter específico, centrado en describir el elemento diegético determinante para cada una de las tramas y en cuyo diseño se encarnan –además de esas claves generales– los conceptos visuales y discursivos inherentes a cada producción. La detección de esos elementos responde a la posibilidad de encontrar «un determinado signo para su inclusión en un determinado discurso» (Magariños, 1983: 91) de forma que sea posible un análisis del corpus que, en lugar de ir de lo narrativo a lo visual, vaya de lo visual a lo narrativo, es decir, desde el análisis estético del signo hasta su capacidad narrativa. Para desarrollar tal fin, se actúa obedeciendo a la idea de que la oportunidad

de establecer, entre una pluralidad de propuestas que se están analizando (objetos, conceptos, imágenes, etc) el quid en virtud del cual pueden ser considerados una totalidad en algún sentido homogéneo, depende de la posibilidad de atribuirles una

constante ordenadora que los relaciona y jerarquiza: vistos como portadores de tal constante es como se constituyen en signos argumento (ibídem, 104).

Encontrar esa constante es el objetivo de la segunda parte de este proyecto, que, basado en una estrategia analítica definida por el diseño de producción, permite detectar esos elementos significantes –estudiados en el Capítulo 9– y definidos como los elementos diegéticos resultantes de la propuesta estética de cada trama, cuyas cualidades visuales se comparten a través de las seis producciones del corpus, pero también en relación a ciertas piezas anteriores del género –y que parecen suponer un antecedente visual para el mismo–. Si Aumont y Marie consideran que se tiende «a evitar deliberadamente, en la elección del fragmento que se va a analizar, aquellas partes más “llamativas” del film» (1988: 115) en tanto que «parece preferirse la densidad formal a la densidad diegética» (ídem), en este caso el diseño de producción de la ciencia ficción abre la posibilidad de atender, precisamente, a esas *llamativas* encarnaciones del novum que, insertas en la diégesis y gracias a su presencia estética, parecen evocar toda una serie de conceptos y reflexiones en torno al género de la ciencia ficción y a la experiencia inmediata de sus espectadores contemporáneos.

4.3. Cuando el diseño de producción se transforma en metáfora visual

A pesar de estar inmerso en el género de la ciencia ficción, el presente análisis se enmarca dentro del ámbito de la cultura visual. Por un lado, Mitchell la define como «el estudio de la experiencia y la expresión visual del ser humano» (2005: 28) y por otro, Hernández considera que es una herramienta con la que «repensar el papel de las representaciones visuales del presente y del pasado y las posiciones visualizadoras de los sujetos» (2005: 10). En ambos casos se establece un profundo vínculo entre el usuario y las imágenes que le rodean, asumiendo que lo visual posee la capacidad de definir su experiencia vital como creador, observador y consumidor de imágenes. Por este motivo, eso que Mitchell denomina *giro pictorial* –icónico o visual– no tiene tanto que ver con «la noción ampliamente compartida de que las imágenes visuales habían reemplazado a las palabras como el modo de expresión dominante de nuestro tiempo» (2005: 26) sino con la posibilidad de que se haya llevado a cabo un intercambio de autoridad (Martínez, 2019) o, al menos, una disolución entre los límites que enfrentaban *imago* y *logos*.

En este sentido, y como se ha venido argumentado en los apartados anteriores, lo visual adquiere una doble importancia en las construcciones artísticas, en tanto que su presencia no resuelve únicamente el nivel estético de una producción dada, sino que, en sí misma, contiene significados nuevos reveladores de discursos adicionales. Para referir a la capacidad de los elementos visuales de transmitir esos significados profundos, Barthes (1980) propone el concepto de *retórica visual*, que a su vez es definido por Acaso como aquellos recursos de la comunicación visual que permiten «transmitir un sentido distinto del que propiamente les corresponde, existiendo entre el sentido figurado y el propio alguna semejanza desde donde establecer una referencia» (2006: 89). Esta definición está estrechamente ligada con la que la misma autora hace de la *metáfora visual*, haciendo referencia en este caso a «un elemento concreto [que] funciona como catalizador para pasar de un nivel de la representación visual a otro» (ibídem, 45) y que posee la capacidad de desvelar «la estructura “profunda” subyacente de una producción significativa determinada» (Aumont y Marie, 1988: 96). Es decir, que del mismo modo que en el lenguaje escrito y hablado se puede recurrir a la metáfora para evocar, mediante un concepto, otro diferente ligado al primero, en el lenguaje visual puede plantearse el mismo ejercicio: una imagen cuya presencia refiere a un significado nuevo o diferente. En este caso, y desde los elementos definidos y trabajados por el diseño de producción, la imagen cinematográfica –y sus motivos integradores– posee la capacidad de transmitir otros mensajes adicionales –ya sean narrativos, discursivos, conceptuales o emocionales– que a pesar de no estar presentes en esa imagen final, están sugeridos por los elementos que la componen.

Tanto si es en la narrativa como en la imagen, la metáfora implica «la aceptación de la insuficiencia del lenguaje humano, de nuestro pensamiento, y es precisamente su imprecisión, su ambigüedad, lo que convierte a la metáfora en una unidad de sentido mucho más cercana a lo real que el lenguaje convencional» (Huici, 2016: 19). De un modo paralelo, en el cine de ciencia ficción –y en concreto en las ficciones del corpus– se representan figuras complejas e innovadoras causantes «de vacilaciones, dudas y preguntas» (Domingo, 2015: 224) pero también «de las epifanías que desatan un nuevo paseo por el relato, en el que el espectador construye la fábula final» (ídem). Gracias a esa otra forma de mirar, la producción es capaz de sugerir una lectura más profunda de sí misma, donde la metáfora –que podría estar presente en el diálogo o en la trama del relato en su versión narrativa– se traslada a su

expresión visual. O como escribe Deleuze, esa cualidad del encuadre –entendido como diseño de producción– y de sus elementos constitutivos, permite «introducir en el sistema, nunca perfectamente cerrado, lo transespacial y lo espiritual» (1984: 35). Es decir, incorporar reflexiones que, de forma indirecta, se dirigen al espectador desde lo estético y no desde la literalidad narrativa, precisamente porque lo que integra el plano cinematográfico «lleva una carga simbólica de alta tensión que decuplica tanto el poder afectivo como el poder significativo de la imagen. [...] Dicho de otro modo, el cine desarrolla un sistema de abstracción, de ideación. Segrega un lenguaje» (Morin, 1956: 154) que le es propio.

Si Benjamin consideraba que lo que «le ha impedido al cine prosperar en el reino del arte ha sido indudablemente la copia estéril del mundo exterior, con sus calles, decorados, estaciones de trenes, restaurantes, automóviles y playas» (1935: 65), puede argumentarse que la ciencia ficción ha evolucionado gracias al diseño de nuevos mundos y a los ejercicios de modificación de los ya conocidos, definiendo una estética que, en ocasiones, contiene significados más profundos. Este trabajo estético propio de la ciencia ficción implica un sistema de creación e ideación basado en desarrollar «la fórmula o la expresión que sintetice esa experiencia, ese sentimiento, esa realidad que [el autor] necesita transferir y modelar» (Domingo, 2015: 153). Para ello, en muchos casos se recurre a lo metafórico como medio de incorporar en el relato cuestiones complementarias más incómodas de asumir por parte del espectador desde un punto de vista literal o narrativo.

En este sentido, Campbell (2001) –del mismo modo que escribe Huici en su fragmento anterior– considera que existen *verdades espirituales* a las que únicamente es posible acceder o aproximarse mediante «vehículos metafóricos» (2016: 21). Para el investigador, las personas que no son capaces de comprender la metáfora solo pueden asumir las imágenes como hechos ciertos que deben aceptar o como mentiras y falsedades para ser cuestionadas. En ambos casos, la verdadera lectura y comprensión de esa imagen queda limitada o tergiversada, de modo que no se llega a acceder al mensaje profundo de la misma. De un modo similar, en el diálogo que el cine de ciencia ficción establece con la sociedad que lo crea, se acumulan una serie de metáforas que, si bien no pretenden reflejar la experiencia más superficial de sus espectadores, sí que tratan de reflexionar en torno a cuestiones profundas, representadas mediante lo ficcional, lo inverosímil y lo improbable.

Sin embargo, algunas de estas metáforas pierden su significado con el tiempo. Campbell explica que «las metáforas de un período históricamente condicionado, y los símbolos que generan, pueden no interpelar a las personas que viven mucho después de ese momento histórico» (2001: 36), precisamente porque las nuevas experiencias vividas son distintas de aquellas que dieron lugar a las primeras metáforas. Como consecuencia, los elementos simbólicos de entonces son incapaces de invocar ese otro conocimiento al que deberían hacer referencia. Esto implica que determinadas experiencias vitales no siempre puedan transmitirse, comunicarse o enseñarse a partir de los mismos símbolos que se utilizaron para ello en el pasado y que, por lo tanto, esas imágenes –o vehículos metafóricos– ya no generen un significado útil o claro al proyectarse o mostrarse frente a un público cuyo sistema de creencias, contexto general y modelo de vida son totalmente diferentes. De nuevo, esta dinámica puede trasladarse al género de la ciencia ficción. Como ya se ha explicado capítulos anteriores, este es un ámbito de carácter crítico que interpela a sus lectores/espectadores y que les invita a dialogar con su realidad y consigo mismos. Pero ocurre que, muchas de las metáforas y representaciones de los mundos de la ciencia ficción – que como se describe en el capítulo siguiente, han ido evolucionando a lo largo de las décadas– resultan hoy obsoletas. Esas ideas, recurrentes y ya asumidas por parte del género, son *nova* convertidos en tópicos que Novell califica de *iconos*. Estos iconos apelan «a nuestra familiaridad» (2008: 226), y aunque «no retienen la misma significación de un texto a otro» (ídem), deben modificar también su discurso y sus formas para actualizarse ante los diferentes públicos. En ese sentido,

el proceso es el mismo que en nuestro lenguaje verbal, en el que maravillosas metáforas quedan adormecidas en clichés. Del mismo modo, los «estereotipos» del cine son símbolos que han convertido en leña su salvia afectiva. Afirman su papel significativo e incluso una conceptualización, no son cualidades adjetivas, sino casi ideas» (Morin, 1956: 155).

Si bien la ciencia ficción no tiene por qué generar experiencias vitales espirituales, sí que ha funcionado durante décadas como síntoma de las sociedades que le daban forma y, por lo tanto, como espacio de reflexión vital interesado en teorizar en torno al futuro, la naturaleza de la especie humana y sus decisiones con respecto al progreso, la tecnología o la

sociedad. En ese sentido, el cine de ciencia ficción actúa como «testimonio de la sociedad de su tiempo» (Caparrós, 2007: 25) que, gracias a la evolución de sus parámetros y claves, se ha ido construyendo como un género capaz de cruzar «toda la problemática social, política, artística y económica; dando paso a fenómenos que involucran toda la malla social, otorgando a cada momento vivido un sello particular en la expresión de valores, costumbres y perspectivas de la vida misma» (Betanzo, 2010: 7). Precisamente por ello, resulta posible afirmar que, como texto, también necesita actualizar sus elementos e imágenes si entre sus objetivos está el de seguir transmitiendo discursos relevantes capaces de interpelar a sus espectadores coetáneos. Por ello, en esta investigación resulta destacable el texto de Ahn (2014) y la exigencia del autor por encontrar nuevas claves o combinaciones diferentes de sus parámetros para apelar al público contemporáneo. Para ello, pueden actualizarse del mismo modo que las metáforas, cumpliendo «su función de hablar a estos niveles profundos del ser humano cuando surgen, novedosas, del contexto contemporáneo de la experiencia» (Campbell, 2001: 36).

En la actualidad resulta «cada vez más necesaria, social y espiritualmente, una nueva mitología a medida que las metáforas del pasado [...] malinterpretadas como hechos, pierden su vitalidad y se concretizan» (ibídem, 36) y esa es precisamente la perspectiva desde la que se pretende analizar el corpus de esta investigación. Siguiendo la idea de Campbell, el objetivo del presente análisis es el detectar –a raíz de esa intuición acerca de un giro estético en la ciencia ficción, ya comentado en la introducción del proyecto– esas nuevas imágenes que, mediante el diseño de producción, son capaces de transmitir algunos de los conceptos más abstractos, profundos e incluso trascendentes propuestos por el género a un público actual que, como se ha expuesto previamente, tiene la capacidad de leer las imágenes que le rodean –aunque no esté siempre dispuesto a asumir una mirada consciente–. Esto convierte al espectador actual en lo que Didi-Huberman denomina una *mirada muda*, con la intención de referirse al usuario pasivo que no reconoce aquello que le rodea y que, por lo tanto, es incapaz de acceder a su significado y a la posibilidad «de *explicación*, de conocimiento, de correspondencia» (2019: 33) que deriva de ello. En parte –y esto también puede vincularse con las exigencias de Campbell (2001) de generar nuevas metáforas– porque en la actualidad

vivimos en la época de la imaginación desgarrada. Dado que la información nos proporciona *demasiado* mediante la desmultiplicación de las imágenes, nos sentimos obligados a no creer en *nada* de lo que vemos, y por consecuencia, a no querer mirar *nada* de lo que tenemos frente a los ojos (Didi-Huberman, 2019: 33).

Así pues, la ciencia ficción se construye a partir de conceptos en torno a los que ha reflexionado desde sus inicios y a lo largo de las décadas. Conceptos que, sin embargo, parecen haber perdido la vitalidad que pudieron tener en su momento, que hoy se han convertido en parámetros repetitivos y, en ocasiones, carentes de sentido y de discurso: objetos, tecnologías, armas, arquitecturas y caracterizaciones que, pese a su gran desarrollo tecnológico y artístico, resultan huecos frente al público contemporáneo. Siguiendo con el paralelismo entre la propuesta de Campbell y la evolución del género de la ciencia ficción, no es posible un avance del mismo sin la comprensión de que «los símbolos metafóricos se dirigen sin modificaciones a los niveles más internos de nuestra consciencia [...]. La confusión sobre la naturaleza y función de la metáfora es uno de los mayores obstáculos [...] a nuestra capacidad de experimentar el misterio» (2001: 38). Por tanto, parece oportuno revisar la posibilidad de que, en la ficción contemporánea, del mismo modo que puede ocurrir con otras formas de expresión, existan propuestas de nuevas metáforas. Por un lado, en el nivel de lo visual, porque es uno de los ámbitos donde más se experimenta, explora y comparte en los últimos años, a raíz de los avances tecnológicos y de la comunicación visual derivada de los nuevos medios. Por otro lado, en la ciencia ficción, género desde el que resulta posible establecer preguntas existenciales y evocar determinadas experiencias vitales y trascendentes que, integradas en sus relatos, apelan, desde lo fantástico, a las cuestiones humanas fundamentales. Como resultado, la ciencia ficción puede ser capaz de abordar hoy lo que Acaso denomina «visiones metafóricas del mundo» (2006: 133).

4.3.1. La metáfora de la ciencia ficción según Campbell

A finales de la década de los setenta, Campbell considera que ante la revolución de la era Espacial, la tendencia al relato apocalíptico y la proliferación de películas de ciencia ficción surge la necesidad de una simbología actualizada que permita el acceso a lo espiritual, ya no del modo literal en que la religión ha procurado, evolucionando sus enseñanzas, si no

desde un punto de vista metafórico que llame al descubrimiento y no al dogma. El autor explica que

la Era Espacial exige que cambiemos nuestras ideas sobre nosotros mismos, pero queremos conservarlas. [...] No hay horizontes en el espacio, así que tampoco los puede haber en nuestra propia experiencia. No podemos aferrarnos a nosotros mismos ni a ningún grupo de pertenencia como hacíamos antaño. La Era Espacial lo impide, pero la gente rechaza esta exigencia o no quiere pensar en ella (2001: 169-170).

Para el escritor, esa amplitud de horizontes teóricos, físicos y experienciales derivados de las nuevas realidades es motivo suficiente para actualizar y contextualizar los símbolos e iconos tradicionales, el modo en que los seres humanos se entienden a sí mismos y su forma de habitar en el mundo. Porque una vez que los límites conocidos por el ser humano se superan, ampliando determinados horizontes, resulta necesario revisar los símbolos que le han sido útiles hasta entonces para re-contextualizarlos y actualizar sus formas y significados, avanzando «socialmente hacia un nuevo sistema de símbolos, porque los antiguos ya no funcionan» (Campbell, 2001: 173). Para el escritor, los avances científicos y técnicos y las nuevas experiencias derivadas de ese progreso, en realidad, hablan de los propios seres humanos y de cómo el mundo, tal y como se entiende en ese momento, llega a su fin. El mundo definido por «horizontes en los que el amor queda reservado para los miembros del propio grupo: ese es el mundo que está terminando. El Apocalipsis no significa un feroz Armagedón, sino que nuestra ignorancia y nuestra complacencia están aproximándose a su fin» (ídem).

Unas décadas después del fin de la Era Espacial, internet revoluciona el mundo, se disparan las industrias tecnológicas, la ciencia cibernética, la inteligencia artificial, la ingeniería genética y la posibilidad de la vida inorgánica. Adquiere relevancia el concepto de *singularidad*, (Harari, 2011: 448) momento en el que los humanos ya no serán capaces de comprender la tecnología que ellos mismos han creado y cuyo comportamiento será imposible de predecir. Desde esta perspectiva, lo que Campbell augura décadas antes es que es en esos momentos de cambio –como el actual– cuando los nuevos símbolos se revelan más necesarios que nunca. Campbell se pregunta cómo, en el periodo inmediato de cada sociedad,

es posible evocar el imaginario necesario para transmitir un sentido más profundo, reflexivo y consciente de la experiencia vital. Para el autor, el mito, que en nuestro tiempo recogen las narrativas fantásticas (entre las que se inscribe la ciencia ficción) posee «un principio metodológico básico» (2001: 61) que «dice que lo que en el mito se llama “otro mundo” debe entenderse psicológicamente como mundo interior [...] y que lo que se llama “futuro” es ahora» (ídem). Desde esta mirada esquemática, la ciencia ficción funciona como un espejo o metáfora en la que los elementos configuradores de sus relatos y películas actúan, en realidad, como elementos simbólicos de lo inmediato. Iconos que evocan una realidad distinta mediante los que héroes y heroínas entran en contacto con mundos imposibles o futuristas y cuyo poder simbólico permite cuestionar las sociedades y actitudes de sus lectores/espectadores al modo de una mitología contemporánea.

Una mitología es un sistema de imágenes afectivas o emocionales; las representaciones mismas producen esta emoción o afecto. Nuestra propia mitología, la suya, la mía, es nuestra herencia particular de imágenes afectivas. Pero mire lo que le han hecho a nuestra mitología. A un nivel racional, se dice que estas imágenes son absurdas y, en consecuencia, que carecen de significado. De este modo, nuestro sistema racional rompe sus conexiones y provoca que su energía deje de estar disponible para nosotros en nuestra vida. [...] nuestros símbolos han sido neutralizados (ibídem, 142).

Campbell considera al género de la ciencia ficción como generador de símbolos y contenido en tanto que sus imágenes pueden ser «reinterpretadas en términos de su significado psicológico» (2001: 158). Por ello, en ese contexto resulta necesario descubrir «imágenes contemporáneas para transmitir esos significados» (ídem) en torno a las experiencias vitales determinantes. Como tal, Campbell establece una comparación entre el encuentro y la llegada extraterrestre con un advenimiento espiritual o religioso y ante esa comparación, recuerda que la llegada de lo *otro* sagrado no proviene del exterior, sino del interior, insistiendo de nuevo en la metáfora del género de que lo ajeno-ficcional es, en realidad, lo íntimo-real. Acerca de este ejemplo, el autor escribe que es «un claro reflejo de una anticuada comprensión del universo según la cual seremos liberados por algún descendimiento benigno, por fuerzas de otros planetas. Es la concepción del Reino como algo

proveniente de una fuente distinta de nuestro interior» (ibídem, 175). Sin embargo, lo que define a ese Reino en el ámbito religioso, a lo otro dentro del relato fantástico, es lo que está dentro: «la Era Espacial nos recuerda que debe venir de dentro de nosotros. Los viajes al espacio exterior nos devuelven al espacio interior» (ibídem, 175).

El giro estético de parte de la ciencia ficción reciente que se explora en la segunda parte de esta investigación incorpora este cambio de perspectiva que, a su vez, se revela en sus construcciones visuales. A través de determinadas claves de su diseño de producción, esta otra ciencia ficción ejerce su cualidad simbólico-metafórica y su capacidad de relatar y mostrar lo extraordinario, no mirando hacia afuera, sino hacia dentro, no al futuro, sino al aquí. Para introducir ese cambio de mirada es necesario cuestionar aquello que se está mirando. Por un lado, la tradición, la evolución y la actualización del género de la ciencia ficción. Por otro, a un espectador distraído, incapaz de asumir la influencia de las imágenes que le rodean y, por lo tanto, carente de iconos y metáforas con las que profundizar en su experiencia contemporánea. Por ello, en las producciones del corpus, lo metafórico generado por lo visual asume una cualidad determinante a la hora de interpelar al espectador, al que le exige que recupere una forma de mirar y de comprender determinada. En este sentido, la metáfora actúa no como fin si no como medio. Es decir, la metáfora permite evocar un nuevo conocimiento a través de lo visual, pero también exige que el espectador entrene la mirada y, aunque sea momentáneamente, cambie de perspectiva y asuma la posibilidad del conocimiento desde lo metafórico. Pero, ¿sabe el espectador detectar el nivel metafórico de esas imágenes?

Al inicio de una de sus conferencias Campbell relata una anécdota en la que acude como invitado a un programa de radio para promocionar una de sus publicaciones. En un momento dado, el entrevistador afirma que los mitos son mentiras porque aquello que cuentan no es verdadero. Ante esta afirmación, Campbell responde que, en su opinión, los mitos no son mentiras, sino metáforas. Para argumentar su postura, el escritor le pide al entrevistador que le de un ejemplo de metáfora y este responde: «Mi amigo John corre muy rápido. La gente dice que corre como un gamo» (2001: 30). Ante esta afirmación Campbell replica que eso no es una metáfora sino una *comparación* y que la metáfora sería «John *es* un gamo» (ídem). A pesar del ejemplo, el entrevistador insiste en que esa afirmación es una

mentira, mientras que Campbell mantiene que es una metáfora. Con esta anécdota Campbell reflexiona sobre el hecho de que la mayoría de las personas son incapaces de aproximarse a cierto tipo de conocimiento precisamente por el motivo de que no comprenden o no saben lo que es una metáfora. El autor argumenta que

la mitad de los habitantes del mundo piensan que las metáforas de nuestras tradiciones religiosas, por ejemplo, son hechos. Y que la otra mitad afirma que no son hechos. Como resultado, hay quienes se consideran creyentes porque aceptan las metáforas como hechos, mientras que los demás dicen ser ateos porque piensan que las metáforas religiosas son mentiras (ibídem, 31).

Es esa comprensión de la metáfora, propuesta por Campbell (2001) y actualizada por Huici (2016), la que permite un acercamiento y un análisis estético en torno a parte de la ficción contemporánea. Para ello, y como se explora en los capítulos 7, 8 y 9, estas películas de la nueva ciencia ficción se sirven del diseño de producción elaborando determinadas construcciones cuya presencia, además de narrativa, es ante todo metafórica, en tanto que cada una de esas imágenes «sustituye algún elemento de la imagen por otro, según una relación de semejanza [...] de la representación visual» (Acaso, 2006: 90). Como consecuencia, el ejercicio metafórico resulta determinante para «el esfuerzo de reubicación de la presencia del observador en el campo de visión en el sentido de que aquel no puede quedar ya al margen del proceso de percepción, que es ya siempre entonces un proceso de interpretación» (Martínez, 2019: 104). En esta línea, la cualidad metafórica del diseño de producción sugiere que se trata de una faceta cinematográfica que funciona a modo de epígrafe. La presencia de una localización, un elemento de atrezzo o un *prop* significativo en la trama añade con su presencia toda una serie de ideas, connotaciones y asociaciones conceptuales y sensoriales. De este modo, la inclusión de ese elemento visual en la pieza final no solo habla de sí mismo, sino que dirige al espectador en una dirección de pensamiento determinada, al modo en que un epígrafe, redactado en las páginas iniciales de un texto, guía al lector y le adelanta la dirección, el tono o la propuesta conceptual o emotiva del mismo. Un epígrafe nunca resolverá en sí mismo la complejidad o profundidad de un texto completo posterior. Del mismo modo, ambos, epígrafe y texto, nunca serán equivalentes en cuanto a contenido. Pero el epígrafe sí que podrá recoger y proponer una serie de ideas –intenciones,

atmósfera o estética determinadas– en un espacio o duración reducidos. Del mismo modo un diseño de producción coherente es capaz de abrir caminos de pensamiento estético y completar –e incluso ampliar– los discursos narrativos de una pieza audiovisual. Si bien el epígrafe actúa como indicación previa, el diseño de producción funciona como nivel simultáneo al del relato y, por lo tanto, su significado será constante a lo largo de la pieza en cuestión.

En la ciencia ficción, esa necesidad de evocación es necesaria para exponer realidades determinadas frente al espectador que, del mismo modo que los realizadores al inicio de la producción, se enfrenta a situaciones totalmente novedosas: imágenes alternativas o futuristas que por definición deben evocar escenarios, tecnologías y experiencias desconocidas o, cuanto menos, capaces de alterar y replantear lo familiar.

4.4. La secuencia-metáfora: una anticipación al análisis del corpus

Ya se ha acotado el corpus en el Capítulo 2 y este será analizado en la segunda parte de la investigación, pero de forma introductoria se mencionan a continuación dos secuencias específicas de las películas elegidas. El objetivo no es el de analizar la estética general de estos fragmentos, sino terminar de describir y argumentar la idea de metáfora visual en relación estricta con el corpus seleccionado y a ese cambio de perspectiva que parece ejercer sobre el género mayoritario actual. Un planteamiento que permite trazar las líneas principales de la investigación desde la reivindicación de los elementos formales y el análisis estético como mirada, atendiendo a las imágenes «ahí donde se expresan los *síntomas*» (Didi-Huberman, 2019: 26)

Interstellar relata una aventura espacial en la que un padre abandona a su hija con el objetivo de encontrar un planeta habitable para la humanidad, que se asfixia en una Tierra sin recursos naturales. Cuando la tripulación decide atravesar el agujero negro de Gargantúa, punto que deben explorar para acceder a los posibles nuevos hábitats, Romilly, el físico del equipo, trata de ayudar a Cooper, el protagonista con formación de piloto, a entender la dinámica de los agujeros de gusano. Los dos están situados frente al panel de mandos y tras las escotillas de la nave se divisa el espacio oscuro. Apenas hay luz y Cooper intenta dibujar el rumbo correcto en una pequeña libreta. Pide información a Romilly y este, en lugar de

utilizar fórmulas o darle a Cooper una explicación teórica tradicional, coge la libreta de Cooper, arranca un papel, lo pliega sobre sí mismo y lo agujerea con el bolígrafo. Este recurso posee una gran fuerza estética en tanto que la explicación de un elemento complejo y, para muchos inabarcable, se resuelve mediante un recurso visual. Pero al mismo tiempo, no se descifra en tanto que no se explica detallada y científicamente el fenómeno. Ante todo, se evidencia el misterio y la incapacidad de una comprensión absoluta frente a un fenómeno difícil de asimilar.

De un modo equivalente en *Arrival (La Llegada)*, Villeneuve, 2016), Louise, una lingüista encargada de traducir el primer encuentro con una civilización extraterrestre, se despoja del traje de protección para establecer contacto con los heptápodos. Previamente, Louise ha acudido a varios encuentros con los aliens, siempre protegida por una escafandra y un traje de aislamiento, pero en el tercer encuentro se da cuenta de que este traje es una barrera que dificulta su tarea. En esta secuencia se escucha el roce de los materiales, la respiración de Louise dentro de la escafandra y las voces distorsionadas de los micrófonos a través de los que se comunican los humanos. En vista subjetiva, la imagen se vuelve borrosa por el vaho en el visor de Louise. Le resulta imposible ver a los heptápodos. Pero sobre todo, entiende que a ellos también les debe resultar difícil verla, comprender su anatomía y su actitud. Por eso, tras dos días de escasos avances, decide deshacerse de la escafandra y aproximarse a ellos. Extiende la mano y, con la palma abierta, la coloca sobre la pantalla de luz. Al poco, uno de los heptápodos hace lo mismo. Es mediante ese gesto que Louise inicia el intercambio de información. Se trata, de nuevo, de un ejercicio visual donde los materiales y elementos formales que lo envuelven se convierten en los protagonistas.

Ambas secuencias se construyen sobre la idea de que, en algunos casos, las palabras no son suficientes. El ámbito del análisis cinematográfico, que a menudo se ha basado en el análisis del guion narrativo y de la disciplina del montaje necesita, como se ha argumentado a lo largo de este capítulo, una perspectiva visual que permita abordar el estudio del género desde su propuesta estética. Porque estas secuencias –al igual que tantas otras mencionadas en el análisis del corpus– buscan, sobre todo, construir una imagen capaz de evidenciar conceptos de la ciencia ficción relativos a la nostalgia, el futuro y la supervivencia que no

siempre pueden evocarse con palabras, mediante las acciones de la trama o los diálogos del guion entre personajes.

Figura 4

Ejercicios metafóricos donde lo visual prima sobre lo explicativo



Nota: en ambos casos, el protagonista accede a determinado conocimiento a través de lo visual, lo físico y lo sensorial. Fuente: fotogramas de *Interstellar* (Nolan, 2014) –a la izquierda– y *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2016) –a la derecha–.

Para analizar estas producciones en profundidad, es importante tener en cuenta, ante todo, esos *vehículos metafóricos* que enuncia Campbell y que permiten, desde la ficción, acceder a lo real inmediato. A través de conceptos complejos propios de la ciencia moderna – como los agujeros negros, los portales interdimensionales o los horizontes de sucesos– y otros ficticios –como un Apocalipsis inminente o el contacto con una raza extraterrestre–, en las películas del corpus se percibe una intención clara de abordar otros discursos de corte trascendente, resumidos en la necesidad de recuperar cierta dimensión humana, asociada a la actual visión de lo futuro y de la nostalgia y que está presente en los momentos diegéticos más inverosímiles del corpus, pero también en la realidad inmediata de los espectadores de esas mismas aventuras.

En uno de los apartados anteriores se asocian a la metáfora las cualidades de *insuficiencia* y *cercanía* (Huici, 2016: 19), que a su vez se repiten constantemente tanto en las secuencias mencionadas como en el corpus al completo. Porque en las producciones que lo componen se destaca, de un modo discursivo, la imposibilidad de abarcar y explicar la experiencia humana (*insuficiencia*) y, al mismo tiempo, la necesidad de intimidad y proximidad que permita mitigar esa carencia (*cercanía*). No en vano, en ambas secuencias –y también en el corpus– los elementos analógicos y el contacto físico se convierten en imágenes recurrentes que citan, desde su presencia inmediata, la trascendencia o lo espiritual, y que se van a convertir en claves visuales del corpus analizado. Aumont y Marie (1988) consideran que la verdadera revolución de la imagen tiene lugar solo en la Edad Media,

cuando la imagen asume su incapacidad a la hora de representar conceptos abstractos como Dios, fe o sacrificio. Algo similar propone Martínez con la siguiente comparativa:

La identificación entre ver y conocer es un rasgo característico de una visualidad concreta, pongamos como ejemplo la de la modernidad occidental, que se establece sobre la hegemonía de la visión, o de las sociedades del capitalismo contemporáneo, que se instituye sobre la hipervisibilidad mediática. Sin embargo [...] en la cultura bizantina era lo invisible en cuanto que identificado con lo divino aquello que poseía el rango más alto dentro de una visualidad que regulará los límites de la representación [...] sobre el fondo de la imposibilidad última de circunscribir en una imagen material a la divinidad (2019: 97).

Es revelador que esta nueva rama de la ciencia ficción contemporánea adopte hoy un argumento similar en el que las películas de esta posible tendencia comprometan sus imágenes y su estética para intentar representar lo espiritual, lo nostálgico y lo incierto ante el público actual. A pesar de que en la actualidad interactúan ambos modos de mirar, lo esencial es la consciencia de esas posibilidades y de su influencia en la experiencia del usuario, en tanto que los modos de ver funcionan como filtros para su aprehensión del entorno. El corpus de este análisis, como se argumentará en su segunda parte, no busca tanto evocar lo divino, tal y como se describe en la cita anterior, como cuestionar la visualidad tradicional de los últimos tiempos introduciendo nuevos elementos. Elementos más complejos de asimilar mediante la mirada cotidiana, encarnados en formas y estéticas inesperadas para el género de la ciencia ficción cinematográfica reciente. De nuevo Aumont y Marie hablan de un arte cinematográfico que beneficie las concepciones intelectuales frente a otras características comunes de efecto hipnótico para el espectador:

La ideología barroca, como después de ella la ideología romántica, fundaban su sistema estético sobre una respuesta «inmediata» del espectador ante la obra de arte. Esta última debía proporcionar un acceso más fácil y directo a la realidad del mundo, y las categorías pertinentes eran las de realismo, empatía, penetración, revelación, etc. El arte de nuestra época ha abolido casi totalmente este tipo de relación entre la obra y el mundo, por una parte, y el espectador por otra. El consumo de una obra de

Stockhausen, de Pollock o de Moore se basa en mecanismos psicológicos completamente distintos, ampliamente fundados en un saber del espectador (1988: 293).

Si bien las películas del corpus poseen una narrativa tradicional y unas imágenes figurativas basadas en la representación de lo real, es cierto que todas ellas contienen también ejercicios de abstracción, diseños de producción imaginativos y novedosos y composiciones poco habituales para el cine comercial en general y para la ciencia ficción en particular. *Interstellar* propone planos del universo que parecen pinturas abstractas, *Arrival* diseña un lenguaje escrito a base de círculos totalmente incomprensible para la mente humana, *Ad Astra* (Gray, 2019) genera imágenes a partir de otras imágenes proyectadas de referentes naturales que recuerdan a las disciplinas del *happening* y la *performance* y *Annihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018) desarrolla toda una flora mutante que se rige por sus propias normas biológicas y estéticas. En general, todas proponen nuevas imágenes y nuevos diseños que enfatizan el concepto y el discurso de la película, pero que además son en sí mismas imágenes innovadoras, propuestas artísticas que no permiten que el espectador establezca conexiones fáciles, sino que le llevan a esa concepción más intelectual de la que hablaban Aumont y Marie (1988). Una concepción del cine en la que la película no es el fin, sino el medio para una nueva reflexión en torno a lo espiritual, del mismo modo que podría experimentarse a través de la contemplación de *Convergence* (Pollock, 1952) o de *No 61* (Rothko, 1953). Como escribe Bazin, existen dos tipos de pintura, una enfocada a reflexionar en torno a «realidades espirituales donde el modelo queda trascendido por el simbolismo de las formas– y otra que no es más que un deseo totalmente psicológico de reemplazar el mundo exterior por su doble» (1958: 25). En el cine de la ciencia ficción reciente la distinción puede establecerse del mismo modo, perteneciendo las películas del corpus al primer grupo. Por su parte Quintana, reflexionando sobre una línea de pensamiento similar, aunque desde una perspectiva más reciente, propone que

la excepcionalidad artística del medio de expresión debe ayudar a la recuperación de esa imagen del mundo que el exceso de imágenes insignificantes y de discursos audiovisuales formateados ha difuminado. En un momento en que el espectáculo configura el inconsciente colectivo de una determinada sociedad, el cine puede

solidificar los vínculos que tradicionalmente han unido al ser humano con su entorno. [...] En una sociedad que ha perdido sus gestos y que ha dejado de saber mirar su entorno para conformarse con las imágenes prefabricadas, el cine debe documentar lo que se ha perdido y reapropiarse de aquello que se ha difuminado (2011: 193).

A lo largo de este capítulo se han desarrollado las cuestiones relativas al análisis cinematográfico desde el lenguaje visual, al ámbito del diseño de producción como faceta desde la que mejor se puede abordar ese estudio y al vínculo de este con la metáfora visual. Se ha argumentado la importancia de estos sectores con respecto al género cinematográfico de la ciencia ficción y a la necesidad del mismo de actualizar sus elementos visuales con el objetivo de interpelar a un público que, a pesar de ser más conocedor de los niveles visuales de aquello que le rodea, sigue sin asumir de forma consciente la influencia que esos elementos tienen en su experiencia vital y en su construcción del mundo. Con esta información, sumada al análisis del concepto de la ciencia ficción anterior, se pasa a desarrollar una línea temporal que recorra el género y su presencia en el cine desde una perspectiva estética. Repaso que permitirá, más adelante, detectar los referentes o antecedentes del corpus de la investigación y, finalmente, abordar el análisis de sus motivos visuales y la relación con su contexto creador.

5. Evolución de la ciencia ficción cinematográfica

Ante la cantidad de referentes, perspectivas y criterios de búsqueda, resulta complicado abordar un estudio temporal que abarque varias décadas en torno al progreso de un tema establecido. Y aún resulta más difícil la tarea de organizar y clasificar las cuestiones más determinantes que en cada momento han influido y caracterizado dicha cuestión. En ese sentido, puede resultar incluso artificial la intención de delimitar etapas y proponer puntos de inicio y final, como si la historia y su progresión avanzaran de forma ordenada –sin contradicciones, sin simultaneidades y sin corrientes paralelas– en esa falsa concepción del «tiempo como un continuo transcurrir, un perpetuo ir hacia el futuro» (Paz, 1974: 44). Sin embargo, el desarrollo de este capítulo responde a una necesidad investigadora fundamental para la propuesta del presente estudio: ¿cómo podría valorarse una corriente estética definida del género de la ciencia ficción sin atender previamente a su progresión general, a sus puntos de inflexión y a sus debates internos? Ahora bien, si el progreso estético de la ciencia ficción cinematográfica podría abarcar un estudio académico completo e independiente –cuestión a la que, por otro lado, se han acercado investigadores como Telotte (2001) o Cabezas (2013)–, en este caso se trata de proponer una visión global del cine mayoritario del género con el objetivo de explorar su evolución estética y visual para, finalmente, dibujar un marco que sirva de referencia en el análisis posterior.

En ese sentido, tratar de abordar un recorrido global del género parece esencial a la hora de detectar los impulsos y corrientes que lo han caracterizado, haciéndolo evolucionar hasta lo que es en la actualidad. A continuación y en relación a la lectura de la semiótica y el lenguaje visual de la ciencia ficción, se propone una línea temporal centrada en la dimensión estética del género y dividida por etapas. Esta estructura permite ir definiendo las fases más descriptivas de la ciencia ficción cinematográfica, sus cualidades derivadas de la fase posterior y sus consecuencias en relación a la fase siguiente. Como cualquier otra forma artística, para describir estos breves períodos el cine de ciencia ficción se vincula con los momentos históricos, políticos, ideológicos y sociales que influyeron en la cultura de cada momento, definiendo no solo un tipo de historias, temáticas y arquetipos, sino de formas estéticas que los representarían.

Como se ha venido argumentando, la ciencia ficción es un género que, desde una perspectiva externa y superficial, parece definido por una apariencia futurista, tecnificada y científica que, en algunas ocasiones, reivindica un discurso progresista y tecnófilo pero que, en otros casos, describe situaciones más decadentes o críticas frente a las consecuencias del desarrollo científico y técnico. Esta distinción podría resultar tópica en su sencillez dado que el género, como ya se ha visto en su aproximación conceptual, es más complejo, ambiguo y difícil de catalogar. Sin embargo, del mismo modo que Eco (1965) la aplica para describir a los apocalípticos y a los integrados, en el presente capítulo puede resultar útil como un esquema de partida que permita incorporar las excepciones y las desviaciones que diluyen esos planteamientos aparentemente tan opuestos y que convierten la idea de dos grandes bloques diferenciados en un espectro compuesto por múltiples variables.

5.1. Una aproximación a la evolución de la ciencia ficción cinematográfica desde una perspectiva estética

Como se ha propuesto al hablar de diseño de producción y de metáfora visual, existe una finalidad implícita en los elementos formales de una pieza audiovisual. La función principal de estos motivos es la de servir de continente a la narración, dotándola de un contexto a través del que la historia pueda avanzar: el mundo que habitan los personajes del relato. Pero más allá, existe otro cometido que implica que las localizaciones, el atrezzo, el vestuario, los *props* y, en general, el universo físico y visual de la producción actúen, si así se requiere, como signos, elementos simbólicos e incluso elipsis informativas. Figuras que incorporan en su misma presencia el concepto creativo global de la pieza o, al menos, parte de su discurso conceptual. Como explica Thomson, la gran mayoría de las películas ejercen esta posibilidad creativa «de un modo tan implacable que en ocasiones se oponen a la libertad propia del documental. En una película todo lo que vemos, todo lo que está a la vista, es un ardid» (2015: 79). En función del género, del estilo, del tipo de producción o del presupuesto de cada película, se atiende con mayor o menor coherencia al diseño de producción, sin embargo, y como se adelanta en el capítulo anterior, el género de la ciencia ficción en particular está profundamente ligado a esta disciplina. Dado que se trata de un género de tipo proyectivo –cualidad que se analiza en el Capítulo 3–, la ideación y diseño de sus espacios, arquitecturas y planteamientos estéticos suele abordarse de forma global, a veces sin referentes reales que actúen como punto de partida como podrían hacerlo en una producción

de carácter histórico. Por este motivo, en los textos de ciencia ficción aquello que Moreno denomina el *campo de referencia interno* (el ficcional) y el *externo* establecen «una relación mucho más profunda en cuanto a imaginación e intelecto: por consiguiente, una mayor exigencia de abstracción» (2008a: 24).

Por su parte, Ramírez (1993) considera que –más allá del plano-contraplano o de la temporalidad del audiovisual– son los elementos formales los que, en tantas ocasiones, transmiten la información relevante de una pieza audiovisual. El autor hace referencia a las localizaciones y las arquitecturas en las que transcurre una producción como elementos esenciales que poseen la capacidad de transformar lo verbal. En este sentido, la arquitectura cinematográfica sería «psicológica y emocionalmente, la única arquitectura funcional» (citado en Cabezas, 2015: 229). Gracias a esa perspectiva –que sitúa parte del discurso filmico en los elementos visuales diegéticos de la producción– resulta posible delimitar esta posible tendencia estética de parte de la ciencia ficción reciente que, tal y como se tratará de argumentar más adelante, parece más atenta al simbolismo implícito de sus escenarios y elementos formales y que, a su vez, se aleja de los parámetros visuales tradicionales del género. Partiendo de esta búsqueda como objetivo general del presente estudio, resulta revelador realizar una revisión histórica de la ciencia ficción cinematográfica –desde sus inicios a su estado actual– en la que se atiende a sus resultados formales, a cuáles han sido las corrientes estéticas que han definido al género a lo largo de las décadas y a cómo estas han evolucionado hasta derivar en las producciones recientes.

Sin embargo, ese análisis temporal no solo permite enumerar y revisar las estéticas más características del género, sino establecer un recorrido mediante el que comparar las claves actuales con las pasadas y proponer una lectura de lo anterior desde el presente. Es decir, reflexionar en torno a lo que puede aportar la ciencia ficción clásica –revisada desde la mirada contemporánea– a sus últimas producciones, pero también, cómo modifican las producciones actuales el análisis cinematográfico de las producciones pasadas. Para ello se atiende a esa relación que Dolezel define como *intertextualidad* y que hace referencia a los *rastros semánticos* que unos textos comparten con otros «por medio de una relación de mutua iluminación semántica» (1998: 281). En el mismo sentido, pero ya en relación al género, Moreno defiende que «hablar de la ciencia ficción no es solo hablar del pensamiento y

hechos de su momento. También es hablar de cómo la ciencia ficción es leída en su tiempo y cómo debería ser leída en el futuro» (2009: 69). Desde esta mirada, la importancia o el interés de la ciencia ficción «se puede sintetizar en una consistente mitología para narrar transformaciones socio-culturales» (Lépori, 2018: 2203) no solo coetáneas, sino intertemporales: desde el presente hacia el futuro o desde el presente hacia el pasado.

Del mismo modo, esta mirada global –e intertextual– también ofrece la posibilidad de detectar cuáles son los tópicos y arquetipos del género, sus lugares comunes en lo que a estética y diseño se refiere y la consecuente composición de un imaginario colectivo delimitado desde el que comparar, vincular y analizar el corpus de producciones trabajadas aquí. Espelt asegura que «la estética del futuro tal y como se plantea en gran parte de las películas de la ciencia ficción es recurrentemente aséptica» (2016: 66) y, a menudo, al evocar las imágenes propias del género, a esa asepsia se le suma la estética pulida, metalizada, pulcra y de gamas altas con la que se evoca lo tecnológicamente avanzado: naves espaciales, dispositivos electrónicos, sociedades hipertecnificadas. Sin embargo, como muestran otras referencias –propias de los relatos distópicos recientes o de subgéneros que se exploran a continuación como el *cyberpunk* o el *steampunk*– las representaciones creadas por la ciencia ficción son diversas y flexibles y ofrecen un amplio marco de referentes, estilos, corrientes estéticas y fuentes de inspiración diversas que abren el género en su versión cinematográfica a las posibilidades del análisis estético. Ahora bien, para Moreno, gran parte de las producciones cinematográficas de la ciencia ficción abordan el género de un modo poco profundo, provocando una «confusión respecto al valor y las posibilidades de dicha forma narrativa» (2008a: 13) y definiendo «un cine de ciencia ficción, que muy poco tiene que ver con el género literario, salvo excepciones» (ídem). Este argumento recuerda a lo que propone Ahn (2014) en su artículo cuando defiende y reivindica para el momento actual un cine de ciencia ficción actualizado tanto en sus argumentos como en sus propuestas visuales, ya que, a pesar de la diferencia de formatos, tanto la literatura como el cine de ciencia ficción «ofrecen posibilidades poéticas, experimentales y de relación con la realidad enormes y aún sin explorar desde el mundo académico» (Moreno, 2008a: 13).

Asumiendo la importancia de los elementos visuales en el cine del género y la cuestión de la intertextualidad como perspectiva para avanzar en el análisis del corpus,

detectar los motivos visuales característicos de cada época del género sirve como base para la argumentación de las propuestas estéticas relativas al corpus del presente análisis y a la definición de esa posible tendencia estética del género. Una corriente que lejos de erradicar los parámetros tradicionales, los revisa y los cuestiona para provocar un resultado diferente e inesperado. A continuación se recorre la historia del género, si bien de forma concisa y esquemática, desde los inicios del cine hasta la actualidad, destacando las innovaciones y cambios sociales más determinantes del siglo XX y principios del XXI, su influencia en las corrientes del diseño, la arquitectura y el arte y la forma en la que esto define la imagen de la ciencia ficción en el cine, su forma de representar el futuro, lo otro y el *nosotros*.

5.1.1. 1900 – 1930. Experimentación, vanguardias y dirección artística cinematográfica

En el Capítulo 3 se ha comentado que algunos de los grandes referentes del género literario de la ciencia ficción, como Wells o Huxley, empiezan a publicar sus novelas y relatos entre finales del siglo XIX y principios del XX, explorando algunos de los temas que se convertirán en argumentos recurrentes para el género. Mientras tanto, el cine se consolida como futura industria del entretenimiento, más allá de su capacidad de registrar la vida cotidiana. Gracias a una mirada lúdica, la nueva disciplina del cine crece con el trabajo de profesionales imaginativos que aportan fantasía e invención a sus relatos, pero también debido a las técnicas que utilizan para registrar esas historias. Estos nuevos referentes del cine crean los primeros tropos y efectos visuales que, entonces, eran capaces de engañar a un espectador todavía inexperto.

A partir de aquí, el cine empieza «desde su mismo origen a explorar los campos de la fantasía y de la ciencia ficción desde que los hermanos Lumière filmaran *La charcutería mecánica*» (Cabezas, 2013: 233), pero será Méliès el máximo exponente de estos nuevos cineastas: su *Le Voyage dans la Lune (Viaje a la Luna, 1902)* es una de las piezas más representativas del momento. El realizador francés hereda los relatos de *De la Terre à la Lune Trajet direct en 97 heures (De la Tierra a la Luna de Verne, 1865)* y de *The First Men in the Moon (Los primeros Hombres en la Luna de Wells, 1901)* y los convierte en breves piezas audiovisuales. Pero más allá de estas referencias, de los más de veinticinco cortometrajes que realiza entre 1896 y 1912, todos los relatos de Méliès sugieren la pasión

del cineasta por la maravilla y por la aventura en un momento histórico repleto de sucesos increíbles como la llegada al Polo Norte (1909), la llegada al Polo Sur (1911) y los primeros intentos de conquistar el Everest (1925). Como consecuencia, ese afán de nuevas experiencias –y la posibilidad de lo extraordinario revelado por la imagen en movimiento– lleva a Méliès a iniciar el camino de los efectos especiales. El realizador consigue trucos sorprendentes mediante fondos pintados, espejos, juegos de iluminación, cortes de cámara y otros efectos de *trompe l'oeil* (Barnwell, 2017: 10) nunca vistos. Efectos que, a pesar de la ingenuidad de algunas de sus adaptaciones y argumentos, suponen «importantes adelantos técnicos y narrativos específicos del medio cinematográfico e incluso específicos de la ciencia ficción, como la exposición múltiple y los fundidos, y rudimentarios travellings y experimentos en la edición» (Cabezas, 2013: 298).

Sin embargo, aunque los encantamientos dotan a sus historias de maravilla y la acción tiene lugar en escenarios improbables –como Marte o la Luna– estas breves narraciones no pueden ser consideradas ciencia ficción (Telotte, 2001). Al igual que en los relatos de Verne, la intención de estas piezas tiene más que ver con el asombro y la admiración que con el diálogo proyectivo y en pocas ocasiones se establece un paralelismo con la sociedad coetánea que favorezca el debate crítico. Aún así, y como afirma Cabezas, algunos de los elementos fundamentales del género –como la representación de la tecnología espacial o los destinos cósmicos– empiezan a hacerse visibles ante el público mayoritario y la rápida evolución del medio cinematográfico permitirá «que la ciencia ficción pueda dejar el terreno de la mera curiosidad efectista para abordar argumentos más elaborados» (2013: 233), aunque sea en producciones puntuales.

Mientras Méliès y otros precursores de estas primeras historias –como Segundo de Chomón, André Deed u Otto Rippert– trabajan de forma independiente, el sistema cinematográfico sigue creciendo, pero se decanta hacia la verosimilitud más que hacia la especulación. Este sistema, que en poco tiempo intuye las posibilidades de sus aspectos visuales y artísticos, empieza a invertir esfuerzos en la mejora de sus estudios y decorados. A lo largo de los años veinte, estos espacios se van haciendo más amplios y espectaculares, abriendo el camino para lo que en poco tiempo serían los grandes estudios (Barnwell, 2017). Durante esta primera etapa, en los Estados Unidos se construyen decorados que priman ante

todo la verosimilitud, hasta el punto de que el realismo se convierte en parámetro de calidad. Posteriormente, y una vez dominada la recreación de lo real, cada estudio se especializa en una estética concreta, relativa al tipo de producciones predilectas de cada uno de ellos, pero siempre diseñada en estrecha relación con las corrientes de la cultura coetánea e inspirándose en el diseño, la arquitectura, la moda y otras formas de expresión al uso. Por esta razón, eventos, exposiciones y muestras relativas a las artes y a la creatividad se convierten en referentes para la construcción de decorados. Más concretamente, a principios de siglo y según Barnwell, los más influyentes para el cine del momento fueron la *Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes* (1925) –celebrada en París para mostrar las novedades en torno al diseño industrial y decorativo– y la *Modern Architecture: International Exhibition* (1932), alojada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York. Estas exposiciones se convierten en referentes para la creación de decorados y la especialización de los estudios cinematográficos.

Esta forma de concebir el estudio cinematográfico como espacio creativo perfila una relación directa entre el diseño y la arquitectura tradicionales y los ámbitos incipientes –todavía anónimos– de lo que acabaría por definirse como diseño de producción y dirección artística cinematográfica. Una relación bidireccional que aún hoy evoluciona y se nutre de las nuevas tendencias y referentes culturales para construir sus nuevas formas. En la década de los veinte, esa relación se manifiesta –casi a modo de inauguración– cuando algunas cintas incluyen por primera vez la referencia al trabajo de *dirección artística* en sus créditos. Es el caso de *Das Cabinet des Dr. Caligari* (*El gabinete del Doctor Caligari*, Wiene, 1919) en Europa, filme que menciona a Walter Reimann, Walter Rohrig y Harmann Warm como profesionales a cargo de la estética visual de la producción y de *Way Down East* (*Las dos tormentas*, Griffith, 1920) en Estados Unidos, en la que se hace alusión a Clifford Pember y Charles O. Seesel, también en la dirección artística. Estos títulos aparecen como reconocimiento al trabajo de los diseñadores que idearon los motivos visuales de ambas cintas y su mención establece una de las bases necesarias para la concepción del cine tal y como se asume hoy. Esta mención al trabajo creativo reivindica la importancia del diseño de espacios, elementos y atmósfera en el ámbito del cine y su capacidad de completar el resultado final de la pieza. A partir de este momento, «el potencial creativo del medio atrajo nuevos talentos, entusiasmados por las posibilidades artísticas de diseñar mundos integrales

en tres dimensiones» (Barnwell, 2017: 12) y con la intención de incorporar sus habilidades como artistas, diseñadores y arquitectos a las posibilidades creativas de los decorados cinematográficos.

Gracias a la evolución de la dirección artística y al progresivo dominio de los procesos por parte de los nuevos profesionales del cine, aquellas primeras intenciones de verosimilitud quedan superadas. En Europa, las vanguardias –erigidas como una nueva concepción artística–, se convierten en una corriente inspiradora y esencial para el cine y sus construcciones diegéticas. Ese giro, que ahora prima lo simbólico sobre lo naturalista permite, mediante el diseño de decorados, no solo copiar lo real sino evocar de un modo visual y directo cuestiones más abstractas como los sentimientos de los protagonistas o la atmósfera y el tono del relato. Como representantes de esta forma de abordar el decorado cinematográfico, además de la ya referida *El gabinete del Doctor Caligari*, destacan *Der golem (El golem, Wegener y Boese, 1920)* y *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (Nosferatu: una sinfonía del horror, Murnau, 1922)*. Ambas cintas se han convertido en referente para todo tipo de producciones sucesivas hasta la actualidad y su concepción cinematográfica desde un prisma visual también influye en la incipiente ciencia ficción cinematográfica y en las que Cabezas (2013) considera las tres cintas pioneras del género: *Aelita (Protazánov, 1924)*, *Metropolis (Metrópolis, Lang, 1927)* y *Frau im Mond (La mujer en la Luna, Lang, 1929)*. De origen soviético, alemán y británico respectivamente, el desarrollo arquitectónico y decorativo de estas producciones perdura, una vez agotadas las vanguardias y hasta los años setenta, y actúa de ejemplo de «cómo la ciencia ficción es utilizada como metáfora de la vida real» (Cabezas, 2013: 260), no solo en sus tramas sino también a través de su propuesta visual. En estas producciones la intención efectista o quimérica explorada hasta el momento cede ante unas tramas, unas narrativas y unas posibilidades estéticas mucho más complejas. Estas películas se nutren del naturalismo y la mimesis, trabajados hasta el momento, pero a los que, a su vez, añaden nuevos discursos de lo visual –metafóricos, artísticos y más complejos–, ya que como explica Barnwell (2017), es a partir de los años veinte cuando la dirección artística tiene la responsabilidad de crear y diseñar el concepto visual de la pieza, trasladando al nivel estético el universo diegético.

Figura 5

Escenarios y diseño de producción de la incipiente ciencia ficción cinematográfica



Nota: se observa cómo en las tres películas existe una intención por representar futuros posibles o sociedades utópicas y distópicas a partir del diseño de espacios, objetos, etc. Fuente: fotogramas –de izquierda a derecha– de *Aelita* (Protazánov, 1924), *Metropolis* (*Metrópolis*, Lang, 1927) y *Frau im Mond* (*La mujer en la Luna*, Lang, 1929).

En este sentido, *Aelita* propone una estética muy elaborada y significativa que busca representar el nivel narrativo de su trama en sus escenarios y vestuario. Si bien es una de las primeras películas que utiliza el viaje interplanetario y el encuentro con otra civilización como punto desencadenante, lo que más se puede destacar desde el punto de vista visual son los elementos de contraste y las formas básicas y «geométricas inspiradas en la tecnología y la máquina industrial» (Vogler, 2007: 5) y que permiten plasmar cuestiones relativas a su discurso social. En general, la estética de la película evoca directamente al constructivismo ruso, al futurismo y al dadaísmo como formas de expresión del relato, menos ligadas a la intención de veracidad y más centradas en expresar determinados conceptos, reforzados «por una contrastada iluminación y perfectamente equilibrados con los elementos de atrezzo» (ídem). Por su parte, *Metrópolis* es conocida por la figura de María, la autómatas que inspirará a algunos de los robots más famosos del género como el C3PO de George Lucas. Pero además, esta producción introduce la arquitectura como un elemento narrativo simbólico cuya dualidad y contraste replica el discurso político y la reivindicación de clases presente en el argumento. Los rascacielos de Lang –cuya primera visión al viajar a Nueva York «le causó una profunda impresión estética y moral, a medio camino entre el deleite sensorial y el pánico» (Viloria, 2015: 8)–, la maquinaria gigantesca y los puentes flotantes describen un tipo de ciudad sobrecogedora y masiva que establece una relación directa con su discurso interno. Esta ciudad, bocetada por el diseñador y director de arte Otto Hunte, propone un modelo que se irá perfilando a lo largo del tiempo y a través de las producciones sucesivas hasta desembocar en la ciudad futurista más representativa del género, replicada después en

producciones modernas. Por último, *La mujer en la Luna* hace gala de un un rigor técnico destacable, no únicamente en sus temas sino en la representación de los artilugios, arquitecturas y procesos en torno a la representación del cohete, la presión generada por el despegue del mismo o la simulación de la ingravidez, hechos que «están tratados con una veracidad digna de asombro» (Triguero, 2009: 5). Si bien ese rigor no se mantiene cuando los personajes alunizan, en lo relativo al diseño de producción general las imágenes parecen sentar las bases de muchos de los lugares comunes posteriores del género en lo que se refiere al vestuario de los viajeros espaciales, los esquemas y diagramas estudiados por la protagonista y los paneles de mandos y demás artilugios presentes en la película.

Como se adelanta un poco más arriba, de forma compartida estas producciones introducen en su diseño de producción, dirección de arte y atrezzo los elementos característicos de la exploración y las aventuras –motivos recurrentes en la época–. Sin embargo, en lugar de los prodigiosos viajes de Méliès, ahora esas expediciones y lugares desconocidos se construyen sobre la intención del rigor científico y de la veracidad de urbes, transportes, artilugios, viviendas, herramientas y estructuras retratadas. Y más aún, de plasmar cierto discurso social, más o menos crítico, acerca de la sociedad del momento, cuestión que entronca, ahora sí, con la ciencia ficción. Ante la potencia de estos resultados se intuye el inicio de un género que, como ya se ha visto, está estrechamente ligado a la intención de verosimilitud, la reflexión y el diálogo conceptual y si bien aquellas invenciones, vistas hoy, pueden resultar tan ingenuas como las tripulantes de *Viaje a la Luna*, –los cohetes son planos y elementales y se entreven las estructuras de transportes y máquinas conocidas como base para la proyección de transportes futuristas– la intención de rigor y veracidad está presente.

Pero es un rigor que no busca representar lo conocido, si no lo que está por llegar. En estas producciones la arquitectura, los decorados y la iluminación están contruidos para sugerir una idea de lo futurista y de lo tecnológicamente avanzado, siguiendo la tendencia del momento derivada de la maravilla, la exploración y «de especular sobre futuros hipotéticos» (Burello, 2017: 1). Para responder a esa necesidad se ha anotado previamente que las vanguardias artísticas se convierten en una referencia obligada, pero a esa mirada vanguardista se une un segundo rasgo estético, propio de la cultura del momento, y que

Telotte denomina como *Era de la Máquina*. Con este término el autor se refiere al «incipiente predominio de la máquina y al “consiguiente desarrollo de una conciencia de la máquina [que] produjo una actitud bastante diferente tanto respecto al cine como a la ciencia ficción» (2001: 100). Esta combinación de corrientes, heredadas de la cultura y los deseos de la época daría pie, en las décadas posteriores, a una insistente investigación en torno a los *gadgets*, las construcciones y los inventos que el cine del género era capaz de recrear en pantalla para representar el porvenir. Sin embargo, no todas las producciones exploran el diseño de sus universos con la misma intención innovadora. Si bien estas cintas –enmarcadas en la prospectiva y la especulación– denotan una gran intención descriptiva y voluntad de prever cómo será el futuro al que hacen referencia, poco a poco, el peso de las producciones cede ante la familiaridad de otras tramas y personajes.

Por un lado, las películas empiezan a inspirarse en las propias películas, el género se re-interpreta a sí mismo y el concepto visual, en muchos casos, se vuelve homogéneo y repetitivo. Así es como los rascacielos de *Metrópolis*, sus carreteras elevadas y esa apariencia tan reconocible, se mantiene como referente hasta los años ochenta e incluso más allá. Por otro lado, tras el estallido de la Primera Guerra Mundial, el conflicto bélico se convierte en una constante narrativa que inspira aventuras propagandísticas, distopías tempranas e invasiones muy ligadas a los autores mencionados más arriba y que ralentizan el progreso y la experimentación de la proyectiva cinematográfica. Las películas se vuelven de nuevo hacia lo real inmediato. Finalmente, la desaceleración creativa del diseño de producción en el género con la llegada del cine sonoro –y que Fernández (2019) califica de *traumático* y *devastador*– deriva en el consiguiente abandono de toda investigación narrativa. Se paraliza la experimentación estética y artística que había caracterizado a la industria en sus primeros años y las producciones quedan limitadas en calidad y profundidad, al menos temporalmente.

Durante las próximas décadas, la ciencia ficción cinematográfica no avanzará de un modo exponencial a partir de las grandes cintas de los años veinte, pero el público sí que empieza a interesarse por sus manifestaciones literarias. En 1926, como ya se ha descrito en el Capítulo 3, el editor Hugo Gernsback lanza *Amazing Stories*, una publicación mensual dedicada por entero a la literatura de la ciencia ficción, repleta de aventuras y exotismo y dirigida a los niños y adolescentes estadounidenses, un público que podía leer sin demasiada

dificultad pero que aún no poseía la base cultural o el interés necesario para acceder a una literatura más compleja (Moreno, 2010). Bajo la aparente sencillez de *Amazing*, solo en su primer número ya se esconden los relatos de H. G. Wells, Julio Verne y Edgar Allan Poe, acercando algunos de los que hoy se consideran autores clásicos del género al público mayoritario. Además del contenido literario, «uno de los aciertos del hábil Gernsback [...] fueron las portadas ilustradas por la desbordante imaginación de Frank R. Paul que atrajeron a una ingente cantidad de seguidores» (Moriente, 2014a: 26). Ilustraciones y diseños que ya incluyen referentes visuales para el género como naves espaciales, monstruos alienígenas e invenciones increíbles. A ese universo inicial se le suma el lanzamiento del cómic de *Buck Rogers* (Nowlan, 1929), que a su vez abre el camino para los posteriores *Flash Gordon* (Raymond y Moore, 1934) y *Superman* (Siegel y Shuster 1938). El género de la ciencia ficción se hace un hueco en el papel y sigue creciendo, a la espera de que le llegue el momento para reaparecer de nuevo en la gran pantalla.

5.1.2. 1930 – 1950. Auge del género literario y serie B cinematográfica

Hay, en estos años, dos puntos de referencia que sugieren que el género continúa evolucionando. Por un lado, en 1936 se estrena la cinta soviética *Kosmicheskiy reys: Fantasticheskaya novella (Viaje cósmico, Zhuravlyov)*, en la que aparece la avanzada representación de un cohete espacial con una cualidad ergonómica y metalizada que se tomará como referencia posteriormente y que se repetirá por los estudios americanos. Por otro lado, ese mismo año, William Cameron Menzies dirige *Things to Come (La vida futura)*, una adaptación de la obra de H. G. Wells. Si bien las adaptaciones de Wells son habituales durante esta etapa, como ya se ha visto al recorrer los años veinte, en este caso hay una diferencia determinante: Menzies, el encargado de realizar la versión audiovisual del relato, no es solo un director de cine sino también un director artístico llamado a la realización desde la propia producción y seleccionado precisamente por su mirada crítica y su visión estética. Su desempeño en el ámbito de lo visual le vale el título de *diseñador de producción*, propuesto por el productor estadounidense David O. Selznick, quien pretende destacar el trabajo de Menzies en su «colaboración con el director al planificar la producción. Menzies hace miles de bocetos –toma a toma– visualizando el guion para guiar el trabajo de la cámara» (Barnwell, 2017: 14). En esa labor Menzies selecciona qué –cómo y dónde– deberá estar presente en el encuadre, proponiendo una primera definición del diseño de producción y

reivindicando la importancia de su labor. Si durante los años veinte el crédito a la dirección artística era un mérito en favor del cine como medio estético, este segundo hito destaca el diseño de producción como profesión necesaria y reconocida del medio y además lo sitúa en el entorno de la ciencia ficción y de sus relatos representativos. En este caso, *La vida futura*, «como *Aelita* y *Metrópolis*, bebe también de las vanguardias y de la nueva función social de la arquitectura, pero avanza con mayor énfasis en la creación de un entorno visual propio que en el reflejo de una determinada tendencia arquitectónica» (Cabezas, 2013: 235). Sin embargo, y a pesar de estos dos discretos pero significativos reconocimientos muy favorables para la creciente estética de la ciencia ficción, las décadas de los años 30 y de los años 40 no ayudaron al género proyectivo, aunque sí al cine.

Si la ciencia ficción crece gracias a estos dos hitos, la incipiente industria cinematográfica también experimenta dos grandes revoluciones a lo largo de esta época. Por un lado, en 1930 el cine sonoro ya es un hecho y eso modifica por completo los métodos aprendidos hasta el momento. Por otro lado, y tan solo cinco años después, se estrena *Vanity Fair: A Novel without a Hero* (*La feria de las vanidades*, Mamoulian, 1935), el primer largometraje en color. De forma idéntica a la llegada del cine sonoro, con el color los métodos de trabajo, preproducción, realización y montaje deben reaprenderse, aunque las posibilidades se vuelven infinitas. La irrupción del color y del sonido lleva a la industria a afinar sus estéticas y atmósferas y a los realizadores y a las salas de cine a invertir en nuevo equipo y a aprender las nuevas formas de operar. Sin embargo, el proceso de adaptación al sonoro es, como se adelantaba en el apartado anterior, complicado. «La cámara, limitada en su movimiento por la necesidad de ocultar el micrófono, se mueve ahora mucho más despacio» (Fernández, 2019: 133) y esto, sumado a la pobreza de la toma de audio, obliga a reestructurar los estudios, limitando de nuevo las producciones. A estas alturas, el decorado proporciona un entorno controlado donde todo es deliberado, pero donde el concepto visual es deudor del estilo de cada uno de los estudios (Barnwell, 2017) de forma que, a pesar de que «la técnica avanza; el arte retrocede» (Fernández, 2019: 133). Solo los géneros más rentables del momento, dotados del presupuesto y los recursos necesarios, pueden invertir en la tecnología necesaria para superar la crisis con éxito. Entre ellos destaca el musical, género fortalecido ahora por su naturaleza teatral y por su vínculo a los decorados. Se convierten en referentes Busbey Berkeley y Fred Astaire y se empieza a concebir un estilo de música y de

baile diseñados –con creciente éxito– para adaptarse a la gran pantalla (Rodríguez, 2019)–. Al musical le siguen el *western*, las películas de gánsters y la comedia propia de Lubitz o los Hermanos Marx.

Pero hay otro género más que crece en este momento impulsado por una estética innovadora y revisada gracias al color y al sonido: el terror. Mientras que la mayoría de los estudios principales como Paramount o RKO trabajan con un estilo diáfano, elegante, naturalista, de referencias *art deco* y tendencia al realismo, Universal introduce en las producciones estadounidenses una corriente gótica muy característica (Barnwell, 2017). Durante esta época, la ciencia ficción todavía no está del todo diferenciada del cine de terror ya que, tal y como se ha comentado al definir al género, a menudo las formas proyectivas heredan unas de otras la estética, las formas y las estrategias de *marketing* con el objetivo de aprovechar la popularidad o los recursos de un género vecino. El resultado son productos híbridos y lenguajes combinados catalogados como equivalentes de los que son un ejemplo representativo *Frankenstein* (Whale, 1931) y sus futuras secuelas –concebido en el cine como una historia de terror–, *The invisible man* (*El hombre invisible*, Whale, 1934) o la ya nombrada *Things to Come*, además de clásicos del terror como *Dracula* (*Drácula*, Browning y Freund, 1931) o *The Mummy* (*La Momia*, Freund, 1932). Como se puede observar, estas producciones comparten tanto estudio como realizador y, a pesar de que algunas de ellas trasladan directamente a la ciencia ficción –como en el caso de *Frankenstein* o *La vida futura*– su estética y su tono están más cerca del terror gótico que de las novelas de ciencia ficción a las que, en varios casos, deben sus argumentos. Así, durante estos años, la ciencia ficción cinematográfica que escapa a la estética gótica de las nuevas películas de miedo queda relegada al cine *underground*, no pudiendo hacer frente a los costes que requiere una película como *Metrópolis* y, menos aún, con las nuevas exigencias de audio y coloreado de las producciones recientes. Como ya se ha visto, siguiendo la predisposición del público y la estrategia de los grandes estudios, otros géneros obtienen mayor presupuesto.

Gracias al progreso y al éxito de las nuevas producciones, el cine estadounidense se erige como una gran industria compuesta por el *studio system*, el *star system* y el cine de género, estructuras definidas y especializadas que dejan muy poco margen de maniobra para las propuestas alternativas o los géneros poco rentables. La llegada del cine sonoro y del

color confirma el absoluto control del mercado por parte de un reducido número de empresas denominadas *Majors*, como Warner Bros, Metro Goldwyn Mayer, Paramount, RKO, 20th Century Fox, Universal Studios, Columbia Pictures y United Artists. Estos grandes emporios poseen la tecnología necesaria para las nuevas formas de grabación y, por lo tanto, se hacen cargo de la distribución total de películas, incluso de las de productores independientes. Además, el óptimo funcionamiento de este sistema y el éxito económico derivado del mismo sitúa el mercado estadounidense por encima de otros medios de producción como los europeos. Como consecuencia, la ciencia ficción cinematográfica estadounidense –que todavía es un género incipiente y sin formas definidas– queda limitada a los seriales previos a las grandes producciones, dando lugar a pequeñas piezas como *The Phantom Empire (El Imperio fantasma*, Brower y Reeves, 1935), en las que la ciencia ficción se combina con facetas del *western* y del musical, los géneros favoritos del momento.

Estas piezas terminan por situar al género como *serie B*, producciones de bajo presupuesto que surgen como respuesta por parte de los estudios de Hollywood ante los nuevos retos técnicos, pero también ante la caída de audiencia experimentada durante la Gran Depresión posterior al *crack* económico que sufre Estados Unidos en 1929. Con todo, y si bien la ciencia ficción intenta hacerse un hueco en el panorama audiovisual del momento, las exigencias de la nueva industria cinematográfica por un lado, y la actualidad política y social por otro, parecen definir la estrategia de producción en general y limitar las posibilidades del nuevo cine.

Entre 1939 y 1945, la evidencia innegable de una guerra que no se parecía en nada, ni en alcance ni en destrucción, a cualquier otra anterior condicionó cualquier manifestación espiritual del ser humano, y el cine no podía ser una excepción. [...] Hollywood se erigió en el aliado del Gobierno en su lucha ideológica contra el enemigo (Fernández, 2019: 179).

No solo se reducen los presupuestos y las posibilidades para los géneros incipientes, sino que la situación política también define qué argumentos y qué géneros son los favoritos. Sin embargo, con el avance de la década empieza a revelarse en algunas producciones el inicio de cierta estética compartida. Una estética que, ante todo, se nutre de la necesidad de

imaginar y predecir las décadas que están por venir y de reflexionar en torno a las posibles formas de ese futuro, cuestión que se fortalece con el avance del conflicto bélico y con la necesidad de dar forma a las incertidumbres provocadas por el mismo. Como respuesta, la producción audiovisual se nutre ante todo de corrientes relativas al diseño industrial, el arte y la arquitectura que también giran en torno a la necesidad de dar forma a la cuestión de lo futuro. Entre estas corrientes destacan el *Movimiento Moderno*, el *Proyecto Futurama* o la tendencia del *streamline* americano (Cabezas, 2013), que generan la expectativa de un tipo de futuro muy concreto, aparentemente inminente y plasmado en la pantalla.

Figura 6

El diseño se decanta por las formas pulcras y redondeadas abanderadas por las exposiciones y ferias del momento



Nota: se abandona la ornamentación y se empieza a definir una estética más pulida que repercutirá en el diseño de escenarios y producción cinematográfico y en la ciencia ficción audiovisual en particular, en tanto que estas formas buscaban representar lo futuro hoy. Fuente: Flickr. A la izquierda, la New York's World Fair (1939). A la derecha, el edificio de General Motors (1939), patrocinador del Proyecto Futurama.

El *Movimiento Moderno*, también conocido como *racionalismo* o *estilo internacional* es una vertiente estilística extendida por todo el mundo entre 1925 y 1965 que busca terminar con la herencia del pasado y desarrollar una estética innovadora. Ante todo, se caracteriza por «el predominio de la función sobre la forma y el rechazo a la ornamentación» (Eguaras, 2017: 5). Sus propuestas se basan en «la claridad, el orden y la funcionalidad» (ibídem, 9), dando paso a una propuesta minimalista en la que lo futuro se encarna en un diseño puramente racional. Moriente describe esta corriente «como el contagio de una suerte de *síndrome de la torre de Babel*, un deseo continuamente insatisfecho de conquistar los cielos» (2014: 28), pero donde no solo se busca avanzar hacia arriba, sino en profundidad, tratando de definir las formas del futuro y heredando ya algunas claves de la ciencia ficción, como las propuestas por *Metrópolis*, de la que el investigador destaca «la introducción de la gigantesca magnitud

de la ciudad» (ibídem, 34) como elemento metafórico esencial para el filme, pero también para el momento presente.

Por su parte, el Proyecto Futurama es una exhibición llevada a cabo en Nueva York en 1939 coordinada por el diseñador Norman Bel Geddes y patrocinada por General Motors con la que el creativo pretendía evocar las ciudades del futuro –que en aquel momento, el diseñador situó en la fecha de 1969 (Celdrán, 2012)–. En esta muestra, inspirada por las aportaciones de creativos del Movimiento Moderno y por esa *Era de la Máquina* que describía Telotte (2001), Geddes «aplicó la estética funcional y de líneas claras en proyectos para electrodomésticos, coches voladores y aeropuertos flotantes. También hizo planos para fábricas, oficinas y clubs de ocio» (Celdrán, 2012: 6). El objetivo era transformar la vida a través del diseño y acelerar la llegada del futuro, modificando los espacios y recursos cotidianos y acercándolos a lo que en aquel momento estaba por venir. Esta mirada en torno a lo futuro como algo funcional, práctico, libre de ornamentaciones, remite al adjetivo de lo futurista en referencia a «la noción del progreso tecnológico indefinido, optimista y positivista» (Moriente, 2014a: 32), antes de que este concepto «quedara anclado para siempre con las vanguardias» (ídem).

Del mismo modo que en los dos casos anteriores, el *streamline* da nombre a una corriente del *art decó* tardío que pretende romper con el pasado y proponer un diseño alineado con la mirada minimalista, sencilla y funcional que se expandía en los ámbitos del diseño industrial, el diseño gráfico, la decoración y la arquitectura. El *streamline* se extiende desde finales de la década de los treinta hasta los años cincuenta y, además de lo anteriormente mencionado, hereda los valores del futurismo en torno a la velocidad y la exploración técnica. Estos valores, al principio aplicados en automóviles y otros medios de transporte, se adaptan a productos cotidianos como los electrodomésticos, diseñados a partir del «color blanco, las curvas suaves y los detalles cromados, [que] le otorgaron a estos productos un aspecto de modernidad, ligado a la relación con la velocidad e higiene» (Esperon, 2013: 10). En estas piezas destacan

las formas curvas características del estilo aerodinámico [ya que] eran las más adecuadas para los objetos hechos de metal estampado o prensado, o de plástico

moldeado. El uso del metal y del plástico estaba muy difundido entre las nuevas industrias de bienes de consumo de la década de los treinta y constituía una justificación importante para la aparición de muchos de los objetos que salieron de los tableros de los diseñadores durante esta década (ibídem, 5).

Así, la ergonomía y la aerodinámica se vuelven constantes fundamentales, no solo para las grandes construcciones o para el diseño doméstico, sino para la representación ficcional de lo futuro y, por lo tanto, para muchas de las propuestas de la ciencia ficción cinematográfica. El estilo minimalista y funcional, potenciado por estos tres frentes, es asumido por las propuestas estéticas de la ciencia ficción cinematográfica, que se hace eco de esa intención por evocar el futuro trascendiendo lo ornamental y lo naturalista y buscando nuevas formas de representación. Así, las líneas pulidas, la ergonomía, los acabados metalizados y la asepsia se convierten en cualidades propias de los electrodomésticos de diseño y de los transportes más punteros del momento, pero también del atrezzo y las arquitecturas decorativas de los seriales y producciones de bajo coste, que narran aventuras espaciales y futuros probables. Y aunque por ahora, este inicio estético es marginal y está limitado a un presupuesto escaso, irá tomando forma hasta convertirse en una tendencia definida en los cincuenta. Es más, tal y como argumenta Cabezas,

esta simplificación es el origen de la imagen desornamentada de mucha ciencia ficción y en especial de la space opera desde principios del género: por ello el Movimiento Moderno constituirá una importante fuente estilística, y del mismo modo el *streamline moderne* dominará parte de la estética aerodinámica de las primeras naves espaciales, imagen que será homenajeada mucho tiempo después (2013: 308).

En esta etapa toman forma las posibilidades del futuro y, a su vez, las amenazas e incertidumbres derivadas del conflicto bélico mencionado anteriormente. Los héroes que las combaten también se encarnan en nuevas figuras y personajes. Por ello, es durante la década de los treinta y de los cuarenta cuando los personajes *pulp* de las historietas en papel pasan a los seriales audiovisuales, en los que se intuye el futuro subgénero de los superhéroes. La estética de estas décadas combina el *streamline* ya comentado con el imaginario de los cómics épicos y de aventuras de *Buck Rogers* y *Flash Gordon*. Un imaginario que a su vez se

nutre del exotismo de los relatos de Edgar R. Borroughs, en el momento uno de los autores más populares de la línea fantástica y extravagante de la ciencia ficción, ya referido en el Capítulo 3. En estas historias llevadas a la pantalla, el resultado combina los láseres supersónicos y las naves baratas propias de la serie B –descrita un poco más abajo– con escenarios exóticos que, a pesar de representar planetas lejanos, se acercan más a las selvas y desiertos terrestres, aunque en ellos hay monstruos y bestias que combatir y princesas que rescatar. Para los interiores, transportes y *gadgets* tecnológicos de estas ficciones se aplica el diseño redondeado, futurista y pulido del *streamline*, que a su vez está presente en los hogares y espacios cotidianos de los propios lectores y espectadores, deseosos de recrear el futuro en sus hogares y de superar el trauma de la Segunda Guerra Mundial, tras la cual «se puede observar una tendencia que permea el resto del imaginario fantástico: proveniente del estado de bienestar norteamericano, las construcciones tecnológicas guardan un asombroso parecido con la vida cotidiana y se estilizan y colorean profusamente» (Moriente, 2014a: 34).

Es en este intercambio cuando puede verse de forma más clara un proceso de «deconstrucciones poético-retóricas, podríamos decir “de ida y vuelta” de elementos existentes en la realidad hacia ese sistema mucho más complejo» (Moreno, 2008a: 36) de las nuevas construcciones cinematográficas del género. A partir de este momento y durante la primera mitad del siglo XX, lo que Moriente denomina *hechos arquitectónicos* como elementos reales y *ficciones arquitectónicas* como elementos ficcionales, establecen una relación de reciprocidad donde «se entremezclaban y contaminaban mutuamente ambas visiones, sin llegar a detectar discontinuidades en ellas, en un todo armónico» (2014a: 31). Esto denota, quizá de la forma más obvia y clara en toda la historia del cine de ciencia ficción, el vínculo entre las representaciones del género y la sociedad que les da forma, una sociedad que en este caso trata de acelerar el tiempo para superar los estragos de la guerra y sobreponerse para alcanzar un futuro prometedor donde en el exterior se vence a los monstruos y en los hogares se aguarda el porvenir.

Así, «desde la seriedad técnica y el alarde de medios que muestran las ya mencionadas producciones de Fritz Lang para la UFA [...] hasta la tosquedad de las realizaciones del cine norteamericano de serie B de los treinta, que toma sistemas y escenarios de los primeros cómics de ciencia ficción» (Cabezas, 2013: 305) la versión

cinematográfica del género empieza a definir, no solo su espacio a nivel temático y argumental, sino sus elementos visuales y corrientes estéticas predilectas, pero también su diálogo con la sociedad de cada época. Con todo, en esta etapa del género, de nuevo más cercana a la épica y a la maravilla que al diálogo social y a la metáfora visual, la verdadera investigación en torno a las posibilidades de la ciencia ficción se ubica en la literatura. Si en el cine la ciencia ficción ocupa un lugar marginal, en el ámbito literario crece y se consolida. El escritor y editor John W. Campbell toma el relevo de Gernsback y, en 1938, se pone al mando de la publicación *Astounding Science Fiction*, desde la que propone una ciencia ficción más madura: autores nuevos, temas innovadores y desarrollo conceptual. En esta revista se invita a que los autores teoricen sobre los efectos de la tecnología o la ciencia y sus repercusiones en el individuo y en la sociedad. Se introduce la posibilidad de robots autónomos e independientes o la existencia de extraterrestres inteligentes con objetivos y preocupaciones propias, ajenas a la existencia humana.

Como consecuencia, un tono más consciente, serio y mesurado define la literatura de ciencia ficción de los treinta, dando comienzo a la Edad de Oro del género en literatura (Capanna, 1966) y destacando el trabajo de autores como a Isaac Asimov, Robert A. Heinlein y Theodore Sturgeon, un grupo de nuevos autores –constituido por el propio Campbell– cuyos planteamientos son simples, ágiles y basados en un optimismo en torno al progreso y en cierta intención didáctica sobre la ciencia y la tecnología. Aún así, dentro de ese optimismo no hay reparos en criticar la sociedad que estos hombres habitan. Como explica Moreno (2010), estos autores crecieron con los efectos de la bomba atómica, la Segunda Guerra Mundial, el *crack* del 29 y la creación de los primeros robots, por lo que sus propuestas conceptuales insisten en las consecuencias del progreso, el libre albedrío y las responsabilidades derivadas del ser humano a la hora de ejercer sus libertades. Con ese *background* personal y la dirección y empuje de una publicación que ansía la madurez del género, Asimov –pero en general esta generación de autores– va introduciendo algunas de las claves determinantes del género como los imperios interplanetarios, la imagen del científico visionario, el monstruo o el mutante, los enigmas a escala galáctica y los robots. Todas ellas temáticas que funcionan como respuesta y reflexión a esa necesidad, previamente descrita, de predecir el futuro que está por venir y que, aparentemente, ya está aterrizando.

En el mismo momento, a finales de la década de los treinta, Orson Wells emite su versión radiofónica de *The war of the worlds* (*La guerra de los mundos*, H. G. Wells, 1898) impactando a todo un país. Además, se publica la primera aventura del mítico personaje de *Superman* por *Action Comics*, se consigue la fusión del átomo y comienza la presión y la ocupación alemana previa a la Guerra. Mientras esto ocurre en el plano de lo real, en la ficción literaria Campbell no solo se rodea de un elenco de autores más maduro, sino que pide a los artistas e ilustradores encargados de la edición de *Astounding* que realicen diseños más serios y que dejen atrás ese aspecto exótico y juvenil que había caracterizado la revista y que ahora era más propio de los seriales y la *serie B*, inspirados a su vez por *Borroughs*. Aquellos primeros diseños «ofrecían pocas pistas sobre el tipo de cuestiones sobre las que indagarían las mejores de las posteriores revistas baratas y las novelas de ciencia ficción más ambiciosa: interés por la vida artificial, la ética de la experimentación científica» (Telotte, 2001: 91). Pero a lo largo de las décadas y a través de su propia evolución estética, «ayudaron también a situar la forma [del género], al menos en la imaginación popular» (ídem) y favorecieron la constitución de lo que Telotte denomina *semántica del género*.

A partir de los años cuarenta –y seguidamente en las próximas décadas– florece la especulación científica y la ciencia ficción se convierte en un género capaz de hacer de altavoz a esos nuevos progresos y conocimientos. Ya no se trata de recrear mundos exóticos y espacios lejanos llenos de monstruos y aventuras –como se había venido haciendo hasta entonces–, sino de plasmar historias que ayuden a sus lectores a conocer y comprender un mundo nuevo –científico, tecnológico y espacial– que reclama su lugar en la sociedad de la época. Es la evolución derivada de ese contexto –su mirada, su escritura y sus temáticas– la que dará lugar, ya en pantalla, a la Edad de Oro de la ciencia ficción cinematográfica, impaciente por debutar en la década de los cincuenta y madura tras su discreta progresión desde los años treinta.

5.1.3. 1950 – 1960. Edad de Oro de la ciencia ficción cinematográfica

Gracias al aprendizaje de las nuevas técnicas de producción y a una economía creciente y abundante, la realización cinematográfica puede permitirse abandonar de nuevo los estudios y trabajar en localizaciones reales y variadas que aporten calidad y riqueza a las nuevas cintas. A su vez, miradas innovadoras como las del *Neorrealismo* italiano o la

Nouvelle Vague francesa favorecen este cambio impulsadas por un deseo de renovación y libertad creativas que se antepusieron «al interés comercial y atendiendo a los espectadores de circuitos de cine alternativos» (Bortgual, 2011: 1). Estas corrientes no solo modifican el cine para siempre, sino que llevan a los diseñadores de producción a asumir la tarea de seleccionar y adaptar las localizaciones reales para transformarlas en espacios diegéticos, aumentando las posibilidades del diseño de espacios y de los objetos que estos contienen. Para la ciencia ficción en particular, este cambio supone un acercamiento hacia los espectadores en tanto que puede ocupar espacios reconocibles. Además, arropado por su reciente madurez literaria, por su capacidad de evocar cuestiones relativas a la sociedad del momento y gracias a la mejora de la producción cinematográfica, el género –hasta ahora limitado a la serie B– recupera el rigor, la racionalidad y la potencia estética de aquellas cintas pioneras de principios de siglo. Una propuesta ahora actualizada y adaptada a las nuevas tecnologías y argumentos que, a partir de los años cincuenta, empiezan a definir la cara más reconocible de la ciencia ficción moderna.

Por un lado, gracias al empuje económico y a las nuevas posibilidades técnicas y estéticas, la ciencia ficción se consolida como un género delimitado y reconocido. Por otro, se constituye como una poderosa fuerza social debido al momento histórico. A principios de los cincuenta, el género ejerce una influencia significativa en los temas recurrentes para el ciudadano de entonces: el campo militar, las tecnologías de la información y la ciencia, especialmente la industria biotecnológica y la farmacéutica, y el viaje espacial (Moreno, 2010). Como comenta Fernández «los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial marcan un inusitado interés popular por la ciencia, aunque a menudo trufado de un temor profundo por sus posibles consecuencias negativas, evidentes tras el estallido de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki» (2019, 183). Al mismo tiempo, la carrera espacial adquiere un protagonismo abrumador y, tras el lanzamiento del Sputnik por parte de la Unión Soviética en 1957, se confirma que «lo que hasta entonces solo existía en las páginas de las novelas y en las pantallas de cine se estaba convirtiendo en realidad» (ídem). En ese sentido la mejora literaria del género lo convierte en una fuente interesante de conocimiento, desde donde profundizar en torno a estas nuevas facetas de la vida cotidiana. Pero el público también reclama la versión cinematográfica de esas narrativas: la Guerra Fría, la guerra nuclear o el

enemigo soviético son ahora conflictos y elementos que la ciencia ficción sí que puede representar a través de sus códigos visuales.

El público, ávido de nuevas aventuras y conocimientos y curioso ante un cine en constante evolución técnica y estética, encuentra en la ciencia ficción un género innovador capaz de responder a sus expectativas. Ese interés no pasa desapercibido para las *Majors*, cuya intervención en las producciones del género favorece que la arquitectura y el diseño de producción de la ciencia ficción empiecen a definir sus parámetros. Es gracias a esa combinación de factores –técnicos, económicos e ideológicos– que el género se consolida en su forma audiovisual dando lugar a la Edad de Oro de la ciencia ficción cinematográfica norteamericana. Durante varias décadas a partir de entonces, los estudios explotarán el pánico a la guerra nuclear y a los enemigos soviéticos para convertirlos en monstruos, alienígenas, mutantes e invasores increíbles, todos ellos tamizados por el «art decó aerodinámico tan de moda por aquellos años en el cine» (Moriente, 2014a: 34). Una corriente que, como se ha expuesto, se viene gestando desde los años treinta pero que en la década de los cincuenta destaca en el cine y se nutre de las propuestas del momento en los ámbitos del diseño gráfico, del industrial, de la arquitectura o de la decoración. Las películas de la ciencia ficción incorporan «elementos desde la Bauhaus a la escuela de diseño de Ulm, del mobiliario del Movimiento Moderno hasta los electrodomésticos de Dieter Rams para Braun» (Cabezas, 2013: 297) y del trabajo de otros profesionales del ámbito de la creatividad como Charles y Ray Eames, Pierre Koenig y Eero Saarinen, cuya práctica se caracteriza por «rechazar la ornamentación gratuita y redefinir los objetos en términos de ajustes combinatorios y funcionales» (Lipovetsky, 1987: 191) apostando por el «rigorismo y el ascetismo formal» (ídem).

El hecho de que el arte, la decoración o la arquitectura evolucionen también hacia la tendencia futurista que posteriormente se plasma en las cintas de ciencia ficción del momento implica que, más allá del ámbito cultural en cuestión existe en este momento una tendencia compartida de mirar y buscar hacia el futuro con la intención de adelantarlo y traerlo al presente. Estas corrientes parecen heredar la propuesta proyectiva –que no es solo propia del género de la ciencia ficción sino de las vanguardias artísticas– que dos décadas antes había inspirado sus primeras producciones. En este sentido y desde una perspectiva más amplia, esa

intención de mirar al futuro implica adelantarse (*avant-garde*) como actitud fundamental. Pero esta anticipación posee un sentido ambiguo. Por un lado existe cierto entusiasmo por lo que está por llegar, por el progreso en sí mismo, pero por otro, implica una amenaza, un cambio irreversible o un final. De ahí la proyección y la representación del Apocalipsis –que va plagando los relatos de la ciencia ficción hasta la actualidad– y que implica, al mismo tiempo, la revelación, el cambio de sentido de la historia y el final o la muerte, sea esta redentora o no. En esta relación –que sigue fortaleciéndose– entre sociedad, arte, diseño y cine, la representación de los argumentos y figuras de las películas del género se vuelve una parte determinante de las mismas,

tanto desde el léxico propio de las culturas inventadas como desde la creación de una atmósfera [...] abundan también los nombres técnicos de objetos relacionados con tecnología del futuro [...] pueden parecer parte de una búsqueda de exotismo, cuando en realidad se trata de denominaciones ya institucionalizadas en el género (Moreno, 2008a: 41-42).

Es decir, al definir una estética característica para el género se le otorga, en primer lugar, una forma más reconocible o representativa del mismo y, en segundo, una concreción de los elementos internos figurativos que lo componen como tal. En este contexto se desarrollan algunas piezas significativas que, si bien no son numerosas, dan un paso más en la representación de la forma del género. *The Day the Earth Stood Still (Ultimátum a la Tierra*, Wise, 1951) aporta profundidad conceptual a las narrativas tradicionales; *Forbidden Planet (Planeta Prohibido*, Wilcox, 1956) propone nuevos elementos capaces de evocar una arquitectura y una cotidianidad características y concebidas específicamente para la exploración espacial; *Destination Moon (Con destino a la Luna*, Pichel, 1950) posee una estética especial, rigurosa pero elegante y cuidada, que hasta entonces no se había visto en el género y que, como con las producciones de principios de siglo, será replicada de forma recurrente a partir de entonces. En estas cintas se representan ciudades, transportes y construcciones «absolutamente modernas con el suplemento de elementos *ya existentes* aunque en posiciones algo distintas de las habituales. Así, ferrocarriles elevados, dirigibles atracados en las azoteas de los edificios o sobrevolando las avenidas y pasadizos y transportes subterráneos» (Moriente, 2014a: 32) se convierten en elementos característicos del género.

Figura 7

La estética de la ciencia ficción empieza a definirse a partir de las corrientes del diseño



Nota: la representación de lo futuro y de lo otro adquiere una importante relación con lo tecnológico por un lado y con la estética del *streamline* por otro: metal, plástico, formas ergonómicas, etc. Fuente: fotogramas de *Destination Moon* (*Con destino a la Luna*, Pichel, 1950) –a la izquierda–, *The Day the Earth Stood Still* (*Ultimátum a la Tierra*, Wise, 1951) –en el centro– y *Forbidden Planet* (*Planeta Prohibido*, Wilcox, 1956) –a la derecha–.

Si, como se ha visto previamente, en la ciencia ficción «la necesidad de imaginario y simbología se afronta al principio mediante la inclusión de las vanguardias artísticas en el medio cinematográfico» (Moriente, 2014a: 32), con estas producciones se profundiza en un lenguaje propio. En concreto, en *Planeta Prohibido*

el medio de transporte se libera de las convenciones funcionales (y hasta cierto punto tipológicas) de los ya conocidos como el ferrocarril, el cohete o incluso el dirigible, y se convierte en un lugar no solo amplio y confortable, sino diseñado específicamente para viajar en el espacio (Cabezas, 2013: 309).

Aunque estas películas destacan hoy por su avanzada calidad estética, a principios de la década la mayoría del género aún conserva su estilo B. Pero mientras los aspectos formales son todavía un factor en construcción, el gran número de producciones que se van estrenando permiten definir unas temáticas compartidas que irán conformando al género como unidad. Estos temas orbitan en torno al Apocalipsis nuclear, la invasión alienígena, los viajes espaciales y las mutaciones y los cuatro derivan directamente de las pesadillas experimentadas por la sociedad poco tiempo antes (Moreno, 2010). Tanto por sus temas compartidos como por una estética incipiente pero aún heredera del *pulp*, es en esta etapa cuando se establecen las bases de lo que gran parte del público entenderá como ciencia ficción tiempo después ya que, a partir de la década de los cincuenta y a lo largo de los próximos años, la evolución de la estética del género «sigue una curva ascendente» (Cabezas,

2013: 321) que permite observar la transformación del «sencillo cohete a una nave más compleja en la que cupieran argumentos más desarrollados en cuanto a los aspectos visuales, tanto en la cinematografía norteamericana como en la japonesa y en la de los países del este de Europa» (ídem). El resultado es un género de grandes monstruos, los BEM¹⁴, platillos volantes y robots enloquecidos que, tímidamente, empieza a convertirse en el reflejo de su contexto inmediato.

Pese a las excepciones ya mencionadas, de mayor madurez estética y conceptual, gran parte de estas películas siguen heredando el estilo de Burroughs, que entendía el género como aventuras exóticas y heroicas que transcurrían en Marte o en la Luna, pero que poco tenían que aportar en lo que a reflexión o diálogo se refiere. Sin embargo, tanto si se trata de críticas complejas como de aventuras exóticas, estas historias son atractivas y el público quiere verlas. Como resultado, muchas de las grandes productoras recuperan el ejercicio que durante la década de los treinta y los cuarenta habían practicado con el género del terror y lo plantean a la inversa: en los cincuenta, los títulos de *stock* del ámbito del terror se transforman en estrenos de ciencia ficción. Altman considera a este respecto que «al pasar de moda el cine de terror en la década de los cincuenta [...] la única solución era rebautizar todas esas películas de acuerdo con la moda de la ciencia ficción» (1999: 116). Esta práctica, que el autor califica de *regenerificación*, permite que algunas de las *Majors* como Universal –centrada en el terror gótico en la primera mitad de siglo–, se decantara ahora por «vincular su última producción con el género de moda. Y no solo eso: la productora consiguió volver a lanzar todo su *stock* terrorífico bajo el disfraz de la ciencia ficción» (ídem).

Si este ejercicio de *marketing* fue posible se debe únicamente a que, en aquel momento y para el público mayoritario, la ciencia ficción todavía se construía sobre parámetros superficiales. Con el paso de los años la década sigue dando lugar a nuevas producciones, haciendo grande al género y extendiéndolo a un nuevo contenido, ahora sí, más profundo y maduro. Como resultado, en 1959 se estrena *The Twilight Zone* (*En los límites de la realidad*, Serling) una serie para televisión que tiene un talante más reflexivo que los

¹⁴ *Bug-Eyed Monsters* (monstruos de ojos saltones, como de bicho) hace referencia a una de las primeras figuras definidas en el imaginario de la ciencia ficción audiovisual en la década de los años treinta: monstruos que recuerdan a grandes bichos mutantes, peligrosos, violentos y, a menudo, con gusto por las mujeres. En algunas traducciones, las siglas se resuelven como *Big-Eyed Monsters* (monstruos de ojos grandes).

seriales anteriores y que, como ocurrió con el género literario, es apta para el público adulto. Con estrenos y propuestas estéticas como esta y gracias a la mejora técnica y creativa ya incorporada como recurso de las nuevas producciones, el género culmina en lo que Cabezas (2013) considera un *estilo internacional* de la ciencia ficción, equivalente al estilo internacional con el que se habían catalogado previamente a las innovaciones de la arquitectura moderna en la década de los treinta y de la que la ciencia ficción, a su vez, había adoptado la ergonomía, la ligereza y la asepsia como cualidades de lo futuro. En ese sentido, esta corriente se caracteriza por unas claves temáticas y estéticas que se comparten, no solo en las producciones hollywoodienses, sino también a escala global, en muchas de las películas realizadas en Asia y en Europa y que determinan el rumbo del género hasta la actualidad.

5.1.4. 1960 – 1970. Consolidación estética y cambio al paradigma *New Wave*

A finales de la década de los cincuenta, Occidente empieza a sufrir una crisis. El bienestar revela también la pobreza y las carencias de las minorías, el racismo, la homofobia y las limitaciones vitales de la mujer. La década terminará como empieza y a finales «de los sesenta, con el fracaso revolucionario del Mayo del 68, se aprecia con nitidez el cambio drástico en aquella esperanza, el punto de inflexión donde se percibe la imposibilidad» (Moriente, 2014a: 28). Se implanta una crisis espiritual que no tendrá vuelta atrás y muchas de las instituciones hasta entonces concebidas como naturales y necesarias parecen carecer de autoridad o sentido. Del mismo modo, los avances tecnológicos dejan entrever su cualidad negativa, pero no únicamente en los enfrentamientos bélicos, sino en la contaminación y la incipiente crisis ecológica mundial. Como explica Fernández el mundo de posguerra «ofrece un campo de reflexión mucho más amplio que el desastre mismo, ya que coloca a los personajes ante la necesidad de empezar desde cero, enfrentándose a sentimientos de pérdida y nostalgia de gran intensidad dramática» (2019: 34). Hasta los años sesenta, la ciencia ficción se basa, ante todo, en generar propuestas plausibles de un futuro verosímil en base a sus escenarios y planteamientos y responde al deseo de prefigurar aquello que está por venir. Sin embargo, a partir de esta década, la verosimilitud tradicional deja de ser el objetivo principal de estas producciones, que abrazan también otro tipo de cuestiones como la experiencia sensorial o la profundidad filosófica. Ya no se trata del futuro que está a punto de llegar sino de cómo ese futuro afectará a las sociedades del presente. Si las películas de la

primera mitad del siglo XX son «principalmente críticas con la modernización, su sociedad y la forma de vivir: ridiculizando situaciones o poniendo en crisis las injusticias» (Bonifacino y Stewart, 2013: 33) las de la segunda mitad ejercen una crítica más profunda que ya no afecta solo a la modernización, sino «a la entera civilización e incluso a la condición humana: la crítica va dirigida hacia todo lo que somos, fuimos y seremos, exhibiendo una elevada dosis de fatalismo» (ídem). Así, se pasa de un tono más didáctico y expectante ante el futuro a otro mucho más pesimista donde las virtudes del destino quedan cuestionadas –una mirada que, sin embargo, había estado presente desde los inicios del género–.

En este contexto nace toda una corriente contracultural que encontrará su espacio en las diversas artes y ámbitos del pensamiento. En la ciencia ficción, una *Nueva Ola*¹⁵ arrasa con las viejas narrativas y propone una literatura más arriesgada y experimental en la que el tema central ya no es tanto la ciencia o la tecnología, sino las posibles consecuencias humanas de esos avances. La ciencia ficción incluye aquí temas relativos a la religión, la ecología, el sexo, las drogas y, en general, a la inconsistencia de lo real, de lo asumido como normal o natural y la subjetividad. Esa nueva literatura encuentra su casa en la revista *New Worlds* (Carnell, 1946-1972) y en la antología de relatos breves de ciencia ficción *Dangerous Visions* (*Visiones Peligrosas*, Ellison, 1967). Como explica Moreno, se centra en la crítica ante «el orgullo humano (orgullo occidental, estadounidense), el escepticismo, la visión de la conquista del espacio [...] los avances científicos» (2010: 366) y plantea una intensa crítica política, social y filosófica. Estas nuevas narrativas, representadas por el trabajo de los escritores Philip K. Dick y Stanislaw Lem, poseen una «mayor tendencia a la lírica y a la recreación estética» (ídem). Esto también se refleja en las producciones cinematográficas del momento –influidas por la Nueva Ola literaria–. La *Nouvelle Vague* francesa en particular aporta a la ciencia ficción títulos que aún hoy parecen excepciones clásicas del género. Películas como *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (*Lemmy contra Alphaville*, Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) o *Je t'aime, je t'aime* (*Te quiero, te quiero*, Resnais, 1969) no requieren grandes invenciones o una prospectiva arriesgada y compleja. Estas producciones, inspiradas por reconocidas novelas del género como *Brave*

15 La diferencia entre la Nueva Ola de la ciencia ficción y la *Nouvelle Vague* francesa se especifica al inicio del Capítulo 6, espacio en el que se explora la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica y su relación con el corpus analizado en el presente estudio.

New World (*Un mundo feliz*, Huxley, 1932), *1984* (Orwell, 1949) y *Fahrenheit 451* (Bradbury, 1953) se centran más bien en la profundidad narrativa y en la poética de sus imágenes, creadas con pocos recursos pero capaces de reflexionar en torno al futuro, el progreso y sus consecuencias más humanas. Como explica Cabezas sobre el estilo de estos autores, se trata de recrear «una realidad sobre la propia realidad» (2013: 208), elaborando y diseñando sobre «el almacén visual de la película [...] una urdimbre de contenido mucho más profunda que [...] se alcanza mediante el lenguaje alegórico y simbólico» (ídem). Para el investigador, lo importante en estos casos es cómo la «contraposición de formas y espacios, tan simple en su presentación como compleja en sus implicaciones no requiere grandes alardes tecnológicos a la hora de su puesta en escena, ilustrando un truco intelectual que permite centrar y desarrollar grandes historias» (ibídem, 316).

Figura 8
Comparativa entre las revistas de los años 20 y 30 y las de los 60



Nota: en las portadas de las revistas se observa un cambio de percepción con respecto al género y cómo su imaginario se va presentando de un modo más sobrio, maduro y conceptual. Fuente: portadas de *Amazing Stories* –línea superior– de Picryl y portadas de *New Worlds* –línea inferior– de Flickr.

Debido al interés de este periodo del género y a las posibles relaciones culturales, ideológicas y estéticas que estas producciones establecen con el corpus seleccionado en el presente estudio, se dedica un capítulo del mismo –el Capítulo 6– a analizar esta corriente y a profundizar en cómo parte de la ciencia ficción cinematográfica reciente hereda determinadas claves de esta propuesta. Pero durante los años sesenta no todo fue *Nueva Ola*. A pesar de su gran carga poética y simbólica, esta línea del género se mantiene en un margen controlado que, como se argumenta más adelante, es el que retoman las producciones del corpus. Sin embargo, en el ámbito de la producción estadounidense que todavía explora el futuro a través de la mirada del estilo internacional del género, aún queda espacio para los viajes cósmicos, las invasiones, los robots y los temas tratados anteriormente que, más allá de la ficción, siguen vigentes en la cotidianidad del espectador medio: en 1961 Yuri Gagarin se convierte en el primer hombre en abandonar la atmósfera terrestre y en 1969 Neil Armstrong aluniza sobre la Luna. El cine, más allá de la profundidad y la experimentación narrativa, se hace eco de los avances científicos y tecnológicos y se acerca a un realismo y una precisión mayores. Además, queda liberado de la carga didáctica y de la labor ideológica propia de décadas anteriores y puede centrarse en emular los grandes avances que estaban teniendo lugar en la época y en soñar con los próximos pasos. Eso, sumado a las energías renovadas del género, hace que a lo largo de los años sesenta este cine se consolide definitivamente como género propio. De forma contradictoria a las manifestaciones artísticas de la contracultura, y a pesar de que

el recelo hacia la tecnología continúa en muchos casos, el inicio de la carrera espacial da pie a una corriente en la ciencia ficción con una visión más optimista del futuro. Las aplicaciones pacíficas (y sobre todo lúdicas) de las nuevas tecnologías en la ciencia ficción y en el mundo real han ido modelando poco a poco un escenario menos oscuro en lo que se refiere a tecnología, desplazando las visiones apocalípticas del futuro hacia las amenazas de la naturaleza y sobre todo a los castigos que el propio ser humano es capaz de infligirse (Cabezas, 2013: 246).

Atrás quedan la serie B, el exotismo y las aventuras superficiales. Estas ceden paso a la profundidad filosófica y al rigor científico. Poco a poco y con más insistencia hacia final de siglo, los temas –al tiempo que los temores– cambian de forma y entran en juego

conceptos que todavía hoy caracterizan algunas de las manifestaciones del género: la carencia espiritual de una sociedad masificada, hipertecnificada y materialista, la incontrolable y constante cantidad de información producida por los medios y el ámbito científico-técnico como un arma innovadora de doble filo. En la década de los sesenta hay una gran cantidad de producciones que buscan una reflexión mayor en las propias historias y una calidad y una riqueza superiores. Ejemplos destacados son *Village of the Damned* (*El pueblo de los malditos*, Rilla, 1960), *The Day of the Trifids* (*El día de los trífidos*, Sekely y Francis, 1962) o *Planet of the Apes* (*El plantea de los simios*, Schaffner, 1968). Pero la más representativa de todas estas producciones es *2001: A Space Odyssey* (*2001: Una odisea en el espacio*, Kubrick, 1968). Esta película, concebida por Kubrick y Arthur C. Clarke –autor de la novela que le da pie, *The Sentinel* (*El centinela*, 1948)– y encarnada por Douglas Trumbull como profesional de efectos visuales y Harry Lange como diseñador de producción, sienta las bases del porvenir del género y la corriente tecnófila. En la película se describe el proceso evolutivo de esa primera herramienta utilizada por el ser humano, siendo aún un homínido prehistórico, y la evolución de esta hasta convertirse en un ente consciente, creado por el hombre como herramienta, pero autónomo, pensante y emocional. Las sucesoras de esta producción incorporan esta tendencia y no solo se hacen eco de esa mirada en torno a la ciencia y a la tecnología, sino que también asumen las claves visuales diseñadas por Kubrick, Trumbull y Lange como iconos representativos del futurismo ideológico y el progreso humano.

A partir de la década de los sesenta, y una vez asentadas las bases más comerciales del género de la ciencia ficción cinematográfica, tanto por parte del público como por los estudios y productoras, la ciencia ficción se abre en sus perspectivas en torno a la ciencia, pero también en su planteamiento esencial: el diálogo que cada película establece con su público y su entorno. Por un lado, heredera de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, se abrirá la puerta a una corriente más profunda del género, incómoda y reflexiva a un nivel casi espiritual, pero al mismo tiempo, de un rigor científico abrumador. Y por otro, en una versión más ligera y comercial, se recuperarán aquellas aventuras exóticas y aparentemente más superficiales de los años treinta, dando pie al subgénero de la *space opera* –sagas de aventuras futuristas y romances espaciales– y que, en la década posterior, se convertirá en una de las propuestas más taquilleras del género. A partir de ese momento

existe una ciencia ficción que describe circunstancias de la actualidad con elaboradas formas del futuro; otra sin embargo se acerca a él con otro tipo de precisión y de manera más arriesgada, pero sin la necesidad de ilustrar tan profusamente ese decorado del porvenir (Cabezas, 2013: 152).

En la primera se establece un vínculo con un «futuro repleto de elementos tecnológicos donde la ciencia posee un papel predominante, casi hegemónico» (Rodríguez, 2010: 146), pero donde esta no siempre representa el rol de héroe o de villano. También existe otra forma del género donde esa ciencia y esa tecnología actúan como telón de fondo y donde la atención recae sobre la subjetividad de sus protagonistas. Pero como se ha comentado en la introducción de este capítulo, la ciencia ficción no se acomoda en esquemas binarios, sino que el espectro del género se amplía. Entre la ciencia ficción moralizante o superficial y la más hermética o conceptual se conciben posibilidades cada vez más diversas, donde, en ocasiones, los discursos opuestos se encuentran y se complementan.

Ahora bien, tanto en unas miradas como en otras, la estética del género ha quedado definida en torno a la concepción del futuro, de lo otro, de lo alternativo y de lo extraño, ya sea desde una perspectiva crítica como desde una perspectiva aún optimista –y a través del espectro de producciones situadas entre ambos polos–. Con *2001* como nuevo referente de la versión audiovisual del género, y aún heredando otras cintas emblemáticas como *Metrópolis* o *Destination Moon*, estas producciones fortalecen la estética de los paneles domóticos, los botones, los pitidos insistentes, lo prefabricado, el plástico y el metal, los dispositivos interactivos y de control, las puertas automáticas y los *gadgets* en general, las superficies pulidas, los espacios diáfanos, el mobiliario ergonómico y la moda andrógina. Una vez más, se entreve la influencia del diseño industrial de la época y sus tendencias predilectas en cuanto a color, limpieza y luminosidad. Por su parte, la televisión también actualiza su estética y los seriales de bajo presupuesto desaparecen para dar paso a nuevas producciones que interpelan al espectador de un modo diferente. De entre estas producciones, *Star Trek* (Roddenberry, 1966) incluye en televisión la temática espacial, pero además aborda temas como la multiculturalidad o la tolerancia en un escenario cósmico que, sin embargo, resulta familiar. La ciencia ficción audiovisual se convierte definitivamente en un género doméstico

y apto para todos los públicos, aunque, como cualquier otro, posee también una cara más compleja.

5.1.5. 1970 – 1990. Ciencia ficción posmoderna, *space opera* y *cyberpunk*

En 1971 el sociólogo, futurólogo e investigador de la revolución digital Alvin Toffler publica *Future Shock (El shock del futuro)*, un libro desde el que analizar esta nueva corriente de cambio y progreso desmedido e imparable iniciada en los sesenta y que continúa demoliendo instituciones y cuestionando valores. Como escribía el autor «no solo los sucesos *contemporáneos* tienen una irradiación instantánea, sino que ahora podemos decir que sentimos el impacto de todos los acontecimientos *pasados* de un modo diferente. Pues el pasado vuelve sobre nosotros. Y nos vemos atrapados» (Toffler, 1971: 30). Del mismo modo que en etapas anteriores, esa nueva disposición social se refleja también en la ciencia ficción cinematográfica, desde la que se buscan propuestas artísticas más arriesgadas, derivadas de aquel cambio y que siguen construyendo esa categoría –cada vez más amplia, ambigua e inabarcable– de la estética futurista. En esta etapa, la innovación aeronáutica toma el relevo de la industria y del automóvil como motores de cambio y ajusta de nuevo el ritmo del avance hacia el futuro. El mundo sigue siendo analógico pero el cine pronto incluirá algunos de los efectos especiales más asombrosos de su historia. Películas como la recientemente adaptada *Westworld* (Crichton, 1973) o *Jaws (Tiburón)*, Spielberg, 1975) cambian la imagen audiovisual para siempre y, con ella, a los espectadores. Los efectos especiales pasan a convertirse «en condición *sine qua non* del género» (Fernández, 2019: 243).

Con este crecimiento, y tras esa adolescencia arriesgada y rebelde de la ciencia ficción –estrechamente ligada a la contracultura de los sesenta–, las reivindicaciones sociales y la búsqueda de cierto sentido posterior a la caída de los estándares tradicionales, los años setenta son la década de la madurez en la que el género se asienta definitivamente como parte del cine *mainstream*. Como escribe Barceló, esta década es «la afirmación final de la seriedad e interés de la ciencia ficción, su reconocimiento en el mundo académico y un creciente éxito de público» (2015: 101). En este sentido, gran parte de los nuevos autores, que no dejan atrás el rigor científico y que han crecido durante la carrera espacial deciden, a su vez, recuperar aquel exotismo de los relatos más aventureros donde el género no era tan denso y profundo como lo había sido en los sesenta. Aunque los dilemas existenciales se mantienen en esta

década, retornan con fuerza las aventuras y viajes espaciales ligeros y los encuentros alienígenas, casi al estilo de las historias de los años cincuenta, con la diferencia de que ahora, como género respetado, posee los presupuestos cinematográficos de las grandes producciones casi por primera vez en toda su historia. En esta etapa, y gracias a las posibilidades crecientes de los nuevos medios técnicos, la exploración estilística aborda dos planteamientos en apariencia opuestos: por un lado, la recién recuperada *space opera*, siguiendo la estela de la producción anterior de Kubrik, propone tecnologías pulidas, espacios abiertos y efectos maravillosos. Por otro, la distopía urbana posmoderna, situada en núcleos urbanos caóticos, plagados de delincuencia, contaminación y sombras. Si en los sesenta el género se debatía –en sus posiciones más enfrentadas– entre las cintas luminosas que exploraban el rigor y la precisión científico técnica y otras se decantaban por la austeridad, la poética y la densidad de tramas y de simbolismo, en los setenta el debate se establece entre el optimismo nostálgico y el futurismo decadente. En ambos casos, se mantiene esa bipolaridad de la que se habla al inicio del capítulo que siempre ha estado presente en el género y que propone dos miradas en torno al futuro y en torno a lo extraño. Aquella que confía en el progreso y en el avance científico-técnico y que aguarda una revelación y esa otra que, recelosa, desconfía de lo que esa revelación pueda traer consigo. Pero, como ya se ha comentado previamente, esta distinción no implica una oposición, sino un esquema que, en ocasiones, aparece de forma simultánea en una sola producción.

Un gran ejemplo de este ejercicio visual es *Star Wars (La Guerra de las Galaxias)*, Lucas, 1977-1983) que, renueva el género desde una perspectiva que es al mismo tiempo lúdica y profunda (Cameron, 2018). La futura saga introduce dos elementos destacables en relación a su propuesta estética. Por un lado, *Star Wars* convierte en elementos fundamentales las armas y los dispositivos increíbles, las apabullantes naves espaciales y las arquitecturas luminosas y futuristas, creadas mediante los efectos especiales más asombrosos vistos hasta la fecha, que se convertirían en rasero para las futuras producciones y para el ojo del espectador, que no permitirá menos calidad y verosimilitud que la de los combates con sables láser o los desiertos de *Tatooine*. Pero por otro lado, estas producciones ofrecen una definición de ciencia ficción representada por mundos antiguos y polvorientos, objetos anacrónicos y personajes familiares que evocan cierta nostalgia hacia la década de los cincuenta y hacia la sencillez de aquellos argumentos en los que el bien y el mal, claramente

diferenciados, deben luchar hasta el final. En este caso, la combinación de referentes recurre a un ejercicio similar al del *pastiche* de Jameson, cuyo objetivo es el «de reapropiarse un pasado perdido» (1984: 47) y que, en este caso, se aplica como estrategia estética. Es de esa mirada hacia lo anterior y hacia el pasado de la que parece surgir el éxito y la necesidad de una saga como *Star Wars*, a partir de la que, como explica Rodríguez, el cine cambia para siempre. Según el autor, *Star Wars*

transformaba las historias de serie B en grandes producciones. Nadie pensaba que esa cinta dirigida a chavales de doce años (según la propia confesión del autor) fuera a cambiar la historia del cine, pero, en el momento en que *La guerra de las galaxias* (1977) se convirtió en la película más taquillera de la historia –y eso sin contar los extraordinarios beneficios logrados por sus productos de mercadotecnia–, había nacido una nueva industria. Prácticamente hay unanimidad en considerar esa fecha como el final del cine de Hollywood tal y como lo conocíamos, [...] nada de proyectos adultos y complejos, sino historias cada vez más simples y presupuestos disparados» (2019: 221).

Sin embargo, existe una mirada diferente en relación a las aportaciones de *Star Wars* al género de la ciencia ficción. Investigadores como Suvin critican su planteamiento en tanto que su narrativa «retrocede al cuento de hadas [...] donde tenemos un triángulo héroe-princesa-monstruo en trajes de astronauta [que] lleva al suicidio a su capacidad de crear» (1979: 31). En este sentido, y no tanto por oposición sino como forma de explorar y evolucionar las posibilidades del género en otras direcciones, a partir de *Star Wars* se establece una clara diferencia entre la parte más ligera del género de la ciencia ficción cinematográfica –de la que serán herederas las posteriores sagas y franquicias de superhéroes y distopías adolescentes– y de un cine más oscuro y filosófico que permite retomar e introducir argumentos más complejos. Si bien esta distinción se mantiene como constante a lo largo de toda la historia del género –incluso en sus primeras producciones literarias–, en la década de los setenta esta diferencia se acentúa dado que, como explica Moriente, las problemáticas políticas, sociales e ideológicas de la década de los sesenta se extienden a los años setenta, proporcionando «el caldo de cultivo idóneo para la emergencia de una oscuridad realmente tenebrosa en la década siguiente. Es probable, incluso, que se hicieran algunos

esfuerzos para contrarrestar la rabia nihilista del punk con esa especie de “vuelta al orden clásico”» (2014a: 37) inspirado o retratado por *Star Wars*. Por contra, «la visión alterada de un futuro sucio y mugriento [...] constituyó el catalizador y el estímulo necesarios para la producción de un número sin fin de distopías» (idem).

Por un lado, y siguiendo la estela de *Star Wars*, saltan a la gran pantalla *Superman and the Mole Men* (*Superman contra los hombres ratones*, Donner, 1978) y *Star Trek: The Motion Picture* (*Star Trek: la película*, Wise, 1979). Sin embargo, ante la candidez de estas historias, y como anotaba antes Moriente (2014a), también hay una respuesta más oscura, profunda y compleja de abordar los relatos proyectivos. Es el momento de producciones sombrías y cercanas al terror dentro del propio género, tal y como había ocurrido a principios de siglo, abanderado ahora por la futura saga de *Alien* (Scott, 1979). Si Spielberg proponía la nostalgia como posibilidad para el género futurista con películas como *Close Encounters of the Third Kind* (*Encuentros en la tercera fase*, 1977), Ridley Scott traía el epitome del *dirty space*, una mirada estética del género en la que la ergonomía, la asepsia y la pulcritud encuentran su opuesto, pero sin retomar los espacios exóticos y bucólicos anteriores. En este caso se trata de una intención de verosimilitud que no atiende a la limpieza y al optimismo, sino a la decadencia, el caos y el error humano que, según algunos realizadores, formarían parte de cualquier aventura espacial o encuentro alienígena. En ese sentido, resulta ridícula la idea de que las personas viajan al espacio en espacios de líneas puras, elegantes y limpias donde todo es sencillo (Cameron, 2018). Es en esta década cuando varios realizadores con una mirada similar se plantean la misma premisa, siguiendo el trabajo de Carpenter y su película espacial *Dark Star* (*Estrella Oscura*, 1974), en la que un equipo de astronautas debe afrontar una misión espacial pero que, lejos de aparecer como hombres capaces e invulnerables, «se encuentran en un estado lamentable, consumidos por la soledad y el aburrimiento» (Yagüe, s.f.: 2). Estas producciones parecen integrar, en la asepsia de las estaciones espaciales y las arquitecturas alienígenas, la constante de la organicidad, pero desde un punto de vista oscuro: la viscosidad, la rugosidad o la textura de los seres extraterrestres contrastan con los espacios humanos, recién invadidos. Si se establece una comparativa entre el *xenomorfo* de *Alien* y las primeras representaciones alienígenas de principios de siglo, puede observarse cómo las primeras poseen una cualidad también nítida, suave y brillante, mientras que el *xenomorfo* –y otras criaturas posteriores como el

demogorgon (*Stranger Things*, Hermanos Duffer, 2016-)– es pegajoso, grotesco, oscuro y roza lo escatológico. A estas imágenes se suma «la visión alterada de un futuro sucio y mugriento, representado en las páginas de la revista francesa *Metal Hurlant*, a través de las ilustraciones apocalípticas de Jean Giraud (Moebius)» (Moriente, 2014a: 38) y otros ilustradores y dibujantes como Juan Giménez o Jim Steranko, cuyo trabajo constituye «el catalizador y el estímulo necesarios para la producción de un número sin fin de distopías» (ídem).

Mientras Estados Unidos explora estos caminos complementarios, la herencia visual de Kubrik, retomada en formas diversas por Spielberg y por el naciente *dirty space* – abanderado por Ridley Scott y John Carpenter–, al otro lado del mundo esta fue también la década del cine de Trakovski, de *Solyaris* (*Solaris*, 1972) y, años después, de *Stalker* (1979). Una ciencia ficción y un tipo de cine de una gran carga simbólica, una poesía visual muy ligada a sentimientos espirituales y argumentos complejos que invitan a la reflexión y que parecen continuar con el trabajo de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica. En ese sentido, y como se propone más adelante, la apuesta del director ruso funciona como antecedente de una ciencia ficción más orgánica, simbólica, natural y terrestre y que parece inspirar al corpus analizado en esta investigación.

A partir de la década de los ochenta y después de un cambio de percepción derivado de las crisis de 1973 y 1979, la idea de futuro empieza a basarse más en el miedo ante el fracaso de un sistema que hasta entonces se consideraba fiable: en la línea que une los extremos entre miedo y confianza, los relatos proyectivos empiezan a acercarse más al primer extremo. A esos nuevos miedos se une uno de los más definitorios de la época actual: la crisis medioambiental. Como respuesta a estos cambios y por contraste a la ciencia ficción ligera de las superproducciones para toda la familia, hay una tendencia de la ciencia ficción que se centra en una estética posmoderna, oscura y caótica. *Blade Runner* (Scott, 1982) es uno de los clásicos que mejor han evocado esta tendencia oscura y distópica, seguida por la asiática *Akira* (Ōtomo, 1982), cintas que beben de autores anteriores como Philip K. Dick pero que aportan una estética totalmente nueva y representativa. Si bien como planteamiento general se embrutece el género clásico, pronto se entremezclan los diversos subgéneros y categorías, dando lugar a una imagen *collage* que Moriente califica de «absoluto eclecticismo» (2014a:

39) y que recupera el pastiche de Jameson (1984) pero buscando resultados diferentes a los de Lucas. En relación a estas cintas en general y a *Akira* en particular, Rodríguez describe la película como

el Caballo de Troya de toda una manera de vivir, de todo un reordenamiento del universo, de una manera de descubrir un *Otro Cine*. [...] *Akira* era al mismo tiempo una película religiosa y profana [...] Daba miedo. Era excitante. De alguna manera, era verdad (2017: 15).

Con estas dos producciones como punto de partida, en la década de los ochenta el género se deja llevar por las innovadoras corrientes de la informática, lo digital y lo virtual como nuevas realidades capaces de influir en la vida de los seres humanos. A partir de esas referencias y «buceando en la nueva contracultura que entonces ofrecía el movimiento *punk* para obtener de ella [...] las armas para una nueva crítica y un nuevo estilo» (Fernández, 2019: 259) nace el *cyberpunk*, un subgénero liderado por el autor William Gibson y definido por una sórdida relación entre la humanidad y un entorno hipertecnificado pero desolador. Una relación que alcanza límites extremos en la prótesis, la inteligencia artificial o el transhumanismo y que, a su vez, se despliega en otros subgéneros como el *steampunk* o el *biopunk*. El resultado son películas de género que combinan –en la línea del pastiche– producciones anteriores, literatura, música, diseño, arquitectura y filosofía coetáneas en una amalgama estética atractiva y terrorífica. Como explica Barnwell, es entre los setenta y los ochenta cuando la creación de los universos cinematográficos «se homenajea en películas que usan iconografía del pasado» (2017: 19). Es por este motivo que producciones tan dispares como *Mad Max* (*Mad Max. Salvajes de autopista*, Miller, 1979), *Tron* (Lisberger, 1982), *Dune* (Lynch, 1984) o las ya mencionadas *Blade Runner* y *Akira* retoman, generan y enriquecen un diálogo compartido. Por un lado, abordan cuestiones relativas al pensamiento posmoderno, la nostalgia, la crisis climática y la oposición entre el mundo digital y el analógico, pero por otro, establecen conexiones y puntos de encuentro con las referencias previas del género, como en las arquitecturas heredadas de Metrópolis, el diseño de los primeros androides o la revisión del *streamline* de mediados de siglo en su versión decadente.

Figura 9

La arquitectura vuelve a ser el elemento desde el que representar la propuesta estética de cada narrativa



*Nota: tanto Akira (Ōtomo, 1982) como Blade Runner (Scott, 1982) son producciones en las que lo arquitectónico y lo urbano proponen una estética definida, característica del *cyberpunk* y de la perspectiva más decadente del género. Fuente: fotograma de *Blade Runner* –a la izquierda– e imagen de *Akira* extraída de MUBI –a la derecha–.*

Ante todo, en estas producciones la ciudad asume un papel simbólico fundamental y, como tal, su diseño de producción se convierte en una faceta determinante del resultado visual de la pieza. En esta ciencia ficción posmoderna y *cyberpunk* –en la que las grandes ciudades empobrecidas pero hipertecnificadas sobreviven sometidas por grandes corporaciones y multinacionales que fomentan la miseria y las diferencias sociales– ya no hay lugar para los paisajes clásicos ni para las aventuras exóticas, sino que «la naturaleza pasa a formar parte del espacio residual que deja el trazado de las líneas que unen unos nodos con otros. El límite exterior deja de tener sentido, puesto que lo inexplorado ya no existe» (Cabezas, 2013: 136). Por oposición a lo natural –extinto o contaminado–, la red y lo virtual se vuelven infraestructuras físicas de cableados interminables, enchufes y pantallas. Se representa una urbanidad caótica donde los espacios cotidianos se adaptan para la ficción prospectiva: hangares, plataformas diáfanas, salas de máquinas, estaciones y espacios de paso. La mayoría de narrativas y escenarios

se alejan de las descripciones asépticas y perfectas de la tecnología para adentrarse en ciudades ruinosas, decadentes y oscuras, muy lejos de aquella estética *pulp* de la ciencia ficción de la época dorada. [...] si bien existen algunas excepciones donde las ciudades no han sufrido cambios cualitativos reseñables, sino que más bien se trata de la degeneración de las actuales estructuras (Rodríguez, 2010: 148).

En esta tendencia, el diseño de producción asume la construcción física de la arquitectura, el paisaje y los objetos diegéticos como un collage que «crea y superpone trayectos imposibles entre espacios inconexos y sobre todo conforma ambientes que inciden en lo aleatorio y lo caótico, en las que predominan la falta de luz natural, los escenarios residuales y desordenados» (Cabezas, 2013: 129). Los espacios abiertos desolados se convierten en la única referencia natural, dejando los paisajes verdes como recuerdos lejanos o espacios de descanso puntual para los héroes y heroínas. Los menús virtuales y los recursos gráficos derivados de las nuevas tecnologías digitales se posicionan como grafismos recurrentes e incluso miradas subjetivas de los personajes, que codifican su entorno desde lo virtual. Los universos digitales imaginados contrastan con las representaciones distópicas más caóticas y decadentes y aunque esta estética del pastiche no conseguirá eliminar los parámetros anteriores de la precisión técnica y el optimismo científico representado en la ergonomía, la asepsia y la pulcritud heredada de los cincuenta, estas décadas suponen el inicio de una ciencia ficción más oscura que permite a los realizadores y autores concebir otro tipo de futuro, dando paso a un cuestionamiento y una reflexión que trasciende hasta la actualidad pero que se remonta a los inicios del propio género de la ciencia ficción.

Los grandes estudios, por su parte, siguen aprovechando los éxitos anteriores como *Alien*, *Star Wars* o *Mad Max* y plantean nuevas secuelas y sagas como *Back to the future* (*Regreso al futuro*, Zemeckis, 1985). También se actualizan los monstruos, ya sea en su versión amable y familiar como E.T. en *E.T.: The Extra-Terrestrial* (*E.T. el extraterrestre*, Spielberg, 1982) o en su versión terrorífica y violenta, como en el caso del Terminator en *The Terminator* (*Terminator*, Cameron, 1984). Ahora la ciencia ficción ya no es solo un género doméstico, sino una de las posibilidades más comerciales y taquilleras de la industria cinematográfica que, como en las primeras décadas del siglo XX, investiga en torno a las posibilidades del porvenir y de las invenciones que este traerá consigo.

5.1.6. 1990 – 2010. Eclecticismo y homogeneidad

A partir de aquí Internet es una realidad. La tecnología se vuelve accesible, manejable y útil hasta el punto de convertirse en parte de la vida de todos los individuos. La ciencia ficción oscura de la década anterior, que pronosticaba el declive total de las sociedades tecnificadas, explora nuevas estéticas para representar lo digital y lo virtual. El debate entre

las posibilidades del progreso tecnológico y su efecto nocivo siguen siendo, más que opuestos, un amplio espectro de oportunidades en las que se incluyen tramas relativas a la inteligencia artificial, la prótesis avanzada, la exploración espacial o las sociedades hiperconectadas. Como explican McCausland y Salgado, en las nuevas producciones destaca

la cualidad creciente de simulacro que adquiere en la década una realidad mediada por la omnipresencia de lo mediático y las posibilidades inmersivas de lo virtual. La popularización de internet lleva a la sensación generacional de paranoia al paroxismo, aunque, al mismo tiempo, permite vislumbrar la utopía digital, un intangible y salvaje en el que poder ser y expresarnos como deseemos que ha colapsado con los años en las servidumbres de la conexión perpetua y el panóptico social (2019: 257).

La oscuridad y el caos ya no son la clave característica de esta utopía –o distopía– digital. Las producciones van dejando atrás las marañas de cables y la densidad paradójica de lo digital para diseñar universos fluidos, ligeros, de tamaños micro y hologramas traslúcidos. Las producciones cinematográficas proponen una realidad digital, tecnológica y virtual y una cotidianidad etérea y pulcra, propia de la *sociedad de la transparencia* de Han (2013) y de la *modernidad líquida* de Bauman (2000). En este ambiente, la pesadez del *cyberpunk* y la estética posmoderna se van diluyendo o readaptando a códigos más limpios y ergonómicos, recuperados de los años cincuenta y actualizados con el avance tecnológico reciente. En esta nueva etapa

todo vestigio posmoderno está siendo depurado; el mundo electrónico de humo, oscuridad, máquinas apiladas y cables desordenados del *cyberpunk* descrito en tantas películas está siendo sustituido por formas sencillas, transparentes y sin hilos, donde el imaginario estético y tecnológico de *Star Trek* (1966) y sus *spinoffs* está convirtiéndose en algo mucho más verosímil que las profecías de la decadencia como *Blade Runner* (1982) o *Robocop* (1985) (Cabezas, 2013: 129).

Aunque durante los noventa subsisten películas puramente *cyberpunk*, la estética se agota y deja paso a las nuevas miradas. Una de las últimas cintas en seguir esta estela iniciada en los ochenta es la asiática *Kōkaku Kidōtai* (*Ghost in the Shell*, Oshii, 1995). Una

producción animada que por su simbolismo, estética y planteamiento conceptual es intrínsecamente *cyberpunk*, pero que a nivel conceptual está más cerca de esa otra ciencia ficción poética de los sesenta y setenta que investigaba en torno a lo subjetivo y lo espiritual. Como explica Rodríguez

la cinta apuntaba hacia un vacío, una falta de significado, parecía desarrollarse con la certeza de que la humanidad había perdido algo –¿una creencia? ¿una fe? ¿un Dios al que rezar, una razón a la que rendir tributo?–, algo que quedaba más allá del lenguaje y más acá de la piel. Algo relacionado con el cuerpo, con los actos de paz –el abrazo, el susurro–, pero también con la idea misma del encuentro (2017: 12).

Con cintas como esta, el género continua explorando su vertiente más profunda o poética pero, mientras tanto, en la versión comercial de la ciencia ficción, e igual que en los años setenta, existe una doble corriente protagonista –aunque no única– en estas décadas. Tras el final del feísmo y la decadencia de producciones como *Blade Runner* se produce una evolución del género que se encamina simultáneamente por múltiples vías estéticas, de las que se destacan dos, diferenciadas pero complementarias. La primera va dirigida hacia las tendencias de líneas puras y estética ligera: una revitalización de las imágenes definidas y la blancura propias de los años cincuenta. Predominan aquí la asepsia, la pulcritud y la luminosidad por contraste, muchas veces, con el tipo de futuros, políticas y sociedades que se presentan en el relato: corruptas, amorales y represivas. Algunas de las películas que mejor evocan esta estética son *Gattaca* (Niccol, 1997), *Aeon Flux* (Kusama, 2005) u *Oblivion* (Kosinski, 2013). La segunda vía propone una estética revisada, ecléctica y muy basada en la realidad del momento, en sus arquitecturas y tecnologías. Fondos y decorados sistematizados, plagados de información pero repetitivos y poco arriesgados en su capacidad prospectiva, más centrada en *remakes* y secuelas. Está muy ligada al subgénero distópico o apocalíptico y trata de emular un futuro cercano. Algunos ejemplos son *The Day After Tomorrow* (*El día de mañana*, Emmerich, 2004), *I Am Legend* (*Soy leyenda*, Lawrence, 2007) o *The Hunger Games* (*Los Juegos del Hambre*, Ross, 2012). En ambos casos, las producciones de «los años noventa del siglo pasado conocieron una multiplicación de los discursos arquitectónicos íntimamente conectados con la exploración de las posibilidades fantásticas del medio»

(Moriente, 2014a: 39) y, a pesar de esta doble vía, existen, en estas décadas, algunos referentes para el género que han determinado por completo su recorrido posterior.

Figura 10

Existe una estética de lo limpio y lo ergonómico y otra más sucia y caótica



Nota: en este momento ya no resulta tan clara la distinción entre estilos. Las referencias y los homenajes se combinan en diferentes puntos del espectro que separa una corriente más limpia y otra más ecléctica. Fuente: fotogramas extraídos de *Gattaca* (Niccol, 1997) –arriba a la izquierda– *Oblivion* (Kosinski, 2013) –arriba a la derecha–, *Maze Runner (El corredor del laberinto)*, Ball, 2014) –abajo a la izquierda– y *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2 (Los Juegos del Hambre: Sinsajo –Parte 2*, Lawrence, 2015) –abajo a la derecha–.

En ese sentido, una de las cintas más destacables es la primera entrega de la trilogía *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999). *Matrix* es una de las producciones que, en sí misma, refleja ambas estéticas –además de su herencia *cyberpunk* y de su deuda con *Ghost in the Shell*– y de que, no en vano, se ha convertido en una de las representantes del género moderno. Como explica Žižek en referencia a la película, esta introduce la «verdad última del universo desencantado ultracapitalista» (2005: 177) que tiene que ver con «la desmaterialización de la “vida real” misma, su conversión en un espectáculo espectral» (ídem). Partiendo de la idea del investigador, en esta década uno de los elementos gráficos recurrentes es el de las nuevas tecnologías, experimentadas por los usuarios reales. Pero no ya como simulación de las miradas de entes extraordinarios como *Terminator*, sino como realidad misma. Como explica Huici «esta codificación de la realidad en esquemas matemáticos que se ofertan a nuestra interacción a través de menús no se entiende como una interpretación, sino como la realidad redescubierta en su verdadera esencia» (2016: 71). Aquí Huici habla de la visión robótica, las interfaces virtuales y, en general, los *assets* y pantallas

de uso cotidiano creados para un universo concreto que, cuanto más tecnificado y avanzado, más funciona por infografías y menos por imágenes. Como escribe Huici, «el gráfico y el menú son ejemplos perfectos de la imagen preferida por la sociedad de consumo: una imagen fuertemente icónica, cargada de información simbólica y que no deja espacio a una experiencia visual puramente sensitiva» (ibídem, 65). Aquella experimentación y búsqueda de sensaciones derivada de la aventura de la ciencia ficción propuesta en los años sesenta y definida por la cinta de Kubrik parece, a estas alturas, haber quedado totalmente relegada –a excepción de otras opciones como el 3D, que propone una experiencia cinematográfica muy diferente–. La aventura sensorial tal y como la proponían Lange o Trumbull, en pocas ocasiones se retoma en estas décadas, no formando parte ya del género de la ciencia ficción cinematográfica. Ahora, esta parece estar alineada con el futuro de la tecnología real y sus estéticas y planteamientos empiezan a igualarse de nuevo, volviéndose paralelos del mismo modo que había ocurrido en la década de los cuarenta y de los cincuenta. Quizá porque, de nuevo, las nuevas tecnologías proponían una mirada innovadora de lo futuro. Un gran ejemplo de esta equivalencia según Huici es el de los productos de Apple y sus

objetos de formas suaves y lisas. La ausencia de botones, de tornillos, encaja a la perfección con esa ausencia de rastro de la mano humana en su fabricación [...]. El objeto industrial se muestra como si no hubiese sido fabricado, como si no existiese tras él una relación de clase (2016: 173).

A pesar de esa disonancia entre cómo se estaba representando el futuro –oscuro, pesado, lleno de cables– y hacia dónde parecía que se dirigía –ligereza, tamaños micro y estética Apple–, la tecnología se vuelve el núcleo de las nuevas producciones en lo que Huici (2016) define como *esplendor capitalista*, concepto que a su vez está directamente heredado de la década de los cincuenta, en la que los objetos tecnológicos adquieren el protagonismo. Este es el punto de partida de las adaptaciones de superhéroes de nueva generación, inaugurado por *X-Men* (Singer) en el año 2000 y de todo su despliegue tecnológico: *gadgets*, armas, láseres, instalaciones secretas, coches, aparatos autónomos, etc. Como consecuencia directa, se abre la veda de los primeros efectos digitales tal y como se entienden en la actualidad, siendo *Minority Report* (Spielberg, 2002) la primera película en contar con un departamento artístico totalmente digital, supervisado por el diseñador de producción Alex

Mcdowell (Barnwell, 2017) y sentando las bases de un sistema de producción y de un diseño estético que determinará el resto de producciones posteriores. En este tipo de piezas, la importancia cede ante «las tramas y los personajes, pese a la creciente complejización de los procesos de producción, que desde la aplicación generalizada de los efectos digitales, componen fondos arquitectónicos excesivamente estandarizados» (Cabezas, 2013: 61).

En ese sentido, tanto las producciones que re-actualizan los parámetros optimistas de la década de los cincuenta como aquellas que generan mundos eclécticos combinando los referentes anteriores y del momento, están caracterizadas en la mayoría de los casos por la inclusión de los nuevos efectos especiales y las posibilidades abrumadoras de los avances en la producción cinematográfica. Gracias a estas tecnologías, se revisan los grandes clásicos a través de unos recursos técnicos que permiten representar de un modo más extraordinario y verosímil las grandes catástrofes, las aventuras espaciales y las invasiones propias de mediados de siglo. Prueba de ellos son *remakes* como *Solaris* (Soderbergh, 2002), *War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*, Spielberg, 2005) o *The Day the Earth Stood Still* (*Ultimátum a la Tierra*, Derrickson, 2008). Como explican Mccausland y Salgado, «los atentados del 11 de septiembre de 2001 dieron al traste con esta visión secreta, creativa, de la ficción, en favor de la glorificación de una realidad transustanciada en circo mediático y virtual» (2019: 283). En este caso, la experimentación estética queda limitada a los recursos técnicos y la narrativa vuelve la mirada hacia los grandes clásicos y los parámetros más definidos del género. Como introduce Cabezas,

a lo largo de la historia del cine, la ciencia ficción ha tomado sus principales elementos arquitectónicos de fuentes diversas; desde las vanguardias artísticas de principios del siglo XX hasta las sórdidas imágenes de ruinas dejadas por la guerra y la contaminación de principios del XXI, pasando por todas las arquitecturas intermedias; la universalización del cine ha provocado así la internacionalización de esos contenidos. [...] pero los estándares del cine de Hollywood siguen siendo hoy igual de influyentes que entonces, y la iconografía de la ciencia ficción es en un altísimo porcentaje producto de sus estudios (2013: 21).

Así, la ciencia ficción mayoritaria de los últimos años se asienta en la tecnología propia de esas mismas décadas, al igual que ocurrió con las producciones de los años veinte y de los años cincuenta. Sin embargo, y como se verá en un apartado posterior del Capítulo 6, a lo largo de los 2000 existe otra ciencia ficción, también de producción estadounidense pero menos comercial, que retoma la estética poética y profunda que parece siempre latente en el género y que es heredera de la Nueva Ola y del discurso posmoderno. Antes de abordar esa tendencia específica, cabe recordar que esta cuestión de que el cine más o menos reciente del género herede los parámetros de los años cincuenta del siglo XX está en estrecha relación con la reivindicación inicial realizada por Ahn (2014) en su artículo y, por lo tanto, con el estado actual de la ciencia ficción cinematográfica.

5.1.7. Estado actual de la ciencia ficción cinematográfica y su alternativa estética

Vattimo escribe que «la idea de “superación”, que tanta importancia tiene en toda la filosofía moderna, concibe el curso de pensamiento como un desarrollo progresivo en el cual lo nuevo significa valioso» (1985: 10). Y aunque la posmodernidad ha introducido cambios determinantes en la aprehensión del contexto reciente y ha cuestionado el concepto de futuro, hoy lo nuevo sigue equivaliendo a valioso. No solo desde el punto de vista de la filosofía moderna que menciona Vattimo, sino en tanto al sistema capitalista contemporáneo y a su idea de progreso aparente: las nuevas tecnologías, las nuevas industrias, los nuevos medios, las nuevas formas de consumo, los nuevos modelos de relación y de trabajo, los departamentos de innovación en empresas, escuelas y negocios, etc. Tal vez sea por este motivo que la ciencia ficción generalizada no se ha visto obligada a variar esa idea como planteamiento base, en tanto que el futuro y el porvenir siguen siendo temas de interés y conceptos deseables. El resultado es que las producciones recientes tienen más que ver con el género de los años cincuenta y su mirada ante lo nuevo que con otros planteamientos alternativos, más precisos con respecto a las nuevas sociedades. Quizá porque

al menos para los norteamericanos, la década de los cincuenta sigue siendo el más privilegiado de los objetos del deseo perdidos, y no únicamente debido a la estabilidad y a la prosperidad de la pax americana, sino también a la ingenuidad y a la inocencia de los tempranos movimientos contraculturales del *rock-and-roll* de los primeros tiempos y las pandillas juveniles (Jameson, 1984: 48).

Al fin y al cabo, incluso en las películas más oscuras del *cyberpunk* de la década de los ochenta existía cierta atracción hacia algunas de las innovaciones tecnológicas presentadas en estos universos: coches voladores, cuerpos prostéticos bellos e irrompibles, longevidad, salud a base de nanotecnología, robots serviciales, casas inteligentes y un largo etcétera. Sin embargo, y siguiendo el pensamiento de Vattimo, ese progreso podría entenderse como algo *vacío* si su objetivo consecuente es el de provocar condiciones en las que «siempre sea posible un nuevo progreso» (1985: 10). Es decir, un recorrido que, en realidad, nunca llega a su fin y donde, por lo tanto, la promesa de aquello que vendrá no existe. Pero ¿está el público de la ciencia ficción preparado para una variable del género donde se niegue, no un futuro amable, sino la idea misma del futuro? Esta es una idea «insoportable e intolerable, pues contiene una doble abominación: ofende nuestra sensibilidad moral al burlarse de nuestras esperanzas en la perfectibilidad de la especie, [y] ofende nuestra razón al negar nuestras creencias acerca de la evolución y el progreso» (Paz, 1974: 44). Algo similar a lo que comentan Vattimo y Paz plantean McCausland y Salgado al revisar el progreso de la ciencia ficción y su diálogo con lo real. ¿Y si «la consecución igualitaria de una utopía hipermoderna» (2019: 252) fracasa? ¿Y si ya no hay más progreso después del progreso? Ahora, que la posibilidad de finitud a escala humana y mundial se convierte en algo tangible, ese campo semántico de la novedad ¿podría carecer de utilidad como protagonista en los relatos proyectivos? Como se ha visto al introducir el corpus, esa divergencia podría ser una de las cualidades más determinantes de la evolución del relato cinematográfico de la ciencia ficción. Según Cabezas, el cine de ciencia ficción

–y visual en general, si incluimos cómic, ilustración y animación– ha ido evolucionando a través de una serie de códigos compartidos y en ocasiones transgredidos [...]. Este conjunto de convenciones, que contienen desde elementos tecnológicos y científicos hasta musicales, han sido en general acotados por el género, dotándolo en sus aspectos visuales de una homogeneidad asumida por una buena parte de los cineastas que se han acercado hasta él y provocando una prevalencia de esos códigos sobre el resto de características (2013: 225-226).

El autor considera que la prevalencia de estos códigos homogéneos se debe a que pocas veces autores capaces o con recursos se han atrevido a transgredirlos o a proponer

planteamientos diferentes y han conseguido que esas propuestas trascendieran al público mayoritario. Sin embargo, y como se plantea a través del corpus de este análisis, tan solo un año después de la publicación de su investigación en 2013, algunas producciones dirigidas por autores con una trayectoria reconocida plantearon nuevas propuestas en las que los recursos visuales, formales y de diseño de producción se encaminan en una dirección aparentemente distinta. Un planteamiento que, por diversos motivos formales, recuerdan a aquella ciencia ficción íntima, sensorial o reflexiva de la Nueva Ola de la ciencia ficción de los años sesenta que había ido desapareciendo de la difusión mayoritaria a lo largo de las décadas posteriores. Una de las cuestiones que se quiere resolver en esta investigación es la de por qué vuelve a surgir este planteamiento alternativo hasta situarse en las producciones estadounidenses de altos presupuestos. Por qué en este momento y por qué mediante la recuperación de la vertiente nostálgica del género y no a través de la crítica *cyberpunk* o la estética metafórica de los *BEM*, por ejemplo.

Al abordar cuestiones en torno al contexto inmediato, Fernández (2019) habla de la singularidad tecnológica como el momento de la historia en el que los ordenadores alcancen una capacidad superior a la humana que les haga capaces de conceptualizar con una complejidad tal que las personas sean incapaces de comprenderla, dejando la mente humana obsoleta. También plantea la posibilidad de que llegue un momento en el que los progresos tecnológicos alcancen una velocidad que haga que los humanos no puedan predecir su evolución o sus consecuencias, convirtiendo en imposible cualquier predicción o reflexión en torno al futuro y erradicando por definición el valor de la narrativa proyectiva, la ideología moderna del avance histórico y «la verdad del cambio» (Paz, 1974: 50). Por este motivo, Fernández considera que los temas propios de la literatura del género se limitan hoy a las ucronías, que resuelven el problema de tener que idear un futuro más allá de la singularidad tecnológica; el *near future*, que se centra en consecuencias más inmediatas y más seguras respecto a la prospectiva; la *new weird*, que combina las diversas prospectivas dando lugar a híbridos; y el *postsingularismo*, que abordan el problema de frente. La reflexión final del autor es la siguiente:

lo cierto es que nada permanece, y tampoco la ciencia ficción lo hará, y ello podría suponer que cambiara tanto que no fuera reconocible, o que se integrara, sin más, en

la literatura general o se diluyera en la fantasía... Pero hagamos la pregunta de otra forma: ¿llegará el día en que el ser humano renuncie a desear conocer su futuro? Solo si la respuesta a esta cuestión es positiva podremos pensar que la ciencia ficción tiene los días contados, pero ¿alguien podría pensar que esto llegue a ser así? (2019: 290).

A su vez, otros investigadores como McCausland y Salgado consideran que hoy el género se sostiene difícilmente sobre «vetustos andamiajes industriales, culturales y de consumo» (2019: 277) mientras que las últimas producciones se alejan de las «nuevas sensibilidades» (ídem). Es posible que la estrategia del corpus no sea evitar el pasado, pero sí representarlo en su relación con el ahora, en lugar de con eso nuevo-vacío que comentaba Vattimo (1985) y que resulta inaccesible. En este momento de posible cambio, «la efervescencia del momento es idónea para reconfigurar la ciencia ficción» (McCausland y Salgado, 2019: 279). Y es cierto que, como explican los investigadores, «la convulsa situación sociopolítica actual no permite concebir otros mundos» (ídem) y parece existir una carencia de la fuerza que requiere «el talante crítico y especulativo sin el cual es prácticamente imposible concebir una ciencia ficción y una agitación» (ídem). Pero también es posible que esta sea la misma reivindicación que planteaba Ahn (2014) y para la que se ha compuesto el corpus de esta investigación: toda una línea de producciones recientes del género que, sin eliminar el presupuesto especulativo, han encontrado otra dirección, alejada de los parámetros tradicionales y más coherente con el momento actual. Una línea basada en que la mirada hacia el progreso no está dirigida al futuro desconocido, sino al aquí que los personajes aún no han sido capaces de experimentar y descubrir. Nolan (2018), director de *Interstellar* (2014), explica en torno al tiempo –uno de sus *nova* recurrentes– :

Hay algo conmovedor en los viajes en el tiempo en los que hay eventos que no se pueden evitar, que de algún modo nos reconfortan, porque nos dicen que siempre se cometen errores. [...] Si miras por un telescopio es una manera de mirar al pasado, no solo al espacio. Es una máquina del tiempo, y cuanto más pequeña sea la estrella, más atrás en el tiempo estás mirando. [...] Esta idea de ver el pasado al mirar el mundo, el hecho de que si miramos lo que está en nuestra habitación es como mirar al pasado (citado en Cameron, 2018: Ep.6, 00:40:46).

Este fragmento se ha extraído de un documental realizado entre algunos de los estrenos de las producciones seleccionadas para esta investigación. En estas manifestaciones culturales se habla del tiempo, del futuro y de la nostalgia, no por el pasado, sino por la idea de futuro que se tenía entonces. ¿Qué es el futuro ahora? Como seres humanos,

nos buscamos en la alteridad, en ella nos encontramos y luego de confundirnos con ese otro que inventamos, y que no es sino nuestro reflejo, nos apresuramos a separarnos de ese fantasma, lo dejamos atrás y corremos otra vez en busca de nosotros mismos, a la zaga de nuestra sombra. Continuo ir hacia allá, siempre allá –no sabemos a dónde (Paz, 1974: 52).

Como dice Spielberg (2018) retomando la propuesta de Suvin (1979) «todas las películas de ciencia ficción son un aviso» (citado en Cameron, 2018: Ep.4, 00:29:07), la cuestión es si resulta posible para el público detectarlo. Parte del género reciente puede ser analizado a partir de esa afirmación desde dos puntos de vista fundamentales. Por un lado, la mayoría de películas recientes del género se basan en la apuesta total por un científicismo que, en la realidad, se ha revelado incapaz de responder a las cuestiones sociales más apremiantes de nuestro tiempo. Este puede ser un aviso. Por otro, estas producciones sugieren la incapacidad del género para proponer nuevos escenarios en base a la prospectiva contemporánea, por lo que este se limita a estéticas eclécticas pero repetitivas que siguen heredando los parámetros tradicionales del género, estancándolo y volviéndolo incapaz de dialogar y reflexionar en torno a las características más contemporáneas de esta época. Este podría ser un segundo aviso.

Hasta ahora, gran parte del cine de ciencia ficción reciente ha dejado en un plano secundario algunas de sus premisas fundamentales de proyectiva, reflexión e innovación. En este proyecto se pretende analizar el corpus acotado porque, de modo general y a partir de sus claves compartidas, parece proponer una forma de abordar la idea de futuro más coherente con el tiempo actual y no tan centrada en la idea de futuro de hace unas décadas. En estas narrativas y en las imágenes que les dan forma ya no se tratará tanto de plasmar y teorizar en torno a la ideología de lo nuevo –pues evocan un futuro cercano–, sino de lo que está pasando desapercibido aquí y ahora.

A lo largo de este apartado se ha revisado la estética y, en general, la evolución del género desde sus principios audiovisuales hasta su estado actual en el ámbito cinematográfico. A partir de aquí y gracias a esta información, se va a analizar la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica como corriente alternativa, previa al corpus de esta investigación y a cuáles podrían haber sido sus consecuencias formales y conceptuales para las películas del presente estudio en particular y para la ciencia ficción en general. Esas cuestiones aportarán luz sobre la investigación y permitirán abordar el análisis visual de las producciones acotadas desde un marco más definido.

6. La Nueva Ola de la ciencia ficción

A lo largo de este apartado se va a describir una corriente estética propia de la ciencia ficción cinematográfica de los años sesenta. Una tendencia que, por su forma de adaptar el novum a un elemento visual y contemplativo que interactúa con los personajes de la trama, establece relaciones directas con el corpus seleccionado para esta investigación. Como tal, puede actuar como antecedente o, más bien, como exponente de una corriente propia del género que ha estado presente en el cine de forma intermitente desde mediados del siglo XX y que ahora, retomando los conceptos de nostalgia y no futuro que ya se exploraron antes, recupera cualidades estéticas similares.

Para examinar esta corriente se van a utilizar tres términos de nomenclatura similar pero que representan corrientes y movimientos diferentes. En primer lugar, se va a introducir el concepto de *Nueva Ola de la ciencia ficción* que hace referencia a una serie de cambios estéticos y narrativos en la literatura del género y que tiene lugar a lo largo de los años sesenta como reflejo de las inquietudes sociales del momento. Este término es acuñado por la escritora y editora de ciencia ficción Judith Merril (Scholes y Rabkin, 1977: 103) en relación con parte de la literatura británica que, ya a finales de los años cincuenta, propone una evolución estilística y conceptual del género que más tarde se extiende a Estados Unidos, Rusia y Europa. Una evolución que lleva al género a cuestionarse sus limitaciones literarias y el modo de superarlas, afianzando «la ciencia ficción “de autor”» (Capanna, 1966: 160) y atrayendo por primera vez en la historia del género el interés del sector académico. En este ámbito destaca *New Maps of Hell (El universo de la ciencia ficción, Amis, 1960)*, fundamental para esta investigación –y en concreto para el análisis del momento histórico de los años sesenta gracias a las actualizaciones sucesivas del estudio– y los ensayos posteriores *Science Fiction: History. Science. Vision (La ciencia ficción. Historia. Ciencia. Perspectiva, Scholes y Rabkin, 1977)* y *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre (Metamorfosis de la ciencia ficción, Suvin, 1979)*, asimismo utilizados aquí.

A su vez, «esa hibridación de géneros que caracterizaría el posmodernismo» (Capanna, 1966: 161) también introduce nuevas posibilidades narrativas y estéticas que darán lugar a las obras de algunos de los referentes de este movimiento literario, entre los que

destacan J.G. Ballard, Kurt Vonnegut, Stanislav Lem o Ursula K. Le Guin. Voces que llegan de Estados Unidos, Polonia o Reino Unido y que, además, incorporan la publicación de los nuevos referentes femeninos. Como se analiza más adelante, lo que interesa y define a los autores de esta Nueva Ola «son los peligros espirituales y morales de una civilización técnica» (Amis, 1960: 66). Una preocupación que ya no se describe desde la objetividad, sino desde lo emotivo y lo subjetivo, tanto a nivel narrativo como estilístico.

En relación a esta Nueva Ola de la ciencia ficción literaria y a los cambios conceptuales y estéticos de la misma, se va a trabajar con un segundo concepto, fundamental para esta investigación: la *Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica*. Esta corriente hace referencia a las películas de la década de los sesenta y principios de los setenta que asumen los cambios del momento y, siguiendo el mismo recorrido que en el contexto literario, modifican parte de sus planteamientos conceptuales y estéticos explorando todas las posibilidades del lenguaje audiovisual cinematográfico, pero también del género de la ciencia ficción en sí mismo. Un género audiovisual que, tras la Edad de Oro de los años cincuenta, se ha asentado en una serie de parámetros arquetípicos que no dejan espacio para la exploración o las nuevas reflexiones. Sin embargo, esta Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, tal y como la presenta Cabezas, será un referente muy particular, de duración breve y limitado en su corpus de referentes –a pesar, como se verá más adelante, de su gran calado e influencia en producciones posteriores–. No obstante, y durante el tiempo de exploración que los realizadores dedican a esta corriente, la producción audiovisual del género se asume como «un ejercicio creativo más libre que en otros entornos, potenciando de nuevo la aparición del extrañamiento como componente primordial de la ciencia ficción y facilitando que cada autor pueda provocar la desautomatización de la percepción del espectador» (2013: 202) de un modo más íntimo y subjetivo. Pero no únicamente desde la mirada del espectador, si no también desde la diégesis cinematográfica y sus protagonistas.

Por último, se va a recurrir el término de *Nouvelle Vague*, el movimiento del nuevo cine francés que, también durante los años sesenta, revoluciona la forma de hacer y mirar el cine. Algunos de sus máximos exponentes como Godard, Marker o Truffaut intervendrían en obras de ciencia ficción reconocidas hoy como parte de la Nueva Ola del género, asumiendo el cine no solo «como un modo de captar la vida real, sino como parte de esa vida» (Cousins,

2005: 271). Estos cineastas, de estilos y narrativas dispares comparten, sin embargo, su necesidad de explorar el lenguaje audiovisual, una extensa formación cinematográfica y la posibilidad de utilizar nuevos recursos técnicos que los liberen de la exigencia de los grandes presupuestos o de los decorados tradicionales (Rodríguez, 2019). Las películas surgidas bajo esta corriente «no fueron simples vehículos para contar historias, informar o expresar sentimientos; también eran aquello que esas historias llevaban consigo, parte de la experiencia sensorial» (Cousins, 2005: 271). Esa búsqueda se traslada a parte del cine de ciencia ficción que, como se expondrá más adelante, busca explorar lo sensorial y lo emotivo en un género que, hasta entonces, había primado la representación de la situación narrada por encima de la exposición de sus consecuencias en la subjetividad y la intimidad de sus protagonistas.

En definitiva, la *Nouvelle Vague* por un lado y la Nueva Ola de la ciencia ficción por otro se perfilan como los dos componentes –uno cinematográfico y el otro literario– desde los que surge y se define la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica. Una tendencia que, a su vez impulsada por las nuevas ideas de la década de los sesenta, no solo evoluciona el estilo y el concepto de las narrativas audiovisuales de la ciencia ficción previa, sino que supone un antes y un después en la estética cinematográfica del género. Una estética que aún hoy se hereda por parte de las producciones contemporáneas pero que, en el momento, queda eclipsada por la gran revolución que supone *2001: A Space Odyssey* (*2001: una odisea en el espacio*, Kubrik, 1968), punto y final de la *adolescencia* del género (Fernández, 2019). Esta pieza es hoy «reconocida como el paradigma clásico de la ciencia ficción adulta [que] sentó las bases estilísticas y visuales de las películas desde entonces en adelante» (Cabezas, 2013: 204).

A partir de este punto, el auge de los efectos especiales y la vuelta a los argumentos clásicos de la Edad Oro finalizan con el periodo experimental de los años sesenta. El impulso de la Nueva Ola cede paso a una ciencia ficción menos arriesgada pero más definida en sus formas, que se debate y fluctúa entre dos miradas de lo futuro: la pesimista –encarnada en la distopía urbana– y la nostálgica, que recupera los temas clásicos y la *space opera* y los acerca al gran público, pero sin abandonar las claves visuales tradicionales de estética pulida, grandes inventos y maravillas científico-técnicas.

6.1. La ciencia ficción y los años sesenta del siglo XX

Durante la línea temporal tratada en el capítulo anterior, se ha expuesto que la década de los sesenta es un tiempo de experimentación donde la mirada de parte del género adopta nuevas perspectivas, madura estilísticamente y se apoya en los movimientos sociales y contraculturales a la hora de plantear sus narrativas. A continuación, se va a explorar el movimiento de la Nueva Ola de la ciencia ficción y el modo en el que sus películas más representativas actúan como referentes previos para el corpus analizado en este proyecto.

Fernández describe los años sesenta del siglo veinte como «la era de la rebelión de la ciencia ficción» (2019: 197). Pero no es únicamente un momento de agitación para el género, sino para el arte en general. El autor recuerda que, a finales de los años cincuenta, en Occidente surgen «los primeros síntomas de una profunda crisis espiritual» (ídem) y que la mirada progresista y esperanzada que hasta la fecha había adoptado la mayor parte del género –sobre todo el creado en Estados Unidos– deja paso a los juicios y cuestionamientos de una nueva generación que «perdía la fe» (ídem). Esa misma generación, a su vez, participa de una lucha social y de un deseo de libertad en el que, como recuerda Rodríguez, «la creatividad florece y surgen nuevas formas de narrar, nuevas formas de expresarse y nuevas formas de divertirse. Ha nacido el pop. En lo que respecta al cine, la transformación también es total» (2019: 159). Así, el menosprecio por las minorías, la contaminación o la doble cara de los avances tecnológicos se convierten en motores de cambio y avance para los movimientos contraculturales que se gestan en la sociedad del momento. Una oposición activa y reivindicativa ante las convenciones y tradicionalismos que entonces parecían insuficientes para promover un estado de igualdad, tolerancia y evolución social y que busca nuevos espacios y márgenes de acción. Esta actitud da lugar a

una verdadera contracultura [que] comenzó a configurarse en oposición directa a la cultura oficial. Las reivindicaciones se acumulaban y reforzaban entre sí. La lucha por la igualdad racial, el pacifismo, el feminismo, el ecologismo, la oposición a la energía nuclear o la lucha por los derechos de los gays nacieron o se intensificaron en estos años. Las formas de vida alternativa ganaban protagonismo. [...] Las religiones orientales y un difuso sincretismo espiritual parecían ganar la partida al anquilosado

cristianismo; la música, el arte, el cine, el deporte... Todas las manifestaciones del espíritu humano parecían llamadas a renovarse o morir (Fernández, 2019: 199).

Una parte importante de la ciencia ficción se hace eco de estos cambios y, dejando atrás los exotismos de las etapas previas del género, modifica su perspectiva con la intención de abordar una narrativa más compleja, madura y estilísticamente definida. Por un lado, se inspira en los movimientos derivados de las nuevas perspectivas sociales, pero por otro, esta evolución atiende al hecho de que lo que hasta ahora había construido el imaginario del género se estaba convirtiendo en realidad. La ciencia ficción dorada, igual que el resto de manifestaciones del espíritu humano que comentaba Fernández, también necesitaba renovarse, dado que

lo que podía parecer maravilloso en los años cuarenta, porque de hecho todavía lo era –los cohetes, los viajes espaciales, los rayos láser, los ordenadores– ya no podría seguir siéndolo a principios de los sesenta, porque la tecnología real era ya muy parecida, o estaba a punto de serlo, a la que se describía en los libros de ciencia ficción (2019: 199).

En la década de los sesenta, esta tecnología es tan real que su presencia se vuelve una constante cotidiana. Tal y como expone Lemkow, los años sesenta son la década en la que «parte de la ciencia ficción de anticipación se convirtió en hecho científico: Gagarin fue el primer hombre en el espacio [...] los satélites de comunicación de Clarke estaban en órbita y el presidente Kennedy hablaba de la nueva frontera del espacio» (2001: 298). Al mismo tiempo, Vietnam se convierte en una guerra «librada con nuevas armas (napalm y defoliantes)» (ídem). Ese planteamiento revela que también la investigación científica adquiere un papel fundamental. Por un lado, porque «se convierte en un arma más en la cruenta batalla que se libra durante la Guerra Fría, y cuyos resultados se extienden desde la Carrera Espacial, la carrera armamentística nuclear, hasta el espionaje y contraespionaje» (Rodríguez, 2010: 145). Por otro lado, porque propone una serie de planteamientos y hechos que modifican la percepción de la realidad «desde la teoría de la relatividad de Einstein y de la indeterminación de Heisenberg hasta la catástrofe de Chernobyl» (Piña, 2013: 17).

Con estos elementos como telón de fondo de la realidad política, social y cotidiana, la década de los sesenta se convierte en un momento crítico para la ciencia ficción, que debe decidir si seguir explorando elementos narrativos que ya no son ficción y que provocan intensos debates en la sociedad del momento o adoptar nuevas perspectivas y recursos para mantener ese asombro que define al género. Por ello, en un momento en el que «la vanguardia esperaba que la ciencia ficción se extinguiera, para volcarse en el cauce de la gran literatura, no fue eso lo que ocurrió» (Capanna, 1966: 160). Impulsado por las nuevas cuestiones sociales, políticas y ecológicas e interesado por las consecuencias humanas de aquellos inventos que ya eran realidad, una parte importante del género abre la mirada, se vuelve estilísticamente exigente y se aleja de las ya tópicas aventuras espaciales para interesarse por eso que todavía no había explorado en profundidad: el mundo interior de sus protagonistas (Amis, 1960).

Por ello, las piezas creadas en este periodo manejan tanto la percepción de la tecnología al uso como los movimientos contraculturales «que en un primer momento rechazaron cualquier tecnología a favor de un mundo menos artificioso» (Rodríguez, 2010: 145). Planteamiento que, en los albores de los efectos especiales, definirá también la estética de parte del cine de ciencia ficción rechazando el alarde tecnológico en favor de un diseño más analógico y poético del lenguaje cinematográfico. Esa necesidad de explorar el lenguaje de la ciencia ficción, tanto literario como visual, no solo está relacionada con el cambio de sus temas de estudio, sino con una reciente mirada posmoderna de la creación narrativa, caracterizada por algunas pautas determinantes como «la negación del realismo y del valor de la mimesis [...]; la valorización de los géneros menores y populares; [...] la valoración de lo fragmentario y de lo marginal frente a lo totalizador y central» (Piña, 2013: 18-19). Así, las distinciones binarias modernas ceden paso a la revisión de lo cotidiano mediante la maravilla propia del género, estableciendo discursos entre las nuevas miradas hacia el futuro y la cotidianidad de los protagonistas de estas nuevas aventuras. Gracias a ello, parte del género puede explorar y evolucionar tanto sus temáticas y elementos narrativos, como también su estética y estilo.

De este modo, en muchos casos quedan la «ciencia y la tecnología relegadas a un segundo plano» (Amis, 1960: 21), tanto narrativa como estilísticamente. Pero no por ello se convierten automáticamente en elementos de fondo o ambientación anecdóticos, sino que pasan a actuar como detonantes o puntos de partida que permiten a los autores reflexionar y explorar el carácter más íntimo, filosófico o espiritual de sus personajes y las situaciones que les acontecen. Una propuesta que, como se ha adelantado previamente, se convierte en la característica fundamental de las nuevas narrativas del género, transformando cada publicación o película en «estudios tremendamente críticos acerca del orgullo humano» (Moreno, 2010: 366). Piezas caracterizadas por «la lucha entre la administración y los avances científicos, así como por una cada vez más acusada crítica política y social e incluso a menudo filosófica» (ídem). Así, en lugar de seguir exponiendo los avances científicos y las invenciones extraordinarias como elementos protagonistas, la nueva mirada del género cede paso a un diseño de «personajes que evolucionan y que desarrollan angustiosos conflictos internos» (ídem). Desde esta propuesta, la ciencia y la tecnología –representadas a través de un ejercicio retórico y estético más elaborado– pasan de ser elementos del relato a recursos simbólicos. El centro narrativo es asumido por la subjetividad del protagonista y su forma de experimentar aquellas situaciones que le rodean. Según Amis (1960) esta es la cualidad definitoria de la Nueva Ola de la ciencia ficción, una tendencia que se desarrollará en el apartado siguiente y que, tal y como se argumenta a continuación, tiene una relación estética y conceptual directa con el corpus de esta investigación.

Cabe destacar que existe un paralelismo entre la década de los sesenta y el momento actual, en el que la alerta climática, las reivindicaciones raciales, feministas o por los derechos LGTBI+, las crisis de refugiados y el auge de los nacionalismos y políticas de ultraderecha caracterizan también el panorama cotidiano. En este sentido, resulta pertinente proponer una similitud entre el cine de ciencia ficción realizado en la década de los sesenta bajo la corriente de la Nueva Ola de ciencia ficción cinematográfica y parte del que se ha venido realizando a lo largo de la última década del siglo XXI. Es por eso que esta investigación se propone establecer una comparativa entre algunas de las películas de los años sesenta y algunas de las películas más recientes del género, recogidas en el corpus del proyecto. Algunos de los realizadores de los años sesenta se enfrentaron a las inquietudes

sociales del momento y ejercieron una clara ruptura estilística y conceptual con respecto a las obras previas más representativas del género. Estas características parecen aplicables al corpus seleccionado en esta investigación en tanto que se trata de películas que buscan desmarcarse con respecto a otras superproducciones del género y que, a su vez, buscan profundizar en las experiencias del individuo frente a una situación decadente, apocalíptica y de crisis ante la que le es imposible utilizar la razón. Por último, estas producciones recurren, como se expone a lo largo del presente capítulo, a elementos del pasado y de carácter nostálgico, analógico y orgánico para evocar ideas relativas al recuerdo y la memoria en tramas prospectivas y de carácter apocalíptico, donde la idea de futuro –o más bien de su ausencia– sigue teniendo un papel preponderante.

Para introducir esta línea de pensamiento resulta clarificador recordar la explicación de Capanna acerca de que a lo largo de la década de los cincuenta «en la ciencia ficción, los planetas reemplazaron a las islas inexploradas y hoy [pasados los sesenta] que la exploración espacial les ha hecho perder atractivo, han sido desplazados por los mundos virtuales» (1966: 205). Hoy, cuando el mundo virtual ha revelado sus posibilidades en la vida cotidiana –tanto ventajosas como potencialmente patológicas–, cabe continuar la reflexión del autor e introducir la siguiente cuestión: ¿hacia dónde mira hoy la ciencia ficción? ¿Qué está reemplazando a los mundos virtuales –explorados a finales del siglo XX– como elemento narrativo del género contemporáneo? Para tratar de responder a esa pregunta parece pertinente volver a la década de los sesenta. Un momento histórico de búsqueda y con un deseo profundo por cambiar un futuro que no era el esperado y que incluso parecía desvanecerse. Ante ese deseo, y en contraposición con la idealizada Edad de Oro del género, surge lo que ya se ha introducido anteriormente: la Nueva Ola de la ciencia ficción.

6.2. La Nueva Ola de la ciencia ficción: una nueva corriente

Laing le había comentado a su hermana [...] «El arquitecto debe haber pasado todos los años de formación en una cápsula espacial. Me sorprende que las paredes no sean curvas». [...] Aquellas espectaculares vistas siempre le recordaban a Laing los sentimientos encontrados que afloraban en él al contemplar el

paisaje de hormigón. Sin duda, parte del encanto se debía a que el entorno no se había construido para el hombre en sí, sino para resaltar la ausencia de este (Ballard, 1975: 16, 33).

Tal y como se ha esbozado en el apartado anterior y en palabras de Cabezas, la ciencia ficción que se basa en «proyectar predicciones verosímiles del futuro, es decir, que pretenden obtener credibilidad científica por medio de sus escenarios, será la principal corriente hasta la década de 1960» (2013: 24). Pero a partir de este momento, las representaciones imaginadas por el género adquieren «tratamientos más complejos [...] que no se limitarán a plantear escenarios futuros imaginados, sino que se valdrán de otros métodos» (ídem). Métodos que, más que proyectar, se detienen en su previsión del futuro para revisar el pasado y el momento presente. Para ello, por un lado observan el adelanto tecnológico y científico que caracteriza el momento histórico –y que asume que las antiguas maravillas de la ciencia ficción se han convertido en realidad– pero que, por otro lado, se nutren de las problemáticas sociales, ecológicas o políticas, en parte derivadas de ese mismo avance científico-técnico. En conjunto, tanto la realidad de lo que anteriormente fue extraordinario como las problemáticas de un presente convulso denotan una carencia en torno a las imágenes colectivas de lo futuro. En esa carencia, parte de la ciencia ficción va a encontrar nuevos espacios de reflexión.

Si la contracultura social de los años sesenta se opone al machismo, la xenofobia y la contaminación, su ciencia ficción se rebela contra una tradición de viajes cósmicos exóticos y superficiales donde la «consecución de ese bien mayor que es el “desarrollo de la humanidad”, comúnmente sinónimo (en la ciencia ficción) de progreso tecnológico e imperialismo interplanetario» (Huici, 2016: 50-51) se vuelve carente de sentido –o cuanto menos cuestionable– en una sociedad desigual, en lucha y que se debate en su visión de futuro. Como destaca Amis, es recurrente que los extraterrestres y criaturas presentes en los relatos de la época se muestren «no solamente acogedores, sino moral y técnicamente superiores al hombre hasta avergonzarle» (1960: 24), revelando las mejoras que todavía le quedan por alcanzar a la especie humana y evidenciando los defectos que aún la caracterizan. Tal y como describe Huici, pasada la Edad de Oro del género, «esas utopías marciales de la ciencia ficción empezarán a parir otros monstruos provenientes no del espacio exterior, sino del propio seno de las mentes hipercivilizadas de sus habitantes» (2016: 51). Es en los años

sesenta cuando los autores y autoras de ciencia ficción, para desarrollar esos *otros monstruos*, vuelven la mirada del *afuera* hacia el *aquí*. Su intención es la de centrarse, no ya en el espacio exterior, sino en el viaje interior de sus protagonistas que, del mismo modo que sus lectores y público, tienen que replantearse los conceptos de avance, progreso, sociedad o futuro que hasta entonces han compartido. En su análisis del género, Suvin insiste en que la ciencia ficción «debe ser subversiva: sugerir nuevas estructuras sociales y nuevos patrones de conducta» (1981: 25). Sin embargo, recuerda que hasta mediados del siglo XX y debido a determinados sistemas políticos e ideológicos, «en lugar de hablar de nuevas gentes en nuevos sistemas de coordenadas, la CF se veía reducida a idolatrar la tecnología planificada por el Estado» (ídem). Ante esa limitación, el investigador considera que el perfil eminentemente racional y científicista del género podía llegar a «ser dañino para ciertos hábitos sociales» (ídem) entre los que podría incluirse la expectativa de lo futuro. A partir de la necesidad de encontrar nuevas imágenes que representen —o reflexionen sobre— la incertidumbre creciente de una época cambiante, parte del género se propone incorporar nuevos elementos estilísticos, narrativos y conceptuales mediante los que «fomentar y promover una ciencia ficción que incorporara y fuera expresión de tales cambios» (Scholes y Rabkin, 1977: 101) asumiendo esa «sabiduría estética» (Suvin, 1981: 37) que Suvin asocia al género.

Este cambio de óptica hace que la ciencia ficción se permita reflexionar en torno a los espacios más incómodos de la sociedad, como las consecuencias climáticas derivadas de la actividad humana o los efectos profundos e íntimos de un futuro hipertecnificado e hipercivilizado. Según Huici «lo que a menudo encontramos en la ciencia ficción de las primeras décadas de la sociedad de consumo es un *homo economicus* que ha sufrido un refinamiento evolutivo en su capacidad de tomar decisiones racionales, llegando a uniformar sus deseos» (2016: 50-51). Pero a partir de las crisis de los años sesenta, este personaje racional y evolucionado se vuelve vacío y superficial. Por eso, durante esta década, buena parte de las obras de ciencia ficción pretenden hacer despertar a ese personaje hiperracional con el objetivo de que el lector y el espectador puedan descubrir realmente cómo la situación a la que se enfrenta le afecta en lo más profundo. Cuando esto ocurre,

la omnipresente ciencia, condición *sine qua non* de la concepción campbeliana del género, empieza a retroceder para dejar espacio a las modernas técnicas narrativas. [...] Muy pronto, temas nuevos llegaron para ocupar el lugar de los antiguos: el sexo, la religión, la política, la percepción de la realidad, la ecología (Fernandez, 2019: 200).

Parte de los autores, editores y realizadores que abanderan esta perspectiva dentro del género se agrupan bajo el paraguas de esa Nueva Ola de la ciencia ficción que, si bien tiene sus orígenes en el ámbito literario, también influye en el sector cinematográfico del género, aportando recursos estilísticos y cuestiones conceptuales que han perdurado en parte del cine de la ciencia ficción hasta la fecha. En el ámbito literario es J.G. Ballard el máximo exponente de esta tendencia, en tanto que con sus aportaciones

acusaba a la ciencia ficción norteamericana de haberse sometido a la tiranía de Campbell, ocupándose demasiado del espacio exterior (fuera cósmico o social) y negando el mundo del inconsciente. [Ballard] pretendía que la ciencia ficción fuera el lugar de encuentro del espacio exterior y del interior (Capanna, 1966: 142).

Con esta intención fundamental, la Nueva Ola del género empieza a centrarse en el hecho de que esa «panacea que la Ilustración había traído al mundo tenía un reverso siniestro; que los gloriosos avances de la técnica no terminaban de ir acompañados por un desarrollo moral que moderase su capacidad destructiva» (Huici, 2016: 53). Si bien esto es algo que la ciencia ficción había explorado desde H.G. Wells, ahora se hace más evidente a través de la exploración del individuo que vive esa experiencia: catástrofes naturales, drogas experimentales o prácticas antes decadentes para el género se transforman en piezas recurrentes mediante las que los seguidores de Ballard –como Philip K. Dick o Kurt Vonnegut– se permiten reflexionar en torno a ese futuro que nunca será y a las consecuencias de ese vacío. A través de estos autores, la Nueva Ola sugiere «el deseo de dotar a la ciencia ficción de un lenguaje y de una perspectiva social [...] para poner de relieve la distancia que separa el ayer del hoy» (Scholes y Rabkin, 1977: 101). Una distancia que no solo caracteriza al género, sino a la sociedad de autores y lectores que le dan forma.

Este planteamiento conceptual ha influido de forma determinante en la evolución de la ciencia ficción, como se verá al final del presente apartado, al vincular el cine de la Nueva Ola de la ciencia ficción con el grupo de películas recientes analizadas en esta investigación. Sin embargo, se trata de una tendencia que, en el momento de su nacimiento y primer desarrollo, no se extiende durante un largo periodo de tiempo. Según Fernández (2019), la Nueva Ola de la ciencia ficción abarca desde el año 1965 al 1975; Cabezas (2013), por su parte, sitúa su inicio en 1960; Amis (1960) establece su principio inaugural con el cambio de editor de la revista británica *New Worlds* a principios de la década, dirigida entonces por Michael Moorcock. Pero si bien no hay consenso en delimitar un año de inicio para esta corriente, todos los investigadores citados reconocen que ya a finales de los años cincuenta se venía gestando un cambio de perspectiva, estilo y concepto en todo el género y que, por lo tanto, la década de los sesenta y principios de los setenta es la que abarca la verdadera esencia de esta tendencia, siendo 1967 un año definitorio para la misma. Es en este momento cuando, siguiendo la estela de Moorcock, Harlan Ellison, escritor de ciencia ficción y fantasía, compone la antología de relatos de ciencia ficción *Dangerous Visions (Visiones peligrosas)*, un espacio en el que la condición editorial fundamental es la de «tratar un tema que rompiera del todo con la tradición del género» (Fernández, 2019: 211). Las obras que nacieron con vistas a lograr ese objetivo reúnen las que hoy pueden enumerarse como cualidades esenciales de la Nueva Ola de la ciencia ficción literaria: «la esencial inconsistencia de la realidad» (ibídem, 201), que ya se ha mencionado previamente en relación a las tendencias posmodernas, «la dimensión religiosa y psicológica del ser humano [...], los límites del conocimiento humano, la naturaleza última de la inteligencia, los problemas de la comunicación, en especial entre hombres y máquinas, los dilemas éticos» (ibídem, 203) y, en general, cuestiones relativas a la percepción y la subjetividad individuales y la revisión profunda e íntima de los argumentos propios del género. Ante todo, Fernández considera como cualidad fundamental la construcción de personajes complejos que permitan al relato de ciencia ficción reflexionar «sobre temas tan trascendentales como la soledad, la religión, la culpa o la angustia ante la muerte» (ibídem, 213).

Al fin y al cabo, y como se ha venido argumentado a lo largo de este apartado, la Nueva Ola de la ciencia ficción de los años sesenta se caracteriza principalmente por adoptar

una mirada íntima e introspectiva del género. Como explica Capanna, a la ciencia ficción clásica «le importa más el drama de la especie o de la sociedad que las peripecias de X, Y o Z» (1966: 251). Sin embargo, a finales de los años cincuenta se establece un primer cambio gracias a la aventura poética de Montag, el bombero protagonista de *Fahrenheit 451*, definido como «el primer personaje con vida propia surgido de la ciencia ficción, y así lo reconoció en su momento la crítica» (ídem). Ray Bradbury escribe *Fahrenheit 451* en 1953. Posteriormente, en 1966, Truffaut la lleva al cine. Si la novela forma parte de ese grupo de obras que anticipan el cambio de perspectiva de la Nueva Ola de la ciencia ficción literaria, la película –y su propuesta intimista, tecnófoba y apologética en torno al recuerdo, la memoria y la cultura– supone uno de los emblemas de la versión cinematográfica del movimiento. En torno a *Fahrenheit 451*, diversas producciones cinematográficas del género parecen adscribirse a la mirada subjetiva y la madurez estilística de la ciencia ficción, creando piezas que, si bien se analizan como excepciones (Cabezas, 2013), parecen ofrecer un punto de partida a una rama de la ciencia ficción a la que también puede sumarse el corpus de esta investigación. En estas producciones, herederas de la literatura de la Nueva Ola de la ciencia ficción y de la tradición de los años sesenta, se convierte en una constante el «evidenciar ese sentimiento de humildad» (Amis, 1960: 75) característico del género –que Amis relaciona con la *religiosidad*– y que «tiene implicaciones tanto morales y espirituales como políticas» (ibídem, 77).

Tanto en las producciones cinematográficas de la Nueva Ola de la ciencia ficción como en el corpus de este proyecto, la espiritualidad es una constante recurrente que, a su vez, se mezcla con elementos tecnológicos, situaciones apocalípticas y cuestionamientos en torno al futuro. Consideraciones que a continuación se analizan en relación a una serie de películas de la Nueva Ola de la ciencia ficción y que no se consideran tanto antecedentes del corpus actual como compañeras vecinas de una misma rama del género. Una vía que, más que mirar hacia el futuro, evoca reflexiones en torno al pasado, el recuerdo y la memoria como parte de la naturaleza humana; que introduce cuestiones científico-técnicas en estrecha relación con lo espiritual y lo trascendente; y que, siguiendo los paradigmas del movimiento de la Nueva Ola de la ciencia ficción, se centra en relatar la historia de un personaje y en cómo este aborda de un modo íntimo la situación inconcebible a la que se enfrenta. Situación que, en la mayoría de los casos, evoca la falta de un imaginario del porvenir. Para Moreno,

esta tendencia conforma todo «un proceso de actualización del género [que relaciona] los novums propuestos con las discusiones gnoseológicas, antropológicas y filosóficas de la posmodernidad» (2010: 374). En ese cambio de perspectiva, la Nueva Ola de la ciencia ficción se centra en una ciencia y una tecnología que ceden paso a lo personal, lo íntimo, lo psicológico y lo antropológico como perspectivas dominantes. En estas nuevas piezas, existe un «pesimismo característico» (ídem) y una «sensación de inconsistencia de la realidad» (ídem) cuyas consecuencias se hacen patentes en el cuestionamiento generalizado de la verdadera esencia del ser humano y de «las preguntas en torno a qué le deparará el futuro a la humanidad» (ibídem, 375).

En definitiva, lo que caracteriza este nuevo estilo y lo separa de otras propuestas previas del género –e incluso simultáneas en la década de los sesenta–, es el interés por descubrir «el *espacio interior*, porque quizás el espacio exterior ya estaba siendo realmente explorado por las naves espaciales *Apolo*, *Soyuz* y *Pioneer* lanzadas desde la madre Tierra» (Lemkow, 2001: 298). Mientras eso ocurría, en casa, en la Tierra, las grandes preguntas seguían sin resolverse y la incertidumbre ante lo que estaba por llegar crecía cada vez más.

6.3. La Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica

Tras estos cambios estructurales, narrativos y estéticos, el género se vuelve maduro y exigente y «la frontera entre la ciencia ficción y lo que se acostumbra a llamar “la corriente principal” resulta cada vez más difícil de trazar» (Scholes y Rabkin, 1977: 102). La Nueva Ola literaria se marca el objetivo fundamental «de difuminar esa línea divisoria» (ídem) y lo mismo ocurre en el cine. Mientras la ciencia ficción literaria explora nuevos terrenos y lenguajes como consecuencia de los cambios sociales y las nuevas perspectivas, el cine de la ciencia ficción también se nutre de este contexto. Pero además, evoluciona influido por las nuevas corrientes audiovisuales que, durante los años sesenta, se adscriben a un «nuevo movimiento vanguardista [...] dentro de la línea Impresionista» (Borisova, 2014: 262) y que busca transmitir sus ideas «por medio de un lenguaje visual depurado estéticamente y lleno de simbolismo» (ídem). Es el momento de la *Nouvelle Vague* francesa, que como se plantea a continuación, va a desarrollar un vínculo estrecho con el cine de ciencia ficción, pero también

del *free cinema* inglés y otras tantas corrientes cinematográficas que evolucionan en Polonia, Japón, Italia o España (Rodríguez, 2019: 159, 203).

Esta experimentación audiovisual, combinada con los avances tecnológicos, sociales y de pensamiento de la época tiene su eco en parte de la ciencia ficción cinematográfica que, al compartir las búsquedas y premisas de la corriente literaria de la Nueva Ola, también se une a este movimiento (Cabezas, 2013). Al igual que en las novelas y en los relatos cortos del género, el cine, bajo el emblema de la nueva corriente, «se encarga de explorar posibles combinaciones de la subjetividad fragmentada» (Borisova, 2014: 267), vinculándolas a una serie de piezas que, además de asociarse a la ciencia ficción, se definen como un «cine intelectual (o poético), heredero de la vanguardia francesa» (idem). Los máximos exponentes de esta Nueva Ola cinematográfica de la ciencia ficción son –siguiendo las aportaciones de Cabezas (2013), Fernández (2019) y Novell (2008)– *La Jetée* (*La Terminal*, 1962) de Chris Marker –calificada por Cabezas como la *pionera* (2013: 163)–, *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (*Lemmy contra Alphaville*, 1965) de Godard, *Je t'aime, je t'aime* (*Te quiero, te quiero*, 1968) de Alain Resnais, *Fahrenheit 451* (1966) de Francois Truffaut y *Solyaris* (*Solaris*, 1972) de Tarkovski. Un corpus reducido que extiende esta corriente desde 1962 a 1975 y que, como puede verse, incorpora a su vez a algunos de los mayores referentes de la *Nouvelle Vague* francesa. En conjunto, esta selección de producciones supone un cambio «en el modo de hacer cine de CF, que no había innovado mucho a partir de lo realizado en la década anterior» (Novell, 2008: 56) y que, a través de las nuevas propuestas temáticas y estilísticas, se atreve a renovar sus planteamientos.

Tal y como ocurre en su versión literaria, las películas de estos realizadores exploran el género desde la subjetividad de sus protagonistas, introduciendo temas relativos a la búsqueda identitaria, el sentido y la vocación vital y, ante todo y como se expondrá a continuación, en torno al recuerdo y la memoria como facetas fundamentales del ser humano, por oposición a la mirada progresista y a la esperanza del futuro de la década anterior. Todo esto se construye desde una estética coherente con esta introspección y este recelo hacia la ciencia y la tecnología, que necesariamente hereda las perspectivas narrativas posmodernas de la *Nouvelle Vague* y su poética visual. De este modo, los decorados de la ciencia ficción, que hasta la fecha habían buscado la maravilla tecnológica y el futurismo como constante

visual, dejan paso a escenarios, arquitecturas y objetos cotidianos, orgánicos, humanos y *terrestres*.

Mientras la representación del futuro quedaba aún encomendada a las imágenes que había aportado el Movimiento Moderno a mitad de la década de 1930, que en el cine soviético añadía además el monumentalismo estalinista, el debate arquitectónico había iniciado un camino hacia el futuro mucho más complejo que el que la ciencia era capaz de ofrecer en ese momento (Cabezas, 2013: 345).

Tanto la arquitectura como el diseño de producción y, en general, el planteamiento visual de estas películas de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica proponen una mirada sencilla, analógica, tecnófoba y poética del género, frente a los intentos previos de modernidad y alarde tecnológico. En parte porque en el cine, al igual que en otras artes, «el periodo posmoderno muestra como su rasgo común y más imponente el esfuerzo por sustraerse a la lógica de la superación, del desarrollo y de la innovación» (Vattimo, 1985: 97). En esta corriente de la ciencia ficción, la propuesta de proyectar el futuro mirando hacia el pasado resulta destacable, no porque niegue el progreso sino porque considera la memoria como herramienta fundamental para alcanzarlo. En la década de los sesenta, *futuro* empezaba a convertirse en un concepto incierto que, como en la actualidad, parece imposible de representar de un modo consensuado.

Esa falta de una imagen definida a la que acudir da lugar, de manera germinal en *La Jetée* de Chris Marker y ya plenamente en *Alphaville* de Godard al nacimiento de las funciones alternativas de la prospectiva, y en las que se dan cita [...] cuestiones políticas, antropológicas, económicas y sociológicas que marcarán el carácter estético y literario de la nueva ciencia ficción cinematográfica (Cabezas, 2013: 345).

Este grupo de películas propone un discurso que supone el «inicio de la caducidad de la identificación modernidad-progreso» (ídem) y que, por lo tanto, debe recurrir a nuevas imágenes o revisiones de lo anteriormente planteado por el género para adaptar su mensaje a un público que tampoco acepta las mismas predicciones de las décadas anteriores. En su

lugar, estas películas se identifican con «una creciente preocupación por los posibles futuros de la humanidad a partir de las intervenciones sobre el medio ambiente, la genética o los individuos y la sociedad» (Novell, 2008: 60). Como consecuencia, proponen revisiones de lo cotidiano y nostálgicas miradas a un pasado, probablemente idealizado, pero que evoca una conexión humana y emotiva más auténtica y poderosa que aquella que a duras penas sobrevive en la era tecnológica.

Figura 11

Lo emotivo y lo analógico en la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica



Nota: los vínculos con el entorno, con los demás y con los objetos se convierten en fuentes de conocimiento y ayuda para la supervivencia y la superación de la crisis diegética. De izquierda a derecha, el viajero espacio-temporal se ubica gracias a un recuerdo; Remy y Anna lo hacen a través de la poesía; Montag mediante las sensaciones recién descubiertas en los libros; y Kris a través del recuerdo corpóreo de su amada. Fuente: en el mismo orden, fotogramas extraídos de *La Jetée* (*La Terminal*, Marker, 1962), *Alphaville* (Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) y *Solyaris* (*Solaris*, Tarkovski, 1972).

Si bien la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, así como la literaria, es un período breve –que, tanto como una corriente, puede verse como una excepción a la norma–, posee una gran trascendencia en cuanto a la repercusión que esas pocas piezas van a tener en las producciones del futuro. El motivo de la brevedad de esta tendencia, como ya se ha adelantado en la introducción a este capítulo, tiene que ver con la arrolladora irrupción de los efectos especiales. Una etapa que se abre en 1968 con *2001: A Space Odyssey* y que, ya en la década de los años setenta se impone como condición indispensable, casi definitiva, para el género. Cualidad que, a su vez, es aprovechada por la producción posterior para recuperar los antiguos motivos y narrativas de los viajes espaciales, la exploración cósmica y los grandes

descubrimientos encarnándolos de nuevo con las modernas posibilidades de realización. Así, el ímpetu creativo, artístico y autoral de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica deja rápidamente paso a obras nostálgicas, pero no tanto de una humanidad o una subjetividad liberada de la tecnología o de la ceguera positivista del progreso, sino que más bien tratan de recuperar la época dorada de los cuarenta y los cincuenta en la que el futuro era todavía algo esperanzador, maravilloso y esencialmente bueno. A pesar de que algunas películas –como las del director ruso Tarkovski– continúan planteando soluciones a esta nueva mirada del futuro relativo a la Nueva Ola, como con *Stalker* (1979), se trata de excepciones que, poco a poco, dejan paso a las nuevas superproducciones. Finalmente, la trilogía inicial de *Star Wars* devuelve la *space opera* al escenario de la ciencia ficción acercándola –esta vez y para siempre– al gran público.

Sin embargo, y al margen de la escasez de referentes de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, cabe analizar la estética de estas producciones, dada la vinculación que se puede establecer entre ellas y el corpus de esta investigación. En los apartados siguientes se exploran sus claves visuales, el breve corpus de esta tendencia y su posible relación con las películas recientes analizadas en la presente investigación.

6.3.1. Estética de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica

Las nuevas perspectivas que surgen a lo largo de la Nueva Ola de la ciencia ficción aportan al cine del género dos cambios fundamentales. El primero tiene que ver con el «abandono de la excesiva ideologización que la había caracterizado en los años álgidos de la Guerra Fría y el mayor respeto a los postulados científicos, impuesto por el propio avance que la tecnología de los vuelos espaciales experimentaba en aquellos años» (Fernandez, 2019: 219). El segundo, paradójicamente alejado del anterior pero estrechamente relacionado con él, tiene que ver con «la profundidad, la inquietud filosófica de altos vuelos, no el entretenimiento sin pretensiones» (ibídem, 220) con que parte del género explora las nuevas narrativas: una mirada mucho más íntima, personal y profunda de los personajes protagonistas, tal y como se ha descrito previamente, que se convierte en el elemento fundamental de los nuevos relatos.

La película que, según Fernández (2019), combina ambos parámetros es *2001: A Space Odyssey* que, a pesar de hacer alarde del avance tecnológico, introduce una propuesta filosófica profunda en torno al sentido vital y las grandes preguntas del ser humano. En este aspecto, la película se posiciona como vértice entre dos tendencias: la del inicio de una tecnofilia recuperada de principios del siglo XX y la de la mirada profunda y trascendente del género. Esa posición recuerda a la asignada por Ahn (2014) a *Interstellar* (Nolan, 2014) como producción a medio camino entre la tendencia de la ciencia ficción cinematográfica contemporánea y cierta perspectiva innovadora en torno a la actualización de sus motivos formales y conceptuales. Sin embargo, mucho antes de esto y también antes de la producción de Kubrik, los directores franceses y, posteriormente Tarkovski, introducen a su vez nuevas formas de explorar esta corriente. Un contenido que difiere de la estética de la ciencia ficción clásica en tanto que aquella

ha convertido cada elemento de la narrativa en un símbolo cuyo significado no reside en sí mismo sino en el contexto en el que aparece. La película de Kubrik es un ejemplo de un tipo de cine que muestra una tendencia del signo a recuperar su significado y rehúsa dar al espectador un contexto en que éste/a se pueda instalar para ir encajando, acomodando, nueva información a partir de información ya conocida (Mainar, 1992: 66).

En la ciencia ficción, definida por el extrañamiento y lo improbable, el lector/espectador debería encontrar desafíos y dificultades a la hora de ubicarse en los mundos o postulados expuestos y, sin embargo, ante la homogeneidad y repetición de sus códigos y parámetros, el género acaba por convertirse en una propuesta de reflexiones limitadas y lugares comunes. La Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, en búsqueda de nuevas miradas, ofrece un espacio poético y simbólico que permite al espectador profundizar en aquello que se le muestra. A su vez y como consecuencia del momento convulso e incierto de los años sesenta, esa búsqueda de espacios poéticos recurre a la memoria y el recuerdo. Porque –y siguiendo a Vattimo en sus reflexiones en torno a lo novedoso y a la percepción del porvenir– incluso en las nuevas obras de «utopías futuristas

extremas [...] parece manifestarse una tendencia según la cual el progreso se diluye arrastrando consigo también el valor de lo nuevo» (1985: 95).

Esa manifestación de lo nostálgico, que ya se ha nombrado al presentar la Nueva Ola de la ciencia ficción literaria, se traslada a su versión audiovisual a partir de la evocación – integrada a veces en un escenario futuro, tanto pesimista como utópico– de los vestigios del pasado, de lo que idealmente fue. Este ejercicio visual transforma los objetos y representaciones del recuerdo en referente fundamental de la narración y de su puesta en escena. Objetos, espacios y memorias que parecen acercarse «tanto como es posible a la encarnación de la abstracta y etérea noción de eternidad» (Bauman, 2000: 134). Porque lo que estas representaciones nostálgicas sugieren no es la vuelta a un tiempo mejor –que la ciencia ficción ya se ha encargado de cuestionar– sino el retorno al momento en el que existían imágenes compartidas de lo futuro. En ese sentido, los libros, las fotografías, el hogar, la naturaleza o incluso las palabras –por citar ejemplos del corpus de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica– se transforman, pasando de lo cotidiano a lo extraordinario en elementos valiosos «más allá de su “fecha de vencimiento” y más allá del momento en que se ofrecen reemplazos “nuevos y mejores”» (ibídem, 135), evidenciando lo que Bauman denomina como un *síntoma de carencia*. Un síntoma que caracteriza tanto la década de los sesenta como la época actual y que, como se ha venido argumentando en la investigación, tiene que ver con la falta de una imagen del futuro y con el vacío que eso deja en la construcción del género de la ciencia ficción.

De este modo, según Cabezas, se establece una diferencia fundamental entre un cine que es de carácter emocional, el de la Nueva Ola, y otro no emocional «independientemente de la calidad de cada film individual» (2013: 84). Según el autor, «en la ciencia ficción preposmoderna hay grandes diferencias entre ambos tipos que los hacen distinguibles, dividiéndose entre la ficción puramente especulativa y la pretextual o retórica» (ídem). En el segundo caso, la faceta visual de estas piezas –arquitectura, objetos, espacios, paisajes– actúa como «argumento expresivo, como catalizador del fondo narrativo» (ídem) de cada pieza, aportando una información complementaria y autónoma a la narrativa de la misma. Pero además, y como se introduce un poco más arriba, en la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica se explora lo visual asociado a la memoria íntima, por contraste a la

proyección de futuros basados en la ciencia, la tecnología o la herencia –tanto optimista como negativa– de estos. A este respecto, «Tarkovski aseguraba en una entrevista en 1971 [...] que la exposición detallada de los procesos tecnológicos del futuro destruía los cimientos emocionales del cine» (ídem), de forma que la perspectiva subjetiva y cotidiana de la Nueva Ola resulta más propicia a esa exploración de lo emotivo.

En lo que respecta al cine y como ya se ha afirmado a partir de las aportaciones de Novell (2008), lo narrativo parece haber primado sobre lo visual y estético. Pero en el caso de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, así como en sus películas vecinas –elementos de análisis de esta investigación–, el despliegue audiovisual, más o menos ligado a los efectos especiales, resulta fundamental para desentrañar el contenido conceptual de cada película y, a su vez, para reflexionar en torno a la sociedad y momento en el que se le ha dado forma. En las películas comprendidas por esta corriente, «la imaginación del futuro se convierte entonces en un ejercicio creativo más libre que en otros entornos, potenciando de nuevo la aparición del extrañamiento como componente primordial de la ciencia ficción» (Cabezas, 2013: 202). Esto permite que cada autor y que cada realizador pueda, en el marco de ese contexto, «provocar de nuevo la desautomatización de la percepción» (ídem) de un espectador carente de imágenes relativas a su futuro inmediato y, en ocasiones, hastiado de las visiones progresistas que había consumido hasta la fecha y que, muy pronto, volverían a poblar los cines y la literatura del género. Al fin y al cabo, la capacidad más determinante del cine de ciencia ficción es la de ofrecer «el sentido del terror y la maravilla que se desprende de contemplar la imagen de un cuerpo, un escenario, un universo, que es imposible en nuestro plano de la realidad pero que nuestros ojos encuentran absolutamente verosímil» (McCausland y Salgado, 2019: 253). La posibilidad de crear, modificar y revisar tanto lo conocido como lo imposible implica que, en la ciencia ficción, existen elementos transformadores que

no emanan de los argumentos imaginativos de que se sirven los cineastas, sino de las imágenes inéditas fruto de la traducción por los efectos visuales de sus ocurrencias. Apenas visto, lo que no existe pasa a ser un punto de apoyo para el intelecto, capaz de transformar radicalmente nuestras percepciones sobre la naturaleza del mundo y nosotros mismos (ídem).

Como ya se ha planteado al hablar sobre la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, su presencia es breve y escasa, ya que «la manera de aproximarse a la ciencia ficción que se produce en *Alphaville* y que hereda [...] las circunstancias y los experimentos de principios de la década, encuentra en ella su principio y su final, solo jalonada por unas pocas obras» (Cabezas, 2013: 85). Pero la mirada singular con la que recrean el asombro inherente al género en su nivel visual y el interés con el que reflexionan en torno a la carencia de las imágenes de lo futuro convierte este periodo en un momento determinante para comprender la ciencia ficción y su evolución hasta la época actual. Ante todo, gracias a la perspectiva de lo que Marzal califica como «cineastas de la melancolía» (2011: 57).

Resulta destacable que, así como el número de sus exponentes, el análisis académico de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica es escueto y, a menudo, pasa inadvertido en los estudios del género o del cine en general, incluso en aquellos que abordan específicamente el giro estético de los años sesenta. Capanna (1966) no menciona la traslación al cine de esta tendencia en las recientes reediciones de su ensayo; Rodríguez (2019), por su parte, evita mencionar las referencias de ciencia ficción realizadas por Godard o Resnais cuando habla del trabajo de ambos realizadores, tan solo citando la adaptación de Truffaut como una producción «anquilosada y artificial» (1966: 164) y referenciando *La Jetée* sin mencionar el género de ciencia ficción de la misma; del mismo modo, Cousins nombra a estos realizadores sin recordar su aportación al género al hablar del *nuevo cine* (2005: 216). Es probable que esta ausencia de los referentes de la ciencia ficción de la Nueva Ola tenga que ver con el carácter anecdótico de esas aportaciones y la brevedad de su exploración. Como explica Capanna, en general la Nueva Ola de la ciencia ficción, tanto literaria como cinematográfica, «resultó un fenómeno efímero, y sus atrevidos experimentos no llegaron a hacer escuela. Pero la onda expansiva que había iniciado sacudió a todo el “imperio” [y] le hizo frente durante cierto tiempo a la ortodoxia campbelliana» (1966:159).

Por ese motivo, a continuación van a explorarse algunos de los rasgos conceptuales y estéticos de este corpus de la Nueva Ola cinematográfica con el objetivo de extraer ciertas claves que pueden relacionarse con el análisis del corpus analizado en esta investigación. Se va a proponer una conexión directa entre la exploración artística cinematográfica de los años

sesenta y el sentimiento poético y rupturista de parte de la ciencia ficción contemporánea, que –esta vez, integrada en las superproducciones y el cine de masas– incorpora recursos simbólicos y metáforas visuales similares a los de las piezas de mediados del siglo XX. Elementos retóricos estéticos desde los que profundizar en una mirada que, si bien no es nueva –la Nueva Ola demuestra que es una tendencia con ya seis décadas de historia–, supone un espacio de disidencia dentro de la pauta mayoritaria del género.

6.3.2. Aproximación al corpus de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica

A pesar de ser pocas producciones, independientes, dispares y de origen diverso, estas películas poseen determinadas cualidades compartidas. Más allá de su periodo de realización –encontrado en lo que se ha propuesto como Nueva Ola– y de su cuestionamiento de lo que previamente había sido el género de la ciencia ficción cinematográfica, esta agrupación de películas comparte el modo en el que aborda la estética de sus narrativas y, en concreto, su afán por evocar de manera visual y nostálgica el *novum* que define a sus historias. Recurso que permite establecer una relación directa entre estas y el corpus de películas actuales que se analiza aquí en tanto que ambas manifestaciones combinan la cotidianidad con «la aflicción y el desasosiego» (Pintor, 2009: 5) derivados de la falta de imágenes en torno al futuro.

A modo general, estas piezas comparten cinco claves propias que cada una incorpora de forma única, pero que pueden revisarse globalmente en lo que Marzal denomina una «escritura audiovisual» (2011: 57) característica. En primer lugar, estas películas destacan por buscar una poética de sus imágenes que explora el lenguaje visual como idioma propio, autónomo con respecto a la narrativa; en segundo lugar, una mirada o discurso relativo al recuerdo, la memoria y el pasado; en tercer lugar, un punto de vista marcado por la subjetividad del protagonista, el descubrimiento de una realidad diversa y la crisis y cambio que deviene ante esta nueva perspectiva –muy en la línea de la literatura del momento–; en cuarto lugar, un ejercicio de mimesis revisado en el que lo cotidiano a menudo se convierte en algo ajeno o extraño, a veces enmarcado en escenarios distópicos o prospectivos, pero sin grandes cambios de decorado, evidenciando la fuerza discursiva de lo objetual y de lo físico; y por último, una búsqueda o exploración en el lenguaje visual en cuanto a su montaje, ritmo,

superposición de imágenes y ejercicios intertextuales mediante pinturas, fotografías o voces en *off* que complementan el avance narrativo.

En estas películas, «lejos de la tradicional ciencia ficción que en general busca diferenciar lo más posible la representación ficcional de la realidad dada» (Muller, 2020: 147) se intenta más bien evocar la esencia de «nuestras sociedades industriales o llamadas post-industriales» (ídem) a través de lo cotidiano, lo familiar y lo diario. Desde lo conocido, se revisan y exploran reiteradamente los elementos del «viaje, la reflexión sobre las imágenes, el rol de la memoria, el concepto de tiempo, la lucha contra el poder, [y] la presencia de la muerte» (Montesinos, 2013: 186-187) que hasta entonces se habían encarnado principalmente desde el futurismo utópico o hipertecnificado. Como ya se ha adelantado, en estas tramas se profundiza en la memoria y lo cotidiano para evocar una carencia o sugerir una falta: lo pasado se convierte en indispensable para recuperar las imágenes de lo futuro. Parte de la reivindicación de esta corriente del género es la de mostrar que «el pensamiento “lógico” no consigue remediar la angustia existencial» (Muller, 2020: 147) vivida por los protagonistas. Por ello, y a modo de sustitución, se va dando paso a elementos de carácter más espiritual o reflexivo. Con esa meta, cada producción recurre a

múltiples elementos metafóricos, alegóricos y simbólicos, es decir, en un registro poético que interviene tanto en la acción como en los diálogos y el relato [reivindicando] la dimensión cultural y ético-política de lo poético entendido como una abertura intersubjetiva y social de horizontes de sentido y valor (ibídem, 149).

Así la memoria se convierte en un recurso narrativo desde el que trabajar el concepto de lo temporal, al asumirse como un elemento identitario en tanto que conforma «una identidad a partir de la experiencia del tiempo» (Montesinos, 2013: 200). La memoria es pasado, presente y «proyección de “futuro”: esperanza de un tiempo por venir más allá del olvido, más allá de la muerte. La memoria es el tiempo mismo, un trayecto jalonado de imágenes y recuerdos» (ídem). Con independencia en sus formas concretas pero mediante estas claves compartidas, el breve corpus de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica recrea la memoria o el recuerdo mediante esos elementos metafóricos y simbólicos cotidianos que describe Muller (2020). El género, en su aproximación a un futuro

que se revela incierto y carente de imágenes colectivas, empieza a volver su mirada hacia el pasado y hacia el interior. A continuación se profundiza en esta idea explorando las tramas y recursos visuales que caracterizan los referentes de *La Jetée*, *Alphaville* y *Solaris* principalmente –dado que han sido motivo de más estudios y revisiones–, pero también de *Je t'aime, je t'aime* y *Fahrenheit 451*. Piezas que permiten, a través de su análisis, introducir claves estéticas con las que empezar a acotar la propuesta visual del corpus propuesto para esta investigación.

Como ya se ha comentado previamente, la primera en ejercer este giro estético es *La Jetée*, un cortometraje con forma de fotonovela compuesto por imágenes fijas que se suceden acompañadas de una voz en *off* y que, tan solo en un momento dado, incluyen la imagen en movimiento de un parpadeo. La historia narra la aventura de un viajero espacio-temporal que debe volver al pasado para encontrar información acerca de lo que destruyó a la humanidad y volver de nuevo al presente con respuestas y soluciones. A través de esta trama, forma y contenido se entrelazan al explorar la importancia de las imágenes como referentes de la memoria y, a su vez de la memoria y el recuerdo como aspectos inherentes al ser humano y a su habitar en el mundo. Esta pieza «pivota así sobre la persistencia de un recuerdo que sobrevive al paso del tiempo, permaneciendo íntegra a los viajes temporales, gracias únicamente a la solidez con que una simple imagen ha quedado grabada en su memoria [la del protagonista]» (Montesinos, 2013: 183) y que parece ejercer la misma influencia que en las personas-libro de *Fahrenheit 451*, quienes memorizan novelas y ensayos como preparación para el momento futuro en el que la sociedad recupere su fe en la literatura, la cultura y lo poético. Ocurre lo mismo con Anna, la heroína de *Alphaville*, que va recordando los significados de las palabras perdidas cuando Lemmy se las recuerda o Kris en *Solaris* y Claude en *Je t'aime, je t'aime*, cuyos recuerdos, convertidos en visiones, afectan de manera directa a su presente y a su porvenir. De forma compartida, estos planteamientos establecen el concepto de memoria como fundamental, no solo para la supervivencia inmediata, sino para el avance hacia los nuevos tiempos, estableciendo una comparativa con el contexto de sus espectadores que, vacíos de imágenes sobre el futuro, son invitados a recordar o, incluso, a inventar recuerdos para seguir adelante.

Así, se profundiza en un concepto del tiempo íntimo, «no lineal, vinculado estrechamente con una búsqueda imaginaria [que] alterna lo real y lo irreal, lo objetivo y lo subjetivo, lo próximo y lo lejano en los bordes de un tiempo sin pasado, ni presente, ni futuro» (Montesinos, 2013: 190). Pero además, introduce la idea, repetida en este escueto corpus, de que «la memoria depende de la imagen [...] hasta el punto de que las imágenes reemplazan a nuestros recuerdos» (Weinrichter, 2001: 121) pero también pueden introducir nuevas experiencias –algo que define al corpus reciente de este proyecto y que se explora en los próximos capítulos–. Esta relación entre lo visual y la memoria permite establecer un paralelismo entre el recuerdo diegético –y su importancia para el personaje de la trama– y el recuerdo del espectador, enfrentado a las imágenes de este corpus que, a su vez, son memorias visuales potenciales. Memorias que, tal y como se utilizan en esta investigación, suponen una referencia de un tiempo y un sentir pasados y que no solo en *La Jetée*, sino también en *Solaris* o *Je t'aime, je t'aime*, prefiguran una poética de los saltos temporales (Weinrichter, 2001) no tanto como tecnología extraordinaria, sino como exploración íntima del ser humano.

En la *La Jetée*, la historia cuenta cómo «los científicos descubren que los viajes en el tiempo solo funcionan con personas que tienen capacidad para rememorar fuertes imágenes» (Marzal, 2011: 60). Es decir, el protagonista tendrá éxito en su misión precisamente porque en su mente atesora una imagen –el rostro de una mujer aparentemente desconocida– que le permite anclarse al presente. Este recurso será aplicable también en el resto del corpus de la Nueva Ola, donde la memoria permite evocar palabras cuyo significado ha desaparecido como en *Alphaville*, abriendo paso a emociones y actitudes perdidas como el amor o la apreciación de la naturaleza; los libros prohibidos, que introducen nuevas sensaciones olvidadas por los seres humanos en *Fahrenheit 451*; o los recuerdos y las imágenes mentales de una relación sentimental o una vida pasadas en el caso de *Je t'aime, je t'aime* y *Solaris*, que se encarnan en la realidad presente de los protagonistas transgrediendo sus leyes físicas. En estas historias se explora la naturaleza de «un tiempo ya pasado, la imposibilidad de volver atrás, de poder recuperar el referente perdido» (ibídem, 61) asumiendo una «extraordinaria potencia metafórica» (ibídem, 61) del momento social de esos años sesenta. Un momento que a su vez establece paralelismos con el actual: miradas que se giran en torno al aquí, lo íntimo y lo pasado como espacio de búsqueda a la hora de tratar de componer las

nuevas imágenes de lo futuro. En esencia *La Jetée*, con sus fotografías en blanco y negro de paisajes, rostros y gestos cotidianos se ha convertido en «un monumento nacional (apátrida) que conviene visitar para prevenir la amnesia futura, un manual de instrucciones para viajeros por los circuitos temporales de la Historia» (Weinrichter, 2001: 123) que sigue invitando a encontrar respuestas en lo pasado, lo familiar y lo emotivo con el objetivo de seguir avanzando.

Alphaville, también en blanco y negro y con un ritmo y cadencia similar, pausado y reflexivo, cuenta la historia de un detective que viaja a otra galaxia en busca de un científico para resolver un caso. Sin embargo, este viaje tiene lugar en un coche y la galaxia vecina recuerda al París de la época. Estéticamente la película convierte los espacios urbanos conocidos en paisajes completamente ajenos y extraños y, aunque es posible reconocer elementos concretos –como los transportes o el mobiliario– nunca es posible familiarizarse con el conjunto. Alphaville es una ciudad/galaxia alienada y oscura, difícil de ubicar por su atmósfera y por la actitud de sus habitantes pero, sobre todo, por la modificación de los usos habituales de los espacios y elementos conocidos, que dan pie a un juego de «carácter filosófico, simbólico y político» (Cabezas, 2013: 75). Esta ciudad está gobernada por una máquina –el antagonista– que adquiere la forma de un aparato sencillo, a penas visible, construido a partir de un ventilador de aspas y una voz siniestra. Esta máquina domina y protege a sus habitantes prohibiéndoles el uso de la poesía, determinadas palabras como *amor* y actitudes como llorar a los difuntos o echar de menos. En este universo, la problemática principal planteada es la de la posibilidad de que «la I.A. genere su autoconciencia» (Rodríguez, 2010: 149). Es decir, que esa estructura, «la máquina impasible y observadora imparcial, como es en apariencia la racional HAL (que acaba siendo profundamente irracional) de *2001*» (ídem) termine por dominar la ciudad bajo sus creencias. Al someter a los habitantes de Alphaville a la lógica de la máquina lo familiar se convierte en extrañamiento. Las palabras que el espectador conoce desaparecen y los objetos que le resultan cotidianos adquieren nuevos usos y significados, como la piscina pública que se convierte en el espacio para los fusilamientos de los rebeldes –aquellos que, por ejemplo, se atreven a llorar por sus muertos o a sentir placer en el contacto con los otros– o la Biblia, en este caso un libro que no recoge una narrativa religiosas sino que es ahora un diccionario en

el que consultar las palabras que todavía pueden usarse y que aún se mantiene presente en las mesitas de noche de los hoteles de Alphaville.

Bajo este panorama, la historia propone una realidad dominada por «una racionalidad meramente instrumental y por la hegemonía de la tecno-ciencia, que expulsan fuera de lo real el arte y el imaginario, lo poético y lo posible, la emoción, los sentimientos y la gratuidad» (Muller, 2019: 143). A través de este desarrollo urbano, social, político e ideológico, se expone «un mundo que anula la capacidad humana de crear simbólicas de sentido y valor» (ibídem, 146) y que, por otro lado, estudia «el sinsentido de las sociedades contemporáneas modeladas por una forma de racionalidad estratégica y “positivista”, orientada hacia la finalidad absoluta del poder sobre los otros y sobre las cosas» (ibídem, 146). En esta historia desaparece o se prohíbe aquello capaz de evocar «subjetividad (consciencia) o estados de la subjetividad relacionados con una determinada relación con los otros (amor, ternura) o con una relación estética con la naturaleza (el ave, la luz otoñal)» (ibídem, 148). Así, esa capacidad del ser humano de pensar y visualizar el porvenir desaparece del mismo modo en que se pierde la posibilidad de evocar el recuerdo y la memoria, eliminando de la experiencia humana de los habitantes de Alphaville «las esperanzas y las creaciones de sentido y de valor de las generaciones que nos han precedido» (ibídem, 156). En esta historia, como en las otras producciones compañeras, la concepción de futuro está estrechamente ligada al pensar del pasado. Pero mientras que en *Solaris*, *Je t'aime, je t'aime* o *La Jetée* ese pensar se encarna en visiones e imágenes mentales casi físicas, para los habitantes de Alphaville esa memoria se explora por su ausencia. Esta conciencia o aprehensión de lo temporal se convierte en «una revelación insostenible» (ibídem, 157) en tanto que estos personajes entienden el presente como una eternidad sin futuro ni pasado, incapaces de reconocerlo como el momento pasajero que realmente es. La subjetividad y el ámbito de las emociones se evidencia aquí como una ausencia que es al mismo tiempo reflejo de los relatos de la ciencia ficción previa – sobre todo de la heredera de la Edad de Oro de los años cincuenta– donde los protagonistas sobreviven gracias a la razón y la pericia técnica, asumiendo la supremacía e invencibilidad del tiempo presente, definido por un eterno pensar en el éxito del progreso y en la seguridad del porvenir. Un pensamiento que en *Alphaville* se ha explotado hasta carecer de sentido en tanto que, según la máquina dominante, sus ciudadanos ya habitan en ese porvenir.

Como se introduce un poco más arriba, la máquina de *Alphaville* lucha por erradicar el recuerdo y la memoria. Moreno, al comentar las obras de Lem –autor de la versión literaria de *Solaris* (1961)–, recurre a la imagen del superordenador con el objetivo de reflejar una identidad que, si bien no siempre puede resolver los problemas planteados en la trama, sí da pie a profundizar en nuevas preguntas: «la relación entre este ente y una idea más o menos intelectual de Dios parece obvia» (2010: 372). En *Alphaville*, esta máquina capaz de dominar la ciudad –y reeducarla en su percepción del tiempo y de las emociones– la convierte en un dios del progreso que, si bien será vencido por Lemmy y Anna a través de la poesía, el romance y la rebeldía, permite reflexionar en torno a una serie de preguntas relativas a la memoria, el recuerdo y el porvenir. Del mismo modo que la máquina de *Alphaville*, también el océano de *Solaris* o la pira de libros ardiendo en *Fahrenheit 451* sugieren cierto contacto con lo trascendente surgido de lo inmanente, divinidades cuestionadas y estados de catarsis que se construyen en la cotidianidad de sus protagonistas.

Así como los ejemplos anteriores, *Solaris* utiliza lo familiar y la arquitectura del hogar para establecer una distancia irresoluble entre lo afectivo y lo futuro. En esta película, pero de manera similar en el resto de piezas de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, existe un tipo de «actitud filmica» (Cabezas, 2013: 48) a través de la que los espacios, los objetos –y en general los elementos visuales físicos– funcionan «como mecanismo de extrañamiento» (ídem). Pero en lugar de recurrir a los inventos imposibles de la Edad de Oro y la tecnología y la ciencia como fuente de maravillas desconocidas, en estos casos el extrañamiento se aborda mediante los recursos cotidianos donde ya «no existen las superficies limpias, no existe la típica pulcritud de la ciencia ficción de la época; se evita la asepsia en un mundo en el que el hombre lo contamina absolutamente todo» (ibídem, 153-154). Como se ha expuesto con la ciudad de *Alphaville*, los recuerdos del viajero de *La Jetée* o las personas-libro de *Fahrenheit 451*, lo poético y lo extraño establecen una conexión estrecha que reniega del imaginario tradicional de la ciencia ficción para devolver la mirada a lo intrínsecamente humano y terrestre. Incluso en *Solaris*, donde Kris debe viajar a una estación espacial y analizar un planeta desconocido, o de nuevo en *Alphaville*, donde Lemmy viaja a la lejana galaxia que da nombre a la cinta, los escenarios y tecnologías no brillan con la insistencia de las producciones de los años cincuenta, sino que reflejan cierto estado de abandono o de rutina.

En estas piezas se explora de forma compartida ese «algo temible e inquietante: el enfrentamiento y la contraposición del ser humano a lo desconocido» (Cabezas, 2013: 331), pero en todas ellas, eso desconocido forma parte de la humanidad misma. Por ese motivo sus búsquedas no pasan tanto por desentrañar lo otro, sino por «el deseo de encontrar un punto de anclaje para la identidad individual» (Borisova, 2014: 276) que permita a sus personajes reconocerse de nuevo. Algo que en *Solaris* se explora en profundidad cuando Kris experimenta «la imposibilidad de establecer un contacto real con “la mente” del planeta» (ídem) y, a su vez, «la imposibilidad de reconciliarse con su propia conciencia» (Belis, 2007: 11). En estas historias, «la incomunicación con el universo» (ídem) asociada al género habla en realidad de «la incomunicación con uno mismo» (ídem), en tanto que «hay una interacción entre el mundo interno y externo del héroe, y entre el sueño, la memoria y la realidad» (Karacic, 2015: 4). Al introducir conceptos tan subjetivos como estos, Amis considera que es posible intuir en esta corriente algo relativo a lo espiritual o a la *religiosidad*. Como desarrolla el investigador, «los sentimientos religiosos o cuasi religiosos de los protagonistas de ciencia ficción están casi siempre relacionados con la existencia de hombres o poderes extraterrestres, supermorales o superinteligentes» (1960: 75). Pero en estos casos, y como consecuencia directa del subjetivismo de la corriente de la Nueva Ola, esa religiosidad está asociada a lo íntimo, lo reflexivo y lo contemplativo en un mundo –o en un futuro– que por primera vez se revela más vasto y desconocido. Por lo tanto, aquí lo religioso está directamente vinculado con la visión sagrada de lo propio y lo individual. Aquello que no puede ser profanado, que debe conservarse y que Bauman considera, como ya se adelantaba al principio de la investigación, «los últimos puestos defensivos» (2000: 195): cuerpo y comunidad. Es decir, en tanto que el mundo se amplía y sus fronteras se diluyen, al mismo tiempo se traza otro límite esencial que no debe ser traspasado, el propio.

Karacic afirma que en películas como *Solaris* «la imagen es una impresión de la verdad, pero es una verdad a la que se nos permite echar un vistazo en nuestra ceguera. [Tarkovski] creía que la imagen podía reflejar la totalidad del universo, y que el cine era poesía hecha imagen [...] ese microcosmos que contiene la totalidad de lo existente» (2015: 2). Si bien en esta investigación se explora la capacidad poética del diseño de producción cinematográfico y, en concreto, de su labor en la ciencia ficción reciente, no se afirma que la imagen pueda revelar *la verdad* de una propuesta artística sino, más bien, una intención de

evidenciar la no-verdad, el desconocimiento, cuestionando no solo la supuesta supremacía lógica y científico-técnica de los protagonistas de la trama, sino del espectador identificado con estos personajes. De ahí que las propuestas de diseño de estas películas no revelen el sentido, la verdad o la comprensión, sino todo lo contrario: son un recordatorio que invita a la humildad. Desde esta perspectiva sí que se destaca la propuesta de Karacic de que «la función del arte (cine) es ofrecer una visión espiritual [dado que] la sociedad está desespiritualizada» (ídem) y estas tramas de mediados de siglo ofrecían una visión profunda del momento. Como se expondrá en los capítulos 7 y 8, las películas del corpus contemporáneo también recuperan esa idea de espiritualidad. En estos casos, y frente a la frialdad materialista tradicional de la maquinaria y los escenarios propios de la ciencia ficción clásica, se intuye una apuesta visual menos aséptica y que, por lo tanto, revela su humanidad, su alma. Así lo espiritual –liberado del dogmatismo religioso– se revela como una comunión con el todo en la que el protagonista se enfrenta «al universo y a la eternidad» (Todorov, 2009: 171).

Podría parecer que cuanto más reflexione una producción de ciencia ficción en torno al futuro más desarrollada va a estar su propuesta visual, arquitectónica y objetual en relación a la creación de ese futuro. Sin embargo, las películas de este breve corpus de los años sesenta –así como las del corpus más reciente analizado en esta investigación– profundizan tanto en sus reflexiones acerca del futuro como en lo referente al planteamiento estético de su diseño de producción, pero no desde la mirada futurista heredada de los años cincuenta. Más bien ocurre lo contrario. Esta línea de la ciencia ficción asume, a partir de las premisas definitorias del género, una perspectiva más intimista que recupera las aventuras espaciales y el encuentro con razas desconocidas como elementos narrativos desde los que reflexionar en torno a la humanidad, sus acciones y su mirada de lo futuro, pero revistiéndolas de una mimesis y de una cotidianidad características. En este sentido y siguiendo el planteamiento de Cabezas, los realizadores de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica

sustituyen lo que podrían haber sido *metamodas* por *abstracciones prospectivas*, en lugar de las proyecciones científicas que podemos apreciar tanto en el cine como en las demás propuestas futuristas; en un escenario de prospectiva arquitectónica, se elige sustituir por *paquetes abstractos* de código aquellos elementos que resultan

imposibles de pronosticar o predecir, donde dicho código está representado por elementos que resultan extraños al espectador, apartándolo de un escenario previsible y desautomatizando su percepción (2013: 335).

Eso a lo que Cabezas (2013) se refiere como *paquetes abstractos* puede definirse también como novum visual o elemento físico estético cuya presencia, perceptible por los protagonistas de cada trama sugiere, en una pieza concreta, el extrañamiento propuesto por la película en un elemento delimitado. El océano inteligente de *Solaris*, la pira en llamas de *Fahrenheit 451*, la máquina interrogadora en *Alphaville* o las imágenes mentales recordadas en *La Jetée* y en *Je t'aime, je t'aime* son creaciones cinematográficas propias del ámbito del diseño de producción que convierten el novum en un elemento visual simbólico – determinante para el relato en torno al cual gira el resto de la acción–, pero que no recurre a la proyección futurista, sino a los elementos inmediatos de lo natural/orgánico y de lo cotidiano.

6.3.3. Introducción al novum visual mediante la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica

Como ya se ha expuesto, en estas películas el ejercicio de mirar al pasado –y al ahora– implica encarnar la perplejidad en elementos cotidianos que, a pesar de mantener una reflexión en torno al futuro, se construyen sobre lo familiar y lo ordinario. De este modo, el extrañamiento propio de cada una de estas tramas toma forma en conceptos visuales que no solo están presentes en el fotograma de la película sino que, a nivel diegético, se revelan ante los personajes como detonantes de un nuevo pensamiento o como elementos que pueden ser contemplados y que, en su análisis, no revelarán verdad o sentido pero sí un cuestionamiento de las limitaciones humanas, sociales o ideológicas en las que estos personajes habitan.

Desde esta perspectiva, Cabezas establece una relación entre algunos de los *nova* de las películas de la Nueva Ola de los años sesenta y la figura bíblica de la Torre de Babel. Para el investigador, este elemento encarna una realidad misteriosa y prohibida en tanto que los seres humanos son incapaces de comprenderla, del mismo modo que en estas producciones se busca representar cierta cualidad incomprensible. En su investigación en torno a la

arquitectura presente en las películas de ciencia ficción, el autor establece una comparativa en la que la Torre de Babel es el monolito de *2001: Space Odyssey*, pero también el océano de *Solaris*. En estos ejercicios «el símbolo de algo no aprehensible es una representación codificada así como determinados conceptos físicos y matemáticos solo son inteligibles a través de la abstracción o la representación» (2013: 336). Esta consideración sugiere que, en las narrativas de ciencia ficción que incluyen estos elementos, existe como clave compartida algo que no puede ser comprendido por el ser humano, ni siquiera por aquel que habita en los futuros y mundos imposibles del género. Según Cabezas, incluso allí existe el rastro de lo ajeno, de lo imposible y de lo extraño que no puede ser resuelto de forma lógica o racional. Ese elemento, que se explora más adelante y que se puede definir como *novum visual* propone, desde las tramas en las que aparece, «un viaje tan lejano que el destino nos resulta incomprensible, y un recorrido interior que muestra a la vez la búsqueda y la ansiedad del ser humano» (ídem).

En las películas del corpus de la Nueva Ola de los años sesenta el *novum* aparece visualmente representado en elementos o situaciones que se construyen sobre referencias nostálgicas: libros, máquinas analógicas, recuerdos o elementos naturales que contrastan con el avance tecnológico y los lugares comunes de la ciencia ficción previa. A pesar de que este cambio estético es breve, la corriente poética e intelectual de la Nueva Ola de la ciencia ficción quedará ya caracterizada por esa experiencia que Eco define como una «búsqueda del tiempo perdido y la memoria como última cosa recuperada» (1965: 411) y que forma parte de «la temática de la ciencia ficción como instrumento apocalíptico de protesta» (ídem). Esta línea paralela de la ciencia ficción adquiere de nuevo presencia a través del corpus reciente que da pie a esta investigación, ahora compuesto por cintas de corte comercial, altos presupuestos y grandes efectos especiales. Sin embargo, a pesar de esos cambios se trata de películas que, de nuevo y como en el ejemplo de la Nueva Ola de mediados del siglo XX, vuelven a servirse de referentes analógicos, orgánicos y pasados para evocar los *novae* de cada una de sus tramas, explorando su «naturaleza alegórica» (ídem), su cualidad estética y en general, esa nostálgica «belleza del pasado, donde los milagros todavía pueden suceder, y el renacimiento espiritual era posible» (Karacic, 2015: 7).

Las imágenes que componen estas producciones y, en concreto, aquellas en las que queda representado el novum narrativo, «hablan por sí mismas y articulan su propio lenguaje, reelaborando el tiempo y la memoria [y estableciendo] una nueva interacción entre el espacio-tiempo y las imágenes» (Montesinos, 2013: 191). A través de estas representaciones del novum, las tramas tradicionales del género ya no trabajan solo imaginando lo otro y lo lejano sino recuperando lo que se ha olvidado en el aquí y en el pasado, con el objetivo de recuperar los conceptos de «la memoria, el pavor y la fe» (Pintor, 2009: 21) ante aquello que la humanidad no puede explicar, pero que aún forma parte de su experiencia inmediata. En este sentido, el conjunto de películas del corpus reciente, como se expondrá más adelante, parece remover «las fronteras entre lo futuro y lo presente, así como entre lo de aquí y lo de allá» (Muller, 2020: 145). Como muestra, se trata de películas propias del género que tienen la especial cualidad «del saber mirar o del saber entender lo “extraño” y lo “terrible” de nuestro mundo contemporáneo» (ibídem, 146) sin imponer soluciones, sino contemplando, cuestionando y reflexionando a través de sus imágenes. Como augura Morin en torno a la evolución de la fotografía y el cine, en estas artes, lo imaginario, lo poético y lo trascendente «va a cristalizar y desplegar las necesidades humanas, pero siempre en imágenes» (1956: 74). En la ciencia ficción en particular se han desarrollado objetos y construcciones que a menudo introducen la posibilidad de algo inexplicable, desconocido, peligroso o extraordinario. Pero en las películas de la Nueva Ola, esa sensación se ve acrecentada por el lado cotidiano y reconocible de sus motivos que, sacados de contexto o modificados, se convierten en algo inesperado. En estas propuestas ese elemento visual o novum visual introduce el extrañamiento a través de la estética de lo familiar actuando como «pretexto para y ocasión para que el sujeto remueva alguna de sus facultades» (Trías, 1982: 41). En concreto, esa facultad

que pregunta legítimamente por el principio y el fin del universo y por el destino, origen y duración del alma humana; y en última instancia por el creador de naturaleza y alma; facultad que piensa como problema en ideas que no pueden ser determinadas conceptualmente y que resumen los enigmas primordiales, principales, que asolan al hombre en su paso por la tierra (ídem).

Más adelante se aborda en profundidad la propuesta del novum visual, el concepto de artefacto presente en el corpus actual y su cualidad sublime y, a la vez, cotidiana y siniestra. Por ahora, cabe destacar que mientras que en el género la mayoría de nova exponen al protagonista a elementos prácticamente imposibles o improbables como el xenomorfo de *Alien* (Scott, 1979) o una catástrofe apocalíptica que sumerja a la ciudad de Nueva York como en *The Day After Tomorrow* (*El día de mañana*, Emmerich, 2004) –por lo general ajenos a la experiencia conocida del protagonista–, en las películas de la Nueva Ola de los años sesenta, y posteriormente en las del corpus actual, se propone que lo que estos elementos evocan –los libros ardiendo, el océano inteligente, el monolito, un recuerdo o una máquina de inteligencia artificial– sea, no lo improbable, sino lo cotidiano visto desde una perspectiva diferente. Como consecuencia, lo que revelan ya no tiene tanto que ver con lo imposible hecho real sino con las limitaciones de la comprensión y la lógica humanas en sí mismas. Proposición que, por otro lado, puede suponer el argumento más aterrador para el género de la ciencia ficción: no el hecho de que exista lo improbable, sino de que, una vez ocurrido, el ser humano no sea capaz de explicarlo. En este sentido, Moreno considera que en parte del género se trabaja con sistemas lógicos para los que «la propia naturaleza finita de la mente humana impide alcanzar el sentido último» (2010: 372). Tal y como se ha ido planteando, este sesgo del género no está tan interesado en la pericia técnica de sus protagonistas o en la capacidad de supervivencia que puedan desarrollar mediante la lógica o la ciencia, sino en explorar de manera consciente «la relación entre nuestra mente y el mundo» (ídem). En esa relación, el recuerdo se convierte en una herramienta recurrente en tanto que señala «un vínculo esencial entre la posibilidad del sentido existencial y la intersubjetividad [...] “sensible” con el otro y con el mundo» (Muller, 2020: 160). La memoria, por su parte, se convierte en el «último espacio de esperanza frente a la derrota [...] donde se recompone el mapa de los sueños y de las batallas perdidas [...] esos frágiles momentos de calma en medio de las batallas, unos momentos que invitan a la reflexión» (Montesinos, 2013: 199). El novum visual presente en el trabajo de los realizadores de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica recupera precisamente esa cualidad reflexiva que ya no reside solo en la trama sino en su propuesta visual. Una propuesta que se va alejando del futurismo –a veces también nostálgico, ya sea optimista o decadente– que mira hacia fuera y hacia delante para centrarse en la intimidad cotidiana, en lo propio y en lo subjetivo.

Capanna afirma que «la mayor influencia que el género ha ejercido sobre la cultura del siglo XX no proviene de sus propuestas técnicas, sino de su capacidad para crear palabras y símbolos, ocupando el espacio mítico social» (1966: 241). Pero no todos los símbolos del género provienen de lo futurista o de la exploración de lo otro o del progreso. Como se ha visto en este breve recorrido de la Nueva Ola, también hay imágenes de lo inmediato y de lo familiar que, en su revisión, permiten al género introducir nuevas propuestas. En esta dirección, la imagen revisada de lo cotidiano y de lo recordado revela su capacidad discursiva, que permite una «dialéctica de la fragmentación del tiempo [...], la descomposición de las vivencias personales y su recomposición desestructurada [...] gracias a la memoria» (Montesinos, 2013: 184). En este afán de revisión y de reflexión –pero también de cuestionamiento– en torno a la memoria se despliega una relación con el mundo y con los demás en la que, dentro del género, todo vuelve a quedar «por decir, por significar, por recrear poéticamente» (Muller, 2020: 161).

En esta ciencia ficción donde la memoria, el aquí y el recuerdo son elementos visuales constituyentes, lo poético y lo íntimo consiguen lo que «para un pensamiento meramente “lógico” aparece como lo más improbable: hacer que las palabras cambien de sentido y que los sentidos cambien de palabra expresándose de otra manera por medio de otras palabras, a la vez familiares y extrañas» (Muller, 2020: 161). O, en este caso, a través de *otras imágenes*, «a la vez familiares y extrañas» (ídem) capaces de evocar nuevos significados. Así, la herencia más determinante que la Nueva Ola cinematográfica de la ciencia ficción lega al corpus de esta investigación es la de encarnar el extrañamiento narrativo en un elemento físico, observable y capaz de interactuar con los personajes protagonistas dando lugar a imágenes de una calidad «densa, opaca y compleja [...] un antídoto eficaz contra la banalización de las imágenes que nos rodean» (Marzal, 2011: 62). Pero también de hacerlo mediante lo extraño presente en lo íntimo, lo personal, lo cotidiano y lo familiar. Un ejercicio que, como se planteaba antes, permite trazar una línea de separación entre un tipo de ciencia ficción que, a nivel visual, imagina en torno al futurismo y otro que profundiza en lo inmediato.

En general, en esta rama del género iniciada en los años sesenta se recoge esa opinión de Godard en la que el realizador considera que «está bien que no se mezcle el lenguaje en

esto [el cine]» (citado en Blog Intermedio, 2012: 8) porque, según él, «hay una gran lucha entre los ojos y el lenguaje» (ídem). En la ciencia ficción, cuya cualidad de advertencia debería predisponer al género ante ciertas actitudes, la imagen se vuelve esencial precisamente por «la fuerza perturbadora con que ellas se graban en nuestra memoria» (Montesinos, 2013: 183). Resulta fundamental, entonces, recordar las palabras del director francés con el objetivo de detectar, en la imagen de las películas de ciencia ficción, esa veta cargada de significado.

6.4. Introducción a las consecuencias de la Nueva Ola en el corpus actual

Suvin considera que uno de los rasgos más característicos de la ciencia ficción tradicional es «su horizonte de esperanza basado en la posición central de figuras humanas claramente funcionales» (1981: 33). Cualidad que, iniciada la Nueva Ola, se pone en entredicho de forma sistemática creando una corriente más arriesgada, reivindicativa y preocupada por la exploración interior de los personajes, que ya no se definen por su utilitarismo o su funcionalidad sino por una subjetividad íntima. Con este cambio de paradigma la mirada de parte del género evoluciona en relación a su construcción del porvenir, en tanto que «los brillantes horizontes del futuro son cuestionados» (ibídem, 35). Si durante la Edad de Oro «este cuestionamiento se juzga por su constante luz» (ibídem, 36) –atendiendo, sobre todo, a las posibilidades de mejora y progreso–, a partir de los años sesenta se empieza a considerar más bien en relación a lo que podría haber sido pero que, quizá por culpa de esa misma mirada ambiciosa, finalmente no fue.

Las películas que componen el corpus referencial de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica se adscriben a la actitud que ya denuncia Amis al referirse a esa narrativa que «quiere convencernos de que el aumento de nuestro nivel de vida es motivo de orgullo, de que este progreso puede continuar indefinidamente y acabará por perfeccionar nuestro universo» (1960: 114). Para el investigador, el género de la ciencia ficción no solo es un espacio donde imaginar las cualidades potenciales del ser humano y su futuro prometedor, sino que también tiene la capacidad de ejercer «el papel de *forum*, cuando no de *podium*, en el que pueden confrontarse las diferentes opiniones acerca de lo que sucedería, caso de sobrevenir el hundimiento de nuestro sistema social» (ibídem, 127). Las claves estéticas y conceptuales de la Nueva Ola cinematográfica de los años sesenta se recuperan hoy en uno de

los momentos más desestabilizadores de la sociedad reciente en los estados de bienestar, relativo sucesivamente al atentado del 11 de Septiembre de 2001 y a la crisis económica de 2008 (Pintor, 2009), cuestiones que suponen «un cambio espectacular [...] en la noción del mundo contemporáneo» (Moriente, 2014a: 41) y a las que también se suman la crisis climática, la pandemia mundial del COVID-19 y las múltiples patologías consecuencia de los nuevos medios. Con este panorama «la imagen del Apocalipsis en la ciencia ficción contemporánea aparece teñida por la melancolía» (Pintor, 2009: 1). En este sentido, y heredando las claves de la Nueva Ola cinematográfica de los años sesenta, lo cotidiano y lo familiar –asociado al recuerdo y a la memoria– se vuelve a convertir en un elemento recurrente, tanto narrativo como también visual, que adquiere un papel determinante en el impacto visual de la película y en el mensaje que transmite en su resultado global. Con todo, Pintor enumera ciertas producciones que él asume como «un intervalo desde el cual extrañar el entorno, una atalaya singular desde la cual aprehender el presente en el anacronismo de un ahora que es todavía no y al mismo tiempo un demasiado tarde» (ibídem, 2). Para él, estas películas son *The Happening* (*El incidente*, Shyamalan, 2008), *Children of Men* (*Hijo de los hombres*, Cuarón, 2008), *War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*, Spielberg, 2005) y *The Earth Stood Still* (*Ultimátum a la Tierra*, Derrickson, 2008) que, en su combinación de la memoria, el cuestionamiento en torno al progreso y la inclusión de lo cotidiano y lo orgánico –por oposición a lo extraordinario, lo pulido y lo aséptico–, recuerdan al corpus de los años sesenta propuesto en el apartado anterior, pero también al análisis del corpus de esta investigación –en el que se profundiza en los capítulos posteriores–.

Siguiendo este planteamiento narrativo y estético, a estas producciones se pueden añadir *Melancholia* (*Melancolía*, Von Trier, 2011), *Take Shelter* (Nichols, 2011) y *Tree of Life* (*El árbol de la vida*, Malick, 2011) que, aunque un poco más alejadas del atentado del 11 de septiembre, heredan y revisan las mismas claves ampliando el corpus de esta rama de la ciencia ficción donde la nostalgia y la mirada al pasado se vuelven elementos fundamentales. Pero de nuevo, no como deseo de retorno, sino como perspectiva necesaria para afrontar un porvenir incierto. Un futuro que Pintor (2009) califica como *estado de excepción* en relación a su incapacidad de recrear una imagen colectiva o consensuada de lo futuro y en el que se interrumpen las expectativas. Esto tiene un eco necesario en la ciencia ficción, género que por

definición mira hacia el futuro y hacia los márgenes, recreando las posibilidades nacidas de la mente colectiva en torno a aquello que vendrá.

Los años cincuenta del siglo XX, evocados por el género mediante el optimismo ante el progreso, se revelan como un tiempo en el que «el futuro dominaba activamente al presente, y el perezoso transcurrir del tiempo se canalizaba de repente en una avalancha indomable, que acercaba un horizonte prometedor así como abría inmensas fuentes de energía» (Suvin, 1981: 25). Del mismo modo, las décadas de los ochenta y los noventa auguran una revolución digital y virtual que, en la actualidad, no ha revelado tanto un mayor bienestar –a pesar de las ventajas que la mejora tecnológica e internet han traído– como cierto pesimismo en torno al concepto de progreso. Desde esta mirada, el pensamiento de Suvin es extrapolable a la situación actual. El investigador consideraba que «el nuevo mundo utópico no puede ser el paraíso estático de una nueva religión, aunque sea una religión de acero, matemáticas y vuelos interplanetarios» (ídem). Este *nuevo mundo utópico* puede hacer referencia al futuro previsto por las sociedades modernas de los cincuenta, pero también por las sociedades posmodernas de los años ochenta y noventa cuyos inventos maravillosos, igual que ocurrió a mediados del siglo XX, se han convertido en realidad pero cuyos problemas y crisis políticas, sociales, económicas y espirituales siguen sin resolverse –añadiendo otras nuevas derivadas del uso de internet y las nuevas tecnologías–. Siguiendo esa idea, la ciencia ficción debe actuar como un «género herético» (ídem) que rechace ese *estatismo religioso* de sus parámetros superficiales –casi dogmáticos–, y revele las preocupaciones más inherentes al ser humano. De nuevo según Pintor, el objetivo principal de gran parte de la ciencia ficción es el de «tender un puente entre pasado y futuro» (2009: 3). Pero en el corpus de la Nueva Ola y en estas otras sucesoras mencionadas al principio de este apartado –posteriores al 2001 y estrechamente ligadas al atentado del 11-S y las crisis sucesivas– se desarrollan más bien el «registro de la vulnerabilidad, el imaginario de la catástrofe y la permanente posibilidad de lo otro [además de] la experiencia melancólica [que] apunta al presente como conciencia intempestiva de estar en una fractura en el sentido histórico de lo humano» (ídem). El investigador introduce la visión del capitalismo como «culto ineludible» (ibídem, 6) del mismo modo que lo han hecho Huici (2016) o Benjamin (1921) asociándolo al concepto de *culpa* y *finitud* (Pintor, 2009: 19) y al desplazamiento de la dimensión religiosa. A esta carencia espiritual devenida por la falta de la imagen de futuro y al recurso de lo nostálgico,

se añade la representación de una naturaleza vista como «alteridad abstracta [...] que le fuerza [al ser humano] a volver a un origen marcado por la despolitización [y a] la asunción de la vida biológica» (ibídem, 20). Estas películas, nacidas muy al principio del siglo XXI, giran en torno a «un luto que la ciencia ficción contemporánea ha convertido en el escenario fundamental» (ibídem, 10) donde el porvenir y la promesa del progreso se convierten en algo que no puede darse por hecho. Por ello se explora lo que el autor denomina «el *pathos* melancólico de la extinción» (ibídem, 15). En estas narrativas

los motivos bíblicos se entrecruzan con las imágenes más turbulentas de un mundo cercano [...]. Es la ausencia de distancia en las formas lo que aterra al transformar la distopía en una prolongación natural e inmediata de un presente en estado de excepción, esto es, en el cual la excepción se ha vuelto, *de facto*, indecible con respecto a la regla (ibídem, 15).

En estas tramas –y al igual que le ocurre al espectador de las mismas– el protagonista humano parece ser incapaz de situarse en un mundo abocado a su final y que se revela incomprensible. Ante ese desconocimiento de sí y del entorno, estos personajes son incapaces de «participar de la invitación que le brinda el medio, y de esa fractura insalvable surge el terror a lo abierto» (ibídem, 24), que, por otro lado, se convierte en un elemento visual recurrente de esta línea de la ciencia ficción. Como se analiza en el capítulo siguiente, lo abierto se suma a lo cotidiano en espacios naturales ante los que el protagonista se enfrenta a un *novum* visual que trata de reparar la *fractura insalvable* que comenta Pintor mediante la evocación de lo espiritual, lo nostálgico y lo orgánico.

6.4.1. Relaciones entre la Nueva Ola cinematográfica de los años sesenta y el corpus de la investigación a través del *novum*

Existen, como se ha planteado más arriba, determinadas claves –relativas a la memoria, el recuerdo y la subjetividad– que atraviesan la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica. Pero ante todo, estas claves están definidas por una concepción del momento como un tiempo sin imágenes para el futuro. Un momento, la década de los años sesenta en los Estados Unidos, donde el optimismo previo ante el progreso se resquebraja y

deja paso al cuestionamiento y a la pérdida de fe en torno a lo que parecía seguro, positivo y estable. Como también se ha comentado, a partir de esta década, las manifestaciones de *otredad* diseñadas por el género ya no representan únicamente «la barbarie que viene a perturbar la labor civilizadora de los hombres racionales» (Huici, 2016: 51), sino realidades que evidencian la falta de evolución humana y los errores que parecen llevarlos, no a un futuro de estabilidad y bienestar, sino a algo muy diferente. Hoy, como entonces, tampoco existen miradas unificadas en torno a lo que está por venir. En las películas de la Nueva Ola de los años sesenta que se han revisado existe una crítica a ese avance, no tanto desde una mirada tecnófoba sino de cuestionamiento ético. En estas películas, tal y como ocurre en el corpus reciente analizado aquí,

las máquinas fallan, a menudo más que las personas; [y] esa presunción de infalibilidad no es más que la manifestación del deseo ansioso de que algo a nuestro alrededor, algo creado por nosotros, cumpla con esa precisión que nos exigimos y en la que sistemáticamente erramos (Huici, 2016: 55-56).

Un deseo que, en este caso, el género no está dispuesto a conceder. Tanto las piezas de la Nueva Ola como las producciones más recientes citadas por Pintor (2009) exploran la posibilidad de que las creaciones del ser humano no sean infalibles, sino de que aquello en lo que realmente el ser humano puede confiar es en el instinto, en el recuerdo, en la memoria y en la subjetividad. Por ello, en conjunto, estas películas se ocupan de diseñar elementos que – si bien dentro de los parámetros de la ciencia ficción relativos al extrañamiento– establecen conexiones no con lo futuro y lo desconocido, sino con lo pasado, lo cotidiano y lo familiar que se revela incierto y cuya presencia revisada llevará a los protagonistas a su supervivencia –derivada de un cambio de mirada–. Así, en toda esta rama del género, la cualidad formal «es lo suficientemente potente para producir una experiencia estética sólidamente diferenciada del resto de géneros, e incluso del resto de la propia ciencia ficción» (Cabezas, 2013: 64). En estos casos, el extrañamiento y el novum se adhieren a «la cualidad subtextual que proporcionan los elementos arquitectónicos en el fragmento cinematográfico» (ídem) creando un entorno o elemento visual que «se impone a la propia historia y, en ocasiones a su misma coherencia» (ibídem, 202-203).

Por un lado, la construcción física y la carga estética de los nova del corpus de los años sesenta y, por otro, el concepto de estado de excepción que introduce Pintor (2009) en relación a las miradas actuales de lo futuro se convierten en los dos elementos definitorios del corpus analizado en esta investigación que –precisamente por no encontrar visiones compartidas de lo que está por venir– genera nuevos elementos visuales y estéticos desde los que introducir sus reflexiones. Propuestas que, por una parte, siguen los parámetros generales que definen a la ciencia ficción pero que, por otra, y tal y como ocurre en los años sesenta, buscan romper con los códigos tradicionales del género. Para ello incluyen nuevos referentes con los que actualizar sus discursos y abandonar la forma tradicional de «concebir unas actividades cotidianas futuras que nunca llegaron a producirse tal y como fueron imaginadas» (Cabezas, 2013: 281) y que hoy no tienen tanto poder para reflexionar sobre las problemáticas contemporáneas desde el género. Estos nuevos elementos, ya calificados como nova visuales, parecen seguir en su estética las propuestas críticas de Han. En este sentido, asumen «la negatividad de lo otro y de lo extraño, o la resistencia de lo otro, [que] perturba y retarda la lisa comunicación de lo igual» (2013: 5). Así mismo, huyen de esa cualidad de lo pulido, lo metálico y lo transparente que «estabiliza y acelera el sistema por el hecho de que elimina lo otro o lo extraño» (idem). Según este autor, «a la imposición de la transparencia le falta precisamente esta “ternura”, que no es si no el respeto a una alteridad que no puede eliminarse por completo» (ibídem, 6) y esto es lo que –como va a argumentarse a continuación– aporta la visibilidad de los nova en estas películas: la posibilidad de establecer un vínculo contemplativo, reflexivo y espiritual entre su presencia física y el protagonista, cuya subjetividad –revelada mediante esta relación– asume el reconocimiento de lo incomprensible.

Como escribe Esquirol, «en nuestra época se actúa como si se hubiese encontrado la solución de la vida humana y ya no hubiese más secreto: hay lo que hay, y lo vamos sabiendo gracias a la ciencia» (2015: 114). Pero este corpus explora la posibilidad, cierta o no, de que aún queden secretos inexplorables. Para evocar esa posibilidad, y como se ha venido argumentando a lo largo de este capítulo, resulta interesante reflexionar en torno a cómo lo «espiritual o paranormal afecta al hombre [y] conduce a repensar la puesta en escena y la puesta en trama. En ese “cómo” aparecen los elementos» (Domingo, 2016: 208). La presencia del elemento visual, integrada en tramas que miran al futuro inmediato pero que buscan en

ese espacio nuevas reflexiones, permite «que la audiencia crea y no crea al mismo tiempo, como una manera de desestructurarse, para romper el andamiaje lógico racional de los eventos que son incompatibles» (Karacic, 2015: 5). Lo visual-nostálgico y lo visual-espiritual se convierten en recursos que –como ya se intentó en los sesenta– devuelven al género esa capacidad reflexiva. Una capacidad que está presente no solo en la Nueva Ola de mediados del siglo XX, sino en el corpus reciente. Durante los tres capítulos sucesivos se analiza el corpus previamente delimitado para esta investigación con el objetivo de explorar sus propuestas narrativas, pero sobre todo, de profundizar en sus claves estéticas y en el novum visual como componente fundamental de sus tramas. Como se expone a continuación, estas propuestas recuerdan que, mediante lo visual, «la realidad misma puede “tener habla”» (Burkert, 1996: 305) y el cine, en tanto que es un arte que recrea lo real habla a través de esa representación. En este sentido, Trías se cuestiona que

el arte de hoy –cine, narración, pintura– se encamina por una vía peligrosa: intenta apurar ese límite y esa condición, revelándola de manera que se preserve al efecto estético. ¿Es tal cosa posible o rozamos aquí una imposibilidad? El carácter catártico del arte puede hallar, en esta singladura, su prueba más elocuente (1982: 34).

A continuación y durante los tres próximos capítulos se va a analizar la estética visual del corpus delimitado para esta investigación en relación a sus motivos formales, su puesta en escena y su capacidad de encarnar, en lo físico, el extrañamiento narrativo teniendo presente esa posible capacidad que propone Trías (1982) de *preservar el efecto estético*. En concreto, aquel que reflexiona entre lo futuro, lo pasado y el ahora desde la ciencia ficción contemporánea y sus posibilidades conceptuales de apelar al público de hoy.

7. Análisis general del corpus

A partir de las referencias conceptuales y visuales analizadas en el corpus de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica y de películas posteriores que han emulado su discurso melancólico, en este capítulo se profundiza en la estética general que determina el corpus, en los elementos narrativos que estas producciones comparten y en cómo estos elementos se traducen a lo visual mediante tres claves fundamentales. Posteriormente, se establece una relación conceptual entre esas claves y algunas de las *patologías* (Han, 2019) del tiempo presente, directamente asociadas a la cuestión de la nostalgia. Este análisis va a permitir, en el capítulo posterior, profundizar en la estética del corpus –a razón de todo lo expuesto previamente– e introducir la representación visual del novum como pieza simbólica de cada una de las producciones estudiadas, última cuestión del presente análisis.

7.1. La estética *dirty*

Como se ha visto anteriormente, a lo largo de su evolución, la ciencia ficción ha dado lugar a todo tipo de narrativas, escenarios y posibilidades que han convertido al género en un continente ecléctico y variado donde relatos y planteamientos «prácticamente imposibles de clasificar» (Fernández, 2019: 260) se asumen como pertenecientes a un mismo género. Ahora bien, para organizar esa diversidad de producciones y aplicando la propuesta de Casanova (2019), el concepto de ciencia ficción se organiza en dos grandes grupos –no como una división, sino como un espectro–. Existen aquellas más ligadas a la precisión científica y física y otras orientadas a temáticas sociales, antropológicas o políticas, menos atentas al rigor científico-técnico. Al extremo de la gama que atiende a la ciencia, la física y la tecnología con precisión y realismo se lo conoce como ciencia ficción *hard* (Moreno, 2008b: 66) o dura. En el extremo opuesto, y estableciendo una comparativa similar a la de la oposición entre las *ciencias duras* y las humanidades, se encuentra la ciencia ficción *soft* o blanda. Ahora bien, a lo largo de esta extensa línea, el género se expande y encarna en múltiples subgéneros y combinaciones, desde la tradicional *space opera* o la ucronía hasta el posmoderno *biopunk* o los recientes *near future* y *new weird* (Fernández, 2019) entre muchos otros.

De este modo, cuanto más evoluciona y experimenta el género y más se nutre de diversos referentes, más eclécticas y difíciles de catalogar se vuelven sus producciones. Surgen entonces terminologías más o menos consensuadas que derivan en lo que Fernández denomina «fenómenos de hibridación» (2019: 260) y que son herederas de subgéneros ya *oficiales* como el *cyberpunk*, el *steampunk* o la distopía (Moreno, 2008b: 69) pero que todavía no se reconocen como tendencias diferenciadas –o bien por su escasez de producciones o bien por su novedad–. Un poco más adelante se argumentará que el corpus de esta investigación responde a uno de esos términos. Uno que todavía no ha calado en el imaginario colectivo pero que empieza a perfilar una de las tendencias más visibles de la ciencia ficción a la que, como se expone a continuación, algunos investigadores se han referido como *dirty scifi* o ciencia ficción sucia (Minoff y McCullough, 2016 o Gómez, 2021), siguiendo el término utilizado por el director de cine Dennis Villeneuve en relación a su película *Arrival* (*La Llegada*, 2016) –presente en el corpus de la investigación– y que tiene que ver con un modo específico de abordar el género tanto a nivel de narrativa como de estética visual.

A modo de introducción y para justificar la pertinencia del término conviene recurrir a otro de los espectros en los que se organiza la ciencia ficción tratándose, en este caso, de su vertiente estética. De manera independiente a la división entre ciencia ficción dura y blanda, en la línea estética realizada en el Capítulo 5 se ha argumentado que, a lo largo de su evolución, el cine del género ha mantenido un equilibrio recurrente entre dos estéticas generalistas pero bien definidas: una basada en un estilo pulido y limpio, propia de la década de los cincuenta y de sus sucesoras, muy visible de nuevo en los noventa, una vez superada la «insubordinación *cyberpunk*» (Fernández, 2019: 260) y otra construida a partir de referencias oscuras y decadentes, más relacionada con los escenarios del pensamiento posmoderno. En este sentido, los iconos del género como «las naves espaciales, los extraterrestres, los viajes interplanetarios o a través del tiempo, las invasiones de seres de otros planetas, galaxias o universos, los robots, [...] los instrumentos de alta tecnología y escenarios futuristas» (Domínguez, 2014: 14) forman parte del imaginario de la ciencia ficción, pero la mirada desde la que se construyen puede variar en función de la estética elegida. La distopía *Gattaca* (Niccol, 1997) relata una sociedad clasista y opresiva del mismo modo en que lo hace *Hunger Games* (*Los juegos del hambre*, Ross, 2012) pero la estética aséptica y sobria de la

primera degenera en sucias minas, selvas y distritos empobrecidos en la segunda. Del mismo modo, el viaje cósmico de David Bowman, protagonista del *2001: Space Odyssey* (*2001: una odisea en el espacio*, Kubrik, 1968), se ambienta en una estación espacial blanca, de superficies impolutas y sistemas automatizados mientras que los pasajeros de la *Nostromo* en *Alien* (Scott, 1979) malviven en un espacio oscuro, grasiento y desordenado.

A las producciones realizadas bajo este segundo estilo Calloway las denomina *dirty space movies* y explica que «you know a dirty space movie when you see it; everything is a little more battered in it, a little bit darker» (2019: 2)¹⁶. Como se ha visto anteriormente, si bien la etapa de consolidación cinematográfica del género tiende a lo pulcro y a lo eficiente como representación del progreso y a «cierta obsesión por la veracidad científica y su desarrollo tecnológico» (Moreno, 2013: 7), muchos de los clásicos posteriores se han decantado por incluir escenarios, elementos y materiales más propios de la estética *dirty* con el objetivo de generar una experiencia más real de lo que puede ser la vida en el espacio o en sociedades distópicas. Otras producciones –como las comentadas en torno a la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica– abiertamente rechazan el referente tecnológico y se construyen sobre escenarios cochambrosos, como la estación espacial de *Solyaris* (*Solaris*, Tarkovski, 1972) y las referencias naturales como espacios para la reflexión y la revelación, como el bosque en el que habitan las personas-libro de *Farenheitt 451* (Truffaut, 1966).

Pero más allá de la Nueva Ola de la ciencia ficción de los años sesenta, desde *Blade Runner* (Scott, 1982) a *Alien* pasando por la trilogía original de *Star Wars* (*La Guerra de las Galaxias*, Lucas, 1977-1983) las películas se llenan de tierra, tecnología chatarra o escenarios oscuros más parecidos a los terrestres que a una posible colonia espacial. Con este concepto visual más ecléctico, la ciencia ficción se enriquece ampliando sus parámetros visuales y sus resultados estéticos –alejándose de la mirada futurista y a veces ingenua de mediados del siglo XX– y tratando de superar «la convencionalidad del género» (Cabezas, 2013: 226). Si bien la pulcritud, lo etéreo y la blancura siguen teniendo un papel fundamental en el imaginario de la ciencia ficción, con esta tendencia se abre una brecha en esa tecnología impoluta que permite recordar, al menos puntualmente, la esencia humana de los

16 «reconoces una película espacial *sucia* cuando la ves; todo está un poco más estropeado, un poco más oscuro» (trad. a.).

protagonistas: una nave descuidada como la Nebuchadnezzar (*Matrix*, Hermanas Wachowski, 1999), una carrera salvaje por el caótico desierto (*Mad Max: Fury road*, *Mad Max: Furia en la carretera*, Miller, 2015) o un refugio en la naturaleza con objetos de una humanidad olvidada carentes de sentido en las colonias espaciales (*Oblivion*, Kosinski, 2013). De este modo, lo *dirty* pasa por evocar un paisaje similar al terrestre, de lo que se desprende cierto estado de ánimo melancólico o el recuerdo del hogar y la familia, a veces perdida. Elementos narrativos y simbólicos que reconectan al espectador con su propia experiencia y que se contraponen a la asepsia metalizada de las representaciones pasadas de lo futuro y de lo otro, estableciendo una metáfora similar a la de Han cuando habla de la *sociedad de la transparencia*. El pensador dice que «la superficie brillante es a su manera transparente. No se le pregunta más allá de eso. No tiene ninguna estructura hermenéutica profunda» (2013: 14). En lo sucio, sin embargo –en lo que está manchado, mezclado y contaminado–, se intuye profundidad, trascendencia y discurso. Lo visual/pulido «está vuelto hacia fuera, descubierto, despojado, desvestido y expuesto» (ibídem, 13) pero lo texturizado/sucio aún esconde algo, aún no se ha revelado del todo y su límite no ha sido atravesado. En el ámbito de la estética, Trías también se refiere a estos campos semánticos al señalar «el carácter extraordinario, mágico, misterioso que esa comunidad de contradicciones produce, esa promiscuidad entre lo orgánico y lo inorgánico, entre lo humano y lo inhumano» (1982: 46), lo escondido y lo revelado. En el contexto de la ciencia ficción cinematográfica esta relación estética permite establecer reflexiones más profundas en torno a determinadas producciones del género. Como explica Calloway,

clean utopias might be nice fantasies, but how many times did you pretend to be characters from *Star Trek* when you were a kid compared to how many times you pretended to be Han Solo? The fact is, we prefer our science fiction darker, dirtier, the good and bad to be a bit more ambiguous (2019: 2).¹⁷

Lo *dirty* está estrechamente ligado con lo objetual y, en ese sentido, los realizadores de la Nueva Ola tenían un discurso determinante. Estas películas estaban inspiradas por los planteamientos de escritores como los hermanos Strugatski –autores de *Stalker* (*Stalker*:

17 «las utopías limpias pueden ser bonitas fantasías, pero ¿cuántas veces fingiste ser un personaje de *Star Trek* [limpia] cuando eras niño en comparación con cuántas veces fingiste ser Han Solo [sucio]? El hecho es que preferimos que nuestra ciencia ficción sea más oscura, más sucia, que lo bueno y lo malo sea un poco más ambiguo» (trad. a.).

Picnic extraterrestre, 1972), posteriormente llevada al cine por Tarkovski— quienes, en sus historias, recurrían al *elemento materialista* en tanto que les permitía explorar las reacciones íntimas de los protagonistas y hablar más de «los fracasos del hombre que de sus victorias sobre el tiempo y el espacio» (Papel en Blanco, 2020: 4). Si bien la estética *dirty* no es necesariamente tecnófoba —se han comentado ejemplos más arriba de producciones donde la tecnología asume un papel determinante y provechoso—, se trata de una tendencia que recurre a lo físico para destacar la experiencia humana, independientemente de que esta sea positiva o negativa. Ante todo, se trata de evocar la percepción y la subjetividad de los personajes. Por eso resulta interesante para definir el corpus acotado para esta investigación, porque esa intención de diseñar los mundos de la ciencia ficción destacando la experiencia humana es precisamente lo que Ahn (2014) proponía en su artículo citado al comienzo de esta investigación. Esa es la cualidad a la que han recurrido realizadores como Villeneuve, nombrado previamente, pero también Nolan o Garland entre otros. Sin embargo, antes de relacionar la *dirty sci-fi* con las producciones del corpus, resulta interesante explorar un poco más la idea de lo sucio y su aplicación al género de la ciencia ficción reciente.

Una de las producciones modernas que con más acierto ha asumido y representado esta doble vertiente del género ha sido *Matrix*, «uno de los mayores hitos cinematográficos [...] [que] introdujo cambios notables en el género de la ciencia ficción» (San Pablo, 2012: 1). Esta producción establece una clara diferencia entre un mundo de tecnología avanzada y otro «más humilde, más tangible, más sucio y donde las computadoras son nuestras enemigas: el mundo real» (Huici, 2016: 83). Aquí, los rasgos son equivalentes a los de la descripción de lo *dirty*, pero esta producción va un paso más allá y los utiliza para reflexionar en torno a la oposición entre ambas estéticas: la limpia y la sucia. *Matrix* establece una clara división visual entre el programa de ordenador, la simulación en la que los humanos-esclavos habitan alienados y ajenos a su propia realidad, y la experiencia verdadera, donde se refugian los humanos libres de Sión y aquellos que han conseguido escapar con la ayuda de Morfeo, su líder profético. De este modo, en *Matrix*, lo *dirty* adopta un sesgo espiritual derivado de esta oposición entre la matriz virtual como ente opresor y Sión como liberación y que toma forma mediante figuras proféticas y referencias al gnosticismo posmoderno y el cristianismo (Žižek, 2005: 201, 205). Pero además, ambos mundos aparecen claramente diferenciados. La matriz es fluida e intangible. Los programas que habitan en ella son «una encarnación virtual»

(ibídem, 195) que puede adaptarse a cuerpos diferentes en función de la necesidad y que sirven solo como cascarones efímeros. Sión en cambio está hecha de hierro, piedra y enormes engranajes, contrapesos y sistemas de poleas. Hay muros de roca, compuertas, andamios, cultivos y artesanía. El dogma que profesa Morfeo se traduce en una «proposición budista» (ibídem, 193) de túnicas, amuletos, ofrendas y rituales comunitarios. De este modo, la representación espacial y objetual de la película evoca «la retórica del argumento que ilustra» (Cabezas, 2013: 296) obteniendo como resultado un «acercamiento sin precedentes» (McCausland y Salgado, 2019: 259) entre dos vías que se complementan en una dicotomía similar a la planteada por Han (2013) y determinante para este proyecto: asepsia y textura, máquina y alma, futurismo y nostalgia.

Ya se ha comentado un poco más arriba que, años antes de *Matrix* y de las producciones del corpus, películas como *Alien* o *Dark star (Estrella oscura)*, Carpenter, 1974) habían introducido algunos de los referentes clave del *dirty space* como oposición a la pulcritud de la tradición de la ciencia ficción anterior, que había estado definiendo la estética del género desde los años cuarenta. Un poco antes, la Nueva Ola de los años sesenta ya planteaba, a través de sus decisiones estéticas y de su diseño de producción, que lo espiritual propuesto por el género –las grandes preguntas, las incógnitas ante las nuevas tecnologías, las carencias no resueltas por el progreso, etc.– se iba a alejar de las estéticas pulidas tradicionales con la intención de abordar «la profundidad [...] [y] la inquietud filosófica» (Fernández, 2019: 220) combatiendo el «progresivo vacío conceptual» (Cabezas, 2013: 296) de las producciones vecinas. Así, superada la década de los cincuenta, la luminosidad y la sutileza asociadas a lo divino pasan a representar la amenaza y el poder impositivo de las nuevas tecnologías y de las «máquinas malignas» (Žižek, 2005: 203). Por oposición, lo profano y lo prosaico empieza a evocar lo sagrado en lo inmediato, como en Sión. Así, tal y como argumenta Žižek,

hasta la llegada de la posmodernidad, la utopía tenía por misión la huida de lo real de la historia hacia una Otredad intemporal. Con la llegada de una época [...] en la que todos VIVIMOS la utopía intemporal como una experiencia ideológica cotidiana, la utopía pasa a ser la aspiración de lo Real mismo de la Historia, del recuerdo, de la

marca del pasado, intento de salir de la burbuja hacia el hedor y la podredumbre de la realidad en bruto. *Matrix* da el último giro a esta inversión (2005: 198).

Desde la perspectiva de Žižek al hablar de *Matrix*, los valores de la salvación residen en lo natural, en lo orgánico y, por consiguiente, en lo sucio. En estos casos, el personaje protagonista lleva «una vida aséptica en un entorno cerrado y suspira por la experiencia del mundo real, de corrupción material» (2005: 198): en el espacio abierto, en el refugio del bosque, en el jardín doméstico. Al establecer este giro simbólico, la naturaleza adquiere una cualidad iconográfica muy característica para el género. Y es que, las tramas de aventuras espaciales y encuentros cósmicos suelen construirse a menudo «sin el menor atisbo de vegetación. La deforestación, la lluvia ácida o la contaminación son algunas de las constantes» (Sénder, 2019: 17) y sus personajes viven «lejos de la naturaleza, si es que ésta aún existe» (ídem). Por eso, cuando aparece, lo natural suele adquirir un aura sublime: no se representa a sí mismo sino que sugiere la posibilidad de una vuelta o retorno. Esquirol hace referencia a esta idea cuando compara la naturaleza con la casa. Según el autor, para la sociedad contemporánea, el referente natural evoca el «regresar a una casa en la que, de hecho, nunca hemos vivido. [...] Retorno tan antiguo como la vida del hombre sobre la tierra» (2015: 43).

Por todo lo anterior, la representación de lo natural no siempre establece un vínculo con la estética de lo sucio, lo nostálgico y lo doméstico, sino que se asocia más con un «paraíso recobrado» (Bonifacino y Stewart, 2013: 36). En algunas de las aventuras espaciales más conocidas, la naturaleza ha jugado un papel importante como oasis o espacio para la reflexión heroica. Es el caso del pantano de Dagobah o las dunas de Tatooine, que inspiran la justicia, la fuerza y la verdad en el joven Skywalker frente a la amenaza de la fría, aséptica y geométrica Estrella de la Muerte (*Star Wars*). Aquí, la ciencia ficción se encuentra con la épica y la fantasía, donde el espacio natural es curativo. Algo similar ocurre en las aventuras fantásticas de *The Chronicles of Narnia* (*Las crónicas de Narnia*, Adamson, 2005) o *The Lord of the Rings* (*El señor de los anillos*, Jackson, 2001-2003), donde los héroes descansan en bosques, jardines y estructuras orgánicas construidas sobre árboles, manantiales y paisajes nevados. De forma distinta, producciones heredadas del planteamiento de *Matrix* –más cercanas a la esencia conceptual del género de la ciencia ficción como metáfora o advertencia– profundizan en la cuestión de lo natural como aquello *real* (Žižek, 2005)

alejado de lo paradisíaco, de lo celestial y de lo bello. Un giro que ya se intuía en la Nueva Ola de los sesenta, asumido posteriormente por el corpus de 2006-2011, y hoy por el de esta investigación (2014-2019), que dota al referente orgánico y físico de un discurso más propio del género de la ciencia ficción y no tanto de la épica o de la fantasía maravillosa. Tal y como se trata de argumentar más adelante, la naturaleza o las referencias terrenales de estas producciones ya no evocan el bien, pero tampoco el horror (*Alien – horror scifi*), el caos (*Blade Runner – cyberpunk*) o la limitación y el error humano (*Dark star – dirty space*). En este caso, el referente natural, los paisajes y lo vegetal están diseñados desde una perspectiva cruda y austera que funciona como altavoz para un alegato sobre la incertidumbre, la limitación y el desconocimiento del ser humano, proponiendo una metáfora visual de su propia vulnerabilidad, muerte y extinción y oponiendo «a la mirada tradicional de la ciencia ficción [...] una subjetividad profunda» (McCausland y Salgado, 2019: 211) relacionada con la casa humana y terrestre.

Con todo, la mirada conceptual que destaca la experiencia humana y la estrategia estética de hacerlo mediante lo físico y lo natural son dos parámetros que definen la estética *dirty* (Calloway, 2019) y que, al mismo tiempo, comparten todas las producciones del corpus de esta investigación. Pero con el objetivo de seguir profundizando en la esencia de esta posible vía estética y de los ejemplos que la sustentan puede analizarse, dentro del estilo *dirty* general, ese término más preciso que se ha mencionado al inicio del capítulo, acuñado por uno de los realizadores de dos de las películas de la selección de este proyecto: la *dirty scifi*. Aquí, la suciedad a la que hace referencia el término tiene que ver, ante todo, con lo real, con lo manchado, con lo que se ha ensuciado y con lo que, como tal, ha recuperado o revelado su error, su honestidad y su humanidad, alejándose del artificio e incluso rechazándolo. En este término conviven y se complementan las diferentes formas de lo sucio al hacer referencia a aquello que está en bruto, sin elaborar, que es natural; a aquello que ha sido contaminado o mezclado; a lo opuesto a lo pulido. A lo táctil y a lo texturizado frente a lo visual; a lo desordenado frente a la perfección de lo mecánico y de lo electrónico. A aquello que representa al ser humano y que es extensión del mismo.

7.1.2. El estilo *dirty sci-fi* como delimitador del corpus

Dentro de esta ciencia ficción sucia y orgánica a la que Calloway (2019) se refiere como *dirty*, Minoff y McCullough (2016) y Gómez (2021) han destacado el término *dirty sci-fi*, acuñado por Villeneuve, realizador de las películas del corpus *Arrival* (*La llegada*, 2016) y *Blade Runner 2049* (2017). Esta tendencia, al igual que otras corrientes del género –y como se ha introducido más arriba– permite manchar, contaminar y mezclar los parámetros de la ciencia ficción tradicional. Para hacerlo, en este caso concreto se sirve, ante todo, de elementos propios de la experiencia humana y de su «realidad en bruto» (Žižek, 2005: 198). Esta corriente, según Minoff y McCullough se caracteriza por la forma en la que

[it] departs from standard sci-fi conventions with some unorthodox elements: a present-day world setting rather than an alternate reality, the absence of futuristic technology or over time-travel, organic shapes and effects instead of flashy spectacle and, most of all, by telling an epic story in a realistic, close to home, naturalistic style (2016: 00:00:33).¹⁸

Cuestiones que recuerdan a esa descripción que hacía Cabezas (2013) en torno al corpus de la Nueva Ola de los años sesenta y a cómo aquella ciencia ficción se alejaba de los grandes alardes tecnológicos para abordar otro tipo de escenarios, texturas y discursos. Esta estética implica, ante todo, naturalizar el relato de ciencia ficción o, en palabras de Villeneuve, «to create the feeling that this was happening on a bad Tuesday morning» (citado en Minoff y McCullough, 2016: 00:01:48)¹⁹. El resultado es un alejamiento de lo que el realizador denomina *destellos*: «we were not trying to make something delicate» (00:01:59)²⁰. Es a partir de esa intención de la que surge el término *dirty sci-fi* y, si bien Villeneuve lo acuñó para tratar de definir la propuesta estética y conceptual de *Arrival*, sus cualidades principales son aplicables al corpus completo de la investigación. En el apartado siguiente trata de describirse esta tendencia mediante tres rasgos conceptuales que tienen su equivalencia en el nivel visual de cada producción aquí analizada, rasgos que son compartidos y que permiten

18 «abandona los estándares y convenciones de la ciencia ficción por otros elementos poco ortodoxos: una situación de la trama en la actualidad en lugar de una realidad alternativa, la ausencia de una tecnología futurista o el viaje en el tiempo, formas orgánicas y efectos en lugar del espectáculo ostentoso y sobre todo, contar una historia épica con un estilo realista, cercano, naturalista» (trad. a.).

19 «crear el sentimiento de que esto [la invasión extraterrestre en *Arrival*] estaba pasando en una mala mañana de martes» (trad. a.).

20 «no estábamos intentando hacer algo delicado» (trad. a.).

establecer una continuidad entre ellas. Sin embargo, antes de analizar estas cualidades, resulta pertinente enumerar las cinco características presentadas por Villeneuve y analizadas por Minoff y McCullough (2016) como determinantes para la *dirty sci-fi*.

El primer rasgo característico tiene que ver con un tipo de realización, fotografía y lenguaje cinematográfico cercano al documental. Esto implica que los espectadores son testigos de desenfoces, planos excesivamente cerrados, movimientos de cámara torpes y otros gestos cinematográficos que, en ámbitos diferentes, tratan de evitarse para no evidenciar la presencia de la cámara. En este caso, en cambio, esos gestos ya no pasan desapercibidos y su intención es la de mostrar al espectador imágenes que podría ver él mismo con sus propios ojos, como si ello le introdujera en la historia y le permitiera identificarse con la experiencia inmediata de los personajes, asumiendo que «these incredible events could just as easily happen to us» (Minoff y McCullough, 2016: 00:01:01)²¹. El resultado no solo es una imagen más cercana, sensorial e intensa, sino también un cambio frente a la asepsia y el clasicismo de otras aventuras extraterrestres que, aquí, es sustituido por el naturalismo y la cercanía. Esta decisión permite al espectador vivir la narración desde una distancia más real que, «in visual terms, [...] makes us feel close» (00:01:37)²². *Arrival* es un gran ejemplo de esta elección estilística, en tanto que sus planos subjetivos sugieren la mirada en primera persona de Louis y permiten sentir lo que ella siente: la admiración y el desconcierto ante las naves heptápodos, pero también el viento, la escasez de luz u otras experiencias derivadas de lo que ella siente. Ocurre lo mismo con el resto de producciones del corpus, donde los cambios de iluminación, los movimientos diegéticos y la mirada subjetiva se vuelven evidentes en lugar de discretos, manifestando una percepción más real y próxima que reivindica lo experiencial, alejándose, no solo de la asepsia en su diseño de producción, sino en su lenguaje audiovisual. Así, el espectador puede sentir también esa cercanía.

El segundo rasgo determinante en relación al término de esta ciencia ficción sucia pasa por modificar la asociación tradicional establecida por el género de que lo desconocido es, casi siempre, una amenaza. Ante esta idea, muchas producciones estadounidenses han planteado figuras extraterrestres benevolentes como en *Close Encounters of the Third Kind*

21 «estos eventos increíbles podrían fácilmente ocurrirnos a nosotros» (trad. a.).

22 «en términos visuales, [...] nos hace sentir cerca» (trad. a.).

(*Encuentros en la tercera fase*, Spielberg, 1977) y *E.T.: The Extra-Terrestrial* (*E.T. el extraterrestre*, Spielberg, 1982) o experiencias cósmicas de carácter amable como en *Contact* (Zemeckis, 1997), dando a entender que el encuentro con otras especies puede ser algo positivo frente al discurso militarista y amenazante más propio de cintas como *Independence Day* (Emmerich, 1996), *War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*, Spielberg, 2005) o *Signs* (*Señales*, Shyamalan, 2002). Pero en este caso, lo que Minoff y McCullough (2016) derivan del término de Villeneuve es que es peligroso confiar en ideas preconcebidas o en los juicios tradicionales. En las aventuras espaciales y encuentros relatados en las producciones del corpus lo desconocido no se concibe necesariamente como amenaza, una vez que los protagonistas se han permitido observar su situación desde otro punto de vista.

El espectador contemporáneo está acostumbrado a ciertas convenciones propias del género y, como consecuencia, existen determinadas ideas, muy bien definidas y claras en el imaginario colectivo de cómo deberían ser los extraterrestres, las sociedades distópicas, los androides o los avances tecnológicos en general. Ese aprendizaje lleva al público a desconfiar del alienígena porque asume que se trata de un ser «amenazador, violento, para el que la humanidad es solo alimento. Ante él sólo cabe, pues, una respuesta: la violencia y la muerte. La otra respuesta, [...] que busca la comunicación y el conocimiento, parece equipararse a la traición» (Fernández, 2019: 189). Sin embargo, esos tópicos también pueden utilizarse para evidenciar la confianza en los parámetros tradicionales y provocar un resultado diferente. Así, las películas del corpus utilizan ese bagaje para alterar sus tramas y crear giros de guion que sorprendan al espectador, porque al subvertir sus expectativas «different sci-fi spin undescores it's timely all too relevant message: beware the dangers of relaying on our preconceptions about the foreign or unknown» (Minoff y McCullough, 2016: 00:01:27)²³. Es decir, la ciencia ficción recupera, mediante esos ejercicios, su cualidad de advertencia. Es por ese motivo que la *dirty scifi* juega con los convencionalismos de lo desconocido y los transforma en algo distinto o inesperado.

Una raza alienígena que viene a ofrecer un regalo a la humanidad a cambio de su ayuda, como en *Arrival*; unos seres cósmicos que resultan no ser extraterrestres, sino la

23 «el giro de esta ciencia ficción diferente subraya un oportuno y relevante mensaje: cuidado con los peligros de confiar demasiado en nuestras preconcepciones sobre lo extraño y lo desconocido» (trad. a.).

humanidad en el futuro, como en *Interstellar* (Nolan, 2014); un niño aparentemente sobrenatural y peligroso cuyo hogar no está en otro planeta, sino en el nuestro, pero en un plano invisible, como en *Midnight Special* (Nichols, 2016); un ser artificial, creado para matar a los de su propia especie que resulta tener anhelos familiares y de pertenencia y que es capaz de sacrificarse, como en *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017); una mutación misteriosa que, además de aniquilar, lleva al autoconocimiento y a la liberación personal, como en *Annihilation (Aniquilación)*, Garland, 2018); o una amenaza cósmica que resulta ser el delirio de un hombre enloquecido, previo al encuentro con su hijo, como en *Ad Astra* (Grey, 2019).

En estos casos, la narrativa y las formas visuales de representarla tratan de reivindicar una revisión de lo cotidiano y de lo extraordinario para extraer una lectura distinta que permita asumir que «in today's fractured socio-political climate, we face an urgent need to communicate» (Minoff y McCullough, 2016: 00:01:31)²⁴. En ese sentido, las películas del corpus toman sus elementos tradicionales y los fuerzan para representar ideas inesperadas donde lo incierto se convierte en una puerta hacia la revelación, no hacia el enfrentamiento. En estas películas, «darkness doesn't need to be feared, it's just the unknown what's yet to be discovered» (00:04:51)²⁵ y donde, por lo tanto, «the unfamiliar doesn't have to be unwelcoming» (00:04:59)²⁶. Aquello que hasta entonces implicaba belleza o verdad, como se explicaba más arriba, ahora puede resultar amenazante e inseguro, mientras que aquello que provocaba temor o desconfianza, mirado de cerca por los protagonistas, puede resultar próximo y familiar.

El tercer rasgo que define esta tendencia es la necesidad de establecer un paralelismo entre los grandes temas y una historia íntima. Tradicionalmente, la ciencia ficción ha sido un género que permitía a su público reflexionar en torno a las grandes crisis de su tiempo y ha funcionado como «dispositivo de mediación cognitiva» (Vizcarra, 2003: 90) y «surtidora de mitos» (ídem). Pero su éxito en taquilla en las décadas finales del siglo XX también lo ha convertido en un género de entretenimiento y evasión que, poco a poco, ha ido dejando de

24 «en el clima fracturado de la socio-política actual nos enfrentamos a una urgente necesidad de comunicarnos» (trad. a).

25 «la oscuridad no necesariamente implica estar asustado, es simplemente lo desconocido, lo que aún tiene que ser descubierto» (trad. a).

26 «lo no familiar no tiene por qué ser desagradable» (trad. a).

lado esta cualidad especulativa e íntima y se ha centrado en transformar «la paranoia en gratificación, fomentando, de paso, la suspicacia hacia la alteridad [...] donde, por supuesto, siempre vence el bien» (ídem) y queda poco espacio para la reflexión o la identificación.

Las producciones analizadas aquí, en cambio, realizan un ejercicio importante a la hora de establecer una conexión directa entre los grandes temas de la trama, como un encuentro alienígena, una invasión desconocida o una aventura espacial, con historias íntimas y familiares relacionadas con la unión, la nostalgia familiar o la pérdida: Louise y la relación con su hija, que aún no ha nacido, pero de la que descubre que morirá siendo adolescente gracias al encuentro extraterrestre; Cooper quien, por su misión, debe abandonar a su hija Murph, pero con la que, varias décadas después, se reencontrará siendo ella anciana y el aún joven, una vez ambos hayan salvado a la humanidad; Lena, que se une a una misión suicida para recuperar a su marido o lo que quede de él, cosa que solo consigue formando parte de la misma mutación biológica que está devorando el mundo; Roy, capaz de romper todos los lazos con su hogar y sus creencias para llevar a su hijo Alton a donde pertenece, aunque sea un lugar que él apenas pueda ver o comprender; K, huérfano y novio de un holograma, quien asume la soledad más humana a pesar de ser un *blade runner* encargado de matar a los replicantes rebeldes de su misma especie; y Roy, que se arriesga en un viaje marciano imposible solo para poder encontrarse con un padre ausente y ahora enloquecido por la búsqueda insistente de vida alienígena.

Villeneuve (2016) explica que, al idear *Arrival*, su intención era generar una sensación de normalidad que permitiera que los grandes temas encontrarán cabida en las historias más pequeñas, «a personal, intimate story with larger, universal themes about the need for human communication and connection» (Villeneuve citado en Minoff y McCullough, 2016: 00:06:07)²⁷. Esta idea –ya introducida por la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica– recuerda al artículo de Ahn que da pie a este corpus y en el que el autor considera que la nueva ciencia ficción debería centrarse en las experiencias humanas y reflexionar sobre «the way our lives slip through our hands, our loved ones age, our children

27 «una historia íntima y personal con temas universales más grandes sobre la necesidad de comunicación y conexión humana» (trad. a).

proceed into the future, into a few minutes» (2014: 19)²⁸. En una línea similar, el guionista y colaborador de Villeneuve, Heisser, considera que uno de los mensajes más importantes para estas historias tiene que ver con una «need for clarity» (citado en Minoff y McCullough, 2016: 00:06:05)²⁹, una necesidad de comprensión entre el individuo y aquellos que le rodean y con su entorno, cada vez más incierto. De este modo, las expediciones espaciales, los encuentros alienígenas o los fenómenos desconocidos se convierten en una constante que «is reflected by, and concurrent, with events on Earth» (Ahn, 2014: 11)³⁰.

Figura 12

Los protagonistas de las películas del corpus y su vínculo más poderoso



Nota: en estas tramas, cada uno de los protagonistas experimenta lo extraordinario en relación a lo familiar y a lo emotivo, de forma que lo extraño y lo doméstico están íntimamente ligados. Del mismo modo, esas hijas e hijos, maridos y padres están en algún modo ausentes, lo que favorece que lo familiar quede atravesado por la pérdida y, como tal, que sea vulnerable a lo otro. Fuente: fotogramas –de izquierda a derecha y por columnas– de *Interstellar* (Nolan, 2014), *Midnight Special* (Nichols, 2016), *Arrival (La Llegada)*, Villeneuve, 2016), *Annihilation (Aniquilación)*, Garland, 2018), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) y *Ad Astra* (Garland, 2019).

El cuarto rasgo tiene que ver con la suspensión de incredulidad que, en este caso, se plantea de una forma limitada. Se ha visto que tradicionalmente la ciencia ficción, en tanto que parte del género de lo fantástico, se basa en un «pacto de ficción» (Moreno, 2010: 75) que permite al espectador aceptar realidades e invenciones que parecen improbables pero que, en determinadas condiciones de progreso y evolución, podrían ser posibles. Como consecuencia, «most science fiction films rely on a fair amount of suspended disbelief but

28 «la forma en que nuestras vidas se nos escapan de las manos, nuestros seres queridos envejecen, nuestro hijos entran en el futuro en unos pocos minutos» (trad. a).

29 «necesidad de claridad» (trad. a).

30 «se refleja y es equivalente con los eventos en la Tierra» (trad. a).

there's very little magic going on here» (Minoff y McCullough, 2016: 00:03:19)³¹. Como introducen las investigadoras, en las producciones analizadas aquí, la realidad se mimetiza con la experiencia inmediata. Incluso en las tramas que acontecen en un futuro cercano, como *Interstellar* o *Ad astra*, la cotidianidad de estos personajes es muy parecida a la actualidad. La única producción del corpus que es en apariencia diferente es *Blade Runner 2049*, ya que es heredera de su antecesora y de la sociedad imaginada por Philip K. Dick en *Do androids dream of electric sheep?* (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, 1968). Sin embargo, más allá de la fachada de neones y vehículos voladores, la realidad de K es exactamente la misma que la de la mayoría: un oficinista que se plantea la moralidad de su trabajo, que discute con su jefa, que está inmerso en una relación que jamás podrá hacerle feliz, que tiene problemas paternos y que se lanza a una búsqueda desesperada por encontrarse a sí mismo. Es cierto que en este caso la tecnología difiere de la actual y también las ciudades y construcciones. Pero vistos un poco más de cerca, se trata de elementos de distracción para una trama mucho más familiar y cercana en la que K³², como un replicante en 2049, está tan limitado como un humano en 2022, enfrentado a algo que es incapaz de comprender mediante las leyes que ha aprendido a lo largo de su vida.

Por último, el quinto de los rasgos que Minoff y McCullough consideran determinante para el estilo *dirty sci-fi* es el del final optimista y cálido. Y es que, las investigadoras contemplan la posibilidad de que al hacer ciencia ficción de un modo *distinto*, el mensaje esperanzador de la película tenga una oportunidad de ser escuchado. Para ellas,

most sci-fi movies emphasize feelings of isolation, fearfulness and caution for dark futures that could result from misguided human intelligence and hubris but *Arrival* leaves us with a warm, optimistic message. While most national governments and militaries immediately assume aliens are here to attack [...] *Arrival* ways up other reasons that we might be visited by aliens and suggests that their arrival could be a gift (2016: 00:5:14)³³.

31 «la mayoría de las películas de ciencia ficción confían bastante en la suspensión de incredulidad, pero hay poca magia en estas películas» (trad. a).

32 Podría relacionarse el nombre del replicante con el de Josef K. en *Der Prozess* (*El Proceso*, Kafka, 1925): un oficinista que es arrestado de pronto y sin saber por qué y que se enfrenta a un laberinto burocrático en el que se le juzga, se le cuestiona, del que le resulta imposible salir y que le va consumiendo poco a poco.

33 «la mayoría de películas de ciencia ficción enfatizan los sentimientos de aislamiento, temor y precaución ante futuros oscuros que pueden resultar de una inteligencia humana equivocada y arrogante. Pero *Arrival* nos deja con un mensaje cálido

Al conectar la historia del encuentro alien con la relación de Louise con su hija, *Arrival* transmite que la verdadera comunicación pasa por la comprensión, la empatía o el afecto del mismo modo que en *Ad Astra* Roy vuelve de su aventura espacial sin saber mucho más sobre su padre o sobre los enigmas del cosmos, pero con la intención de recuperar a su pequeña familia. En *Annihilation*, la Lena mutada se reencuentra con su marido también mutado, sin importar quién o qué son ahora realmente. *Interstellar* es un viaje espacial que finaliza con el reencuentro familiar y cotidiano, del mismo modo que *Midnight Special* relata, ante todo, el amor y el sacrificio de unos padres por su hijo.

McCausland y Salgado escriben, en relación al final de *Blade Runner 2049*, que en su trama «se ha perpetuado el anhelo melancólico [...] por trascender la confusión» (2019: 306), y esa necesidad deriva en el reconocimiento de la ignorancia del protagonista, que humildemente abraza el desconocimiento al final de su aventura y su incapacidad para comprender su contexto, que se revela mucho más complejo al descubrir que los replicantes sí que pueden engendrar vida. Este es uno de los cambios fundamentales en estas producciones, donde el deseo de certidumbre cede paso a la aceptación de lo desconocido. De *Annihilation* los mismos investigadores explican que el final «apela a la disolución absoluta de cualesquiera categorías humanas» (ibídem, 330), entre las que podrían enumerarse la necesidad de control y colonización que previamente se intuyen en esta trama, siendo su protagonista una bióloga molecular con experiencia militar que termina por ceder ante el poder de un elemento extraño y desconocido. De *Arrival* e *Interstellar* escriben que sus resoluciones pasan por destacar la necesidad de «un nuevo modo de comprender la existencia» (ibídem, 321), asumiendo un mundo que se revela amplio e inabarcable.

Si bien estos son los rasgos principales que caracterizan la estética *dirty sci-fi* según la concepción de Villeneuve y las reflexiones complementarias de Minoff y McCullough (2016) y Gómez (2021), es posible aplicar esta tendencia al corpus y extraer unas claves particulares del mismo. Claves que parecen surgir del relato y del discurso conceptual de cada producción pero que encuentran su reflejo en el nivel visual de la película, estableciendo tres recursos

y optimista. Mientras que la mayoría de gobiernos y militares asumen inmediatamente que los aliens están aquí para atacar, [...] en *Arrival* razonan que podríamos ser visitados por aliens y sugieren que su llegada podría ser un regalo» (trad. a).

visuales determinantes para el corpus y, por extensión, para una posible definición estética de la *dirty sci-fi*.

7.2. Revisión de los elementos narrativos fundamentales

Analizar los rasgos más característicos de la estética *dirty* tal y como la plantea Villeneuve (2016) permite establecer un perfil mucho más preciso del tipo de producciones aquí analizadas y si bien él utiliza el término para referirse a una de sus películas, sus rasgos característicos arrojan luz sobre el corpus al completo. De este modo, las cinco claves derivadas por Minoff y McCullough (2016) y enumeradas en el apartado anterior pueden agruparse en tres elementos narrativos fundamentales, presentes en las películas del corpus. De la nueva mirada ante lo desconocido surge un planteamiento en torno a la hierofanía como estructura narrativa. De la referencia a las historias íntimas y al estilo documental y cercano antes descrito, se extrae el concepto de la arquitectura familiar. Y, por último, de la suspensión de incredulidad limitada y de la visión de una ciencia ficción que integra lo sucio y lo orgánico por oposición a los referentes tradicionales, surge un discurso en torno a la tecnología anacrónica presente en estas producciones. El análisis de estos tres elementos va a permitir, a su vez, detectar tres claves visuales determinantes en el corpus como muestra de una posible variable estética de la ciencia ficción contemporánea.

7.2.1. La hierofanía como estructura

Como se ha definido al inicio de esta investigación, el término de hierofanía –o encuentro entre lo sagrado y lo profano– sirve como base narrativa para la estructura del relato fantástico (Eliade, 1998). En estas historias, el camino del héroe o heroína pasa por la «magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno» (Campbell, 1949: 45) que establece una clara comparativa entre la salida de lo ordinario –profano–, el acceso a lo extraordinario –sagrado– y el retorno al punto inicial con un conocimiento o habilidad adquirida. En las producciones del corpus analizado en este estudio esa estructura se mantiene, pero se utiliza destacando un matiz concreto de la misma que aporta una lectura diferente a cada una de sus historias.

De forma recurrente, el género fantástico presenta dos mundos opuestos: el real-profano y el extraordinario-sagrado, que entran en contacto momentáneamente, comparten

una revelación y posteriormente se separan de nuevo. A saber, un encuentro extraterrestre, el descubrimiento de un lugar extraordinario o de una dimensión mágica. En el corpus, sin embargo, las historias –sobre todo hacia la resolución de las mismas– tratan de sugerir que solo existe un único mundo ordinario, en el que lo otro es revelado. Es decir, en estos casos, la estructura de la hierofanía no es ya un punto de contacto entre dos universos, sino una puerta a través de la que el héroe o la heroína descubren la complejidad de su realidad inmediata. En lugar de fuerza o sabiduría, al final del relato estos protagonistas alcanzan cierto sentido de lo sublime ante lo inexplicable, que deriva en una conexión más intensa con aquello que les era cercano, familiar e íntimo y que, por lo tanto, adquiere un tono nostálgico. El recurso de matizar o centrar el relato, no tanto en la idea de dos mundos diferentes, sino de uno más amplio de lo que inicialmente se creía, propone la «abolición de un orden» (Eliade, 1998: 317) en el que el mundo ordinario se opone a la otredad y sugiere «la reinmersión en un estado fluido» (ibídem, 318) del personaje y de su contexto diegético. De este modo, ese orden –entendido en un sentido filosófico y contemporáneo como «monotonía, regularidad, repetición y predecibilidad» (Bauman, 2000: 61)– da paso a «otros acontecimientos [que] no tienen casi posibilidad de producirse» (ídem) y que, por lo tanto, resultan extraordinarios. En las producciones del corpus, el uso de la estructura de la hierofanía sirve más bien para recuperar la cuestión ritual, donde la conexión del mundo con lo otro ya no requiere un viaje espacio-temporal, sino ejercicios íntimos o familiares y sistemas más prosaicos de conexión o revelación, lejos de los alardes religiosos.

Tanto en el cine de contenido mágico o sobrenatural como en el de ciencia ficción, una de las constantes narrativas es la construcción binaria que separa el mundo ordinario del mundo mágico. Los héroes y heroínas de estas historias deben superar la barrera que divide ambas realidades para conseguir sus objetivos, fortalecerse y, finalmente, salvar su mundo. Para Neo fueron Matrix y Sión (*Matrix*, Hermanas Wachowski, 1999), para Harry, Privet Drive y Hogwarts (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, Columbus, 2001), para la princesa Diana, Themyscira y el Londres de la Primera Guerra Mundial (*Wonder Woman*, Jenkins, 2017) y para Wade y Samantha, la Oklahoma de 2044 y Oasis (*Ready Player One*, Spielberg, 2018). Una vez han conocido ambos mundos, estos protagonistas quedan convertidos ya que han accedido a un conocimiento nuevo y transformador. Sin embargo, al dar por finalizada su aventura, ambas realidades quedan

separadas de nuevo, como mundos equidistantes y que nunca convergen: los *muggles* nunca conocerán el Mundo Mágico y los avatares de *Matrix* jamás intuirán que existe el pueblo libre de Sion. Desde cierta perspectiva estructural, esta dinámica es similar a la de la tradición mítica y religiosa donde lo profano y lo sagrado pertenecen a realidades distintas. En ese ámbito, Campbell argumenta que

cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo [...] el aventurero debe regresar con su trofeo transmutador de vida [...]. La norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría [...] Pero esta responsabilidad ha sido frecuentemente rechazada (1949: 223).

Ambos universos, el ordinario y el extraordinario, solo entran en contacto en momentos muy concretos en los que uno de los dos mundos necesita respuestas que solo existen en el mundo-otro, de forma que, temporalmente, la conciencia del héroe se amplifique. Dentro del estudio místico y religioso, estos momentos de contacto implican la aceptación de lo sagrado y esa aceptación se da por la manifestación de lo trascendente en el cosmos habitual como algo completamente opuesto al mundo profano (Eliade, 1998: 14). Sin embargo, más allá del análisis cinematográfico y desde una perspectiva filosófica, «la cuestión de la relación entre alteridad y mismidad no se puede resolver de manera simplista aislando los dos polos» (Vattimo, 1985: 137), dado que la realidad es «mixta» (ibidem, 141). Es esa condición de mezcla y heterogeneidad la que se aplica en las películas del corpus y en el modo en el que estas asumen la estructura del encuentro: ambas realidades no evolucionan de forma paralela sino que interactúan y se cruzan a lo largo del tiempo o se encuentran definitivamente.

A partir de los ejemplos mencionados al principio, puede entenderse la hierofanía como una disposición argumental que estructura el momento narrativo, compartido en todas sus historias, en el que el héroe entra en contacto con esa realidad-otra: la iniciación, «fase favorita de la aventura mítica [...] que ha producido una literatura mundial de pruebas y experiencias milagrosas» (Campbell, 1949: 115). Es entonces cuando el personaje asume una nueva información que le permitirá combatir los agentes enemigos que hacen peligrar su

universo diegético. En ese encuentro el protagonista pasa a ser testigo del inusual contacto entre lo extraordinario y lo cotidiano.

Podría establecerse una comparativa similar, por ejemplo, mediante la imagen de una revelación mística –como la pintura *Scene De la vie de Jeanne D’Arc* (Louis Maurice Boutet De Monvel, 1896)– y el principio de *Close encounters of the third kind*. Ambas actúan como ejercicios visuales en los que dos realidades diferentes entran en contacto, pero de un modo anecdótico, donde el propio encuentro tendrá un principio y un final. De ese modo, tanto la llamada vocacional del primer ejemplo como el saludo cósmico del segundo son estructuras que finalizan y en las que las realidades que habían entrado en contacto previamente vuelven a separarse. El protagonista del encuentro sufre una modificación íntima en tanto que ante él surgen nuevas formas de comprender el mundo y su contexto, pero, más tarde, lo extraordinario y lo cotidiano vuelven a quedar separados, en este caso y por lo habitual, de un modo definitivo. Una vez ocurrido el contacto, las dos realidades seguirán su curso, asumiendo las normas y estructuras que les son propias. Lo descubierto quedará reservado para el protagonista de la trama, pero ese nuevo conocimiento adquirido cederá paso a la realidad inicial y a los sistemas previos. Esa dinámica de la separación es recurrente en las diversas variantes del género fantástico y, desde una perspectiva analítica en torno a la ficción y a la sociedad contemporánea, encuentro y separación funcionan como metáfora directa de que «la capacidad de convivir con las diferencias, por no hablar de disfrutar de ellas y aprovecharlas, no se adquiere fácilmente» (Bauman, 2000: 114). Bauman habla aquí de la sociedad contemporánea, pero lo mismo ocurre en los relatos del fantástico.

En la mayoría de estas vertientes, y como se comentaba antes, ambos mundos quedan separados tras un contacto puntual. Tanto el mundo mágico como el sobrenatural o el maravilloso trazan una trayectoria. El mundo ordinario traza otra. Las dos realidades coexisten de forma paralela, recorriendo direcciones equivalentes pero sin entrar en contacto, perpetuando una oposición tácita entre lo que se considera propio y habitado y lo que es desconocido e indeterminado (Eliade, 1998). Y aunque las producciones del corpus recogen esta estructura como base narrativa, también destacan, como se ha propuesto un poco más arriba que en sus historias lo extraño/sagrado y lo inmediato/profano se revelan como una misma realidad, haciendo que el panorama cinematográfico comience «a poblarse de

películas cuyo argumento principal responde al ámbito de lo sagrado» (Marín, 2015: 118) desde lo cotidiano. Esto no es necesariamente novedoso. En los géneros de la fantasía, la maravilla o el terror esa estructura se ha utilizado de forma constante, en tanto que los fantasmas, los dioses o los duendes conviven con los vivos, los mortales y los seres no mágicos. Pero es más llamativo en la ciencia ficción, donde lo otro suele representarse como una entidad alienígena o como una dimensión de lo futuro y por lo tanto es irreconciliable con lo terrestre o con lo presente.

Como explica Eliade, la desacralización deriva en que todos los aspectos vitales de las personas quedan «desprovistos de significación espiritual, y por tanto, de la dimensión auténticamente humana» (1998: 123). Una posible lectura de los relatos del corpus es el modo en el que sus tramas parecen representar la faceta espiritual a través de las experiencias íntimas y cotidianas. De este modo, los protagonistas del corpus se encuentran con que «la vida se vive en un doble plano; se desarrolla en cuanto existencia humana y, al mismo tiempo, participa de una vida transhumana, la del cosmos» (ibídem, 122). Así, en contraste con la estructura tradicional de dos mundos independientes, en el corpus adquiere presencia una estructura cuya intención ya no es utilizar la fuerza narrativa y la estructura binaria del relato mítico-religioso, sino plantear, a través de la misma, un discurso en el que lo improbable forme parte también de la realidad inmediata. O lo que es lo mismo: que la faceta sagrada surja de la profana, como si ambos fueran niveles complementarios de un único universo. En el ámbito filosófico Agamben considera que existe un vínculo constante entre la dimensión profana y la sagrada y que a la hora de modificar la naturaleza de un objeto, siempre debe tenerse en cuenta «algo así como un residuo de profanidad en toda cosa sagrada y un residuo de sacralidad presente en todo objeto profano» (2005: 103).

Si se analizan las producciones que componen este corpus, puede detectarse cómo han aplicado la hierofanía religiosa como estructura que favorezca el encuentro de aquello que es extraordinario pero que se revela en lo cotidiano. Un encuentro que, en estos casos, no narra un intercambio de valor, conocimiento adquirido o fuerza magnificada proveniente de otros mundos, sino que habla de la incertidumbre y de la humildad experimentadas ante la visión de lo que no puede comprenderse. Fuerzas y realidades que no se someten a las leyes de la

razón humana, protagonista habitual de estos relatos, pero que aun así, comparten la órbita de lo cotidiano.

En última instancia, esas revelaciones permiten al protagonista el «acceso a una serie infinita de experiencias que podrían llamarse “cósmicas”» (Eliade, 1998: 124). Como se ha visto al explorar la ciencia ficción, gran parte de su cine es heredero –ya sea de un modo optimista o crítico– de la supremacía científico-técnica. Parte de esta versión del género contempla esa profundidad *cósmica* con desconfianza e incomodidad, incluso la ciencia ficción *soft*, más atenta a facetas íntimas y sociológicas. Por ello, los personajes de muchas de las películas del género, a pesar de su posible contacto con lo trascendente, intentan superar la adversidad a través de la ciencia, la tecnología o la razón. En esos casos, el encuentro con lo otro se muestra más bien como un problema que resolver y los personajes suelen tener como objetivo recuperar el estado de normalidad previo o inicial del relato: los personajes tienden a «superar sus miedos, para defenderse, si es necesario, de una amenaza externa» (Domínguez, 2014: 27). Menos popular es la versión en la que el protagonista adquiere «la sabiduría, paciencia, inteligencia y el raciocinio necesario para comprender» (ídem) lo otro.

Ahora bien, el tipo de hierofanía presente en el corpus no combate lo ajeno pero tampoco llega a convivir con ello de un modo indiferenciado y, al final de cada trama, los personajes se vuelven capaces de asumir lo incierto. En un contexto filosófico y contemporáneo, Bauman habla de «la incertidumbre existencial a la que han dado lugar la nueva fragilidad y la fluidez» (2000: 114) del mundo posmoderno. Esa incertidumbre se convierte –en la diégesis de los personajes– en una parte integral de su nueva experiencia vital, en la que ahora hay lugar para lo desconocido. Desde esta perspectiva, en el conjunto del corpus se entrevé una disidencia con respecto a la estructura binaria y se fomenta la faceta más profunda de la ciencia ficción, que permite al ser humano reflexionar acerca de su mortalidad y de su lugar en el universo (Cameron, 2018), pero que no puede resolverse mediante la razón o la tecnología. En estas producciones los protagonistas deben superar una barrera perceptiva y asumir que su modo de entender el mundo es limitado. De esta forma, el final de estas tramas incluye un aprendizaje distinto, relativo a lo incierto, que modifica por completo el mundo inicial del relato y que supera la dinámica dualista para introducir la variable de lo incierto y del encuentro como resolución. En estas tramas, que también orbitan

en torno a la ciencia, la objetividad y la idea de progreso, se introducen esas otras claves, a su vez necesarias más allá del ámbito del cine.

Es precisamente la permanencia de estas ideas en la conclusión de la trama la que da lugar a una versión matizada de la hierofanía. Porque gracias a su papel en cada narrativa puede entenderse lo extraño, lo inexplicable o lo sobrenatural como representaciones ficcionales de lo sagrado. Ahora, la hierofanía ya no está contada como una brecha que cerrar o una crisis que superar, sino como un momento de reflexión para el personaje ante «la dificultad del pensamiento metafísico» (Eliade, 1989: 133). Gracias a ese planteamiento, el universo diegético de estas películas se revela mucho más profundo y, en ellas, el protagonista debe asumir su ignorancia para abrazar lo incierto como parte de su experiencia cotidiana. Louise sabe que la percepción vital de la humanidad no será la misma tras aprender el lenguaje heptápodo; tras su llegada al tesseracto, Cooper modifica por completo el modo de comprender el mundo, la humanidad y el porvenir al entender que los seres *bulk* son, en realidad, humanos en el futuro; Roy asume la incertidumbre provocada por un padre enloquecido y una falta de contacto alienígena, volviendo su mirada hacia lo terrestre y lo divino como si ambos estuvieran en un mismo nivel; Roy sabe que su hijo pertenece a otro mundo que a él le está vetado, pero con el que puede convivir, aunque no pueda verlo, desde lo intangible; Lena no puede explicar mediante sus conocimientos médicos la mutación que asola la Zona, pero es capaz de sentir la liberación y el autoconocimiento al que van llegando sus compañeras de misión; K no es el hijo esperado por la profecía replicante pero, tras su aventura, asume que estos seres pueden tener descendencia tal y como ocurre con los humanos.

Mediante estos ejercicios, en el corpus lo sagrado ya no representa otro mundo como Sion, el Mundo Mágico u Oasis, sino que evidencia el desconocimiento del universo propio y, por lo tanto, su riqueza inadvertida. Como dice Eliade al hablar de la dimensión espiritual del ser humano, «allí donde lo sagrado se manifiesta en el espacio, *lo real se desvela*, el mundo viene a la existencia» (1989: 51). En estas películas, también lo real queda revelado en el espacio: en la casa, en la habitación infantil, en el paisaje natural. La consecuencia de este planteamiento discursivo es que lo que está por descubrir no tiene que ver con el más allá, sino con el aquí y el ahora diegéticos, con la mirada del personaje que contempla un

mundo propio que se revela vasto y misterioso. Así, estas producciones «no tratan dramas bíblicos o religiosos sino, todo lo contrario, muestran una perspectiva trascendente que resulta subversiva, no sólo respecto al pensamiento científico racional, sino también en relación [...] a todo lo institucional» (Marín, 2015: 118). En *Interstellar*, antes de que Cooper acepte convertirse de nuevo en piloto, el director de la NASA le explica el plan de acción que tiene para salvar a la humanidad y trasladarla a una colonia espacial. En mitad de la conversación, Cooper ladea la cabeza para cambiar el sentido de lo que está viendo y a través de ese giro descubre que la sala en la que se encuentra se convierte en una futura estación espacial, capaz de despegar hacia el espacio con población superviviente de la Tierra y de dejar atrás un planeta que ya no puede proveerlos.

Figura 13

Cooper modifica la mirada y lo conocido se revela como algo nuevo



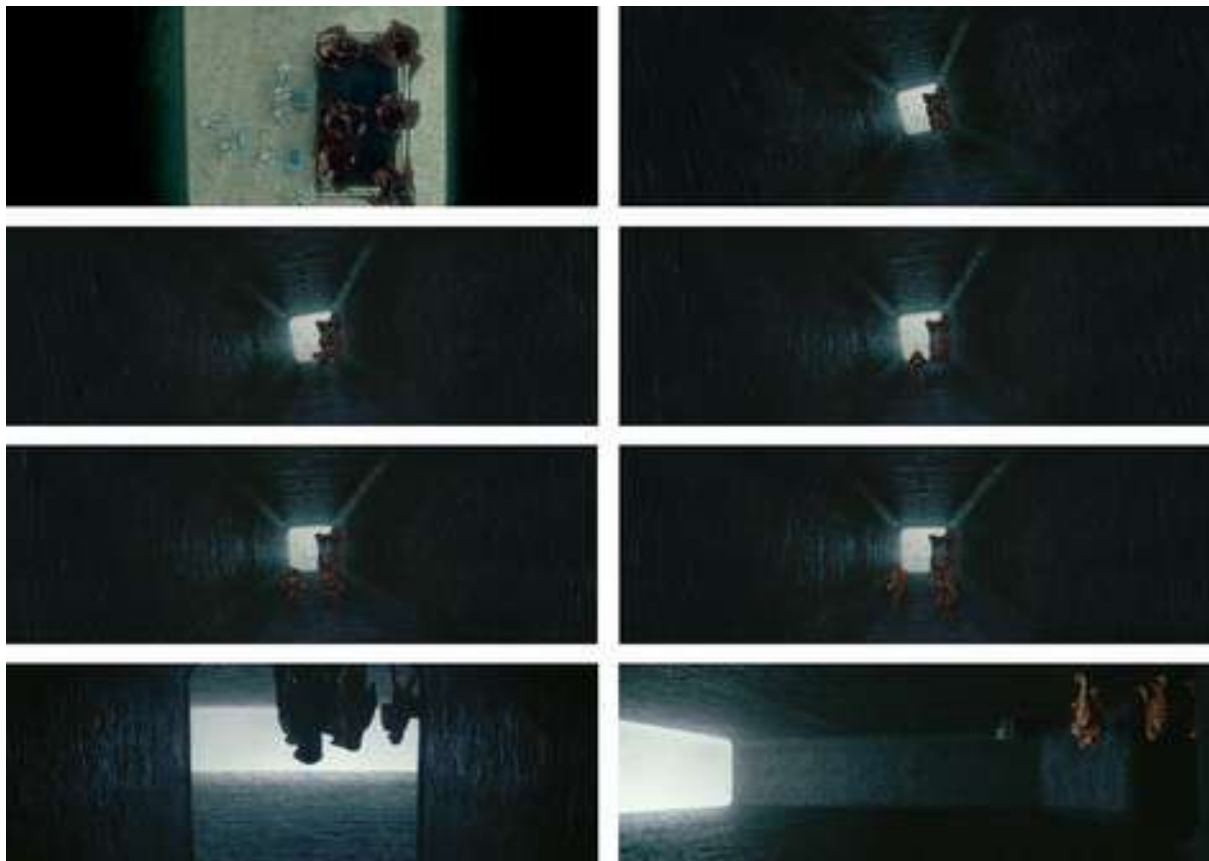
Nota: decoupage en el que se puede observar el cambio de mirada del protagonista a través de una misma secuencia. Fuente: fotogramas de Interstellar (Nolan, 2014).

Arrival relata un ejercicio equivalente cuando los investigadores de la base militar entran en la nave heptápoda a través de un andamio. Para acceder al interior, el equipo debe

saltar a un túnel vertical que da paso al resto de la estancia, como si en el interior de esta no hubiera gravedad y el individuo pudiera flotar hacia el interior. Sin embargo, para sorpresa de Louise y su compañero Ian, cuando saltan, en lugar de ascender, hay un giro gravitacional. Esto implica que la pared frontal que tienen ante sí se convierte en el suelo que van a pisar al caer del salto, de forma que su percepción espacial se ve modificada. Cambios de perspectiva como este son recurrentes en las películas del corpus, donde los personajes se asoman a microscopios, pantallas y fotografías antiguas para descubrir que la realidad no es como ellos piensan y que su percepción puede variar drásticamente aportándoles nuevos puntos de vista.

Figura 14

Louise y el resto de la expedición ven cómo su percepción del espacio se modifica al acceder a la nave heptápoda



*Nota: decoupage en el que, de nuevo, se puede observar cómo mediante una única secuencia se simboliza el cambio de perspectiva que deberán adoptar Louise e Ian para comprender la visita heptápoda. Fuente: fotogramas de *Arrival* (La Llegada, Villeneuve, 2016).*

Mediante ejercicios como estos, las tramas de estas producciones revelan su calidad extraordinaria en lo inmediato. En este sentido, ejercen una posibilidad que, fuera del contexto de la ciencia ficción, Artaud asociaba al cine como disciplina capaz de evocar «ese

“fantástico” que cada vez se advierte más claramente que es en realidad todo lo real» (1961: 15). Una cuestión que, a su vez y en relación al periodo contemporáneo, responde a lo que plantea Ahn (2014) en su texto sobre acercar la ciencia ficción a una experiencia más humana que no separe la razón de la experiencia trascendente y donde el concepto de Žižek de «corporeidad espiritual» (2005: 94) se convierte en protagonista. Según Martín-Barbero, lo sagrado sigue presente en la realidad contemporánea. En parte a través de los nuevos medios y de los argumentos audiovisuales más recientes, la línea entre lo profano y lo extraordinario se difumina. Y así las dicotomías tradicionales desaparecen «para arrojarnos a un mundo en el que sin duda alguna lo anteriormente sagrado ha sufrido una trivialización muy fuerte, pero a su vez lo sagrado está llegando a penetrar en cualquiera de las esferas de la vida cotidiana» (1995: 30). Las películas del corpus parecen proponer que, para diseñar un universo de ciencia ficción capaz de apelar a lo humano contemporáneo, es importante explorar esa dimensión espiritual humana de la que habla Eliade al decir que «no se puede vivir sin una apertura hacia lo trascendente» (1998: 30) porque «si se pierde el contacto con el otro lado, la existencia en el mundo ya no es posible» (ídem).

7.2.2. La arquitectura familiar

Las ficciones que se analizan en este proyecto hablan de la irrupción de una fuerza difícil de definir en el universo diegético. Sin embargo, frente a otras representaciones de invasiones extrañas, en estos casos se trata de la llegada de un fenómeno que llama la atención por su fisicidad o por su cualidad orgánica, al menos en sus síntomas y manifestaciones iniciales: objetos que se caen sin motivo, misteriosas especies vegetales mutantes, rayos solares que arremeten contra la Tierra o el aterrizaje de unas grandes rocas sobre los montes y océanos. Fenómenos al principio desconocidos que, en contraste con otro tipo de recursos de la ficción y del relato de la ciencia ficción tradicional, anuncian un mundo que se revelará compacto y donde lo profano y lo sagrado forman parte de un mismo todo. Aquí, la metáfora del invasor, la fuerza inexplicable y la generalizada «susplicacia hacia la alteridad» (Vizcarra, 2003: 90) propia del género ya no se refieren a un más allá independiente y opuesto, sino a una nueva visión del aquí. La cualidad metafísica de estas películas de ciencia ficción ya no se centraría entonces en un dios/fuerza que visita a la humanidad desde el exterior, como ocurre en *Close encounters of the third kind*, sino en una fuerza que se descubre en la inmediatez.

Esa inmanencia exige de la narración un espacio desde el que pueda representarse el aquí y el ahora de un modo natural y extensible al espectador, con el objetivo de establecer un vínculo de mimesis que logre permanecer hasta la introducción total del novum y que facilite la identificación de la que hablaba Villeneuve (2016) al definir el estilo del *dirty sci-fi*. En ese sentido, las producciones del corpus se caracterizan por el hecho de que el punto de partida del relato arranca de lo cotidiano, convenciendo al espectador «de que la realidad representada es la nuestra» (Ferrerías, 1995: 45) o, al menos, es muy similar a esta. Solo desde ahí se empiezan a diseñar y construir nuevos parámetros y, cuando la historia lo requiere, la irrupción de lo extraño. Las ficciones que se analizan aquí asumen esa premisa como base necesaria para elaborar sus relatos y profundizan en ella de manera compartida. En todas sus historias, lo doméstico, la estructura familiar y la arquitectura del hogar son constantes narrativas de peso al inicio de la trama, porque para que lo otro pueda entrar en un lugar, «es preciso que el lugar (vacío) esté allí para empezar» (Žižek, 2005: 190). Todas las películas aquí analizadas presentan familias, hogares o costumbres propias que, en conjunto, tratan de representar la necesidad gregaria del individuo ordinario. Conforme avance el relato, sin embargo, el protagonista será conducido hacia el aislamiento y lo extraordinario y en ese nivel de representación, la irrupción de este fenómeno inexplicable supondrá un antes y un después en el modo en que el mismo protagonista perciba el mundo y su rol en el mismo.

Según Domínguez

la ciencia justifica la lógica interna de la ciencia ficción porque [...] la obliga a incluir, en la mayor parte de las ocasiones en sus relatos, recursos narrativos para impedir que sus historias se alejen totalmente de la realidad. Así, gracias a los temas científicos presentes en sus argumentos, el universo de la ciencia ficción obtiene un carácter verosímil, porque cuenta con un *corpus* de leyes propias (2014: 24).

Sin embargo, en las narraciones del corpus la ciencia no es el elemento fundamental de las tramas y tampoco actúa como piedra de toque para sellar la credibilidad del espectador, del mismo modo que en otras tantas obras del género en las que la ciencia no es el novum (Moreno, 2008b: 71). En estos casos es la dinámica de lo familiar y de lo cotidiano la que ofrece rasgos miméticos y fiables que permitan que el espectador se identifique con el personaje o crea en su experiencia. Pero este no es el único motivo de lo doméstico.

A partir de este inicio en lo cotidiano la trama puede permitir el paso de aquello extraordinario que, de nuevo, en estas ficciones tampoco se apoya en la ciencia *hard* de otras producciones del género, sino en un elemento más ambiguo y de apariencia sublime que desata «la lucha entre el conocimiento racional y el intuitivo» (Domingo, 2015: 63). Mediante estas claves, lo siniestro (Freud, 1919) se convierte en un referente compartido en tanto que es desde lo doméstico desde donde se revela lo otro y lo extraño –al convertirse en algo inexplicable y amenazante–, con la particularidad de que, en las tramas del corpus, lo amenazante es al mismo tiempo prometedor y eso extraño que podría ser peligroso por su novedad y extrañeza se domestica y se dulcifica. Como explica Trías, lo bello, lo sublime y lo siniestro poseen una «conexión intrínseca» (1982: 25), cuestión que se aplica a la propuesta estética de estas películas en las que también «lo siniestro es condición y límite de lo bello» (ibídem, 19) y en las que, por lo tanto, ambas formas se encarnan en un novum sublime. Pero además, desde una perspectiva narrativa, en estos casos, lo familiar no solo se utiliza para la mimesis e identificación espectador/personaje sino para introducir la forma más oscura e incierta de lo otro: aquella que, precisamente, se revela en lo íntimo. A partir de esta mirada, podría aplicarse a los relatos del corpus la referencia del análisis de Trías en la que el autor argumenta que «se trata, en suma, en advertir la exigencia de que esa cara oculta, umbría, ominosa, inhóspita [...] esté siempre, de un modo indirecto, analógico (o simbólico), de alguna manera expuesta» (ibídem, 18). En los relatos, el novum implica revelación pero también aporta oscuridad. Así, aquello familiar resulta «extraño e inhóspito. Algo que al revelarse, se muestra en su faz siniestra, pese a ser, o precisamente por ser, en realidad, en profundidad, muy familiar» (ibídem, 45): los libros que se caen sin motivo de la estantería de un cuarto infantil, el padre exhiliado en una estación espacial, la encarnación de la mujer estadounidense propia de los cincuenta, sonriente y servicial, convertida en holograma, el marido desaparecido que vuelve pero que no habla, ni se mueve... Y en todos los casos, el protagonista que trata de resolver esa incógnita sin conseguirlo del todo.

De este modo, se describe un personaje que representa la normalidad en contraposición al héroe excepcional y dotado de cierto poder, propio de otros modos del fantástico épico, mítico o maravilloso. No es tan habitual, en cambio, en los relatos de ciencia ficción, donde lo cotidiano no siempre se relaciona con lo familiar y lo doméstico, sino con las arquitecturas sociales y políticas (Sénder, 2019) o las tecnologías y ciencias futuristas que

derivan de las contemporáneas. En general, la ciencia ficción se basa en la verosimilitud de cuestiones generales (Domínguez, 2014) como un sistema político, una innovación tecnológica o un avance científico que definen y modifican a la comunidad diegética, mientras que, en las ficciones del corpus, el relato necesita, ante todo, la verosimilitud de lo íntimo, de la familia que, como tal, no se representa en su plenitud, sino en su pérdida, en su ruptura y en su pausa, en su humanidad. Si ese personaje protagonista, que irá de lo cotidiano a lo extraordinario, es la unidad básica de lo que se asume como normal en el relato, entonces la familia será la fuerza que lo sostiene y la casa la arquitectura que lo contiene. Es gracias a esa mimesis doméstica que se pueden establecer las equivalencias entre el mundo diegético y el mundo externo, pero también el recurso desde el que construir lo inexplicable en un ejercicio de contraste. Tal y como explica Ferreras en relación a esta mimesis propia del género,

cabe aquí hablar de hiperrealidad, es decir de la exageración de los aspectos más comunes de la realidad; se trata de un realismo llevado al extremo [...] Sobre ese fondo de vida cotidiana, común y fácilmente identificable, se impone el detalle sobrenatural a la vez como motor de la narración y generador de autoridad textual (1995: 45-46).

Como argumenta Ferreras, la casa es el universo familiar por excelencia y permite que el lector o, en este caso, espectador, asocie la realidad cotidiana de los personajes con su experiencia. Por un lado, porque habla de un personaje poco *excepcional* y, por otro, porque la familia se opone a lo heroico y a lo épico y se sitúa en la normalidad más absoluta, siendo el hogar «el universo a la vez más conocido y más previsible» (ibídem, 312). Así, estas arquitecturas iniciales funcionan como marco de referencia moral y social y suponen un parámetro con el que asignar la cualidad de normal a un individuo o al grupo. Pero no solo eso. Una vez la casa familiar se erige como la unidad de lo verosímil, entonces también se convierte en la barrera ante el posible paso de lo incomprensible. Una barrera física que evoca las limitaciones ideológicas de los personajes, que debe proteger contra el azar y el caos que conllevaría lo otro y que separa el mundo del protagonista entre «el seno de su sociedad» (Campbell, 1949: 73) y la «zona desconocida» (ídem). Barreras que aparecen de forma recurrente como ventanas (*Arrival*), verjas, muros (*Interstellar*) y límites claramente

trazados entre dos espacios, como la casa y el exterior (*Blade Runner 2049*), la carretera y el inicio del bosque (*Annihilation*, *Midnight Special*) o la estación espacial y el universo (*Ad Astra*). Son estos elementos los que permiten representar metafóricamente –o literalmente en el caso de *Midnight Special*– «la ruptura del techo y el vuelo por los aires» (Eliade, 1998: 129) como imagen de la experiencia metafísica fundamental.

Figura 15

La ruptura del tejado como transgresión del límite



Nota: en este caso, al abusar del poder de Alton, el niño pierde el control y la casa se derrumba sobre ellos, lo que obliga al chico, a su padre y a Lucas a huir y dejar de esconderse, lanzándose de nuevo a la carretera y arriesgándose ante sus perseguidores. Fuente: fotogramas de *Midnight Special* (Nichols, 2016).

En esta línea, en las ficciones analizadas estas estructuras familiares pronto empiezan a dejar al descubierto carencias y disfunciones. Gracias a la organización narrativa y a veces a su enunciado –como se acaba de revisar– se va entendiendo que, antes de la irrupción del fenómeno extraño, alguno de los protagonistas de cada familia ya ha sufrido el caos, la tragedia o la violencia. Esta cuestión es esencial para que aquello cotidiano quede convertido en elemento nostálgico y de paso para lo otro. El grupo familiar o la casa en sí misma son estructuras rotas en las que se evidencia «la barrera también invisible que existe entre las relaciones humanas» (Domingo, 2015: 252): en *Interstellar* la madre es una ausencia. En *Ad Astra* el ausente es el padre y en *Annihilation* el marido. En *Midnight Special* la secta religiosa ha separado y sustituido el núcleo familiar, dejando a Sara, la madre de Alton, lejos de su hijo y de su marido. En *Blade Runner 2049* K imposta una vida en pareja a partir de un

producto holográfico llamado *Joy* (alegría, gozo en inglés) y anhela la pertenencia familiar. En *Arrival* parece que es la hija de la protagonista la que ha muerto prematuramente. La ausencia o la pérdida siguen presentes en los personajes, haciéndolos incapaces de reunificar el núcleo familiar al que pertenecen y, por lo tanto, haciéndolos vulnerables ante el paso de lo externo. Esto sugiere un ejercicio de simetría en el que el espectador primero es consciente de una brecha en el núcleo familiar para luego aceptar que haya una brecha en la ideología o los razonamientos del grupo. Esa brecha evidencia que el protagonista-líder capaz de resolver la situación no es más que una figura anacrónica y que su perfil debe evolucionar, haciendo que las habilidades heroicas tradicionales del personaje cedan paso a –o se complementen con– otras derivadas de su cotidianidad, su subjetividad y su intimidad. En estos protagonistas se dibuja como parte fundamental de su personalidad la capacidad autoimpuesta de tratar de controlar ese dolor que se ha convertido en miedo. Han podido, o eso creen, dominar esa sensación a través de todo tipo de sistemas de creencias, pero de nuevo será el fenómeno inexplicable que irrumpa en su diégesis el detonante que derrumbe todas esas intenciones introduciendo «la perversión de los aspectos más familiares de una realidad» (Ferrerías, 1995: 33) que el personaje cree conocer.

No en vano, los protagonistas de estas producciones están caracterizados por una profesión o habilidades de un alto grado intelectual, mediante la que intentan delimitar el mundo que habitan. Esa cualidad está directamente ligada con la vocación vital del protagonista, pero no está a su disposición del modo que ellos creen en la diégesis. Esa vocación no es un medio para explicar su contexto, sino la puerta hacia la aceptación del desconocimiento: Cooper es un gran piloto que tiene que forzar sus límites para acceder a un espacio-tiempo imposible. Una vez allí, comprende su ignorancia, al ser capaz de ver la dimensión temporal de forma simultánea; Louise tiene que reinventar aquello que sabe como lingüista para abordar el contacto heptápodo, descubriendo que su lenguaje está limitado y no cubre la totalidad de sus nuevas experiencias; la trayectoria de Roy como astronauta le permite encontrar a su padre, pero una vez juntos, es incapaz de comunicarse con él y sus dudas existenciales aumentan; Lena está más que preparada para cualquier incursión militar, peligrosa y violenta y es experta en biología celular, pero no está lista para el proceso de introspección que le exige el bosque mutado que está estudiando y mucho menos para asumir el sentido de inmortalidad que ha estado anhelando toda su carrera; K responde bien a sus test

de replicante y es eficaz eliminando a sus compañeros rebeldes, pero pronto descubre que el camino que tiene que seguir para encontrarse a sí mismo implica abandonar por completo su saber hacer; el culto religioso que Roy ha profesado durante décadas en su secta no le ha preparado en absoluto para la devoción, el sacrificio y la impotencia que le va a exigir la extraña naturaleza de su hijo Alton y su inminente separación. En todos estos casos, el dolor o la pérdida vividos y el cuestionamiento de la habilidad intelectual asumida sustituyen a las cualidades heroicas como preparación para lo inexplicable.

Así, se puede entender que los personajes encuentran en su pasado las claves con las que empezar a abordar las situaciones del presente. Por eso en estas películas el elemento extraordinario parece dirigirse intencionadamente a aquellas familias representantes de lo cotidiano, pero que ya se enfrentaron al caos externo, que viven en pausa y que son vulnerables a una nueva irrupción. Por el mismo motivo, esta vez también serán capaces –la trama lo dirá– de abrazar lo otro, al adquirir consciencia de que «el sentimiento de temor puede transformarse [...] al permitir la experiencia de la trascendencia» (Domingo, 2014: 147). Para que esto ocurra, el mundo que presenta el relato, el mundo *normal*, debe recibir repentinamente la intrusión de lo que no se puede explicar y lo cotidiano debe convertirse en incierto. Una de las consecuencias más determinantes de esa llegada es la pérdida de familiaridad: el punto de inflexión en el que lo doméstico ya no es un espacio estanco libre de amenazas ajenas. Como resultado, la estructura del hogar ya no funciona como punto de referencia desde el que organizar el mundo y, entre otras cosas, esa falta de sentido deriva en vulnerabilidad. Por eso, el peligro en estas ficciones no tiene que ver con la amenaza del fenómeno que llega –lo otro, lo externo–, sino con el derrumbe inminente de las convenciones y coordenadas que describen la realidad diegética de los personajes –lo propio, lo íntimo– y que quedaba delimitada en su construcción familiar. Esta *ausencia* podría traducirse como incertidumbre en tanto que el término define ese problema surgido en el ámbito doméstico que, a pesar de su total verosimilitud, anticipa y predispone para la irrupción de un fenómeno mayor.

Esta es la clave para explicar la presencia recurrente de la familia desestructurada o incluso de la representación de la ausencia familiar –la falta de la madre en *Interstellar* o la casa vacía al inicio de *Arrival*, donde el espectador presupone que falta la hija, por ejemplo–.

No siempre se trata de grandes tragedias –otras veces sí–, pero en todos los casos se trata de familias o individuos asolados por el vacío y por la pérdida. Cuestiones que, a través de las tramas, se vuelven tangibles y recuerdan que «de la contingencia más próxima puede emanar lo inesperado e inefable» (Domingo, 2015: 212). El resultado es una sensación de impotencia constante en el personaje, haciendo más patente «su dialéctica con el cosmos, el destino y la familia» (ibídem, 178) a través de un universo diegético que parece «empeñado en perpetuar su desamparo» (ibídem, 178) pero que, al mismo tiempo, se abre al plano metafísico a partir «de la abolición del mundo condicionado» (Eliade, 1998: 128). En estas tramas, solo una vez asumida la inutilidad de los sistemas adquiridos y derribada la barrera entre lo que era su mundo y lo que era lo otro, el personaje podrá empezar un proceso de vuelta al hogar o *regreso* (Campbell, 1949). Pero en este caso el hogar ya no es la arquitectura familiar inicial, sino una realidad más abierta, no diferente, pero revisada con respecto a la anterior y en la que el límite entre el aquí y el allá se diluye superando la tradicional «reconquista del espacio propio invadido por lo ajeno» (Domingo, 2015: 210) tan asumida por gran parte del cine de ciencia ficción.

Estas historias no se centran en la representación de la arquitectura familiar en sí, sino en la idea de límite que implica y en su posterior transgresión, que obliga al protagonista a salir de su estancamiento. Retomando las reflexiones de Han en torno al contexto actual, es «en una sociedad atomizada donde se exige ruidosamente la empatía» (2019: 24) y para experimentarla, esa multitud de partes separadas deben salir de sus espacios propios y entrar en contacto con lo ajeno y con el todo, protagonizando narrativas sobre el encuentro entre realidades diversas, el fin de las estructuras binarias y las oposiciones forzadas. En todas las producciones del corpus, las representaciones del hogar permiten ser vulneradas por la propia trama, convirtiendo la idea de límite en superficial. Aquí se renueva, pero no como algo negativo, «el miedo a lo desconocido, a sentirse vulnerable, a la incertidumbre, a perder el control [...] al cambio repentino» (Domínguez, 2014: 26) y se cuestiona «el lugar privilegiado» (ídem) del ser humano en el universo como conocedor y conquistador.

Como consecuencia, ya no se trata de que el tercer acto de las películas derive en el regreso y la vuelta al hogar, habiendo combatido al monstruo, como ocurre cuando Ray (*War of the Worlds, La guerra de los mundos*, Spielberg, 2005) llega a la casa de su mujer y la

familia se reúne tras haber sometido a las máquinas marcianas. Ya no se trata de que tras el enfrentamiento de lo extraño el mundo recupere su normalidad como en *Signs (Señales)*, Shyamalan, 2002) o en *Independence Day* (Emmerich, 1996). Se trata de que hay un mundo único que, súbitamente agitado, revela nueva información que lo compone y lo define y en el que el protagonista adquiere una sabiduría –y al mismo tiempo una ignorancia– de la que antes no era consciente y que modifica su experiencia para siempre, llevándolo a lidiar con «los designios de una abstracción distante e indiferente» (Huici, 2016: 158-159) propia de la ciencia ficción pero que, en estos casos, no tiene por qué resolverse definitivamente y que, ahora, también forma parte de lo familiar y de lo inmediato.

7.2.3. La tecnología diegética

La ciencia ficción y lo tecnológico comparten un vínculo estrecho, en tanto que gran parte de la iconografía del género «tiene sus bases en la tecnología y el desarrollo científico» (Domínguez, 2014: 42). Como se apuntaba al inicio de la investigación, la definición del género pasa por explorar las respuestas de múltiples ¿y si?: «¿Qué pasaría si pudiéramos viajar en el tiempo? ¿Qué nos encontraríamos si llegáramos a otros planetas? ¿Y si fuéramos capaces de fabricar copias vivas de nosotros mismos? ¿Existen los extraterrestres? ¿Serán los ordenadores los amos del mundo?» (Fernández, 2019: 18). Para dar respuesta a la mayoría de estas preguntas, la ciencia o la tecnología resultan elementos indispensables. Solo gracias a ellos se puede desarrollar el equipamiento básico para viajar a través del espacio-tiempo, evolucionar las técnicas de clonación, explorar la galaxia o mejorar los ordenadores actuales hasta límites inimaginables –sin recurrir a soluciones mágicas–. Debido a esto, la importancia de lo tecnológico en el género ha convertido su presencia en uno de sus rasgos fundamentales, narrativos y visuales de forma que la ciencia ficción parece asociarse directamente a lo tecnológico y al rigor científico. Pero no solo como elemento superficial de sus relatos, sino como detonante para explorar el comportamiento humano en tanto que la ciencia ficción no se limita a hablar de tecnología, sino que también «trata sobre filosofía o, al menos, profundiza en cuestiones fundamentales de la cultura humana» (Moreno, 2008b: 66). Una cultura que, en nuestras sociedades, está fuertemente vinculada a lo virtual, lo digital y lo tecnológico en general.

En este sentido, y para gran parte de las producciones del género, la ciencia y la tecnología se han convertido en un elemento indispensable para posicionar su discurso narrativo y conceptual. Para muchas de ellas, lo científico-técnico supone «un camino que merece la pena transitar por el bien de la humanidad» (Fernández, 2019: 195) tal y como ocurre en películas como *The Martian* (*Marte*, Scott, 2015) o *Gravity* (Cuarón, 2013). En ellas, las habilidades científicas, técnicas, físicas y matemáticas se vuelven indispensables para las misiones de los protagonistas y para superar las adversidades a las que se enfrentan. En otras ocasiones, sin embargo, esa ligazón con lo científico y lo tecnológico se ha llevado al terreno de la crítica y al cuestionamiento de estos avances. Esto responde a un cambio de perspectiva ideológico del contexto reciente en el que, según Lipovetsky, «murió el optimismo tecnológico y científico al ir acompañados los innumerables descubrimientos por el sobrearmamento de los bloques, la degradación del medio ambiente, [y] el abandono acrecentado de los individuos» (1983: 9). Las tramas que se relacionan con este pensamiento sugieren que «la sociedad posmoderna no tiene ni ídolo ni tabú, ni tan sólo imagen gloriosa de sí misma [...] [y que] estamos ya regidos por el vacío» (ídem). A este respecto, lo científico-técnico sigue siendo una constante clave, pero para evocar una profunda decepción en relación a las anteriores promesas de progreso, asociadas a este ámbito. En este caso, películas más pesimistas o críticas como *What Happened to Monday* (*Siete Hermanas*, Wirkola, 2017) o *Minority Report* (Spielberg, 2002) recuerdan que este avance puede llegar a generar consecuencias desastrosas para la humanidad y para el planeta y reflexionan acerca del precio de ese progreso. Esta mirada «permite hacer una crítica del presente mediante la alegoría pesimista de un futuro imaginario» (Sénder, 2019: 12) donde los avances científicos y tecnológicos juegan un papel fundamental.

Tanto en una vía como en otra, los elementos tecnológicos responden a diseños avanzados o re-contextualizados que, para bien o para mal, han cumplido su función con éxito ya sea devolviendo a una mujer perdida en el espacio a la Tierra a través de diversas naves espaciales (*Gravity*) o sometiendo a los seres humanos y arrebatándoles su libre albedrío para actuar con libertad (*Minority Report*). Aquí, la tecnología se da por sentada en tanto que se asume como parte de las aventuras y desventuras de la ciencia ficción y funciona como elemento de fondo para la trama: como detonante para que las cosas ocurran, para que el héroe o heroína resuelva su problemática y, finalmente, disfrute de la grandeza de lo

tecnológico o descubra la amenaza u opresión que esto supone. En los relatos del corpus, en cambio, la tecnología juega un papel diferente. Estas producciones siguen explorando lo futuro y lo extraordinario e incluyen de forma natural y coherente la tecnología como elemento necesario en la trama: estaciones espaciales, dispositivos electrónicos de comunicación, ordenadores, etc. Sin embargo, en estos casos, la presencia de esos elementos profundiza en el relato tecnológico de un modo diverso al de las dos vías principales nombradas anteriormente, que se limitan a la oscilación tradicional de la ciencia ficción «entre la tecnofilia y la tecnofobia, y [que] despliega los valores de la modernidad y el progreso, así como los liquida» (Midal, 2013, citada en Espelt, 2016: 65). Por lo que se ha argumentado al hablar de diseño de producción, se puede afirmar que los objetos que componen un plano albergan discursos y que su presencia en pantalla no es anecdótica, sino que responde a una intención narrativa, conceptual y estética determinada (Thomson, 2015). Así, las realizadoras y realizadores cinematográficos utilizan los objetos cotidianos para mejorar o evidenciar la narrativa de sus escenas, pero también para enriquecer su mensaje a través del planteamiento diegético. En este sentido, Espelt considera que

según qué objetos nos acompañen en un determinado momento, estaremos inmersos en una atmósfera concreta –y diferente de cualquier otra– a causa de la estética y disposición del paisaje objetual [...]. La presencia de los objetos en el film puede ir más allá de la percepción estética de los mismos, y utilizarlos para sugerir o comunicar ciertos mensajes (2016: 31).

Más allá del ámbito del análisis cinematográfico y de la cultura visual, el usuario resta importancia a los elementos que le rodean, en parte porque «la sociedad de consumo en la que estamos inmersos provoca una sobrepoblación de objetos y la desvinculación emocional de los usuarios con los mismos» (Espelt, 2016: 85). Esa dinámica se puede trasladar al modo en el que este usuario se enfrenta a las referencias audiovisuales, al dar por hecho que los elementos que aparecen en el plano son azarosos o no poseen mayor importancia o significado, al ser elementos de atrezzo. Sin embargo, siguiendo el análisis previo en torno a la metáfora visual, puede afirmarse que estos objetos también poseen su lenguaje. En este sentido, las películas del corpus adoptan este ejercicio sirviéndose de los objetos como recurso para elaborar, mediante la presencia de los elementos tecnológicos, un discurso

acerca del progreso tecnológico y científico como eje central del género de la ciencia ficción, pero también como parte de la iconografía actual del progreso. Hoy «se disuelven la confianza y la fe en el futuro, ya nadie cree en el porvenir radiante de la revolución y del progreso» (Lipovetsky, 1983: 9) y, sin embargo, lo tecnológico forma parte de la experiencia cotidiana con una insistencia sin precedentes. Las películas del corpus, que evocan un futuro cercano, se hacen eco de esa presencia y profundizan en el discurso en torno a la vía científico-técnica para plantear relatos más cercanos al momento actual, donde la tecnología no sea simplemente buena o mala. En este sentido, el conjunto de producciones del corpus elaboran una respuesta en la que lo tecnológico ya no es ni puntero ni amenazante, sino simplemente anacrónico e insuficiente. Insuficiente como pieza capaz de dar respuesta o solución a la problemática a la que se enfrentan los protagonistas. En estos casos, los *gadgets*, las pantallas holográficas, los dispositivos de comunicación y los ordenadores no ofrecen respuestas valiosas ni soluciones catárquicas. Como se ha visto, la representación mayoritaria del futuro tiende a la asepsia, tanto para evocar perfección y pureza como frialdad o violencia. En cambio, la estética de los objetos del corpus, en tanto que *dirty*, busca romper con esa tradición sugiriendo una tecnología cotidiana, tanto si es conocida como futurista. Con ello, este conjunto de producciones quiere evidenciar las limitaciones de lo tecnológico, lo científico y lo racional restándoles parte de su poder –positivo o negativo– y haciéndolos equivalentes a otros tipos de conocimiento o recursos.

Figura 16
Objetos presentes en el corpus determinantes para la trama



Nota: en las producciones analizadas, tanto los espacios habitados por los protagonistas como los objetos que estos utilizan sugieren mensajes y discursos particulares a través de su presencia, su fisicidad y su estética. Fuente: de izquierda a derecha, fotogramas extraídos de *Interstellar* (Nolan, 2014), *Arrival (La Llegada)*, Villeneuve, 2016) y *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017).

En estas tramas los objetos tecnológicos carecen de utilidad pero los objetos más banales son los verdaderamente valiosos, a saber un juguete (*Blade Runner 2049*), un reloj (*Interstellar*), una pizarra (*Arrival*), una revista de cómic (*Midnight Special*) o un microscopio (*Annihilation*). En estas producciones, por supuesto, hay ordenadores, estaciones espaciales, colonias marcianas y *tablets* tan ligeras como una pieza de vidrio. Pero también aparecen robots militares de avanzada programación y movimientos fluidos que se han quedado desfasados y se almacenan medio olvidados. Esto se debe a su incapacidad para responder a problemáticas más acuciantes como el hambre o los desastres climáticos que enferman a la población y que están terminando con la humanidad, como en *Interstellar*. También hay dispositivos electrónicos de comunicación y medición que, una vez inmersos en la Zona mutada de *Annihilation*, dejan de funcionar y son incapaces de ofrecer los datos y medidas para los que han sido creados. Ante esta carencia, sus dueñas quedan abandonadas en mitad de un bosque desconocido, aparentemente peligroso e inquietante, donde ni la psicología, ni la biología, ni las estrategias militares pueden ofrecer algo de luz en el devenir de la misión. Ocurre lo mismo en *Midnight Special*, donde Alton es capaz de modificar el comportamiento de dispositivos como radios, *walkie talkies*, pantallas, grabadoras, coches y satélites espaciales. Por eso, ni él ni Roy, su padre, confían en estos dispositivos y recurren a objetos analógicos anticuados que les resulten más fiables como mapas en papel y unas gafas de buceo para evitar el destello de los ojos del niño. El resultado es una imagen desfasada y, en ocasiones ridícula, en la que padre e hijo no parecen más que dos individuos paranoicos. En *Arrival* se ha visto que, si bien la base militar en la que Louise trata de establecer contacto con los heptápodos hay todo un despliegue técnico de comunicaciones con el resto de países del mundo y equipos informáticos que tratan de encontrar sentido al lenguaje extraterrestre, Louise no va a utilizar ninguno de estos recursos. En cambio, la protagonista se sirve de una pizarra como medio de comunicación y presentación y de un pájaro enjaulado para descartar que la atmósfera interior de la nave heptápoda sea nociva. En *Ad Astra* llama la atención la representación de la colonia lunar, diseñada como un aeropuerto terrestre más, tan asumida y normalizada por los humanos que recuerda más a un parque de atracciones que al umbral de acceso a un satélite y al cosmos. Roy se lamenta al ver el *merchandising*, los *photoshoots* – frente a los que hacen cola las excursiones escolares– y las escaleras mecánicas que otorgan al lugar el aspecto de un centro comercial. Aquí el contraste funciona a la inversa, haciendo que una idea a menudo reverenciada por la ciencia ficción y la carrera espacial, como la de

llevar a la humanidad a otros planetas, se convierta en algo masificado, aburrido y pueril. Como si todo el avance del ser humano se limitara a replicarse a sí mismo pero sin los valores de la maravilla o la admiración, cuestionando el verdadero poder transformador del progreso espacial. K, que vive inmerso en un ambiente puramente tecnificado, no parece más satisfecho que el resto de los protagonistas del corpus. La mayoría de elementos tecnológicos que lo rodean sirven para publicitar productos relativos a la belleza, el placer, la comida o la prótesis. Y sin embargo, él continúa solo, comiendo de un *tupper* desagradable, sintiéndose perdido e imperfecto. Este escenario contrasta con los archivos de la Industria Wallace, creadora de los replicantes y heredera de Tyrell, que ahora guarda sus documentos en un formato físico –el papel– tras el apagón sufrido en la ciudad años antes. Un apagón que eliminó todo aquello que no había sido impreso, borrando contratos, datos bancarios, registros legales, fotografías personales, etc. y cuestionando todo un sistema que avanzaba apostando por los tamaños micro, lo holográfico y lo intangible.

En todos estos casos no hay apología de lo tecnológico, pero tampoco una afrenta. Este discurso, en cambio, propone una reflexión más amplia y menos binaria de la ideología científico-técnica en cuanto a sus limitaciones a la hora de resolver determinados problemas y carencias propias de la experiencia humana. Como argumenta Esquirol en su reflexión sobre la época reciente, hoy se actúa como si la ciencia fuera a revelar todos los secretos del mundo. Pero para el autor, esto impide afrontar «la intemperie y la problematicidad» (2015: 114) del contexto general. En el mismo sentido, los protagonistas de estas tramas se dan cuenta de que cuando sus recursos técnicos y sus conocimientos se vuelven insuficientes para abordar la otredad que se ha incorporado en su experiencia inmediata, deben recurrir a una sabiduría diferente, complementaria a los dispositivos, los avances y los *gadgets* de costumbre. En una línea similar, al hablar de las sociedades recientes, Bauman considera que mediante la vía científico-técnica se aspira «a subordinar, doblegar y colonizar el futuro para reemplazar el caos por el orden, y la contingencia por una secuencia predecible (y por lo tanto controlable) de acontecimientos» (2000: 146), pero de nuevo en lo que refiere a estas películas, tal aspiración se representa como una tarea imposible. Cuando el personaje asume que la vuelta a ese orden no es una consecuencia deseable sino una limitación de su percepción del mundo, la tarea de *colonización* y control se vuelve innecesaria. Por ello, estos protagonistas recurren a elementos muy alejados de la precisión tecnológica al abrirse a otros

medios de comprender el mundo. Adquieren objetos analógicos, manufacturados o anacrónicos y los convierten en sus *objetos mágicos* (Campbell, 1949). Al subvertir la tradición mayoritaria del género donde lo nuevo y lo avanzado ofrecen las mejores soluciones ante lo otro y lo amenazante, estas tramas destacan el uso de lo intrascendente y de lo ordinario para resolver los problemas de sus protagonistas, asumir nuevas perspectivas y salvar la vida. En este sentido, y centrando la reflexión en el análisis discursivo que permite este ejercicio visual, «traducir con rigor creativo los nuevos temores de nuestra civilización» (Vizcarra, 200: 95) implica atender a este giro, donde lo familiar y lo doméstico se convierte en lo poderoso. Como se está tratando de argumentar a lo largo del presente análisis, para abordar una experiencia humana más coherente con el público actual, las narrativas del género de la ciencia ficción no pueden seguir confiando solo en la representación de la vía científico-técnica como acceso a la revelación, del mismo modo que tampoco pueden hacerlo sus protagonistas en las tramas del corpus.

Igual que Esquirol (2015) y Bauman (2000), Han ha reflexionado en torno a la presencia de lo tecnológico y de lo virtual en la sociedad contemporánea. Según el pensador, hoy, «la red digital como medio de transparencia no está sometida a ningún imperativo moral. Carece, en cierto modo, de corazón, que tradicionalmente era un medio teológico-metafísico» (2013: 40). Como consecuencia, el individuo habita un espacio híper-digitalizado y tecnificado donde se requiere encontrar también un *medio teológico-metafísico*. Cuestión que, en estas tramas, se sustancia en el instinto, la subjetividad y la memoria y que se representa mediante una tecnología *vintage*, desfasada y anacrónica por un lado, y mediante los objetos cotidianos, por otro. De nuevo, en un discurso relativo a la nostalgia, pero no por las claves clásicas del género, sino por una experiencia más auténtica. Si «en los años 80, la ciudad y los androides o cyborgs ocupan un sitio primordial en estos relatos, y durante los 90 son los entornos virtuales» (Vizcarra, 2003: 96), cabe preguntarse –es la cuestión que vertebra toda la investigación– cuál es la representación del tiempo presente. Se ha comentado en otros apartados la idea de la singularidad y su cualidad como mirada última hacia lo futuro, pero también existe la posibilidad de que, ante ese avance imparable de la dimensión científico-técnica de las sociedades contemporáneas, resulte también pertinente que el género narre otras cuestiones, respondiendo a preguntas que ya no están tan interesadas en el progreso y en lo que está por venir, sino en los individuos que se quedan tras él, atendiendo a su experiencia

inmediata y a su memoria. En ese sentido, el corpus del presente análisis hereda la mirada íntima y subjetiva de la Nueva Ola de la ciencia ficción de los años sesenta, pero a nivel visual no se recrea en el distanciamiento de lo tecnológico sino en evidenciar el contacto y la cercanía que, precisamente, ese avance habría dejado atrás y, sobre todo, habría negado como cualidad inherente al verdadero progreso humano. Del mismo modo que las crisis e incertidumbres de la década de los sesenta, la actual es una época incierta y parte del género, tal y como ocurrió entonces, parece proponer unos motivos visuales nostálgicos en los que, como se propone a continuación, la verdadera revelación adquiere la forma de lo natural, lo familiar y lo cercano.

En este capítulo, y a partir de lo analizado en torno al género y a la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica, se ha destacado el término de la *dirty sci-fi* como posible continente para el corpus analizado en esta investigación. A partir de este concepto, se han definido sus cinco características fundamentales y se han analizado las tres claves conceptuales y narrativas que parecen adaptarlo en las producciones de este proyecto. Claves que, a su vez, tienen su eco en la actualidad, en tanto que proponen una relación directa con algunas de las conclusiones de los pensadores contemporáneos. A continuación se pasa a analizar los motivos formales que representan estas cuestiones narrativas en su nivel estético y que permiten, definitivamente, proponer una tendencia visual compartida entre las películas del presente estudio.

8. Análisis de las claves estéticas del corpus

Como se ha visto a lo largo del capítulo anterior, las películas analizadas en el presente estudio podrían catalogarse como ciencia ficción *dirty* en el sentido en que el realizador Dennis Villeneuve (citado por Minoff y McCullough, 2016) aplica este concepto a su película *Arrival (La Llegada, 2016)*: una forma de entender e imaginar los universos de la ciencia ficción desde una perspectiva cercana, familiar y orgánica que busca dejar atrás los parámetros tradicionales del género heredados de las producciones de los años cuarenta y cincuenta del siglo XX. Parámetros asociados al éxito del progreso, la objetividad, la razón o la tecnología como elementos vertebradores del relato y de acceso a su resolución y que se han utilizado como referencia desde mediados de siglo hasta la actualidad por parte de numerosas producciones, no solo cinematográficas, sino de los sectores de las series, los videoclips, los videojuegos y otros ámbitos ajenos al audiovisual como la moda, el interiorismo o el diseño de producto.

Dentro de esa propuesta *dirty* que parecen incorporar las películas del corpus, se detecta una estética definida que puede concretarse en tres características visuales esenciales vinculadas, a su vez, a los elementos narrativos que se han analizado en el capítulo anterior y a las cuestiones que Minoff y McCullough (2016) por un lado y Gómez (2021) por otro han desarrollado en torno a esta forma de abordar el género. Estas claves visuales son, según se argumenta a continuación, la presencia de lo espiritual en lo doméstico y en lo ordinario – como resultado de una hierofanía centrada en el contacto y en la aceptación de lo trascendente en lo inmanente–, la reivindicación de lo físico –en tanto que destaca las relaciones, el contacto y la intimidad provenientes de la arquitectura familiar, no solo de los personajes entre sí, sino del contacto entre estos y su entorno–, y la referencia a lo natural – que por un lado destaca lo terrestre como hogar humano y por otro contrasta con la tecnología presente en el corpus–.

Así, estas tres constantes –que cada producción aplica de un modo único pero compartido–, permiten entrever intenciones comunes desde las que el género del espacio, las invasiones extraterrestres y la reflexión en torno a lo otro se decanta, en estos casos, por los paisajes naturales abiertos, las atmósferas de introspección y las texturas rugosas y cálidas de

los elementos orgánicos. Se ha argumentado al hablar de diseño de producción que, «en su tentativa por deletrear el futuro, la ciencia ficción, en esencia, predica nuestro presente. Lo que el cine futurista nombra son los símbolos y los imaginarios del ahora» (Vizcarra, 2003: 100). Parte de la intención de esta investigación es detectar esos signos constitutivos del corpus que evocan los *imaginarios de su ahora*. Por ese motivo, se argumenta que estas decisiones visuales están directamente relacionadas con el artículo de Ahn y su llamada a una ciencia ficción centrada en la experiencia humana, más activa a la hora de repensar los parámetros que definen al género y que trata de hacer consciente a su público de que «we are trapped by the scale of the universe» (2014: 7)³⁴. Es decir que, a fin de cuentas, por muy grandiosas que sean las historias de la ciencia ficción, en esencia son reflexiones de cómo el ser humano se enfrenta a esas fuerzas y situaciones extraordinarias con el objetivo de reflexionar en torno a sus actitudes. Como ya se comentaba al inicio del proyecto, Ahn no solo invita a generar discursos que puedan interpelar al espectador de un modo más íntimo, sino a crear las imágenes que sugieran ese discurso y que, en el caso del corpus, están definidas por la nostalgia. La nostalgia de una dimensión espiritual plena, del contacto con los demás y con lo otro y de la relación con lo terrestre y lo natural, cuestiones que algunos pensadores y pensadoras consideran perdidas, irrecuperables e incluso inexistentes.

8.1. La ciencia ficción *dirty* en relación a las patologías de Han

En la sociedad occidental contemporánea, tras los avances derivados de la tecnología, la ciencia y la comunicación, las dimensiones de lo espiritual, lo cercano y lo natural adquieren un matiz nostálgico (Burket, 1996) y se convierten en símbolo para algunas de las carencias del tiempo presente. Carencias a las que antes se ha hecho referencia a través del término de *patologías* (Han, 2019) y entre las que pueden encontrarse inquietudes como el fin de la idea de futuro, la asimilación del capitalismo como religión o la carencia de vínculos estables y profundos con lo otro y con los otros. Podría proponerse que, entre estas patologías y las claves visuales del corpus, derivadas de los tres elementos narrativos fundamentales, existe una relación directa. Esta idea permite esbozar cuál es la tesis que se ha pretendido argumentar a lo largo del proyecto y que se define a partir de esta etapa: algunas de las particularidades que –según pensadores como Han (2013), Bauman (2000) o Latour (2019)– definen la sociedad contemporánea adquieren presencia en parte de las narrativas de la

34 «estamos atrapados por la escala del universo» (trad. a).

ciencia ficción reciente, no solo en sus tramas o discursos conceptuales, sino también –y sobre todo– en su dimensión estética y visual. Desde esta perspectiva, el cine de ciencia ficción –como manifestación cultural sintomática del tiempo que la crea– no miraría tanto hacia los futuros inciertos de la singularidad tecnológica o la crisis climática –que ofrecen espacio para la imaginación y el diseño de universos extraordinarios–, sino hacia la experiencia humana. Una experiencia definida por la carencia de vínculos, intimidad, subjetividad, cercanía y conexión con el entorno. Para justificar esta idea, a continuación se revisan estas patologías y, posteriormente, su posible dimensión estética ficcional, aplicada en las narrativas del corpus.

8.1.1. El capitalismo como religión

Una de las peculiaridades del momento actual es la de la práctica religiosa del capitalismo, cuestión que sigue las aportaciones de Weber (1905) y de Benjamin (1921) al considerar este último que «el capitalismo no es la secularización del cristianismo, sino una nueva religión» (Karmy, 2019: 3), planteamiento similar al de Agamben cuando afirma que el capitalismo no es solo «una secularización de la fe protestante, sino que es él mismo esencialmente un fenómeno religioso» (2005: 105), es decir, que el usuario lo asume como una religión en sí misma y por lo tanto, el capitalismo llena la dimensión espiritual del ser humano. Ahora bien, el pensador también considera que, en este sentido, «el culto capitalista no está dirigido a la redención ni a la expiación de una culpa, sino a la culpa misma» (idem). Como tal, el modo en el que el usuario del momento presente asume la dinámica capitalista permite reflexionar en torno a la faceta espiritual de ese mismo individuo. Si el capitalismo se ha convertido en la religión mayoritaria, ¿puede esta suplir todas las inquietudes que resolvería otra práctica espiritual tradicional?

Profundizando en esta línea, autores más recientes como Huici (2016) o Harari (2011) se suman a las aportaciones de Benjamin (1921) y Weber (1905). Pero estos se centran en la reflexión de que, como tal, el capitalismo no puede resolver determinadas inquietudes humanas tradicionalmente asociadas al plano espiritual o religioso. En este sentido, Han argumenta que «la sociedad de la transparencia elimina todos los rituales y ceremonias, en cuanto que estos no pueden hacerse operacionales, porque son un impedimento para la aceleración de los ciclos» (2013: 27). Como consecuencia, el acceso a la comunicación con el

todo, con lo otro y con lo propio se diluye, al no contar con los procesos necesarios en tanto que estos habrían sido asimilados por el culto capitalista. La posible carencia espiritual derivada de esta realidad tiene su reflejo en los relatos del corpus. Mediante la estructura de la hierofanía y la idea de la trascendencia en la inmanencia se evidencian los huecos que esta práctica religiosa podría no suplir. A su vez, de ese planteamiento narrativo deriva una clave visual que recurre a la asociación espiritual o a la evidencia de su falta. En estas películas no hay una representación literal de una religión u otra –símbolos, templos, iconos, etc.–, pero en todos los casos se intuye una atmósfera ominosa en torno a lo metafísico. Esto se observa en la creación de espacios y objetos que inviten a la contemplación, a la reflexión y a otras actitudes asociadas a lo espiritual, como el encuentro con lo sublime y los gestos del rezo o la oración. Esta recurrencia del espacio de recogimiento en tramas ambientadas en viajes espaciales y encuentros alienígenas parece cuestionar la espiritualidad contemporánea y reclamar un espacio, incluso en una sociedad hipertecnificada, para el recogimiento y para destacar que lo trascendente podría encontrarse, no en lo que está más allá, sino en el aquí y en el ahora.

Algunos de los pensadores nombrados más arriba abordan el capitalismo como religión estableciendo una oposición a la espiritualidad, en tanto que si esta remite a lo trascendente y lo metafísico, aquella lo hace a la culpa. Una reivindica lo espiritual y la otra lo critica. Sin embargo, en ambos casos, resulta posible establecer determinadas reflexiones en torno a la dimensión espiritual del ser humano contemporáneo y al rol adquirido por esta faceta en el momento actual. En las películas analizadas, la espiritualidad no reivindica un mensaje anticapitalista ni tampoco hace apología de lo religioso, sino que evidencia que, si bien el capitalismo es hoy la religión dominante, como tal no resuelve todos los aspectos de la dimensión espiritual del ser humano y que existe una carencia a la hora de abordar algunas de sus cuestiones fundamentales. En este sentido, si parte de la ciencia ficción actual busca representar o reflexionar en torno a la experiencia humana contemporánea, esta es una de las inquietudes que debería trabajar. En relación a la dimensión espiritual del individuo actual, Han (2013) no solo se refiere a la pérdida de lo ritual, sino a la necesidad de estas prácticas para la comunidad y para el individuo. Es por eso que, en las representaciones del corpus, la espiritualidad se aleja de símbolos asociados a un dogma y se limita, en su dimensión visual, a representar elementos abstractos relativos al silencio y al recogimiento propios de la

comuni3n con lo 3ntimo. Como se expondr3 m3s adelante, los procesos rituales que el pensador echa en falta en la sociedad contempor3nea se encarnan en estas tramas a trav3s de objetos cotidianos y de la arquitectura familiar, estableciendo un v3nculo entre lo corriente y lo trascendente donde el acceso a lo metaf3sico pasa por ritualizar o sacralizar lo ordinario: fotograf3as, objetos heredados, recuerdos familiares y elementos del n3cleo dom3stico o naturales, como flores o piezas de madera tallada. Aqu3 lo extraordinario y lo espiritual se entremezclan, pero no se sit3an en las innovaciones tecnol3gicas ni en los mundos ajenos que sobrecogen a sus visitantes, sino en lo que estos han dejado atr3s: la familia, el hogar y el recuerdo. As3, las ideas aparentemente opuestas entre el capitalismo como religi3n de la sociedad actual y la espiritualidad nost3lgica del corpus son en realidad complementarias.

8.1.2. La necesidad de v3nculos s3lidos

Siguiendo esa l3nea de an3lisis, la segunda caracter3stica social conectada con el corpus est3 estrechamente relacionada con la cuesti3n espiritual, y es la de la p3rdida del v3nculo con lo otro, con los dem3s y con el entorno, asociada, a su vez, al elemento narrativo de la arquitectura familiar y a la constante visual de la reivindicaci3n de lo f3sico. En su reflexi3n en torno a la posmodernidad, Vattimo considera que «las nuevas condiciones de vida impuestas sobre todo por la estructura de la nueva ciudad moderna se conciben m3s bien como un desarraigo del hombre [...] de sus bases en la “comunidad” org3nica de la aldea, de la familia» (1985: 37). Como se ha comentado ya al respecto, la sociedad contempor3nea se encamina hacia la virtualidad de las cosas, de las relaciones, de los negocios y transacciones, del ocio y del empleo. En un mundo que adem3s de *l3quido* (Bauman, 2000), se vuelve cada vez m3s intangible y *transparente* (Han, 2013), parece surgir una necesidad de lo f3sico, del mismo modo que ante la carencia de lo espiritual surge una necesidad de reflexi3n e intimidad. En este sentido, Eliade establece una relaci3n entre las cuestiones tangibles –como el cuerpo y el hogar– y el sentimiento de b3squeda, de pertenencia y de lo que 3l define como *situaci3n existencial*. Seg3n el autor, lo f3sico es fundamental para la dimensi3n trascendente, en tanto que

todas estas experiencias son inaccesibles al hombre [...] porque no vive ya en un cosmos propiamente dicho y no se da ya cuenta de que tener un «cuerpo» e instalarse

en una casa equivale a asumir una situación existencial en el cosmos [...]. Se «habita» en el cuerpo de la misma manera que se habita en una casa (1998: 128-129).

Para evocar esa necesidad creciente de *habitar en el cuerpo* que Eliade (1998) asocia a la sociedad occidental reciente, este conjunto de producciones utiliza los materiales, las texturas, las pieles y los cuerpos de los personajes así como la densidad, la fuerza y la presencia de los objetos físicos como símbolos de esa pérdida –a veces arcaicos, anacrónicos u olvidados– y que se oponen a lo aséptico, lo nuevo y lo virtual. Para Han en la sociedad de la transparencia «lo antiguo, lo que fue, lo que podría permitir una repetición que nos llene, es eliminado porque se opone a la lógica de incremento propia de la producción» (2019: 22) –de nuevo en relación a la dinámica capitalista–, pero en las tramas del corpus son esos elementos los que se recuperan como fundamentales. En estas historias no se trata de reivindicar lo anterior, sino de establecer una mirada holística donde no solo lo nuevo tenga valor, sino también la memoria y lo arcaico. En un ámbito diferente, y como propone Agamben en relación a lo pasado, lo que se ha olvidado «no puede medirse en términos de conciencia ni ser acumulado como un patrimonio, pero cuya insistencia determina el rango de todo saber y toda conciencia» (2005: 44). Un ejercicio similar parece proponerse en el diseño de producción de estas películas donde lo futurista y lo tecnológico convive con la memoria y los objetos del pasado. Se introducía un poco más arriba que solo mediante la reflexión, la pausa y la mirada al aquí y al ahora los protagonistas de las tramas del corpus podrán asumir la fuerza que ha invadido su unidad familiar. Sin embargo, para acceder a esos estados tendrán que servirse, precisamente, de esos objetos físicos y escenarios familiares que habían dejado atrás.

8.1.3. De la fe en el porvenir a la cuestión del no futuro

Por último, la tercera *patología* presente en el discurso conceptual del corpus es la del progreso y el no futuro, que se relaciona con la tecnología anacrónica presente en sus tramas. Esta tecnología es incapaz de proveer la información requerida o de efectuar las acciones para las que en su momento fue diseñada y, como tal, se revela en *gadgets*, robots, aparatos de medición, transportes y demás mecanismos limitados o inútiles. Pero además, adquiere relevancia en su opuesto, el referente natural. Por un lado, cuando se habla de no futuro, se hace alusión a que los constructos de progreso y de avance histórico se van diluyendo en la

sociedad occidental contemporánea, lo que provoca, a nivel general, «una encarnizada lucha contra la aguda y angustiosa incertidumbre y contra el embrutecedor sentimiento de inseguridad» (Bauman, 2000: 87). Por otro lado, las estrategias de la investigación de la ciencia y la tecnología actuales, los campos por excelencia de la ciencia ficción, están tomando unos caminos que el usuario no siempre es capaz de asumir. Recorridos en torno al «transhumanismo, la inteligencia artificial y, sobre todo, la inminente evolución de esta última, hasta un punto, hoy conocido como singularidad tecnológica, que podría alcanzar la capacidad de mejorarse a sí misma más allá de los límites» (Fernández, 2019: 262) y del control humanos. Bauman considera que el concepto de progreso «está construido a partir de la conjunción de dos creencias íntimamente ligadas –que “el tiempo está de nuestra parte” y que “somos nosotros quienes hacemos que las cosas sucedan”» (2000: 141). Las narrativas y valores de las aventuras espaciales de los años cincuenta siguen una lógica similar. Sin embargo, ante el vacío e incertidumbres que evocan hoy las ideas de avance y futuro, algunas tramas de ciencia ficción han optado por reflexionar en torno al concepto en lugar de apoyar la admiración sistemática hacia lo nuevo. Ante este panorama, y por oposición simbólica, la naturaleza se vuelve una constante, un hogar que ha acogido a la humanidad durante miles de años y con el que ha establecido vínculos y procesos de todo tipo con el objetivo de sobrevivir. Ahora, esa casa, abundante y autónoma, llega a su fin, extinguiendo la idea de lo *Terrestre* (Latour, 2019) –expuesto a continuación– y que ha definido a este planeta a nivel global. La presencia natural en el corpus entonces, no es un llamamiento ecologista ni una reivindicación. Se trata más bien de evidenciar una experiencia de pacto entre dos elementos vivos que forman parte de un mismo ecosistema pero que hoy no interactúan de un modo equilibrado. En estas películas la naturaleza es una toma de tierra pero también es un aviso ante un posible final, no del planeta, pero sí de la humanidad, de su idea de futuro y de su fe en el progreso constante.

Así, espiritualidad, fisicidad y naturaleza ya no son solo las tres claves visuales del corpus. También funcionan, por relación directa, como representaciones estéticas de algunas de las mayores carencias de la sociedad occidental actual. La carencia de una dimensión espiritual plena, la carencia de un verdadero contacto entre los humanos y su entorno y la carencia de seguridad de un hogar futuro. En ese sentido, estas inquietudes funcionan por un lado como discursos narrativos para dar pie a los relatos del corpus o para actuar como

contextos de base, pero por otro como eco de la realidad del público potencial de estas películas. Más allá del análisis de estas producciones y a razón de su reflexión en torno a la posmodernidad y a la época actual, Agamben considera que

las potencias espirituales que definían la vida de los hombres –el arte, la religión, la filosofía, la idea de naturaleza, hasta la política– se han retirado dócilmente una a una dentro del Museo [...], dimensión separada en la cual se transfiere aquello que en un momento era percibido como verdadero y decisivo, pero ya no lo es más. [...] El Museo ocupa exactamente el espacio y la función que hace un tiempo estaban reservados al Templo como lugar de sacrificio (2005: 109-110).

Utilizando esta metáfora para analizar el corpus del presente análisis, se podría argumentar que las películas que lo componen toman estas imágenes –las de lo espiritual, las del contacto y las de lo natural–, hasta ahora también *museificadas* por gran parte del género de la ciencia ficción y las devuelve al centro de su trama y de su iconografía, dotándolas de un carácter decisivo para la «cristalización estilística» (Domingo, 2014: 285) de esta parte del género. Para ahondar en esta idea, a continuación se analizan en profundidad estos motivos visuales, el modo en el que cada producción los aplica desde una perspectiva única, pero también la forma en la que comparten una estética resultante muy similar. Una estética que, como se viene tratando de argumentar a lo largo de este capítulo y del anterior, no solo responde a una revisión del género, sino a la posible experiencia del espectador o espectadora de estas producciones.

8.2. Motivos visuales del corpus

A raíz de estos síntomas o patologías características de la sociedad reciente y de su relación con algunos de los conceptos narrativos más destacables de las películas analizadas aquí, a continuación se profundiza en esas cualidades en cuanto al modo en el que estas se encarnan como motivos visuales. El resultado es una estética definida, diferencial y propia que permitirá agrupar al corpus como una corriente independiente y, a su vez, introducir el elemento final de este análisis –el artefacto–, su carácter simbólico como *novum* visual y su relación con la ciencia ficción cinematográfica contemporánea.

8.2.1. La referencia a lo espiritual: lo trascendente en lo immanente

Como se ha introducido más arriba, una de las claves visuales que definen el corpus de la investigación es la de las referencias espirituales. Se ha analizado que en la ciencia ficción conviven las posibilidades infinitas del cosmos y, al mismo tiempo, las reflexiones más íntimas en torno al ser humano, el mundo que habita y los seres que lo rodean. Por ello, en las tramas del corpus no solo existen vida –protagonistas– y pensamiento –razón, ciencia y tecnología–, sino que también hay un lugar para el espíritu, la introspección y la fe. Artaud decía que con las experiencias humanas «cierto terreno profundo tiene a aflorar en la superficie. El cine, mejor que ningún otro arte, es capaz de traducir las representaciones de ese terreno» (1961: 15). Si bien Artaud escribió esta reflexión mucho antes de la realización de las películas aquí analizadas, podría proponerse que en ellas se revela una dimensión reflexiva, contemplativa y espiritual que, sin hacer referencia a ninguna religión concreta, está presente en las imágenes de estas películas, precisamente encarnando ese *terreno profundo* o, a veces, sugiriendo su ausencia y su necesidad.

En estas historias nunca se habla de religión en relación a una jerarquía, dogma o divinidad, pero sí de aquellos ámbitos de la experiencia humana que se ocupan de algo que, al hablar de espiritualidad, Burkert definía como eso «que no puede ser visto ni tocado, algo con lo que no se puede trabajar en la forma habitual de la vida cotidiana» (1996: 22, 25). Así, la religión como dogma o estructura binaria entre lo divino y lo mortal no está tan presente en el corpus, ya que tampoco favorece el discurso que estas producciones plantean. La espiritualidad evita aquí las relaciones de «dependencia, sumisión y subordinación a superiores invisibles» (ibídem, 146) y se aleja de la tensión de verticalidad propia de la herencia judeocristiana. En estas películas, el objetivo es el de generar una relación de descubrimiento mutuo y complementariedad donde la relación sea recíproca, el resultado no persiga lo verdadero sino la asimilación de lo incierto y donde, en lugar de sumisión, se busque recuperar un equilibrio con el todo. Desde esta perspectiva, podría recurrirse a la reflexión de Agamben quien, en un contexto diferente, analiza la cuestión de lo espiritual como una

conciencia del hecho de que el ser individuado no lo está enteramente, sino que contiene todavía una cierta carga de realidad no individuada que es preciso no

solamente conservar sino incluso respetar y, de alguna manera, honrar [...]. Vivir en la intimidad de un ser extraño, mantenerse constantemente en relación con una zona de no-conocimiento (2005: 10-11).

En este sentido, lo espiritual entra en relación con la posibilidad de no saber, de desconocimiento y, por lo tanto, de falta del control absoluto por el que otros héroes y heroínas de la ciencia ficción han luchado. A través de esta experiencia, en los relatos analizados se intuye cierta mirada del mundo que, al revelarse desconocido e inabarcable, provoca en el protagonista sobrecogimiento y otras sensaciones asociadas a esa intimidad que Agamben vincula con el contacto a «una zona de no-conocimiento» (2005: 11). Durante mucho tiempo, los relatos del género –primero los literarios y más tarde los audiovisuales– han relacionado las preguntas propias de la proyectiva y la invención del futuro a cuestiones asociadas a la existencia y, muchas veces, a la religión, a lo espiritual o a lo divino. La ciencia ficción ha cuestionado la transformación del ser humano en un dios autoproclamado –con los peligros que eso conlleva– desde sus mismos inicios, como se ha visto con la novela de *Frankenstein* (Shelley, 1818).

Pero incluso en las muestras más recientes del género y en las películas más destacadas de su historia, las analogías religiosas adquieren presencia por medio de «un poderoso simbolismo» (Sénder, 2019: 129). En *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999), Neo es un salvador mesiánico llamado a salvar a la humanidad, Morfeo es su profeta y el Arquitecto su creador (Žižek, 2005). Todas las figuras recientes denominadas «la jovencita» por McCausland y Salgado (2019), como Katniss Everdeen (*The hunger games, Los juegos del hambre*, Lawrence y Ross, 2012-2015) o Tris Prior (*Divergent, Divergente*, Burger, 2014-2016), son mártires distópicas y post-apocalípticas que se sacrifican por un mundo más libre y justo. En *Kōkaku Kidōtai (Ghost in the Shell)*, Oshii, 1995), la comandante Motoko, –un cuerpo prostético con cerebro humano– se debate acerca de si su naturaleza inorgánica puede estar o no ligada a un alma, una memoria y una identidad, convirtiéndose en un «símbolo mítico» (Rodríguez, 2017: 33) e introduciendo reflexiones en torno al espíritu, la identidad y la memoria.

Sin embargo, entre estas analogías y la representación espiritual de las películas del corpus existe una diferencia destacable, relacionada con la forma con la que se adaptan esos referentes a la trama global y al resultado visual final. En los ejemplos nombrados un poco más arriba, la referencia sí que es religiosa, en tanto que se nutre del sincretismo, de las religiones monoteístas, de la herencia judeocristiana (Žižek, 2005) y, en general, de las facetas más reconocibles de estos dogmas, en los que el modelo bíblico «marca el vuelco hacia la búsqueda de sentido final, [y] también influye en la construcción de su diégesis» (Domingo, 2014: 291). Gracias a la representación y la re-contextualización de esas figuras, el relato se posiciona y establece equivalencias directas entre el personaje de la película y un arquetipo ligado a una o varias religiones tradicionales: el mesías, el profeta, el mártir, el santo, el converso o el arrepentido entre otros. Este ejercicio utiliza los citados referentes por su fuerza mítica, arquetípica o épica. Pero, en el corpus, la asociación espiritual no presta tanta atención a lo que puede suponer una referencia religiosa sino en relación al silencio o la reflexión que lo espiritual implica en su nivel experiencial: esa «verdad más profunda, de realización más difícil, de estructura más sólida y de revelación más completa» (Campbell, 1949: 43). Neo o Katniss protagonizan tramas propias de una religión de superhéroes y superheroínas en las que el mal y lo ajeno deben combatirse y en las que la victoria, la verdad y la justicia son el objetivo último. En estos casos, queda en un segundo plano la posibilidad de que, como defiende Han en un ámbito diferente, «el camino de peregrinación no [...] [sea] un pasadizo que haya de recorrerse con tanta rapidez como sea posible» (2013: 28) sino un proceso para la reflexión. Las ficciones del corpus tratan de adaptar esta estructura y recordar que, tal y como considera el autor en relación al individuo contemporáneo, el «estar en camino está cargado de significaciones como penitencia, curación o gratitud» (ídem), es decir, lo espiritual ficcionalizado en cuanto a experiencia, no en cuanto a arquetipo.

Siguiendo la reflexión de Han (2013) y atendiendo al corpus analizado, la referencia espiritual se vuelve algo más difusa y «deviene en una geografía confusa, en la que el umbral físico y metafísico se difumina» (Domingo, 2014: 287). No está planteada para que se asocie un personaje a su posible figura mítica —como se ha comentado previamente, estos protagonistas son lo opuesto a lo excepcional—, sino para generar una atmósfera de recogimiento en la que los personajes abandonan sus creencias tradicionales para abrirse a nuevas actitudes, más cercanas a la intuición y la subjetividad. Las producciones del corpus

toman lo espiritual como una disposición similar a la reflexión y la convierten en imagen, reivindicando conductas como el distanciamiento, el silencio o la calma asociadas a su vez a la meditación o la comunicación espiritual, a la pausa y al vacío. Al hablar de lo espiritual y de lo contemporáneo, Han propone que «el espíritu es lento porque se demora en lo negativo y lo trabaja para sí» (2013: 6). Las producciones del corpus aplican ese proceso y proponen espacios para que sus personajes experimenten esa misma lentitud. Para ilustrar esta propuesta, puede recurrirse a la reflexión que Vattimo elabora al hablar de la dimensión trascendente y de cómo la práctica «de las formas espirituales del pasado no tiene la función de preparar alguna otra cosa, sino que tiene un efecto emancipador en sí mismo» (1985:155-156).

Como se comentaba previamente, no se trata de buscar equivalencias con las formas conocidas, sino de evocar la experiencia de lo espiritual actuando, no como personaje, sino como contenedor, como espacio propicio para ese *efecto emancipador*. Esto implica que los personajes, y con ellos el espectador, recuperen formas y actitudes abandonadas o cuyo significado ha sido modificado. Al describir la sociedad contemporánea, Huici habla de ver la televisión (2016: 26) y Bauman del consumismo (2000: 81) como rituales cotidianos asumidos por la religión capitalista. Pero en esta ciencia ficción se reivindica un significado anterior del rito donde las «ceremonias son sucesos narrativos que sustraen la aceleración. Sería un sacrilegio querer acelerar la acción de un sacrificio. Los rituales y ceremonias tienen su propio tiempo, su propio ritmo y tacto» (Han, 2013: 27). En relación a este planteamiento, el corpus analizado no se sirve solo de la trama y el relato, sino que permite que el ambiente, los espacios y el atrezzo atiendan a ese *ritmo* y ese *tacto* y generen su propio discurso en torno a la reflexión y la pausa. Estas producciones diseñan y proponen lugares para la oración, asociaciones religiosas visuales y referencias al descubrimiento de la dimensión espiritual más humana en la que «la espiritualidad se manifiesta a través del vínculo con la otredad, lo que incluye no solo los afines sino también lo opuesto y lo oculto, y de ahí, se hace extensivo al entorno, al mundo, en su totalidad» (Marín, 2015: 125).

Figura 17

El diseño de producción sugiere lo trascendente mediante espacios, construcciones, gamas y texturas



Nota: la contraposición del protagonista con espacios vacíos, estructuras monolíticas o revelaciones extraordinarias se expresan desde el silencio, lo orgánico y lo pausado para referir a estados propios de lo religioso. Incluso las innovaciones científico-técnicas –como la nave espacial *Endurance*– están diseñadas con un mensaje. En este caso, el de evocar un reloj cósmico –doce módulos, doce horas– evidenciando que a Cooper y a Murph se les acaba el tiempo para poder encontrarse de nuevo. Fuente: fotogramas extraídos de *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) –arriba a la izquierda–, *Arrival (La Llegada)*, Villeneuve, 2016) –arriba a la derecha–, *Interstellar* (Nolan, 2014) –abajo a la izquierda– y *Midnight Special* (Nichols, 2016) –abajo a la derecha–.

Midnight Special (Nichols, 2016) se sirve de una estructura de *road movie* para asociar la aventura de sus personajes a una peregrinación en la que tres adultos con inquietudes y bagajes diversos se comprometen a proteger a un niño con poderes especiales y a llevarlo hasta el lugar en el que consideran que este podrá salvarse. Más allá de la idea de sacrificio y encuentro con lo otro, existen referencias literales a la experiencia religiosa. A lo largo de este camino, a Alton lo acompaña Roy, su padre, Sara, su madre, y Lucas, un amigo de su padre que ha dejado su vida anterior como policía y que ha decidido ayudar al niño. Tanto el nombre de Sara como el de Lucas establecen una relación directa con la tradición del Nuevo Testamento³⁵ y con el carácter de los personajes, que se sacrifican por el niño. Alton, a su vez, tiene una forma de mostrar su poder visualmente equivalente a las imágenes del *Sagrado Corazón de Jesús* católico, donde la mano alzada y el destello se convierten en gestos del propio niño, que emite su luz ante la mirada devota de sus protectores. Sin embargo, es la idea general de trayecto la que más sugiere lo espiritual, en tanto que los personajes se van desligando de su pasado –la comodidad del hogar, el éxito profesional o la

³⁵ Sara es el ejemplo de mujer inquebrantable que sigue los designios divinos y Lucas es el evangelista que se centra en el nacimiento e infancia de Jesús. Esta información se amplía en el siguiente capítulo.

seguridad de la comunidad a la que Roy y el niño pertenecían— para acceder a lo otro. De forma visual, los personajes abandonan la ciudad y, poco a poco, acceden a las carreteras rurales y finalmente al bosque. La ciudad blanca que aparece al final del relato —y que se analiza más adelante como novum visual de la película— representa una ciudad extraterrestre o el hogar de una civilización avanzada. Pero resulta llamativo que esa ciudad se construye sobre la Tierra y que convive con el resto de seres terrestres en un plano invisible, como si se tratara de un cielo terrenal.

En *Arrival* se analizará la estructura de sus naves como novum y se destacará el poder que el interior de estos artefactos genera a nivel estético. Su apariencia de cueva remite a un espacio vacío, oscuro y primitivo donde la luz tenue y sesgada recuerda a la iluminación de una capilla u otro espacio de oración. El exterior de estos elementos, a su vez, es muy similar a un tótem, añadiendo otra referencia de lo trascendente en su misma presencia. Además, cuando Louise accede a uno de sus interiores y por fin comprende el idioma alienígena, lo hace flotando en un espacio de niebla blanca, entrando en un estado visual de lo trascendente y de «plano superior» (Eliade, 1998: 129) intangible. En *Annihilation (Aniquilación)*, Garland, (2018) el bosque mutado recrea un paraíso incomprensible del que es imposible salir sin haber sido transformado, al modo de un Edén en la Tierra. Pero además, existe todo un discurso en la construcción del personaje de Lena —como esposa, bióloga y ex-militar— que busca encontrar ese elemento que determine el envejecimiento celular y que ella pretende aislar para acercarse un poco más a la juventud eterna, la salud y, finalmente, la inmortalidad. Y es precisamente eso lo que encuentra en el bosque, especies que no mueren, sino que se transforman, ofreciéndole a Lena lo que tanto tiempo había estado buscando. En *Interstellar* (Nolan, 2014) se establece una comparativa entre la maquinaria espacial y el órgano tradicional de las iglesias y el silencio se convierte en un elemento fundamental que rodea a los tripulantes de la *Endurance*. Además, el tramo de luces y oscuridad que atraviesa Cooper al acceder al tesseracto evoca un trance místico que lleva al protagonista de una creencia a otra. Del mismo modo, en *Ad Astra* (Gray, 2019) el océano evoca asociaciones propias al renacimiento y la entrada en la comunidad de la fe, en relación al bautismo cristiano y, al mismo tiempo, el sol funciona como símbolo omnipresente de un padre todopoderoso. En *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) se subvierte la idea de Elegido que Žižek (2005) comenta en relación a Neo en *Matrix*, en tanto que K cree que es el hijo de una replicante,

solo para descubrir que en realidad no es nadie y que la magia profética mediante la que esperaba liberarse y redimirse no estaba dirigida a él. Sin embargo, en esa decepción, encuentra también un diálogo con algo más grande que él y que su misión de *blade runner*. Además, el elemento del árbol, como se analiza más adelante, es en sí mismo un símbolo para numerosas religiones y mitologías. La zona de Las Vegas, por su parte, funciona como espacio para el exilio y el recogimiento (Eliade, 1998: 111) de los dos replicantes, de forma que, una vez más, lo espiritual establece un vínculo con lo pasado.

Burkert habla del *diagnóstico trascendente* para referirse a una tendencia con la que «establecer y reiterar un ritual religioso con el objeto de restaurar la situación previa de normalidad» (Burkert, 1996: 223) pero en la trama de estas películas, una vez que el novum ha revelado una realidad más amplia y compleja, los personajes no pueden volver a su anterior estado de ignorancia. Estas historias, visualmente *espiritualizadas*, no consideran que el ritual pueda resolver un problema o retornar la normalidad diegética. Su presencia está únicamente narrada para evidenciar su impotencia y, paradójicamente, reconfortar al personaje protagonista. Es esta toma de conciencia la que les lleva precisamente a añorar la situación previa, la infancia, la familia. Se describe una melancolía en la que se añora algo que nunca se tuvo o que nunca existió, de forma que la cuestión clave, finalmente, no es llenar el vacío, sino aceptar que nunca podrá llenarse: Murph y Cooper quedan irremediabilmente separados por el tiempo, Louise y Roy perderán a sus hijos, Lena a su marido y a sí misma, K nunca pertenecerá a una familia y Roy jamás podrá comunicarse con su padre.

En este sentido, y dado que la actual es «una sociedad de la confesión, del desnudamiento y de la pornográfica falta de distancia» (Han, 2013: 32), los rituales propios y los vínculos íntimos se vuelven necesarios. Los protagonistas de estas películas acceden a espacios de recogimiento, naturales o artificiales: la carretera nocturna, la casa destrozada, la granja familiar en llamas, el océano, la cueva que asemeja un templo, la habitación infantil... Espacios cuya luz, disposición y arquitectura recuerdan a los lugares de culto y que les permiten tomar distancia, pausar su aventura diegética y echar la vista atrás o a su aquí, comprendiendo que las respuestas para enfrentarse a lo que los amenaza no están en su habilidad técnica o racional, sino en su capacidad para abordar la tarea con una mirada más

abierta y profunda que, en última instancia, les revela lo trascendente en lo inmediato –de nuevo lo familiar, la casa– trazando una unión entre lo humano y lo metafísico.

8.2.2. La reivindicación de lo físico

La clave visual anterior tiene una representación y una equivalencia muy directa en el diseño de producción de cada una de las películas del corpus. El referente espiritual se intuye en las asociaciones religiosas, en los espacios de culto y en las actitudes de oración de los personajes protagonistas. Como se plantea después, y de forma muy similar, el referente natural también toma forma en los paisajes, los espacios y los materiales que aparecen en las tramas. Sin embargo, la referencia a lo físico no tiene una presencia tan definida –al encarnarse en lugares o acciones– sino que adquiere una importancia más general en la forma en la que entran en contacto los personajes entre sí o con su entorno, a través del sentido del tacto, de las texturas y de la cercanía física entre las personas y aquello que les rodea.

Para Burkert, la relación que los seres humanos establecen entre su *mundo mental* y el *medio natural* que les rodea es su propio cuerpo (1996: 289). Desde esta perspectiva, el cuerpo se convierte en el punto de unión o contacto último entre lo propio y lo otro. No obstante, en el ámbito de la ciencia ficción clásica, la representación del medio se centra en la asepsia y en la superación de los errores e imperfecciones humanos, a menudo representados mediante los defectos o deficiencias físicas que deben ser suplidos por la técnica o la ciencia. Ejemplos de ello son la sala de *Cerebro* en *X-Men* (Singer, 2000) o los exoesqueletos de *Elysium* (Blomkamp, 2013) y *Edge of Tomorrow* (*Al filo del mañana*, Liman, 2014), que no solo corrigen las taras de los humanos que los manejan, sino que les proveen de destrezas espectaculares como una fuerza sobrehumana o habilidades de combate. Es menos habitual, sin embargo, que el género profundice en la verdadera relación que existe entre el personaje y su entorno desde un punto de vista sensorial y experiencial, en lugar de racional o de subsistencia. La sociedad actual parece ignorar cada vez más esa relación física entre el cuerpo y su contexto. Para Latour, esta sería una de las cualidades que definen a la sociedad occidental contemporánea, en tanto que el pensador considera como «una de las particularidades más extrañas de la época moderna [...] haber construido una definición tan poco material, tan poco terrestre, de la materia» (2019: 91, 94). Como evidenciando la reflexión de Latour, las producciones del corpus se alejan de la fluidez y la liquidez propias

de la actualidad –representadas en las claves de la ciencia ficción más enfocada a la tecnología– para otorgar importancia a lo material, a lo físico y a su relevancia en el contacto con lo otro y con lo extraordinario. Así, lo texturizado y lo objetual no solo se vuelven determinantes para la representación de materiales potentes y construcciones robustas, como en el caso de las naves de *Arrival*, sino también en cuanto a la insistencia de la fisicidad de los personajes y al espacio que ocupan: sus sensaciones, sus movimientos y, en general, el contacto que establecen con los demás y con su entorno. Huici considera que, entre otros efectos, las características de la época reciente han convertido a los seres humanos en individuos incapaces de establecer un contacto real con el entorno y que en las relaciones personales siempre se interpone la tendencia a lo inmaterial y a lo transparente. Como explica el autor,

la cultura capitalista es una gran maquinaria al servicio de la eliminación de lo tangible de las relaciones humanas [...] Hoy lo hacemos todo a distancia, incluso intentamos mantener esa distancia en la relación sexual a través de la obsesión con la imagen. Pánico a la carne informe, ausencia total de hedonismo, protagonismo global de la profilaxis y de la pantalla (2016: 151-152).

Según esta perspectiva, el individuo contemporáneo no solo sería reacio al propio cuerpo y a su relación con el entorno, sino al contacto con los demás, cuyo cuerpo «nos acosa buscando despertar el fantasma de nuestra propia materialidad» (Huici, 2016: 172). Esta cuestión está directamente relacionada con aquella pregunta que hacía Ahn (2014) y que se ha citado al inicio de la investigación en relación al miedo a la intimidad. Como se ha venido argumentando a lo largo del proyecto, el corpus acotado para la presente investigación se hace eco de esta cuestión: del aislamiento en una sociedad abarrotada y de las limitaciones para establecer vínculos en un contexto hiperconectado. Por oposición a la virtualidad de las cosas, estas producciones recurren al elemento tangible en su nivel audiovisual. En ellas, lo físico y lo objetual se vuelven experiencias fundamentales en tanto que, como decía Vattimo en sus reflexiones sobre la época posmoderna, el objeto alude «a la mortalidad [...] [y a] la experiencia del pensamiento» (1985: 113-114). Es decir, a lo humano.

Figura 18

Lo texturizado, lo pesado y lo analógico es protagonista en el corpus



Nota: en las narrativas analizadas el personaje toca, acaricia, atraviesa y se sumerge en todo tipo de texturas que favorecen la sensación de fisicidad y de densidad del entorno que le rodea. Fuente: fotogramas extraídos de *Arrival (La Llegada)*, Villeneuve, 2016) –arriba a la izquierda–, *Annihilation (Aniquilación)*, Garland, 2018) –arriba a la derecha–, *Ad Astra* (Gray, 2019) –abajo a la izquierda– y *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) –abajo a la derecha–.

El resultado, sugerido en la estética de las películas del corpus, son imágenes plenas, repletas de texturas reales, sensibles y corpóreas que ilustran la narrativa, pero que también la acercan a esa experiencia humana que podría ser el objetivo de esta otra ciencia ficción. Una experiencia a la que no se puede acceder a través de la asepsia, la perfección material y superficial de los parámetros tradicionales y que explora su opuesto estético. En estos relatos, parece ser necesaria la opacidad de la carne, de la tierra, de los materiales orgánicos y de los artefactos pesados, evitando esa transparencia de las imágenes que, «liberadas de toda dramaturgia, coreografía y escenografía, de toda profundidad hermenéutica, de todo sentido, se vuelven pornográficas» (Han, 2013: 4). Para evocar visualmente esta idea, los realizadores y realizadoras del corpus han coincidido en servirse de tres recursos diferentes.

El primero tiene que ver con resaltar los materiales. Elementos que, en lugar de seguir la tradición del género, se vuelven más rugosos, orgánicos y pesados y, por lo tanto, hablan un lenguaje totalmente diferente en el plano, sobre todo si se comparan con superficies pulidas, hologramas y transparencias. Bauman considera que «la “disolución de los sólidos” es el rasgo permanente de la modernidad» (2000: 11), abocada a los elementos líquidos y la fluidez de las realidades y experiencias. Pero lo que se ve en estas películas de ciencia ficción

es que ante esa modernidad y ese progreso, lejos de la ligereza tradicional, surgen la rigidez y la solidez de materiales mucho más arcaicos –como la roca o el carbón– y de materiales orgánicos –familiares y propios de la experiencia terrestre–. Estos ejercicios recuerdan la advertencia del pensador al advertir que el cambio social producido durante la posmodernidad «no debía llevarse a cabo para acabar con los sólidos definitivamente ni para liberar al nuevo mundo de ellos para siempre, sino para hacer espacio a *nuevos y mejores sólidos*» (ídem). En la actualidad, lo voluminoso y resistente, lo duradero, «se convierte en un defecto; lo mismo puede decirse de todo lo grande, sólido y pesado... lo que obstaculiza y restringe los movimientos. [...] Son los peligros que hay que combatir o, mejor aún, evitar» (ibídem, 137). La ciencia ficción de estética clásica lo ha hecho durante décadas, tendiendo a lo ligero, lo fluido y lo transparente. Pero ahora, como respuesta al llamamiento de proponer un género más cercano a la experiencia de sus espectadores, parece necesario un cambio estético en el que se reivindique la fisicidad por oposición a la fluidez y a la transparencia, a la falta de espacios y elementos que favorezcan lo ritual, tal y como lo plantea Han (2013). En el mismo sentido, esa cualidad de lo físico presente en el corpus abre una reflexión en torno a la «ausencia crónica de consistencia» (Huici, 2016: 185) mediante la que Huici, en su reflexión sobre la sociedad actual, define al individuo contemporáneo. Esa inquietud del autor en el plano de la filosofía contemporánea se hace evidente en el corpus aquí analizado a través de la geografía, los espacios y los objetos, destacando «la idea reiterada de umbral» (Domingo, 2014: 285) desde la que el protagonista accede a lo otro.

El segundo recurso gráfico de lo físico, recurrente en las imágenes del corpus, es el de lo orgánico: la piel de los personajes, el pelo agitado, los roces y caricias entre humanos, pero también el descubrir un material o forma nuevos a través del tacto. En general, este ejercicio se completa con una fotografía de planos cortos y planos detalle que se han mencionado al analizar la *dirty sci-fi* en el capítulo anterior y que generan una sensación de cercanía convirtiendo historias improbables en relatos íntimos. Eso pasa por volver visible la experiencia humana más introspectiva y, para lograrlo, el cuerpo se vuelve indispensable como último santuario y refugio (Bauman, 2000). Ahora bien, la consideración de Bauman de que el cuerpo se instaura hoy como una de las unidades más duraderas y longevas y, por lo tanto, uno de los asideros de la certidumbre, conlleva una aceptación condicional. Por un lado, «cuerpo y comunidad son los últimos puestos defensivos del casi abandonado campo de

batalla donde cada día, con pocos respiros, se entabla la lucha por la seguridad, la certidumbre y la protección» (2000: 195). Pero por otro, esto funciona siempre que la salud forme parte del cuerpo: en la dinámica capitalista, un cuerpo enfermo o débil deja de ser un santuario, del mismo modo que una comunidad contaminada deja de ser segura o deseable. El refugio del cuerpo del que habla Bauman, en realidad, es un puesto defensivo débil al que se le profesa un amor y un respeto profundamente condicionados a la belleza, la salud e incluso a la perfección. Los cuerpos del corpus, en cambio, son diversos y están sometidos al fallo, a la duda y a la muerte. Hay niñas y ancianas, cuerpos que mutan y madres que pierden a sus hijas, hombres que no resisten las condiciones a las que el ambiente les somete, hay enfermedad, fallos y limitaciones. Y sin embargo, los cuerpos son esenciales en estas imágenes, el contacto y la cercanía o la falta de ellas.

Por último, lo físico adquiere presencia en el corpus mediante un tercer elemento: los objetos. Generalmente, el género de la ciencia ficción desarrolla *gadgets* tecnológicos muy especiales (Espelt, 2016). Pueden ser elementos micro, sofisticados y racionales, en relación a las sagas espaciales o sociedades futuristas o pueden ser elementos más creativos y distópicos, exagerados o creados a partir de recursos anacrónicos o descontextualizados. En el corpus, en cambio, se trata de objetos más familiares para el espectador como un reloj de pulsera o un juguete de madera tallada, que son relevantes no solo para el protagonista y su dimensión emotiva, sino también para la trama. Objetos que adquieren importancia en su sencillez y en su cotidianidad y de los que destaca su poder simbólico. Como recuerda Agamben, «quién no conserva estos objetos inútiles, mitad recuerdo, mitad talismán, de los cuales se avergüenza un poco, pero los cuales no quisiera por nada del mundo renunciar. [...] ¿Dónde van a terminar estos objetos-ayudantes, estos testimonios de un edén inconfesado?» (2005: 40). Ocurre lo mismo con las posesiones de los protagonistas. En ese sentido, Ventós (1969) establece seis cualidades que definen el contacto entre el objeto y el cine y en el penúltimo de estos puntos afirma que en el cine, los objetos «son percibidos sin conciencia de ficción» (citado en Espelt, 2016: 83). Es decir, que «el espectador de cine o el usuario de objetos no aprecian la película o el objeto desde el exterior, sino que conviven efectivamente con ellos, a diferencia del arte o el teatro» (ídem). En esta tendencia de la ciencia ficción los objetos superan su presencia física para transformarse en iconos de trascendencia. Objetos cotidianos que se alejan de los vehículos espaciales o los dispositivos electrónicos y que se

encarnan en cosas tan aparentemente ordinarias como un reloj. Objeto que, en *Interstellar*, actúa como signo de redención, como herramienta para salvar la distancia espacio-temporal y como una herencia familiar.

En el momento en el que Cooper debe partir le da ese objeto a Murph con el objetivo de que los dos puedan consultar sus relojes de pulsera y tener la sensación de que están juntos. Lo sorprendente de esta acción es que el objeto del reloj termina por convertirse en una herramienta esencial para salvar a la humanidad. Y es que, una vez que Cooper da por finalizada su aventura, recurre a ese objeto –lo único que todavía le une con su hija– para encontrar la solución a la crisis más determinante de la humanidad. Precisamente por la relación entre ambos, él sabía que ella guardaría ese reloj, porque la mantendría unida a él. Gracias a ese elemento, *Interstellar* transforma algo intangible –cierto sentimiento de pertenencia, de amor, de lo familiar– en algo físico y, a la inversa, hace que aquello que era cotidiano se convierta en algo trascendental. En última instancia, el objeto, en su sencillez, se convierte en el dispositivo que propone una nueva mirada en torno a la forma de asumir el universo y el tiempo. Este mismo ejercicio encuentra su espacio en el resto de películas del corpus. En *Midnight Special* se trata del cómic, un elemento que solo está presente al inicio de la producción, pero que aparece para darle la vuelta a su propio significado, en tanto que el cómic ya no revela una realidad mágica, sino que imita la realidad misma, dado que la persona que lo lee, Alton, tiene los mismos poderes que sus protagonistas. Esto equipara los niveles de lo extraordinario/sagrado y de lo ordinario/profano en una misma realidad. En *Arrival* se trata de una pizarra. En este caso, para abordar el contacto inicial entre civilizaciones de planetas diversos, Louise encara el reto con una simple pizarra blanca, reduciendo el constructo del lenguaje y de la comunicación a palabras breves y, en última instancia, a sus propios gestos. En *Annihilation* no hay un objeto físico, pero sí una imagen recurrente, la célula. Lena es militar y bióloga y se ve inmersa en un espacio donde la fauna y la flora que la rodea muta constantemente, incapaz de envejecer o morir. La insistente aparición de la célula hace que la protagonista se cuestione cómo posicionarse ante la nueva realidad: ¿debería aceptarla o luchar contra ella? ¿Debería asumir que lo que define a la humanidad es la mortalidad o debería eliminar esa posibilidad y unirse a la vida eterna de la vegetación que le rodea? En *Blade Runner 2049* el caballo de madera funciona como elemento físico presente en los recuerdos de un replicante que, a su vez, le llevan a encontrar

a la dueña de esos mismos recuerdos, descubriendo que estos seres artificiales también pueden poseer una memoria propia. En un mundo de hologramas, neones e hiper-tecnificación, el juguete de madera tallada en forma de caballo recopila, en un elemento, todo un discurso sobre lo orgánico, lo natural, la fauna y el recuerdo. De este modo, los objetos en estas películas son capaces de

generar una familia que pretende alejarse del anonimato servil para entrar a formar parte del simbolismo estético. [...] Ciertos objetos pueden ayudar a definir los rasgos característicos de un personaje o lugar sin necesidad de la palabra o la acción. En el extremo opuesto a la opulencia del diseño estético, hay que tener en cuenta que ciertas historias se ambientan en espacios menos bienestantes, pero que desde el punto de vista escenográfico tienen que estar igualmente bien tratados (Espelt, 2016: 31).

Acerca de la presencia de lo físico que envuelve al ser humano, Morin se pregunta: «¿no es asombroso que la cualidad “legendaria”, “surrealista”, “sobrenatural” sea resultado inmediato de la imagen más objetiva que se pueda concebir?» (1956: 24). Al analizar el corpus resulta posible argumentar que no se trata tanto de lo que evocan estos objetos sino de que su integración en la trama es esencial para su resultado global. Porque ofrece la posibilidad de proponer ideas que, explicadas a través del argumento o el diálogo apenas tendrían fuerza. Cabe destacar, por último, que vistos como grupo, esta colección de objetos e imágenes evidencia su cualidad anacrónica u orgánica. En todos los casos, son objetos alejados de lo electrónico y lo virtual, como si con su presencia buscaran llamar la atención, no sobre el futuro o la tecnología maravillosa del género, sino sobre lo inmediato.

8.2.3. La referencia a lo natural

El último de los motivos que con mayor facilidad permite agrupar el corpus seleccionado y diferenciarlo con respecto a otras películas contemporáneas del género es el de una importante presencia de lo natural. En las producciones analizadas los paisajes, los espacios abiertos, la fauna, la vegetación, la agricultura, el clima o la meteorología se vuelven una constante gráfica relevante a lo largo de toda la historia y, puntualmente, adquieren una carga simbólica esencial para el relato.

Teniendo en cuenta el recorrido teórico realizado en torno a la ciencia ficción, se puede entender que esta funciona, en la mayoría de los casos, como un altavoz de las inquietudes sociales, culturales, ideológicas y políticas que definen a sus sociedades creadoras. Hoy, uno de esos problemas es la crisis climática. Si la ciencia ficción es el «dialecto de nuestro tiempo» (Lessing, s.f., citada en McCausland y Salgado, 2019: 9), entonces necesariamente uno de sus temas recurrentes debe reflexionar en torno a la alerta ecológica actual, siendo este el factor más determinante de las sociedades contemporáneas a la hora de hablar de nuevas políticas y diferencias sociales. La especie humana se encuentra hoy «frente a una carencia universal de espacio que compartir y de tierra habitable. [...] Esta es la nueva manera de experimentar la universal condición humana» (Latour, 2019: 23) que consiste en la sensación constante y compartida de que «el suelo se está desintegrando» (ídem). Esto podría tener su reflejo visual en la estética del corpus.

Al abordar el concepto de *dirty sci-fi* se ha hablado de un modo de grabación cercano al documental cuyo objetivo es el de generar una cercanía imposible entre el espectador y el personaje protagonista. Pero a ese modo de grabar también se debe la sensación de proximidad sensorial de estos espacios naturales que, en el corpus, adquieren una relevancia determinante no solo en el resultado visual y estético de la película, sino también en la trama de cada una de ellas. Los campos yermos de maíz y de oca, las tormentas de polvo y los planetas inhabitables en *Interstellar* evocan la crisis climática, pero también la imposibilidad de recuperar los recursos naturales terrestres y las estrategias, técnicas y prácticas milenarias que el ser humano ha heredado de sus antepasados y ha evolucionado para extraer alimento y agua del planeta; las carreteras secundarias y el bosque al que acceden Alton y sus protectores en *Midnight Special* evocan la importancia de un espacio en los márgenes, puro y ajeno a la mano del hombre. A su vez, el modo en el que la enfermedad de Alton corroe y pudre la hierba a su paso sugiere la relación estrecha entre la creciente debilidad del niño y la naturaleza que le rodea, evocando una sensibilidad recíproca –ya perdida– entre ambos agentes; el valle y los océanos donde aterrizan las naves heptápodos en *Arrival* y los recuerdos de Louise con su hija junto al lago proponen una relación directa entre la naturaleza y el ser humano relativa a su mirada del mundo al situarse, no en su centro, sino como otra pieza más de algo mayor y poderoso; los campos de cultivo plástico y el árbol muerto en *Blade Runner 2049* son referencias, no de lo natural, sino de su falta. Del mismo

modo, el perro –no se sabe si cyborg o real– parece acompañar al viejo Deckard como muestra de su santidad y de su relación con el milagro. El agua constante que acompaña a K en su auto-descubrimiento fuerzan el contraste entre una ciudad oscura y tecnificada y aquello que se ha perdido para siempre –lo orgánico– con el objetivo de seguirle el ritmo al progreso. La nieve blanca, a su vez, presente al reunir al replicante con su hija, funciona como metáfora purificadora y como espacio para la revelación; el bosque mutado en *Annihilation*, los animales que se fusionan genéticamente con los humanos y los humanos que mueren para formar parte de la vegetación del entorno evidencian la ignorancia biológica y científica de las protagonistas pero, al mismo tiempo, es un espacio para la plenitud y la aceptación en relación al fenómeno que les rodea; el océano marciano y la naturaleza terrestre proyectada en la arquitectura de Marte en *Ad Astra* sugieren el sentimiento de pérdida de lo terrestre y la necesidad de pertenencia a un mundo que ya no tiene nada que ver con lo que Roy conserva en su memoria. El violento chimpancé que intenta devorar al astronauta, por su parte, fuerza el contraste entre lo instintivo y lo salvaje y su sometimiento constante ante lo tecnológico y lo racional.

Cada uno de los escenarios mencionados están diseñados mediante claves orgánicas y terrestres en las que el agua, la hierba, las flores y la vegetación recogen, como recursos de atrezo y localización, el concepto general de cada una de las producciones. Observada de un modo global, esta decisión estética supone una diferencia que merece atención. Tradicionalmente, la ciencia ficción se ha esforzado por diseñar los espacios e innovaciones de sociedades desarrolladas y de exploradores espaciales precisos, minuciosos y competentes, o, por el contrario, de ciudades devastadas por la guerra o hipertecnificadas cuyos ciudadanos, a pesar del avance tecnológico, siguen siendo humanos y, como tal, fallan en sus profesiones, en sus relaciones y en sus actividades cotidianas. Indistintamente y por lo general, estas realidades han excluido el caos o el descontrol que puede provocar un desastre natural o un cambio climatológico repentino, aspectos que, en estas sociedades, estarían superados. Huici explica cómo, lo que aquí se está definiendo mediante el fondo –localizaciones, escenarios, y, en general, diseño de producción cinematográfico– ocurre también en la figura el personaje protagonista tradicional de la ciencia ficción. Según el autor, en las

fantasías de «cadetes espaciales» asistimos a una sociedad uniformada, militarizada, donde al fin la razón se ha impuesto hasta alcanzarse el ideal de la disciplina militar. [...] Cuando el sueño ilustrado vaya limando nuestras impurezas y todos obremos de forma perfectamente racional y razonable, ya no habrá lugar para el desacuerdo o el desorden, y la libertad de elección se convertirá en obediencia. Todo esto en pos de la consecución de ese bien mayor que es el «desarrollo de la humanidad», comúnmente sinónimo (en la ciencia ficción) de progreso tecnológico e imperialismo interplanetario (2016: 51).

Desde un punto de vista opuesto, pero estructurando el ejercicio de la misma manera, las narrativas que han utilizado la ciencia ficción para generar relatos más pesimistas en torno al futuro o cierta faceta de la sociedad presente, se han servido de la carencia natural para representar otro tipo de necesidades del ser humano, no cubiertas por la ciencia, el progreso o las nuevas tecnologías, incorporando a lo natural un simbolismo utópico e ideal:

La cabaña primitiva supone el reconocimiento de una debilidad física intrínseca o, por el contrario, de la agresividad del medio natural hacia los hombres. Pero en el reverso del mito existe otro mito: que el hombre es ajeno al medio natural terrenal, justamente porque ha sido expulsado del «Paraíso», su auténtico lugar. Allí donde Adán y Eva podían vivir completamente desnudos y perfectamente protegidos. Existe por lo tanto una figura utópica muy conocida que identifica como condición deseada la perfecta armonía del hombre y la naturaleza [...]. En el reverso en las ciudades de la distopía el clima y la naturaleza son agentes de continuo conflicto y agresión (Bonifacino y Stewart, 2013: 36).

En cualquiera de los dos casos, la naturaleza se comprende como un elemento totalmente ajeno al ser humano, como si ambos no fueran figuras biológicas vecinas. En las últimas distopías juveniles, como *Hunger games*, *Divergent* o *Maze Runner (El Corredor del Laberinto*, Ball, 2014) –que han representado un alto porcentaje de la ciencia ficción comercial reciente–, los protagonistas deben enfrentarse a escenarios salvajes donde la naturaleza dificulta cualquier decisión o plan de regresar al mundo civilizado. Por el contrario, en otras distopías y aventuras espaciales, la naturaleza aparece como reducto de

paz, como oasis al que el protagonista acude –ya se ha hablado de esto en el capítulo anterior– o, en ciertos casos, como elemento de estudio de aquello que ya es extraño y desconocido, como en la reconocida cinta *Silent running* (*Naves misteriosas*, Trumbull, 1972) donde un científico aislado en una estación espacial debe cuidar y proteger las últimas especies vegetales terrestres hasta que recibe la orden de destruirlas. De forma similar, en *Oblivion* (Kosinski, 2013), Harper se escapa de su misión de vigilancia para pasar el rato en una cabaña entre árboles; en *Blade Runner* (Scott, 1982), la lluvia actúa como liberación al morir el replicante Roy Batty; y en *Ex Machina* (Garland, 2015), el inventor de la inteligencia artificial se refugia en una cabaña perdida entre bosques y montañas para realizar sus creaciones. Sin embargo, la representación de lo natural presente en el corpus no parece adecuarse a ninguna de estas dos vertientes propias de la ciencia ficción cinematográfica y de su evolución audiovisual. Como explica Burkert al analizar la relación del ser humano moderno con su entorno natural, «en la actualidad no queda ninguna Naturaleza que pueda darnos esperanzas de ofrecer un marco para la estabilidad, el orden y la moralidad» (1996: 10). Como consecuencia, los personajes de estas ficciones no pueden volver al paraíso recobrado de Bonifacio y Stewart (2013) ni pueden combatir su fuerza y su impacto con violencia o tecnología, como en el caso del cadete espacial de Huici (2016). Siguiendo la reflexión teórica de Burkert en torno al individuo, la naturaleza «como concepto se ha desvanecido, y físicamente va desapareciendo de nuestra vista bajo las construcciones y los deshechos humanos» (1996: 10).

En el corpus, la naturaleza como referente sublime y como espacio para el sobrecogimiento ya no es suficiente, sino que revela algo más: una limitación y una carencia de relación con el entorno. Por eso, en los paisajes abiertos, en la presencia animal y en la relación del protagonista humano con su contexto natural lo espiritual adquiere una presencia compartida en la que lo natural se recupera como espacio para la reflexión. Al fin y al cabo, como expresa Eliade, la naturaleza

sigue presentando un «encanto», un «misterio», una «majestad» en los que se pueden descifrar vestigios de antiguos valores religiosos. No hay hombre moderno, cualquiera que sea su grado de irreligiosidad, que sea insensible a los «encantos» de

la naturaleza [...]. [Al] sentimiento confuso y difícil de definir en el cual se reconoce todavía la reminiscencia de una experiencia religiosa degradada (1998: 112-113).

Si bien la presencia de lo natural en el corpus evoca frecuentemente esa *experiencia religiosa degradada*, la representación de lo orgánico no se limita solo a ese discurso, para el que, como se ha analizado, existen también los espacios de silencio y oración descontextualizados de las naves, las carreteras secundarias o los espacios domésticos. En este caso, el referente natural aún puede aportar otra idea, no solo relativa a la contemplación, sino a la crisis a la que se hacía referencia al principio de este apartado. La cuestión, entonces, es determinar su significado en las tramas del corpus. Según Burkert, en 1975 se retoma un debate propio del sector de la biología que plantea la posibilidad de establecer analogías y similitudes entre el comportamiento humano y el animal, no solo en términos de supervivencia, sino –y sobre todo– en lo relativo a los lazos de amistad, comunidad y solidaridad. Como respuesta a este análisis, muchos investigadores consideraron que «era peligroso hacer derivar valores humanos de la naturaleza animal y ver la herencia biológica como determinante de la práctica humana» (1996: 20), pues sospechaban que

cualquier tesis sobre determinación genética de comportamientos, normas o valores culturales podía destruir la esperanza de progreso de la humanización. La autodeterminación, el libre albedrío, la libertad de elegir entre varias posibilidades parecían ser características de la cultura. El defensor de lo que daba la impresión de ser un automatismo biológico era tildado de reaccionario (ibídem, 29-30).

La mayoría de la ciencia ficción ha dado por hecha esa distinción clara entre el ser humano y el resto de especies terrestres. Es cierto que, en la actualidad, algunas tendencias masivas vuelven a mirar hacia lo natural, lo rural, lo ecológico y lo local, introduciendo esas variables en nuevos relatos del género. Pero son actitudes y decisiones que siguen sin aceptar la herencia y la convivencia biológica de la que habla Burkert (1996), que no pasa por acercarse a la naturaleza, sino por asumir que la humanidad forma parte de ella. En esta línea de pensamiento existe una tercera opción a la hora de trabajar en torno al referente natural de la ciencia ficción basado en asumir el fin del elemento natural como ajeno y en la que lo natural adquiere gran protagonismo narrativo y visual. A ese referente natural Latour intenta

darle un nombre con la intención de poder trabajar sobre él y de relacionarlo con la crisis y la política actuales. En esa línea de pensamiento, el autor se cuestiona lo siguiente:

¿Tierra? Puede pensarse que se trata del planeta visto desde el espacio, el famoso planeta azul. ¿Naturaleza? Sería demasiado vasto. ¿Gaya? Sería la palabra exacta, pero se necesitarían páginas y páginas para precisar su uso. Suelo hace referencia a las antiguas formas de localidades. Mundo, sí, desde luego, pero existe el riesgo de asimilarlo a las antiguas formas de globalizaciones.

No, se necesita un término que recoja la sorprendente originalidad (la sorprendente antigüedad) de ese agente.

Digamos por el momento lo Terrestre, con T mayúscula, para subrayar que se trata de un concepto y para precisar de antemano hacia qué nos dirigimos: lo Terrestre como nuevo actor político [...] que ha dejado de ser el telón de fondo, el proscenio de la acción humana (2019: 65).

Trasladando esta reflexión a la actual investigación, la presencia de lo natural, analizado en el corpus de este proyecto, se emancipa bajo el término de lo *Terrestre*. La naturaleza ya no se narra ni se representa como un elemento superado por el progreso ni como un paraíso perdido al que intentar regresar al final de la aventura. Es, ante todo, una realidad que se extingue y que, por mucho que el cadete espacial de Huici (2016) combata y los héroes y heroínas distópicos añoren, existe de un modo autónomo pero integrado en la experiencia humana. De ahí su ominosa y relevante actuación en el corpus. Desde su reflexión filosófica en torno a la crisis climática global, Latour considera que esta modificación en torno al concepto de lo natural «cambia todos los libretos y sugiere nuevos desenlaces. Los humanos ya no son los únicos actores [...] El suspense es total» (2019: 68). El pensador se pregunta cómo abordar la nueva asimilación de lo Terrestre y si habrá que echar la mirada atrás y al pasado, a lo que responde que «sí, evidentemente, pero sin hacerse ilusiones [...] Por sabia, sutil, prudente o cauta que sea, ninguna sociedad humana ha debido enfrentar las reacciones del sistema tierra ante la acción de ocho o nueve mil millones de humanos» (ibídem, 69). El protagonista distópico y nostálgico no puede poner todas sus esperanzas en el regreso y el cadete no puede confiar ciegamente en su tecnología futurista. Este es el dilema al que se enfrentan los protagonistas del corpus, profesionales preparados

con fe ciega en la ciencia o lo racional que tienen que redescubrir su relación con lo Terrestre sin abandonar la razón, pero abriéndose a nuevas interpretaciones y usos de la misma. Ya no se trata de encontrar en lo natural la utopía o la amenaza, sino en asumir su vínculo con la experiencia humana y en plantear, desde ahí, nuevas miradas. Porque

si nos oponemos a la racionalidad científica inventando una manera más íntima, más subjetiva, más arraigada, más global y más ecológica de entender nuestras relaciones con la naturaleza, saldremos perdiendo [...] En realidad, necesitamos contar con todo el poder de las ciencias, pero sin la ideología de la naturaleza que se le ha insertado. [...] ¿cómo llamar racionalista a un ideal de civilización culpable de un error de cálculo tan descomunal que prohibió a los padres dejar un mundo habitable a sus hijos? (ibídem, 98-99).

En las películas analizadas en el presente proyecto, la naturaleza es fondo y figura al mismo tiempo, motivo visual y elemento narrativo y, como tal, emite su mensaje en paralelo al discurso argumental, reivindicando su espacio y su importancia ante unos personajes –y por extensión unos espectadores– que hasta ahora la daban por sentado. Lo natural ya no es solo un elemento poético para el relato desde el que evocar sentimientos humanos como hasta ahora lo había planteado la gran parte del género de la ciencia ficción, lanzando miradas al pasado desde el futurismo o al planeta desde una nave espacial. En estas ficciones lo natural está estrechamente ligado a la trama, a sus protagonistas y a la representación visual de su problemática diegética, modificando miradas anteriores en las que parecía que la experiencia humana se había alejado de lo Terrestre porque la naturaleza, vista desde el espacio, parecía reemplazar a la naturaleza vista desde la Tierra (Latour, 2019). Ante ese cambio de mirada, «empezamos a no ver gran cosa de lo que sucedía en la Tierra» (Latour, 2019: 103). Algo que, trasladado a la evolución del género, recuerda de nuevo a la propuesta de Ahn (2014) cuando reclama una ciencia ficción que hable del aquí y del ahora y no se pierda en el futurismo o en el pasado heredado del género.

Figura 19

Lo orgánico en el corpus



Nota: la naturaleza adquiere una presencia relevante, en particular al tratarse de narrativas del género de la ciencia ficción. Pero más aún, los paisajes, animales y flora se utiliza para profundizar en la melancolía, el desconcierto y la incertidumbre propias de estas historias. Fuente: fotogramas extraídos de *Arrival (La Llegada)*, Villeneuve, 2016 –arriba a la izquierda–, *Ad Astra* (Gray, 2019) –arriba a la derecha–, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) –abajo a la izquierda– y *Midnight Special* (Nichols, 2016) –abajo a la derecha–.

Desde este punto de vista, lo natural, lo orgánico y lo animal establecen relaciones con el mirar al aquí y no al afuera, como se decía también al desarrollar la estructura de la hierofanía. Porque mientras que mirar al progreso y a lo que vendrá se ha convertido en «el único medio legítimo de considerar la realidad y, sobre todo, de orientarse en el futuro» (Latour, 2019: 105), en estas tramas también hay una invitación de mirar al aquí y al pasado, remitiendo «a la tradición, a lo íntimo, a lo arcaico» (ídem) al enfrentarse a un Apocalipsis diegético. El discurso actual en torno al avance y las mejoras científico-técnicas pasan por «desprenderse del suelo primordial y dirigirse al Gran Afuera» (ibídem, 106) pero cuando el discurso establece relaciones entre la naturaleza, el universo y la experiencia humana, la respuesta mayoritaria es: «demasiado vago, no nos concierne» (ibídem, 107). En el corpus, en cambio, es precisamente esa mirada la que invita a explorar la Tierra y lo íntimo desde el aquí y desde el ahora: los heptápodos no le ofrecen a Louise los secretos del universo, sino los de su propio lenguaje, con la intención de que esta, a su vez, pueda ver a su hija por primera vez. El viaje temporal no lleva a Cooper a mirar al futuro, sino al pasado, a su hogar, a sus hijos y a la habitación infantil en la que se despidió de Murph. La ciudad que surge paralela sobre la tierra no remite a Roy a lo extraterrestre, sino a lo terrestre, al descubrimiento de lo especial

que hay en su propio hijo, a su pérdida y a su renacimiento. El viaje que Roy emprende hacia Marte lo devuelve a la fe y a su familia en la Tierra. La misión de Lena no puede abordarse a través de su microscopio, sino haciéndose una con el bosque mutado. K descubre que no es el elegido, pero su aventura le permite profundizar en su verdadera naturaleza como replicante.

Bioquímicos como J. Lovelock (Burkert, 1996) o, previamente, naturalistas como A. Humboldt ya consideraron a los seres vivientes del mundo como elementos determinantes en los procesos químicos del planeta (Wulf, 2015). Según sus planteamientos, no hay organismos habitantes y un medio ambiente que los contenga, sino que lo que existe realmente es una interrelación mutua. Esas concepciones, propias de sociedades anteriores y procesos anacrónicos, han sido consideradas como «residuos de antiguas formas de subjetividad, de culturas arcaicas e irreversiblemente superadas por el frente de modernización» (Latour, 2019: 110). Sin embargo, parece que hoy esas prácticas vuelven a resultar en «preciosos modelos para aprender cómo sobrevivir en el futuro» (ídem). Del mismo modo que la hierofanía abre la experiencia a lo sagrado en lo ordinario, en lo visual lo tecnológico da paso a lo natural, no como referente utópico o amenazante, sino como parte integral de la experiencia humana y, en estas tramas, necesaria para la supervivencia.

8.3. Estética de la nostalgia

A pesar de que en la exploración del concepto de ciencia ficción está muy presente la idea de futuro, la relación entre el género y el sentimiento de la nostalgia por lo pasado también ofrece un ámbito muy rico que podría abordarse en una investigación completa e independiente. En el presente proyecto, el análisis del corpus ha requerido analizar el género desde diversas perspectivas como su nacimiento, su evolución audiovisual y la importancia de la cultura visual como generadora de sus motivos formales. Aún con todo, la nostalgia parece tener una presencia recurrente en las producciones analizadas, no solo en sus elementos narrativos –familiares ausentes y hogares perdidos– sino también en sus motivos visuales, que parecen representar aquello que se echa de menos o que nunca se tuvo: la solidez de los vínculos emocionales, la relación equilibrada con lo natural y lo terrestre y una dimensión espiritual que permita la introspección y la comunión con lo otro y con lo incierto. En este sentido, lo que en primeros visionados parecen claves estéticas autónomas que responden a determinadas características del tiempo presente –lo natural y la crisis climática,

lo físico y la pérdida de las relaciones y lo intangible y la necesidad de una dimensión espiritual— se convierten, en realidad, en formas atravesadas por la melancolía y por la nostalgia, por la sensación de pérdida. Así, una de las advertencias de estas producciones, incluida en su apuesta formal, podría ser: cuidado con lo que se deja atrás, porque no podrá recuperarse. Como define Garrocho,

la nostalgia podría ser un dolor que regresa, un dolor por el regreso, el regreso del dolor, o el regreso que genera aquello que no regresa. No olvidemos tampoco la posibilidad más probable: que la nostalgia signase un dolor por el tiempo y su rumbo inexorable, es decir, por no poder regresar al único lugar que nos está verdaderamente impedido, esto es, el pasado (2019: 92).

A partir de esta definición, sin embargo, se intuye una diferencia fundamental entre la nostalgia que se podría aplicar a la mayoría de las películas del género y la sugerida en las historias analizadas por el presente análisis. Las primeras, cuestionadas por Ahn (2014), Moreno (2010) o Rodríguez (2010) entre otros por su superficialidad conceptual, discursiva y estética, aprovechan lo nostálgico en relación al propio género. Es decir, recurren a formas del pasado para evocar un tiempo anterior en el que el bienestar, el confort y el progreso parecían realidades alcanzables y estables. Estas películas heredan la imagen de la época dorada de la ciencia ficción cinematográfica y, aunque la revisan a partir de las nuevas tecnologías y formas de producción, mantienen el esplendor de lo científico-técnico, la proyección en torno a futuros posibles y la dinámica del progreso. Ya sea desde la tecnofobia o desde la tecnofilia, exploran lo que Garrocho denomina como *mode retro*, al modo de una «recuperación futurista invertida» (2019: 32) o como *nostalgia mode*, término a su vez heredado de Jameson (1985). En ambos casos, se pretende una recuperación de lo que en su momento funcionó evocando la ideología, el estado cultural y el imaginario colectivo de entonces. Sin embargo, como ya criticaba Ahn (2014) en su artículo, esta forma de realizar ficción podría no estar respondiendo a las necesidades del público reciente, dado que se inspira en símbolos e iconos culturales de un tiempo muy anterior y diferente al contemporáneo.

Las películas del corpus, sin embargo, rechazan las formas visuales recuperadas del pasado y abordan una forma de lo nostálgico relativa a la propia experiencia humana, diseñando personajes que, del mismo modo que sus espectadores, echan de menos a algo o a alguien que ha desaparecido, que desaparecerá o que nunca existió. La familia, el hogar y la Tierra son conceptos que se van diluyendo en estas tramas, que se vuelven irrecuperables ante la situación diegética apocalíptica y que, sin embargo, son el único elemento capaz de ayudar al protagonista en su lucha por la supervivencia. Murph debe enviarle el mensaje a su padre a través del objeto que él le regaló antes de marcharse; el recuerdo de Hannah es el que permite a Louise comprender la dinámica de percepción temporal heptápoda; los recuerdos integrados de K –aunque ajenos– son el acceso para que el replicante experimente, por primera vez, un anhelado estado de pertenencia colectiva; Roy debe recurrir a Lucas y a Sara, sus vínculos del pasado, para llevar a cabo el trayecto que permita liberar a Alton; Lena, en la búsqueda para recuperar a su marido, se enfrenta a sus inquietudes y resurge como algo diferente; y Roy, al hacer el viaje para encontrar a su padre, se libera de la relación con este y accede a un estado de mayor consciencia y plenitud.

Esta posibilidad de entender la nostalgia desde dos perspectivas narrativas o ficcionales posibles recuerda, a su vez, al planteamiento de Boym (2015) referido por López (2020), quien propone que existe una diferencia entre los dos tipos de nostalgia que experimenta el usuario contemporáneo. Por un lado, existe una nostalgia *restauradora* y por otro, una nostalgia *reflexiva*. Para la pensadora, la primera forma pretende recuperar los fantasmas del pasado y evocar las sensaciones y emociones que los usuarios experimentaron en un momento anterior, recordado en la actualidad como más deseable, seguro y fiable. La segunda forma, en cambio, está relacionada con cierta actitud crítica, consciente y reflexiva en torno al momento presente, o como afirma López, como una forma de evidenciar «la inadaptación de la vida adulta» (2020: 176) pero también de repensar «aquello que observamos» (ídem). Esta doble dinámica podría adecuarse también a la división que se realiza en el presente estudio y a la diferencia propuesta entre las películas de la selección trabajada y otras de carácter más tradicional en lo que se refiere a los parámetros de la ciencia ficción cinematográfica.

Como explicaba Jameson (1985), gran parte del cine de las últimas décadas parece responder a determinado *anhelo* de volver a experimentar algo que ocurrió en el pasado, que se desea pero a lo que no se puede regresar. Del mismo modo, Adorno y Horkheimer (1988) consideran que «el principio de “siempre lo mismo” regula también la relación con el pasado. La novedad del estadio de la cultura de masas respecto al estadio liberal tardío consiste justamente en la exclusión de lo nuevo» (citados en López, 2020: 172). En relación al cine de masas –y en general a las formas de ocio y de ficción destinadas al gran público– existe una tendencia por recuperar lo pasado, en tanto que sus formas son conocidas y familiares y evocan un tiempo que, desde la mirada del hoy, podría resultar deseable. Sin embargo, la nostalgia reflexiva planteada por Boym (2015) «es una forma de duelo profundo que ayuda a desaparecer la pena gracias a la reflexión sobre el dolor y un juego que apunta hacia el futuro» (citada en López, 2020: 176). Como tal, esta forma de nostalgia podría suponer una forma de resistencia que, mientras que añora el pasado, está dispuesta al encuentro de lo nuevo y al avance, pero sin la fe ciega en el progreso propia de etapas pasadas y que ya no tiene cabida en un momento en el que el futuro se acerca más a lo incierto que a lo posible. Como explica Bauman, las

películas de ciencia ficción se catalogan cada vez más a menudo dentro de las secciones de cine de terror y de literatura gótica. En nuestro día, tendemos a temer el futuro tras haber perdido confianza en nuestra capacidad colectiva para mitigar sus excesos, para hacerlo menos aterrador y repelente, y de más fácil uso (2017: 61).

Para el autor, y a razón de esa mirada sobre el porvenir, «las esperanzas generales de mejora en un futuro incierto y manifiestamente poco fiable» (ibídem, 15) se han trasladado, por parte del imaginario colectivo y el pensamiento popular a «un pasado de vago recuerdo, valorado por su presunta estabilidad y (por lo tanto) también por su presunta fiabilidad» (ibídem, 15). Como consecuencia, el planteamiento de las películas del corpus –y ante todo su apuesta formal– parecen evidenciar ese anhelo por lo anterior y por lo doméstico, al construir sus tramas mediante habitaciones infantiles, cocinas familiares, habitaciones de matrimonio y, en general, recuerdos del hogar. Sin embargo, estas producciones no se limitan a evidenciar la pérdida de esos espacios o de lo que en su momento contuvieron como un espacio para el confort del espectador, sino que lo utilizan para afirmar que «el Paraíso es

siempre un paraíso perdido» (Garrocho, 2019: 137) y que todo es susceptible de desaparecer, de olvidarse o de perderse. Al destacar esa posibilidad, en estas historias no se hace apología de un pasado que fue mejor, sino de la propia nostalgia como una actitud crítica.

Y más aún, esa nostalgia sirve como estrategia y como extrañamiento para descubrir lo otro antes de que, tal y como sugiere la diégesis, sea demasiado tarde. Cooper tendrá la oportunidad de reunirse con su hija una última vez, antes de que ella muera de vieja; Roy, tras despedirse de Alton, entenderá mejor la naturaleza de su hijo y sus ojos brillarán con el mismo destello azul que también tenía el niño, como si hubieran conectado a un nivel trascendente y ahora ambas especies estuvieran más cerca; Louise disfrutará del tiempo con su hija, aún sabiendo que esta morirá de adolescente, y con su marido, que la abandonará tras descubrir su secreto; Roy conseguirá hablar con su padre, solo para liberarse de la carga que este había supuesto para él y podrá volver con su familia en la Tierra, abandonando la búsqueda de respuestas sobre el universo pero habiendo accedido a la fe religiosa; K nunca encontrará a su padre, ya que como replicante manufacturado no tiene uno, pero accederá a una verdad más extraordinaria y pasará a formar parte de una comunidad que lo acoge; y Lena, en su búsqueda de respuestas, se reencontrará con un ser que recuerda a su marido y ambos se mezclarán con la especie alienígena que aniquilará el planeta pero que, al mismo tiempo, lo hará vivir para siempre. Así, todos estos personajes, conscientes de la necesidad del pasado, asumirán que son esas figuras las que les harán avanzar y no únicamente las innovaciones técnicas, científicas o políticas en las que habían confiado previamente. En estas producciones se erradica ese «algo tan antiguo como es albergar alguna esperanza con respecto al futuro. Recordar hoy aquella confianza futurista podría distinguirse como el más clásico y conservador de los instintos. A fin de cuentas, no hay nada más antiguo que el futuro» (Garrocho, 2019: 133). Ni Cooper, ni Louise, ni Lena, ni K, ni los dos Roy envejecerán con aquellos a los que han amado a lo largo de la película, ni tendrán la sensación de que, una vez acabada su aventura, el futuro es algo seguro, definido y estable. En ese sentido, quizá la advertencia de estas películas no es tanto –como se comentaba antes– «cuidado con lo que se deja atrás» sino «valora lo que se ha quedado atrás», porque el pasado ha pasado y hay que seguir hacia delante, recordando lo que se ha ido y aprendiendo de aquello que provocó esa pérdida. En una línea de pensamiento similar, y como escribe Agamben en relación a la memoria y al recuerdo,

este caos informe de lo olvidado, que nos acompaña como un golem silencioso, no es inerte ni es ineficaz. Por el contrario, actúa en nosotros con no menos fuerza que los recuerdos conscientes, si bien de una manera distinta. Constituye una fuerza y casi una invectiva de lo olvidado [...]. Aquello que lo perdido exige no es ser recordado o complacido, sino permanecer en nosotros en tanto que olvidado, en tanto que perdido, y únicamente por esto, inolvidable (2005: 44).

La propuesta del corpus podría estar relacionada con la idea de que recordar debe servir para avanzar. Por ello, su propuesta estética y, de forma particular, las construcciones que se analizan a continuación, evocan el sentimiento nostálgico pero también presentan formas innovadoras o extrañas que contrastan en el mundo en el que surgen. Aquí lo arquitectónico se utiliza como un recurso «especialmente fecundo para todos aquellos que de un modo u otro ejercieron aquella resistencia afectiva que se concreta en la experiencia nostálgica. Añorar es resistir» (Garrocho, 2019: 130). Para el autor, más allá del dolor que pueda suponer la nostalgia, este sentimiento supone «un abrazo casi paradójico en el que para salvar el futuro tendríamos que mirar al pasado. Recordar lo sido podría comunicarnos con las cosas presentes» (ibídem, 52). En ese contexto, «la materialidad del cuerpo es un registro determinante en el ejercicio de la memoria» (ibídem, 32) que justifica y argumenta la elección visual del corpus: su forma de representar el paso del tiempo a través de la ausencia de los seres queridos, del final del plantea tal y como se lo conoce, de la relación paterno/filial y de la importancia de los objetos y de los lugares que se heredan y que se comparten a través de esa relación, de la ausencia y el duelo que a veces deriva de ellas. Como se verá a continuación, el artefacto evidencia esa pérdida, enfrenta al sujeto a ese desgarró con la infancia, con el padre, con la mujer, con los hijos, pero también es una puerta hacia lo otro, hacia lo nuevo significativo.

En este capítulo se ha establecido una relación entre tres de las *patologías* (Han, 2019) que caracterizan la época reciente y los tres elementos descriptivos del corpus, representados en tres claves visuales determinadas que hacen referencia a esas cuestiones en particular. Habiendo analizado esa estética desde la perspectiva global de cada una de estas películas y vinculándola con el sentimiento de nostalgia contemporáneo, a continuación se revisan, en el

capítulo siguiente, los artefactos como encarnaciones del novum físico de cada una de las películas. Se va a argumentar que en el diseño de estas construcciones caben esas tres claves visuales, a modo de compendio de esta estética de la ciencia ficción propia de la *dirty sci-fi* y cuyo objetivo pasa por actualizar los parámetros del género y ofrecer una pieza más cercana a la experiencia inmediata de sus espectadores.

9. El novum visual en el corpus

Se ha argumentado en capítulos anteriores que la determinación del género de la ciencia ficción está ligada al concepto de *novum* como «definidor fundamental» (Cabezas, 2013: 190). El *novum* es ese «avance humanístico» (Moreno, 2008b: 68) presente en el relato cuya función es la de «extrapolar una idea o una inquietud» (ídem). En cada historia, el *novum* puede asumir naturalezas diferentes con el objetivo de generar una disonancia en el espectador de forma que la realidad diegética sea al mismo tiempo extraordinaria y plausible: una invasión extraterrestre, un tipo de tecnología avanzada, una sociedad distópica o una amenaza climática.

Como se ha revisado a lo largo de la línea temporal del Capítulo 5, con la evolución del género el *novum* ha ido adoptando formas diversas para responder a los miedos o crisis de una época concreta: invenciones peligrosas, criaturas monstruosas, genios locos o políticas opresivas. Concretamente, al inicio de la Nueva Ola de los años sesenta el *novum* adquiere una presencia diferente a la que había asumido previamente, durante el esplendor optimista de la década anterior. La evolución tecnológica real, que competía con la maravilla futurista de las películas del género, sumada a los movimientos contraculturales del momento, llevó a que algunos realizadores se arriesgaran: «los más osados, quizá los menos consolidados, se atrevieron a experimentar de nuevo, tanteando sin rubor los siempre imprecisos límites del género» (Fernández, 2019: 200).

Así, en lugar de hacer referencia solo a naves espaciales, futuros posibles o seres mutantes, en algunas películas de la época el *novum* se convierte en un elemento que introduce el aspecto trascendente en el relato, dotándolo de «una función emotiva y retórica» (Cabezas, 2013: 351) más intensa. De esta forma, la ciencia ficción ya no aborda únicamente una reflexión de lo futuro o de lo extraño, sino de sentimientos compartidos como la nostalgia, la memoria o la sensibilidad humanas, ejerciendo, como afirma Cabezas, la cualidad poética del género. Cuando el autor escribe sobre algunas de las producciones del momento, como las analizadas en el Capítulo 6, considera que ese *novum trascendente* «permite al cine transformar los espacios de identidad, relación y de historia utilizando su

capacidad de filtrarse en el imaginario del espectador y convirtiendo en lugares afectivos espacios que le son absolutamente ajenos» (ibídem, 352). De este modo, algunos *novum* se vuelven complejos y abstractos y se alejan del *novum* tradicional: en *Solyaris* (*Solaris*, 1972) Tarkovski propone un encuentro alienígena en el que el ser descubierto es un océano inteligente capaz de afectar a la tripulación que lo estudia y cuya habilidad tiene que ver con detectar sus recuerdos más poderosos y a las personas ligadas a ellos. En *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (*Lemmy contra Alphaville*, 1965) Godard diseña a *Alpha 60*, un ordenador tirano que controla a toda la ciudad de Alphaville y cuyas normas no pasan por la violencia o el sometimiento, sino por ejercicios más sutiles como denominar los diccionarios como *biblias* o como prohibir el uso de algunas palabras –*amor*, *llorar* o *por qué*– forzando un cambio de percepción y experiencia vital en los habitantes de la ciudad. En *2001: A Space Odyssey* (*2001: una odisea en el espacio*, Kubrik, 1968) el *novum* se encarna en la figura recurrente del monolito, cuya presencia parece hacer referencia a una vida extraterrestre avanzada pero que, al mismo tiempo, evoca actitudes de reverencia, humildad, contemplación o fe. En *La Jetée* (*La Terminal*, Marker, 1962) el *novum* se representa como la fotografía de una mujer y el recuerdo que esta evoca en el protagonista –un viajero de la cuarta dimensión– que utilizará esa imagen para ubicarse a través del espacio-tiempo. El resultado son argumentos más complejos en los que los protagonistas –y por extensión el público– se enfrentan a realidades extraordinarias, pero muy alejadas de las maravillas reales que empezaban a poblar las sociedades del bienestar y mucho más abstractas en sus representaciones.

9.1. La representación del *novum* visual: el *artefacto*

El propio Tarkovski escribe en relación a su cine y a la creación de sus imágenes que estos elementos visuales empiezan a adquirir una independencia que los separa del resto del relato y que, mediante lo estético, profundizan en un mensaje paralelo al narrativo. El autor plantea que

lo que se suele llamar la «idea» de una imagen no se puede expresar en la multiplicidad de sus niveles y significados con palabras [...]. Cuando un pensamiento se expresa a través de una imagen artística, quiere decir que se ha encontrado una forma que expresa del modo más adecuado posible la idea del autor (1988: 127).

Siguiendo la idea de *imagen artística* y aplicándola al corpus de esta investigación, puede argumentarse que todos los elementos mencionados en estas películas no solo asumen un discurso profundo, sino que poseen una gran presencia en el relato. Se trata de espacios, construcciones y objetos diseñados con una gran atención a su dimensión estética. La herencia literaria del género de la ciencia ficción implica que, tradicionalmente, la importancia del novum haya sido narrativa, pero tras su evolución cinematográfica, este elemento asume una presencia determinante a partir de la Nueva Ola, cuando esos nova adquieren formas conceptuales casi abstractas que van más allá de los cohetes y los extraterrestres tradicionales. A ese elemento corpóreo y expresamente diseñado para cada trama Cabezas lo define como *novum visual* y afirma que «con independencia de la existencia de un novum argumental, como una máquina del tiempo o un viaje espacial, [...] [se] requiere de la existencia de un *novum visual*» (2013: 349-350) capaz de trasladar al espectador a un «lugar simbólico y ritual» (ibídem, 350). En el corpus aquí analizado, ese novum visual adquiere la cualidad de puente o de umbral como espacio para el encuentro y para la revelación. Estéticamente aúna las claves de lo natural, de lo físico y de lo espiritual y asume un carácter casi religioso para el contacto con lo otro.

La concepción del novum visual desde una perspectiva compleja o abstracta evidencia el extrañamiento propio del género de la ciencia ficción, pero además lo utiliza como recurso para el *extrañamiento del mundo*: por un lado de los protagonistas que, en su universo diegético, se enfrentan a una forma o arquitectura insólita, pero también de los espectadores y espectadoras, quienes observan esa misma forma sin comprenderla tampoco. En este sentido, y abordando un ámbito diferente pero próximo –el de la teoría artística– Worringer (1905) consideraba los motivos artísticos como «vivencia, como un sentir de tipo global» (Gómez, 2008: 286). Del mismo modo, estos elementos podrían no determinar solo «una tensión estética, sino mucho más de una tensión de tipo vital» (ídem). El teórico escribe que «cuanto menos familiarizada está la humanidad, en virtud de una comprensión intelectual, con el fenómeno del mundo exterior, cuanto menos íntima es su relación con éste, tanto más poderoso es el ímpetu con que aspira a aquella suprema belleza abstracta» (ibídem, 32). Este planteamiento recuerda al ejercicio llevado a cabo con los diferentes nova visuales presentes en el corpus y que se analizan a continuación. En estas producciones, las construcciones

adquieren una representación visual determinante cuya extraña forma está cargada de presencia, densidad y fuerza.

Según Quintana, es gracias al «valor de huella que posee la imagen» (2011: 52) que el cine tiene la capacidad de generar motivos visuales capaces de «recoger la emoción de la realidad y expresar las relaciones que pueden establecerse entre las cosas y los seres, entre el espacio y los individuos» (ibídem, 54). Aunque Quintana no hace esta reflexión en relación al novum visual de las producciones de ciencia ficción, su reflexión –igual que la de Worringer (1905)– puede aplicarse a este elemento estético en tanto que, en las películas analizadas, los protagonistas no solo viven un encuentro directo con el novum, sino que son capaces de interactuar con él y de experimentarlo físicamente atravesándolo, habitándolo y contemplándolo hasta que se convierte en parte de su experiencia vital y modifica su forma de comprender el mundo. Gracias a esa presencia física, el novum visual se carga de lo que – en relación a los iconos y símbolos de lo espiritual– Burkert califica como «procesos significantes» (1996: 280). Procesos a los que los protagonistas y espectadores tratan de aportar una explicación. Esta nueva relación entre el protagonista y lo otro plantea una dinámica en la que, como en la experiencia estética definida por Vattimo (1985) –a su vez similar a la de Worringer (1905)–, el individuo se enfrenta a la pieza en cuestión desde una perspectiva que ni es teórica ni es práctica, sino *puramente contemplativa* y donde ese mismo individuo cede protagonismo al elemento encarnado y a la revelación o acontecimiento que surge del encuentro entre ambos. De este modo, en las películas del corpus podría argumentarse que

los objetos cobran alma y vida. En el seno del realismo florece el animismo. Un complejo de realidad y de irrealidad se cristaliza alrededor de las formas objetivas. Estas se orientan imperturbablemente hacia el polo de lo real [...] Pero, al mismo tiempo, [...] lo maravilloso rodea lo natural igual que un halo. [...] el objeto se hace alma (Morin, 1956: 145).

En las producciones seleccionadas, este elemento –tomando las palabras de Morin en relación a la fotografía y al cine y su dimensión trascendente–, *cobra alma y vida*, adquiere una forma concreta, física y verosímil pero también metafísica y extraordinaria, siempre a

medio camino entre el polo de lo real y el de lo maravilloso. Como si el novum fuera en sí mismo un puente para esa representación de la hierofanía que no revela otro mundo, sino que amplía el inmediato. Esta dinámica sigue la estructura propia de la ciencia ficción en su encuentro con lo extraño pero tomando forma en un único elemento donde lo insólito se acerca a lo trascendente. Como resultado, y a partir de lo que ya se ha adelantado en capítulos anteriores, en cada una de las películas del corpus resulta posible detectar una figura de carácter arquitectónico creada o conservada por una raza aparentemente ajena a la humana, cuya misión es la de interpelar al protagonista para que modifique su visión del mundo y su actuación en él. Dada su carga estética, su cualidad de novum visual construido en el plano físico y su importancia en la trama, se considera que este elemento actúa como agente autónomo en la producción y, como tal, en la presente investigación se le define bajo un término propio: el *artefacto*.

En *Interstellar* (Nolan, 2014) es el tesseracto, desde el que Cooper contacta con Murph a través del espacio-tiempo; en *Midnight Special* (Nichols, 2016) es la ciudad blanca, invisible pero presente en la Tierra y a donde Roy tiene que llevar a su hijo Alton; en *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2016) son las naves heptápodos, construidas desafiando la tradición de los vehículos extraterrestres propios de las producciones del género; en *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) es el árbol muerto, único elemento orgánico en una California distópica; en *Anihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018) es el bosque mutado, en el que Lena cuestionará todas sus creencias; y en *Ad Astra* (Gray, 2019) es el océano marciano que Roy atravesará a modo de bautismo cósmico.

Catalogar a todas estas construcciones a partir de la palabra artefacto responde a tres cuestiones fundamentales que, a su vez, están ligadas a sus connotaciones propias en relación a los conceptos de *artificialidad* y *artificio*. Como se argumenta a continuación, todos los nova referidos como artefactos son creaciones de una civilización ajena, aunque no necesariamente extraterrestre. Incluso las tres últimas referencias de carácter orgánico —el árbol, el bosque y el océano—, poseen también una dimensión arquitectónica: el árbol está sujeto al suelo por tensores de un modo artificial, como si fuera un elemento de construcción más y no un ser natural y está preservado por un replicante encubierto, Sapper, que se encarga de protegerlo como si fuera un monumento histórico. Por otro lado, tanto el bosque mutante

como el océano de Marte son ecosistemas propios pero de creación artificial en ambos casos. El bosque es una arquitectura extraterrestre y el océano está hecho por los humanos de las colonias de Marte, que ya no sienten ningún vínculo aparente con la Tierra. Esta idea de artificio resulta interesante en los nova porque, a pesar de su cualidad sublime y del sobrecogimiento y la trascendencia que transmiten a los protagonistas, permite distinguir estos elementos de cualquier otro relacionado con la idea de sobrenaturaleza. En ningún caso se trata de objetos mágicos, sino de construcciones derivadas de cierta habilidad o avance, siguiendo la tradición del género. Precisamente por eso resulta más impactante su estética orgánica, nostálgica e íntima, que contrasta con su aparente innovación técnica. Como se ha venido argumentando en la estética general del corpus –y como se argumentará a continuación en relación a estas construcciones–, se trata de nova alejados de lo pulido, lo aséptico y lo brillante y es esa manufactura, textura y relación con lo orgánico la que se quiere destacar aquí al utilizar el término.

Si esa cualidad de innovación técnica pero orgánica es la primera que permite establecer un nexo con el concepto, la segunda tiene que ver con la necesidad de evidenciar la diferencia entre el novum habitual y el artefacto –o novum visual– propio de las producciones del corpus. Como ya se ha comentado al explorar el género de la ciencia ficción, el novum alude a la novedad, al invento y a la innovación técnica propuesta por el relato. En estos casos, el artefacto también se utiliza como novedad –al fin y al cabo se propone como un tipo de novum– pero en un sentido diferente: no como innovación tecnológica sino como apertura del mundo a una realidad mucho más vasta y compleja. En ese sentido el artefacto es al mismo tiempo innovación, interrupción, enajenación, separación y distanciamiento. Todos estos términos aluden a estrategias críticas que permiten el cuestionamiento de lo real por parte de los protagonistas, actitud que es precisamente la que consigue la presencia del artefacto al revelarse frente a ellos: una revisión del contexto que les rodea y una invitación al descubrimiento de lo otro/metafísico en lo familiar/ordinario.

En tercer y último lugar, la cualidad de artefacto también entronca con la propia naturaleza del novum visual como elemento diegético, o lo que es lo mismo, como creación ficcional situada en la producción audiovisual, no solo para añadir determinada cuestión a la trama narrativa, sino para interpelar directamente al espectador. Este elemento, motivo visual

de la película en cuestión, enfrenta a su público a una construcción extraña que por un lado se diseña mediante formas familiares –elementos naturales, referencias hogareñas– o propias del género de la ciencia ficción –naves espaciales, por ejemplo– pero que, al mismo tiempo, se define a partir de variables innovadoras. Son estas las que favorecen no solo las estrategias críticas para el cuestionamiento diegético del protagonista, sino las del mismo público, invitado a cuestionar determinados parámetros del género de la ciencia ficción y de su propia experiencia. En relación a esto, se remite al mismo término, utilizado por otros pensadores para hablar de construcciones culturales y estéticas capaces de provocar cierta reflexión: el «artefacto estético» de Jameson (1985: 173) o «la contemplación o disfrute de un artefacto» en López (2020: 178). También por esta razón, a continuación se analiza el artefacto en relación a la noción de *punctum* (Barthes, 1980) y a cómo ambos términos establecen un vínculo similar entre la imagen y el espectador.

9.1.1. El artefacto como *punctum*

Dentro del corpus, la creación y diseño de los artefactos denota la importancia del nivel visual de estas producciones. El artefacto es un elemento simbólico que podría relacionarse con el *signo secreto* de Didi-Huberman: una concepción de la imagen audiovisual en la que alguno de sus elementos o motivos formales serviría para dar voz a «una crisis no apaciguada, a un síntoma» (2019: 26). La cuestión de síntoma, a su vez, recuerda a la noción de patología (Han, 2013) que ya se ha descrito en capítulos anteriores y que permite sugerir la siguiente relación: si la sociedad sufre de determinadas patologías, uno de los síntomas que revela dicho estado podría ser aquel que está presente en sus imágenes, en sus diseños y en sus creaciones. Desde este punto de vista –y esto es lo que se ha estado intentando resolver a lo largo del presente estudio– ¿podría el artefacto ser un síntoma visual que respondiera a las patologías o tabúes presentes en la sociedad que le ha dado forma?

Dentro del género de la ciencia ficción, el artefacto propone otra forma de abordar el motivo visual que permite una dinámica de visionado que Aumont –en relación a su propio análisis estético cinematográfico– considera como «otra manera –concreta, sensorial– de poner en juego el pensamiento» (1997: 132). En este caso, esa forma de representación más sensorial da lugar a *nova* contemporáneos que interpelan al público actual al reinventar los *nova* tradicionales –como los viajes espacio-temporales, las invasiones extraterrestres y las

innovaciones tecnológicas– proponiendo cambios fundamentales tanto a nivel estético como descriptivo. Para ello, las películas del corpus representan un universo –reflejo de la sociedad actual– que, en su análisis social y filosófico, Hardt y Negri describen como «un mundo maniqueo, dividido en una serie de oposiciones binarias que definen al Yo y al Otro, blanco y negro, adentro y afuera» (2000: 121). En el corpus, es la presencia del artefacto la que evidencia ese binarismo dentro de la diégesis y establece un nexo de unión entre ambos polos, asumiendo la posibilidad de un carácter unificador del entorno ficcional y expandiendo el concepto de hierofanía tal y como se ha argumentado previamente. En este sentido, la ciudad blanca a la que Alton accede al final de *Midnight Special* se revela como un mundo otro, paralelo e invisible, pero que convive con los habitantes de la Tierra sin que ellos lo sepan; el tesseracto en el que Cooper contacta con su hija Murph y que se presenta como un escenario alienígena recurre a los elementos de lo doméstico y de lo familiar como lenguaje entre civilizaciones; las naves heptápodos que aterrizan en la Tierra en *Arrival* recurren a la forma del tótem como figura propia de la espiritualidad humana para tratar de compartir una perspectiva común del tiempo y del cosmos; el árbol muerto, que por su organicidad resulta tan ajeno a la experiencia de K, es el punto clave para que el *blade runner* pueda asumir una mirada más tolerante y amplia de su mundo y de su naturaleza como replicante; el bosque mutante en el que Lena busca a su marido en *Annihilation* actúa como unificador de especies, fusionando lo terrestre y lo alienígena en un mismo ecosistema avocado a la eternidad y a la mezcla constante; y el océano en el que Roy se sumerge para continuar su viaje actúa como metáfora ante la falta de respuestas sobre la vida extraterrestre, pero también como antesala de la creencia religiosa –su bautismo–.

En todas estas producciones el artefacto actúa como muestra de que la diégesis es mucho más compleja y vasta de lo que creen sus protagonistas. Por ello, este novum visual adquiere la forma de ciudades, bosques o construcciones propias de otras especies, aparentemente incomprensibles para el protagonista pero que, por sus cualidades físicas, revelarán toda una serie de posibilidades diegéticas. En este sentido, el artefacto «hace de puente [...] es la herramienta que permite el extrañamiento, ya que aleja al lector de lo que le es familiar; pero, a su vez, es lo que le conduce a estructurar de manera lógica los distintos hechos que presenta el texto» (Correa, 2015: 14-15). Desde esta perspectiva, la presencia que ejerce el artefacto «es lo suficientemente potente para producir una experiencia estética

sólidamente diferenciada» (Cabezas, 2013: 64) cuya carga conceptual no solo enriquezca, sino que complete la producción en sí misma. Asumiendo esta definición del artefacto, puede establecerse una comparativa entre este elemento cinematográfico y la figura del *punctum* fotográfico de Barthes, en tanto que se trata de un elemento presente en una imagen capaz de llamar la atención con su presencia y de aportar un sentido final a toda la fotografía, o en este caso, a la película. Según el autor, el espectador no tiene la capacidad de aportar valor a una imagen en constante movimiento, como ocurre con la imagen cinematográfica, dado que «ante la pantalla no soy libre de cerrar los ojos; [...] estoy sujeto a una continua voracidad; una multitud de otras cualidades, pero nada de pensatividad» (1980: 94-95), cuestión que también afirmaba Benjamin (1935). Sin embargo, desde la perspectiva de otros investigadores de la imagen, el cine contiene secuencias en las que la composición, la cinematografía, el encuadre y el diseño de producción son capaces de generar imágenes tan permanentes como la imagen fija, cuya fuerza y «riqueza visual [...] requiere de una cuidadosa atención» (Thomson, 2015: 161). En el mismo sentido, la cualidad planteada por Quintana de la imagen cinematográfica como «huella física» (2011: 46) que ya se ha comentado anteriormente es una de las claves que se podrían aplicar tanto al *punctum* fotográfico como a la representación del artefacto. Esto no significa que sean términos equivalentes. Hay diferencias fundamentales entre ambos, en tanto que el *punctum* no es buscado por el fotógrafo, sino encontrado por el espectador y la clave del ejercicio está en la punzada que el público experimenta. En el caso del artefacto, esa punzada es una creación artificial de la realización audiovisual, aunque el efecto resulta similar: distanciar y extrañar al espectador, que en este caso se sorprende ante la innovación de los parámetros tradicionales del género. Tal y como Han describe el *punctum*, este

interrumpe el continuo de informaciones. Se manifiesta como un desgarro, como una ruptura. Es un lugar de suma intensidad y condensación, donde mora algo indefinible. Le falta toda transparencia, toda evidencia [...] Hoy, todas las imágenes mediáticas son más o menos pornográficas. En virtud de su complacencia, les falta todo *punctum*, toda intensidad semiótica. No tienen nada que pudiera impresionar y vulnerar. Son, a lo sumo, el objeto de un me gusta (2013: 25).

Del mismo modo, y estableciendo un vínculo con los artefactos del corpus, estos elementos *irrumper* en la diégesis como figuras extrañas que el personaje no es capaz de ubicar, sugieren lo *indefinible* y, al mismo tiempo, poseen una importante *intensidad semiótica*. Sin embargo, el significado que esconden estos elementos es inaccesible para el protagonista. Ante todo, el artefacto evidencia el desconocimiento y las limitaciones de los personajes, recordando que cualquier intención de darle un significado «debe ser desechada, porque cada imagen siempre significa otras cosas, [...] no es transparente sino que posee un cierto espesor» (Todorov, 1970: 105). Como resultado, el artefacto se opone a la transparencia y a la ligereza y se presenta como un elemento físico, denso, opaco y concreto con el que el personaje es capaz de interactuar expandiendo esa experiencia al espectador, quien, a su vez, se enfrenta a un elemento extraño dentro de los parámetros que conoce en torno al propio género de la ciencia ficción. Siguiendo ese planteamiento y recuperando las aportaciones de Barthes, el autor sí que considera que el punctum posee la cualidad de «conformarse con cierta latencia» (1980: 93), es decir, de reaparecer una vez visto, e incluso olvidado, en la mente del público. En estas películas, las imágenes de los diferentes *nova* visuales siguen el mismo proceso: dada su cualidad visual, el artefacto como motivo visual «arde por la memoria, es decir, que no deja de arder, incluso cuando ya no es más que ceniza» (Didi-Huberman, 2019: 42). A lo que Didi-Huberman se refiere con esta figura retórica –que también ha utilizado Benjamin (1935)– es a que la imagen tiene la capacidad de permanecer en la mente de su espectador tal y como comentaba Quintana (2011) al hablar de su cualidad de huella.

Además de su *latencia*, la otra cualidad que define al punctum y que también es equivalente en estos artefactos es la imposibilidad de nombrarlos. Para Barthes, la incapacidad de nombrar aquello que se observa actúa como un «buen síntoma de trastorno» (1980: 90) y lo mismo ocurre entre el protagonista y el artefacto –y, más allá, entre este y el espectador–. Su presencia actúa como elemento detonante para que el protagonista asuma que no posee un conocimiento real y completo del mundo que habita, *trastornando* su contexto y haciendo que la realidad que cree conocer se revele mucho más profunda e inabarcable. A través de un razonamiento similar, Huici afirma que

ver un árbol e identificarlo como árbol nos aleja de esa cosa amorfa e indiferenciada que es la percepción directa de lo real a través de los sentidos. Cuando más preciso es un lenguaje, más concretiza lo inconcreto, más nos aleja de la cosa. Por eso la metáfora está más cerca de lo real que la palabra convencional. Por eso la concreción del número es tan práctica como fantasmal (2016: 83).

Siguiendo esta idea y aplicándola al artefacto del corpus, puede argumentarse que esta figura actúa como detonante narrativo pero también como metáfora diegética. Los personajes y los espectadores de este corpus nunca llegan a saber cómo se llaman realmente ninguno de los artefactos inscritos en las tramas. Como se verá a continuación, en muchos casos no se conoce su origen, su utilidad, los materiales de los que están hechos ni cómo los llaman los seres que los han creado. Eso permite que la reflexión estética que evocan sea mayor, dado que ni el protagonista del relato ni el espectador del mismo son capaces de identificar aquello a lo que se enfrentan. Campbell ya explica esta estrategia narrativa en relación a los relatos religiosos y a su consecuencia en el posible receptor. El autor considera que

un modo de privarnos de una experiencia es [...] disponer de un nombre para ella antes de tener la experiencia. Jung decía que una de las funciones de la religión es protegernos contra la experiencia religiosa. Porque en la religión formal todo está concretado y formulado. Pero, por su naturaleza misma, esa experiencia solo puede tenerla uno mismo (2001: 44).

De un modo similar, en estas ficciones, la ignorancia y la humildad que trae consigo la imposibilidad de significar los *nova* visuales se vuelve una consecuencia recurrente de forma que el miedo o el conflicto propios de cierta rama de la ciencia ficción tradicional ceden lugar a un sentimiento de trascendencia e incertidumbre. En este sentido, los artefactos del corpus funcionan como una invitación a la reflexión y a una contemplación casi religiosa. El artefacto actúa como recordatorio de esa predisposición, ya que en estas historias los protagonistas están poco acostumbrado a leer los signos y a enfrentarse a las imágenes herméticas que exijan cierto grado de reflexión o cuestionamiento del entorno. Lo mismo le ocurre al espectador de estas ficciones al ser testigo de un objeto que no puede ubicar,

significar o describir. Para abordarlo, igual que los personajes en la trama, debe ampliar su percepción y su lenguaje y olvidar los automatismos propios del género.

En este caso, aunque algunas producciones heredan motivos reconocibles como el océano o el bosque para construir el artefacto, sus narrativas encuentran el modo de enrarecerlos mediante su diseño de producción y su contexto diegético, devolviéndoles parte del extrañamiento propio de la ciencia ficción. Y aunque, siguiendo la tradición religiosa, «cuanta más perplejidad causa el signo, más se considera que hace referencia a una autoridad superior invisible» (Burkert, 1996: 292), al mismo tiempo estos nova se esfuerzan por referir a la naturaleza terrestre y a la experiencia humana como si trataran de acortar una distancia entre especies que ya no se organizan en vertical sino en horizontal. El motivo es que, más allá de la incógnita, estos artefactos podrían haber sido creados, no por un dios o especie superior, sino por otros seres –humanos o no– pero habitantes de un mismo universo que se revela compacto y que niega el binarismo propio de una ciencia ficción clásica, estructurada en términos de bueno-malo, propio-ajeno, nosotros-ellos. Esta idea sugiere que la verdadera función extradiegética del artefacto es condensar todo el discurso narrativo en una única imagen que, a su vez, responde a la necesidad explorada por Ahn (2014) de generar una ciencia ficción más cercana a la experiencia humana actual. Como motivos cinematográficos, estos elementos pueden «transformarse en unos gestos cargados de belleza» (Quintana, 2011: 144) con el objetivo de proponer «potentes discursos abiertos hacia el futuro del audiovisual a partir de un cine (o una imagen) que parte de lo íntimo» (ídem). Este es el motivo por el que en el presente estudio se considera al artefacto como un recurso visual capaz de aportar nuevas perspectivas a la presente ciencia ficción y una mirada más íntima y actualizada de la misma. El artefacto adquiere un papel simbólico, por un lado como puente y umbral para el protagonista, pero por otro, como detonante para la experiencia crítica del público.

9.1.2. El artefacto como símbolo

Huici (2016) cuestiona la relación de la revelación como acceso necesario para la verdad. Durante décadas, ese vínculo ha estado asumido por la ciencia ficción cinematográfica como paradigma y sus tramas se han servido de la irrupción del novum como prueba de que algo existía o era posible: una amenaza climática inminente, una invasión alienígena o una tecnología ansiada por la sociedad. Películas como *Close encounters of the*

third kind (*Encuentros en la tercera fase*, Spielberg, 1977) asumen que con la revelación se accede a lo verdadero. En este caso el protagonista sigue las pistas y accede a la nave alienígena para despegar con una nueva civilización. En el caso del corpus, en cambio, las revelaciones no resuelven la incertidumbre sino que la evidencian: una vez finalizado el encuentro, Louise no es capaz de comunicar el lenguaje heptápodo al resto de la humanidad; a pesar de haber encontrado el destino de Alton, Roy no sabe a dónde va su hijo, quién es ni por qué pertenece a otro lugar; si bien Cooper descubre que los seres *bulk* son los humanos actuando desde el futuro, es incapaz de comprender sus motivos, sus procesos y el porqué de su tecnología multidimensional; Roy y K no obtendrán respuestas a sus preguntas y no encontraran descanso en su vínculo paterno; el final de Lena es abierto y no llega a revelarse si es ella la que encuentra a su marido, si un extraterrestre ha copiado su cuerpo o si ahora es mitad humana mitad alienígena.

Así, en estas historias los protagonistas desconocen el significado del artefacto o las repercusiones de sus acciones y consecuencias. Si por un lado su estética se nutre de la herencia de la ciencia ficción en tanto que crea dispositivos, *gadgets* y artificios propios del género –se ha comentado en capítulos anteriores la simbología derivada de la Era de la Máquina según Telotte (2001)– por otro, en este caso se revisa y complementa con símbolos asociados a lo espiritual, lo natural y lo físico y que evocan lo trascendente en su relación con lo orgánico, con lo terrestre y con lo familiar. Como se explicaba antes, parece que el artefacto, en su definición de innovación técnica, rechaza la apariencia pulcra y tecnológica tradicional y se encarna en formas arcaicas y primitivas revisando las formas de los tótems, los rituales o los amuletos. En este sentido, puede asociarse su presencia diegética con los elementos religiosos más tradicionales. Como comenta Burkert,

en todo el mundo hay pilas de piedras [...] erguidas en posiciones poco comunes que son signos de presencia humana. Los ordenamientos de piedras ayudan a la gente a encontrar su camino; y en general, además, evocan sentimientos de familiaridad. Es asombroso con cuánta frecuencia y facilidad esas marcas de territorio son trasladadas a un contexto religioso (1996: 287).

Podría establecerse una relación entre la revelación estética de estas construcciones y la del artefacto. En el corpus, las naves heptápodos recuerdan a los tótems primitivos y a los monolitos, el bosque de *Annihilation* evoca el jardín del Edén –aunque tiene algo de amenaza en la hibridación y en el exceso de vida que provoca la aniquilación– del mismo modo que la ciudad blanca de Alton actúa como un cielo invisible en la Tierra. Más adelante se profundiza en esta comparativa pero por ahora interesa destacar cómo el corpus es capaz de tomar elementos propios de la ciencia ficción y de la experiencia humana para dotarlos de una cualidad simbólica trascendente. Si el novum clásico evocaba el progreso a través de avanzadas tecnologías y grandes descubrimientos espaciales y el novum de la Nueva Ola se centraba en la faceta más intangible y poética del relato de ciencia ficción, el artefacto contemporáneo pretende actuar como un elemento híbrido. En él se combina lo espiritual y lo tecnológico, pero también lo familiar y lo físico, por oposición a la inmaterialidad de lo sagrado tradicional y de la tecnología ligera y pulida propia de otras décadas. Bauman (2000) explica que la actual es una sociedad donde lo inestable compone la realidad y la identidad. Estos nova, con su peso, su textura granítica y su cualidad orgánica y terrestre, se convierten en elementos que evocan justo lo contrario: son elementos cuya estabilidad, solidez y fuerza estéticas actúan como contrapunto a una diégesis apocalíptica que se disuelve. De nuevo, su presencia funciona como *punctum*, en tanto que en un mundo fluido, se convierten en anclaje y asidero para el protagonista, pero también para el espectador. Esta ciencia ficción ya no contempla las referencias al género clásico, aséptico, reluciente y traslúcido porque, como describe Han en relación a la cualidad de lo transparente, a esas imágenes «no se le pregunta más allá de eso. No tiene ninguna estructura hermenéutica» (2013: 14).

Por eso, estos nova se oponen a la ligereza y la fluidez de la experiencia contemporánea (Bauman, 2000) y se cargan de elementos corpóreos –a veces literalmente anclados a la tierra, como el árbol muerto de K– que permitan que el protagonista establezca un contacto directo. Estas experiencias pueden ser íntimas mediante las referencias a lo familiar y a lo doméstico de *Interstellar* o *Blade Runner 2049* –la clave de lo físico–, pueden asociarse a lo orgánico y a la contemplación de la naturaleza, como en el caso de *Annihilation* o *Arrival* –la clave de lo natural– o pueden ser experiencias trascendentes como en *Midnight Special* o *Ad Astra* –la clave de lo espiritual– al contemplar lo sublime. En este sentido, los artefactos actúan como símbolo de lo que no se conoce, pero al mismo tiempo,

componen una estética en la que las claves visuales del corpus se encarnan de nuevo en el propio novum, como un eco ficcional de lo que la película propone a nivel extradiegético. Ya no se trata de buscar «el brillo instantáneo del espectáculo, el estímulo inmediato, sino la fosforescencia silenciosa, la fosforescencia del tiempo» (Han, 2013: 30). Como escribe Han, la estética contemporánea «aspira a maximizar el valor de exposición» (ibídem, 23) pero estas construcciones, elementos y espacios evocan la presencia de lo misterioso y de lo no revelado. Para Han solo en el silencio se puede «acceder a un demorar contemplativo» (ibídem, 23) y silencio y reflexión es precisamente lo que evocan estos artefactos: por su descontextualización, por lo inverosímil de su naturaleza, por lo misterioso de su tecnología y por su apariencia de templo, tótem o paraíso perdido. Una apariencia que sugiere que son principio y final de la experiencia y descubrimiento y limitación de un nuevo saber.

Como explica Eco, «la semiótica [...] se puede considerar igualmente como la ciencia que estudia *todos* los fenómenos culturales *como si* fueran sistemas de *signos* –partiendo de la hipótesis de que en realidad todos los fenómenos culturales *son* sistemas de signos» (1974: 323). Como ya se introducía al principio de la investigación, el artefacto –en tanto que elemento estético incorporado en la ciencia ficción cinematográfica contemporánea– puede actuar también como fenómeno cultural y, en consecuencia, como símbolo ya no dentro de las ficciones que habita, sino como representante de la experiencia propia de parte del público contemporáneo.

9.2. Análisis de los artefactos del corpus

Se ha visto que los artefactos del corpus heredan la cualidad de innovación o extrañamiento de la ciencia ficción tradicional pero que, a su vez, adaptan referencias propias de lo trascendente, lo natural y lo físico. La sensación provocada por su presencia genera al mismo tiempo un estado de contemplación sublime con el que el protagonista –y por extensión el espectador– experimenta lo que Aumont, al hablar del análisis estético, define como «una emoción violenta y un placer paradójico, próximo al terror» (1997: 169) pero donde la debilidad y la impotencia de quien contempla «se convierten en fuerza» (idem).

Esa experiencia implica que el artefacto supere su cualidad de *gadget* tecnológico y que asuma un papel más cercano al símbolo religioso, al talismán doméstico o al tótem. Al

hablar de la sociedad reciente, Aumont se plantea que lo que «ha desaparecido (¿sin dejar rastro?) de nuestras actuales concepciones es el vínculo expreso entre el arte y la religión» (1997: 49) pero estos artefactos, como ya se ha comentado más arriba, parecen recuperar una unión entre lo trascendente y el aquí. Para profundizar en cómo el artefacto asume las tres cualidades visuales de cada producción y en cómo esa estética establece un discurso conceptual extradiegético determinante para el género, a continuación se analiza cada uno de estos nova visuales en relación a la trama en la que surgen.

9.2.1. El tesseracto en *Interstellar*

Es posible desafiar al tiempo a través de la documentación, del lenguaje, del arte y de las imágenes y, durante muchísimo tiempo, el ser humano se ha ayudado de los libros para conseguirlo. Los libros permiten retroceder y avanzar en el tiempo, acceder a momentos del pasado y también desarrollar un sentido de la historia y de la cultura. *Interstellar* reivindica ese aprendizaje dando una importancia muy especial a la estantería de Murph, de la que se deriva el objeto del libro y se evoca otro tipo de sabiduría que, como la instintiva, ha ido quedando relegada a un plano anterior en las sociedades actuales. A partir de la estructura física y estética de ese mueble surge el planteamiento del artefacto de esta película: el tesseracto.

Figura 20

La estantería y los libros se convierten en objetos simbólicos determinantes tanto para el discurso como para la diégesis



Nota: las primeras manifestaciones de que algo ocurre en la familia de Cooper son a través de la estantería, de la que algunos libros caen sin motivo y en la que Murph descubre un mensaje codificado. Años después será a través de la misma estantería desde la que la niña, ya adulta, logre comunicarse con su padre. Fuente: fotogramas extraídos de *Interstellar* (Nolan, 2014).

En la actualidad, el conocimiento está muy ligado a los dispositivos tecnológicos, el ámbito virtual y el conocimiento mediante la red de datos de Internet. Estos elementos

ofrecen la posibilidad de distanciarse del tiempo presente y acceder a momentos diversos del pasado, del futuro y de otros presentes haciendo que la experiencia inmediata del usuario quede suspendida. En ese sentido, la atemporalidad representa una forma de actualidad constante que diluye el pasado y la pausa para exigir prisa, admiración y una atención continua ante los *ahoras* que se vuelven simultáneos y actuales. Así,

la actualidad es la desaparición del tiempo. Todo es actual. Lo convertimos todo en predicados de sujetos y anulamos la atención al tránsito. Decimos A es B, cuando lo que habría que reconocer es el movimiento de A a B, de una cosa a otra. [...] La actualidad es, hoy, como la anticipación del futuro siempre inmediato. Estar informado de la actualidad es saber lo que ya ha llegado, como si el futuro nos fuese viniendo. El futuro es la potencia y el ahora la progresiva actualización de tal potencia. Y hemos aquí mudados en servidores –por no decir esclavos– de la actualización del futuro (Esquirol, 2015: 119).

En *Interstellar*, esa simultaneidad es propia de los seres *bulk*. Estos seres tienen un acceso tan absoluto a la dimensión temporal que son capaces que percibirla de un modo simultáneo y atemporal, como si todo sucediera al mismo tiempo. Pero esa percepción ilimitada podría ser también su mayor desventaja porque los condena a vivir en un caos infinito, sin punto de referencia. En la película no se profundiza en estos seres, dado que se trata de una civilización desconocida, pero se puede asumir que, si bien son capaces de abordar el tiempo de un modo simultáneo, también saben que es necesario ese punto de referencia a la hora de que la atemporalidad cobre sentido. Del mismo modo que en *La Jetée*, el viaje temporal necesita el recuerdo como asidero espacio-temporal. Por eso, para identificar y conectarse a un momento específico en el tiempo, los seres *bulk* deben diseñar y construir un elemento o herramienta que les permita devolver su percepción a un modelo lineal y momentáneo. Gracias a ese elemento esta civilización puede modificar su percepción temporal con el objetivo de encontrar un ahora concreto. Del mismo modo y planteado a la inversa, si los humanos de la diégesis de *Interstellar* quisieran experimentar la simultaneidad temporal deberían desarrollar una tecnología que les permitiera concebir el tiempo de modo simultáneo para acercarse a la percepción del universo tal y como la asume y experimenta la civilización de los seres *bulk*.

En ese sentido y, de una forma aparentemente altruista, los seres *bulk* fabrican el tesseracto. Una construcción hecha específicamente para que Cooper, un antiguo piloto enviado en busca de un planeta habitable que sustituya a la Tierra, pueda establecer contacto con su hija Murph, que sigue en la Tierra y de la que no solo le separa la distancia, sino también el tiempo. Para conseguirlo, los *bulk* van guiando la misión de Cooper, ayudándole a él y a la tripulación de la que forma parte a adentrarse en el agujero de Gargantúa y conduciéndolo hasta el tesseracto, un dispositivo donde las múltiples líneas de tiempo se vuelven físicas y limitadas a las tres dimensiones que Cooper puede comprender. El objetivo es que, como se explicaba antes, Cooper pueda establecer conexión con un momento determinado y, a partir de ahí, comunicarse con la Tierra mediante una experiencia temporal compartida. Como el explorador de *La Jetée*, Cooper debe descubrir cuál es su vínculo, cuál es el punto de referencia desde el que establecer contacto y salvar a la humanidad. Aquí es donde *Interstellar* revela su novum visual. El tesseracto, construido por los *bulk*, no está diseñado desde la herencia de la ciencia ficción tradicional, sino que, como se adelantaba al inicio, se construye sobre la referencia de esa misma estantería situada en la habitación de su hija y en la que la niña creía ver un fantasma que hacía que los objetos se cayeran al suelo – también la mujer de *La Jetée* llamaba *fantasma* a su viajero temporal–. Pasado el tiempo, con Murph siendo adulta, se descubre que ese fantasma es en realidad Cooper, actuando desde el tesseracto y conectando directamente con la estantería que los une a ambos.

Este planteamiento de tecnología extraterrestre es interesante por múltiples motivos pero el principal tiene que ver con la mirada al tiempo pasado, al ámbito doméstico, a los afectos familiares y a los objetos personales, estableciendo un discurso que se ha ido analizando a lo largo de esta investigación en torno a la nostalgia, la melancolía y la familia. Ese artefacto se construye sobre los recuerdos que Cooper y Murph poseen de la vida en la que ella todavía era una niña y ambos vivían en la granja familiar. En este sentido, no solo es revelador cómo lo simultáneo y la dimensión espacio-temporal toman forma física a través del artefacto extraterrestre, sino cómo, en su encarnación, adquiere la presencia de la habitación, el hogar, la infancia y los libros, todas encarnaciones de lo doméstico y de la memoria –cuestión que a su vez es una característica común al corpus–. En este sentido, la comprensión del artefacto por parte de Cooper y de Murph está definida por el recuerdo y la relación que ambos compartieron en el pasado y que todavía perdura. Esta cualidad íntima

derivada del tesseracto sugiere que el instinto y la conexión validan y hacen funcionar esta tecnología. En ese sentido, y tal y como lo definía Freud, lo subjetivo y lo instintivo no asumen su fuerza como «una *fuerza impulsiva momentánea*, sino siempre como una fuerza *constante*. No procediendo del mundo exterior sino del interior» (1929: 207). Aquí el poder no reside solo en la máquina diseñada por los *bulk*, sino en la fuerza de un pasado que todavía perdura, pero que está a punto de olvidarse, como los recuerdos de un juego o una costumbre extinta frente a un presente amenazante y apocalíptico –como el desierto en el que se ha convertido el planeta, la disolución de los lazos sociales, etc.–. Aquí solo queda como vínculo de unión el pasado y la infancia y es precisamente eso lo que actúa como motor del tesseracto y lo que define su diseño y su estética.

Figura 21

El tesseracto realizado a partir de la habitación de Murph



Nota: la habitación funciona como elemento base desde el que se tienden líneas que deforman los objetos del cuarto, pero que mantienen sus colores y texturas y que permiten evocar la misma estancia a lo largo de décadas, todas transcurriendo al mismo tiempo. Fuente: fotograma de *Interstellar* (Nolan, 2014) –a la izquierda– y de la plataforma Colossal –a la derecha–.

Cuando este artefacto aparece por primera vez en la pantalla ya no hay lugar para las superficies pulidas, la tecnología punta, las líneas ergonómicas o los diseño futuristas sino para la intimidad y el recuerdo de lo doméstico, de la infancia y de lo familiar. El tesseracto es una construcción compuesta por líneas flexibles tendidas en múltiples direcciones que sugieren un espacio real, como se ha dicho, la habitación de Murph en la Tierra. Pero además de la representación geográfica, el tesseracto parece evocar, de forma simultánea, cada uno de los momentos que la niña ha vivido y vive, ahora como mujer, en esa habitación. Las líneas, que parecen las cuerdas de un instrumento musical componen un entramado de momentos sincrónicos donde el pasado y el presente transcurren en un mismo plano. La idea de que un diseño futurista y extraterrestre se inspire en la habitación de una niña que echa de menos a

su padre ausente es poderosa en tanto que recurre a ese planteamiento de Ahn (2014) de acercar la ciencia ficción a la experiencia humana más inmediata. Pero es que, además, su propuesta estética aporta nuevos niveles de información porque, como el recuerdo de *La Jetée*, el tesseracto se construye a partir de lo cotidiano. Aquí los objetos de Murph –libros, sillones, ventanas y una cama– extendidos y repetidos en diversas líneas temporales, adquieren los colores pardos y terrosos de la vivencia humana tan distintos a los que, hasta ahora, se asociaban a la experiencia futurista o extraterrestre propia del género. Como escribe Thomson,

tal vez no conozcamos el término *espacio fuera de plano* (uno de los favoritos de los críticos), pero percibimos su potencial con la misma facilidad con que esperamos lo inesperado en la vida. [...] La sintaxis de la construcción del plano forma parte ya de nosotros mismos (2015: 120).

Del mismo modo, la forma en la que esos colores, formas y elementos propios de lo natural, lo orgánico, lo físico y lo doméstico construyen la tecnología más avanzada vista por los personajes de la diégesis dice mucho a los espectadores de esta producción. *Interstellar* evoca una información muy rica a través de sus espacios y artefactos, una información coherente con sus presupuestos y su discurso y que tiene que ver, como se ha venido diciendo, con la inclusión de la memoria y de los instintos en aquellas tramas propias de la ciencia ficción que hoy no parecen capaces de aportar un significado adecuado al público contemporáneo (Ahn, 2014) y que se caracterizan por la literalidad de sus referencias a la ciencia, la tecnología o la razón como poderes absolutos. En las tramas del corpus, y con especial presencia en *Interstellar*, el recuerdo y la subjetividad se vuelven fundamentales. Tal y como argumenta Esquirol,

la resistencia al imperio de la actualidad viene de la memoria y de la imaginación. [...] La resistencia empieza inevitablemente cuando se mira hacia atrás. La ciencia es casi siempre una mirada hacia adelante, y la retórica política también. Pero el ademán más propio del pensamiento es volverse, mirar atrás. Y entonces las cosas se tambalean (2015: 120).

Como plantea el investigador en el terreno de la reflexión contemporánea, la ciencia es una mirada constante hacia adelante. Pero en *Interstellar* la verdadera solución al conflicto narrativo está en mirar hacia atrás. En esta aventura espacial las respuestas están en la memoria de Cooper y en la imaginación y los afectos de Murph. Porque resulta que su punto de unión, el tesseracto, es la representación de un recuerdo. Uno de los últimos momentos que Cooper pasó con su hija, hace décadas. Es la imagen de la mujer en el muelle, convertida en retrato en la memoria del superviviente de *La Jetée*, donde el recuerdo y el afecto son más poderosos que la guerra y que la ciencia desprovista de sentido. En *Interstellar* hay muchas fuerzas que van más allá de la explicación racional: la fe en la investigación y en la salvación consecuente por parte de la Doctora Brand; el recuerdo de Cooper como clave que abre los secretos de la manipulación espacio-temporal y que lo lleva hasta el tesseracto; el amor de Murph por su padre, que la devuelve al lugar donde estuvieron juntos por última vez abriendo un portal a la información que salvará a la especie. Este último es quizá el más determinante para la trama porque, sin él, el desenlace sería muy distinto. Son ella y el cariño que aún siente por su padre lo que establece el anclaje, la referencia dentro del caos de la temporalidad simultánea. Sin el amor incondicional de Murph, el viaje de Cooper sería inútil. No en vano, él es, aparentemente, el héroe de la historia. Cooper es el único de los tripulantes con lazos familiares en la Tierra, una vocación rota que parece volver a tomar forma y cierta visión de futuro: hijos que crecerán y tendrán familia. Pero al verlo frente a la estantería del tesseracto esperando a Murph al otro lado, resulta que no es Cooper el protagonista sino Murph. Y que el tesseracto no es una herramienta para él sino para ella. Es ella la que trasciende el tiempo, la que vive una infancia acosada por el recuerdo de un padre ausente y por la presencia de un fantasma que aún no es capaz de comprender, pero en el que cree ciegamente a pesar de lo que los demás le dicen.

En esta película, el artefacto radica en los objetos cotidianos y en los vínculos que establecen aquellos que les dan uso. Por eso, es la conexión de Cooper con el pasado la que da a los seres *bulk* un punto de referencia. Pero una vez allí, él se da cuenta de que lo que representa el tesseracto no es su amor por Murph, sino el amor de ella por él. Y cuando él lo entiende, entonces es capaz de codificar y transmitir los datos en el reloj –un reloj que él sabía que ella volvería a buscar porque él se lo había regalado–. Esto recuerda al escrito de Borges en el que el autor confiesa lo siguiente:

Me conmueven las menudas sabidurías
que en todo fallecimiento de hombres se pierden
–hábito de unos libros, de una llave, de un cuerpo entre los otros– (1968: 12).

Cooper y Murph se hablan a través del tiempo y del espacio gracias al recuerdo que cada uno tiene del otro pero, ante todo, hablan gracias y a través de objetos que han compartido, transmitidos de padre a hija. Su presencia une a estos dos personajes que están alejados físicamente y establece todo un discurso en torno a la nostalgia, constante que ya ha aparecido al hablar de las otras películas del corpus. El reloj y la creación del tesseracto a partir de la estantería dan lugar a objetos cuyas formas, contexto y cualidades sensoriales son determinantes para la película. Estos objetos ya comunican con su mera presencia su estilo, la época a la que podrían pertenecer, su estética, su historia, sus texturas y su existencia dentro de esa habitación. En el caso concreto de *Interstellar*, llama la atención que la mayoría de estos *props* son todos ajenos a la era digital, a la virtualidad de las cosas: un reloj de agujas y una estantería repleta de libros en una película apocalíptica futurista resulta una reivindicación de la mirada al pasado. Cooper sabe que debe convertirse en el fantasma de su hija. Y antes de partir y comenzar su aventura espacial reniega de ello y le dice que no podrá hacerlo, que necesita vivir y resolver ese gran conflicto para salvar a la humanidad. Y sin embargo, después de todo el viaje, cuando vuelve a la habitación de Murph a través del tesseracto, resulta que sí, que es el fantasma de su hija que le habla desde el futuro. Y que es ella la que tiene la capacidad de salvar a la especie, en el ahora que para Coop es pasado. Es entonces cuando él, al reconocerse como un recuerdo y una ausencia, se sirve de los objetos que pudo legarle antes de marcharse, casi para siempre. Objetos que ella había mantenido a salvo porque, después de todo, la conectaban con su padre y eran el recuerdo convertido en objeto presente. Así lo espiritual se convierte en lo físico y lo trascendente se transforma en lo inmanente. El reloj es el recuerdo, pero también es el símbolo de la trascendencia en la inmanencia.

En las producciones del corpus, como *Interstellar*, la ciencia ficción abre el discurso a la construcción de comunidad, a los vínculos con el pasado y a una tradición que se simboliza en la familia y en las relaciones. Esos cadetes espaciales heroicos, seguros y dispuestos a todo

gracias a la razón, la ciencia y la tecnología se convierten aquí en padres, madres, esposas, maridos e hijos ausentes que buscan recuperar una cercanía perdida que, quizá, nunca han tenido.

9.2.1. La ciudad blanca en *Midnight Special*

Como se adelanta en apartados anteriores, *Midnight Special* es una película de ciencia ficción inspirada en estructuras propias de los años ochenta y en el cine de Spielberg (Abuin, 2016). En esta historia Alton, un niño con poderes, debe llegar a un lugar de encuentro donde, aparentemente, le espera la civilización a la que realmente pertenece. Sin embargo, y aunque la narración recurre a elementos propios del género, como se comenta un poco más adelante, la presencia final del artefacto consigue proponer un cambio de estructura ofreciendo una lectura relativa a la inmediatez, al aquí y al fin del código binario tradicional.

En esta historia Alton y Roy, su padre, deben huir de la comunidad religiosa a la que ambos pertenecen dado que Calvin, su líder, ha adoptado forzosamente al niño presentándolo como un profeta conocedor del día de la salvación. Ese es el día en el que Alton debe encontrarse con los suyos pero, conforme la fecha se acerca, el niño va enfermando. Para salvar a su hijo, Roy decide secuestrarlo y ambos se embarcan en una aventura por carretera asumiendo que si Alton no consigue estar en ese lugar en el momento predicho, morirá. Durante los diferentes conflictos que se desarrollan en la trama, se descubre que Alton es capaz de alterar la naturaleza con su estado de ánimo y su salud, marchitando la hierba y los bosques que atraviesa cuando se siente más enfermo o vulnerable; que tiene la habilidad de otorgar un estado de paz y confort a quienes le rodean, motivo por el que los miembros de su secta lo consideraban un ser liberador; y que su poder se desprende de él como luces cálidas que irradian de sus ojos y de sus manos.

A lo largo de ese trayecto/peregrinación, Roy atraviesa carreteras secundarias y caminos tratando de evitar al líder de la secta y a sus secuaces y también a los agentes de la CIA, que considera que el niño es un enemigo público en tanto que conoce y manipula los códigos de los satélites espía. A esta huida se unen Lucas, un amigo de la infancia de Roy, ahora policía, y Sara, la madre de Alton, que dejó la secta tiempo atrás. Como ya se ha adelantado previamente, ambos personajes están nombrados en base a las referencias

bíblicas: Sara, mujer de Abraham, es quien «en la partida hacia la tierra prometida [...] en silencio obedece la decisión de su esposo sin mostrar ningún tipo de oposición (Mendoza y Lojendio, 2018: 61) y Lucas, el evangelista, cuyos escritos están «consagrados a la infancia de Jesús» (EcuRed, s.f.: 30), pero que también es el patrón de la pintura y de los artistas, a razón del carácter verídico de su visión. Estos dos personajes actúan como seguidores devotos del niño, siendo testigos de su evolución y de sus habilidades sobrenaturales. En ese sentido,

no hace falta que expliquemos el claro homenaje que existe en ese nombre—, donde éste [Lucas] responde con total sinceridad a lo que vio, lo que muchos vieron y no pueden explicar. En *Midnight Special* sus personajes no pueden explicar lo que ven, su creencia es lo que sienten (Abuín, 2016: 6).

Siguiendo ese argumento en torno a la fe y el contacto con lo extraordinario, la película se estructura a partir de esas sensaciones que, más allá de los hechos, destacan la sensibilidad y las relaciones íntimas. A la manera de otras piezas recientes como *Super 8* (Abrams, 2011), *Stranger Things* (Duffer Brothers, 2016–) o *Ready Player One* (Spielberg, 2018), *Midnight Special* forma parte de ese grupo de producciones que, mediante la inclusión de elementos anticuados y *gadgets* analógicos propios de las décadas de los setenta y los ochenta evocan, ante todo, una ciencia ficción nostálgica. En ese sentido, *Midnight Special* es heredera de planteamientos como los de *E.T.* (Spielberg, 1982) o *Starman* (Carpenter, 1984), en los que el personaje secundario, extraviado, debe ser guiado y ayudado por el protagonista para regresar a su lugar de origen accediendo a la nave o al punto de encuentro que le permitirá volver allí. *Midnight Special* posee similitudes con ambas películas: el personaje perdido, de una inocencia e ingenuidad que contrastan con la situación diegética del protagonista pero con una inteligencia y sensibilidad superiores a este; el protector, que debe afrontar sus miedos y, en última instancia, renunciar a su nuevo amigo como paso a la madurez personal y a la vocación vital; y el villano gubernamental y corporativo con tendencia al conflicto, a la violencia y al utilitarismo. Sin embargo, en este caso, la película ofrece dos variaciones de esta estructura que definen por completo su diseño de producción y, como se ha dicho al principio de este análisis, el diseño de su artefacto final.

La primera variación consiste en que Alton es hijo de unos padres humanos, Roy y Sara, y aunque se desconoce el motivo de las capacidades especiales de Alton, sí que se sabe que el niño no viajó a la Tierra, como ET o Starman –originarios de otros planetas y biológicamente diferentes–, sino que es una persona terrestre. Este hecho elimina de la trama la dinámica de la llegada, del aterrizaje y del encuentro entre un humano y un extraterrestre. En este caso, Alton no llega a la Tierra, sino que nace en ella. La segunda variación, ligada a la anterior, es que al final de la historia, cuando Alton accede al lugar de encuentro, no se va en una nave que le llevará de vuelta a su mundo, tal y como ocurre con *ET* o *Starman*, sino que lo que le espera allí es otra cosa. Cuando Sara acompaña a Alton al claro del bosque pautado por las coordenadas predichas por el niño y el sol se sitúa en un momento exacto del ocaso, frente a ellos, en mitad de la nada, no surge una nave o un cohete, sino una gran ciudad. Una construcción que, en la línea de las referencias bíblicas anteriores, podría asociarse a su vez con Jerusalem, una ciudad con gran carga simbólica que se divide en la Jerusalem terrenal y en la Jerusalem celestial, y que podría estar inspirada en la película por la propia cultura estadounidense –de herencia puritana y de fundación tardía–.

Figura 22

Sara observa el despliegue arquitectónico sobre el bosque y el horizonte



Nota: Sara, la madre de Alton, observa la súbita revelación de la ciudad, que parece arraigada en la tierra, el bosque y el páramo en el que el niño debe ser recogido por los suyos. La ciudad se integra en los elementos terrestres como si siempre hubiera estado ahí y ahora este grupo de personas pudiera verla. Fuente: fotogramas extraídos de *Midnight Special* (Nichols, 2016).

Más allá de esta referencia, lo interesante es la paradoja de la ciudad terrestre que *está*, pero que es invisible. Esta ciudad, compuesta por formas orgánicas y elegantes de apariencia rocosa, áspera, pesada y gigantesca es una construcción totalmente incrustada en la superficie terrestre que pasa inadvertida a los ojos humanos hasta entonces, pero que se asienta sobre el propio planeta. Igual que ocurre con la idea de llegada, la dinámica de la

partida también desaparece, porque Alton debe abandonar a sus padres pero en ningún momento despegar, como hace ET, o se diluye en un rayo de luz, como Starman. En este caso el niño se acerca a la entrada de la ciudad y se une a las figuras que salen a su encuentro para habitar esta nueva urbe que, como las ciudades invisibles de Calvino, se aparecen de pronto «como un todo» (1979: 32). Así, el artefacto, encarnado en ciudad, no en nave o en transporte, cobra un sentido diferente.

Aquí el novum plantea toda una serie de preguntas en torno a su naturaleza, su convivencia con la Tierra y su relación con Alton y con su familia. En este caso, se trata de una estructura arquitectónica que parece ser solo el fragmento de una ciudad mucho mayor y que, quizá, podría extenderse por todo el planeta. Estéticamente la ciudad recuerda a otras construcciones futuristas como las de *Oblivion* (Kosinski, 2013), pero en este caso realizada desde un planteamiento más terrestre en tanto que las superficies brillantes y pulidas dan paso a texturas ásperas y orgánicas. En ese sentido, se podría asociar su estética a ese «organicismo repetitivo y modular, [que] ha permeado la nueva imagen fantástica» (Moriente, 2014a: 42) y que Moriente asociada al trabajo de Calatrava, destacando su «aspecto orgánico» (ídem). Ya no se necesita de una ciudad extraterrestre, una nave con forma de ciudad o una gran estación espacial, sino de una ciudad asentada en el planeta, como si la ciudad siempre hubiera estado allí y se revelara ahora, en el momento en el que Alton sabe que debía estar presente. Cuando Calvino escribe sobre las ciudades en la época reciente, se pregunta «¿qué es hoy la ciudad para nosotros?» (1972: 26). El escritor considera que «se habla hoy con la misma insistencia tanto de la destrucción del ambiente natural como de la fragilidad de los grandes sistemas tecnológicos que pueden producir prejuicios en cadena» (ídem) y como resultado, las construcciones urbanas son hoy «un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje» (ídem).

Del mismo modo, la ciudad de *Midnight Special* es un *conjunto significativo* —en este caso diseñado por el artista visual Till Nowak— que asume las cualidades con las que se ha descrito la figura general del artefacto en el corpus: una construcción ajena, pero parte del mundo inmediato de los protagonistas, pesada, opaca y con una presencia física determinante. En este sentido, hay que destacar los conceptos de inmediatez y consistencia del artefacto y el hecho de que no sea un mero transporte que aterriza para recoger al hijo perdido y que luego

desaparece para regresar a un mundo otro, dejando el planeta tal y como estaba al comienzo de la trama. Porque en esta historia «no importa tanto el destino de sus personajes como el viaje en sí» (Abuín, 2016: 2) y los cambios internos y transformadores que estos experimentan. Así, en un sentido metafórico visual, la ciudad se aleja de la urbe tradicional del género como elemento autónomo, delimitado y autosuficiente y se convierte en una pieza de unión que actúa como una *ciudad puente* «que comunica dos orillas» (Durántez, 2014: 361). Es una ciudad invisible pero que siempre está presente al rededor del mundo. Por eso, su diseño surge como «un entramado espacial indeterminado» (ibídem, 365) que une mundos aparentemente opuestos.

Figura 23

La ciudad se integra en lo terrestre



Nota: como se puede observar en las imágenes, la relación de la ciudad con lo terrestre es de unión e imbricación, no de separación u oposición. Fuente: fotogramas de *Midnight Special* (Nichols, 2016).

En esta estructura urbana, «expuestos a la intemperie, se insertan una serie de pabellones ligeros conectados por un recorrido continuo y exterior de rampas y escaleras» (ibídem, 365) que recuerdan al trabajo del arquitecto utópico Friedman, quien consideraba a «los usuarios como agentes principales de una acción posible y directa sobre la realidad» (ibídem, 366), igual que en la película, que son los humanos los que, con sus acciones, hacen la urbe visible y transitable para Alton. En este sentido, los bocetos del arquitecto, en los que sus diseños se dibujan y aplican sobre fotografías de ciudades reales, recuerdan al modo en el que esta ciudad ficticia aborda el planeta Tierra. En sus trabajos, Friedman consideraba que

«el espacio se palpaba como la encarnación de motivos físicos e intangibles a la vez, el espacio se entendía en esos momentos tanto como experiencia perceptual y ambiental» (Burke, 2020: 6). Lo mismo ocurre con la percepción de este artefacto y con cómo está incrustado entre los edificios de las ciudades, de forma que los arcos y estructuras de la misma se integran entre los rascacielos y fincas humanos, como si se hubieran adaptado a los huecos y espacios dejados por estas. El resultado sugiere que esta no es una construcción ajena, sino una urbe vecina, presente de manera constante en el planeta pero solo visible de forma puntual.

Desde esta mirada, la ciudad de *Midnight Special* es un espacio «dinámico y cambiante, cuyas estructuras serán transformadas» (Carrasco, 2005: 45) por aquellos que la miran y que la asumen como una entidad que ya formaba parte del entorno consiguiendo «cambiar la relación habitual del habitante con su ciudad» (ídem). Porque esta ciudad se construye a partir de la presencia de Alton, y su acceso a ella se debe a la ayuda de sus padres y de Lucas. Pero además se hace real por la mirada de los policías, agentes de la CIA y miembros de la secta que persiguen al grupo de fugitivos como si, al igual que el concepto de cielo católico, la ciudad estuviera presente en la Tierra pero solo para aquel que creyera en ella. En este sentido, la estructura de la ciudad está cimentada en la tierra, pero también enraizada entre el bosque que la rodea. Ya no se tiene en cuenta solo el elemento urbano, sino los agentes del entorno como la vegetación o los habitantes y el espacio que ocupan. Este artefacto se enraíza literalmente con el plantea, no solo en la tierra, sino entre los edificios, los bosques y las carreteras creando una estructura no binaria, compacta y heterogénea donde lo orgánico y lo artificial conviven en una misma construcción reivindicando lo presente, lo cercano y el aquí en un mundo todavía complejo. Lo natural y lo orgánico se convierten en elementos fundamentales que se integran con lo artificial, funcionando a modo de elemento conector entre lo espacios, eliminando los vacíos y los huecos y aprovechando lo restante y lo negativo para componer una masa compacta. En esta narración, los personajes no tienen que viajar al espacio, ni a través del tiempo ni siquiera tienen que investigar en el pasado o en el futuro. Únicamente deben llegar a una dirección determinada a una hora concreta y la ciudad, que siempre ha estado ahí, se hará visible para que Alton pueda entrar en ella. Este giro conceptual es determinante y, aunque está presente en todo el corpus, es especialmente revelador en esta historia, donde la trascendencia derivada de lo extraordinario no proviene

de un planeta exterior o de una tecnología extraterrestre, sino que forma parte del mismo planeta de los protagonistas humanos. Este artefacto se construye y crece en su *aquí* diegético, en su misma experiencia inmediata, pero revelando su incapacidad para concebir el todo y la complejidad que les rodea. Lo lejano y lo íntimo se unen en la construcción de la ciudad del mismo modo que lo hacen a través de los personajes y de sus dinámicas relacionales. Como considera Venturi (1962) en el ámbito de la arquitectura, la fusión entre los opuestos y la transgresión de las líneas divisorias puede aportar un valor superior a aquello que se contempla. En este sentido, puede relacionarse su visión de las teorías urbanistas con la propuesta del diseño de producción de la película analizada. Tal y como comenta el arquitecto:

Prefiero los elementos híbridos a los «puros», los imprecisos a los «limpios», los distorsionados a los «rectos», los ambiguos a los «articulados», [...] los inconsistentes y los equívocos en lugar de los directos y «claros». Estoy en favor de una vitalidad confusa frente a una unidad evidente. Incluyo lo ilógico y proclamo la dualidad. Defiendo la riqueza de contenido frente a la claridad del significado; la función implícita y la explícita. Prefiero «esto y lo otro» a «esto o aquello», «negro y blanco», y también gris, a blanco o negro. Una arquitectura de valor evoca muchos niveles de significado y combinaciones de perspectiva (citado en Lacasta, 2016: 9-10).

Tal y como se comentaba al hablar de la presencia del artefacto, este no remite al exterior del mismo modo que el tesseracto de *Interstellar* o las naves de *Arrival* terminan por revelar su vínculo fundamental con la experiencia humana. Este artefacto arquitectónico evoca presencia, inmediatez y cotidianidad a pesar de ser un elemento desconocido, ajeno e incomprensible para todos. Lo esencial para la resolución de la trama es que, a pesar de ese desconocimiento, Roy, Sara, Lucas y Alton asumen la ciudad como propia y como elemento necesario para el niño. La ciudad es su única manera de sobrevivir, la nueva forma que adquiere el concepto de hogar para él y, por extensión, para aquellos que le quieren.

9.2.3. Las naves heptápodas en *Arrival*

Arrival posee los elementos propios de las producciones que combinan la invasión alienígena y el poder bélico: la sala de conferencias, el campamento militar, el laboratorio. Y sin embargo, ante sus propias convenciones –y por extensión ante las del género–, las naves de esta película introducen una clave inesperada. Su apariencia pesada, oscura y granítica contrasta con la tradición de estética ligera y pulida de la ciencia ficción. Vermette y Hotte, los diseñadores de producción de la película, desarrollan esta propuesta con la intención de que este elemento tenga un discurso propio, complementario al de la trama general y capaz de cuestionar las constantes del género. Por el modo en que interpelan a los personajes y al público, se considera a estas construcciones el artefacto de la película.

De forma inicial, este diseño de las naves responde a la intención de asociar la civilización heptápoda a una madurez que no siempre ha sido característica de la ciencia ficción. Si se hace referencia al diseño de producción de *Oblivion*, se recuerda que la realización de su estación-habitat se limita a una gran cocina domótica y a una piscina flotante. En el caso de *Valerian and the City of a Thousand Planets* (*Valerian y la ciudad de los mil planetas*, Besson, 2017) llama la atención que, de entre las múltiples capacidades holográficas que la nave posee para acceder a otros mundos y evocar nuevos espacios, el Mayor Valerian y la Sargento Laurelin utilicen esta herramienta para tomar el sol en una hamaca futurista y beber cócteles en un escenario playero. En *Arrival*, las decisiones estéticas buscan evocar sobriedad y contundencia, pero también confusión e incertidumbre. Para abordar un diseño de estas características el equipo se inspira en la referencia de la nave esférica, descrita brevemente en la novela en la que se inspiró la película, *The story of your life* (*La historia de tu vida*, Chiang, 1998), forma que ya se ha visto en el cine reciente en *The day the Earth stood still* (*Ultimátum a la Tierra*, Derrickson, 2008) y antes en *Contact* (Zemeckis, 1997). Pero, ante todo, trabajan a partir de cuestiones como la de reflexionar en torno a lo pretencioso que resulta diseñar tecnología extraterrestre a partir de materiales humanos (Morgan, 2016).

Figura 24

La propuesta de las naves heptápodos contrasta con la tradición del diseño de las naves espaciales clásicas



Nota: cuando las naves aparecen por primera vez en la película, su presencia llama la atención por la cualidad hermética y pesada de las construcciones pero también por la aparente y contradictoria ligereza de las mismas, que se quedan flotando sobre océanos y bosques. Fuente: fotogramas extraídos de *Arrival* (*La Llegada*, 2016).

Bajo esta premisa, el equipo se aleja de las materias tradicionales para optar por algo más natural y propio, de forma que sea verosímil en una especie desconocida. Apenas empezada la película, el público se enfrenta a unas naves hechas de un material desconocido, lleno de imperfecciones y probablemente orgánico. No se sabe cuál es ni por qué es el más adecuado y el desconcierto de los espectadores se acerca al de los personajes. El motivo es que Vermette y Hotte querían evitar todo lo posible de los materiales clásicos y la pureza de los colores para dotar a sus diseños de seriedad y fuerza. Para el equipo «the wall texture was created to resemble sediment rock, as this long corridor represents the layers of the history and wisdom of the alien civilization» (Vermette, 2016, citado en Morgan, 2016: 10)³⁶. Así, la textura rugosa, el color carbón y la forma oblonga y convexa debían resultar en una construcción opaca y contundente, capaz de generar cierto temor y, al mismo tiempo, parecer sabia y amable. Algo similar a los dólmenes, orgánicos, arcaicos y sin partes.

En favor a esa contundencia las naves carecen de ventanas o puertas y a simple vista su arquitectura se asocia a la forma de un monolito o a la de una semilla. Ambas son siluetas orgánicas y ambas están directamente asociadas a conceptos propios: el monolito al

³⁶ «las líneas de la nave, construida para parecerse a algún tipo de sedimento rocoso, representando las diferentes capas de historia y sabiduría de esta civilización alienígena» (trad. a).

misterio y la semilla a la ecología. Hay una intención de crear un transporte espacial puro, limpio y natural, pero ante todo, hay una intención de generar desconcierto. Al ver una nave heptápoda es totalmente imposible determinar dónde está la parte delantera y dónde la trasera o conocer el movimiento o el rumbo de la nave. Visualmente esta cualidad genera confusión e incertidumbre, pero además, se trata de un recurso físico que permite visualizar la incomprensión de la civilización humana ante la extraterrestre: no es sólo que los humanos no hablen el mismo idioma que los heptápodos, sino que entre ambas civilizaciones ni siquiera se comparte un sistema espacial similar. Si el lenguaje, pensamiento, caligrafía y comprensión del tiempo de los heptápodos es circular, como se descubre a lo largo de la trama, es posible que su forma de desplazarse tenga un movimiento equivalente. Por ello, el círculo se convierten en un recurso recurrente de forma que son circulares los espacios que Louise recorre antes de la llegada, en el hospital, en la universidad y el Palace de les Arts, donde se encontrará con el General Shang al final de la trama. Incluso el nombre de su futura hija, Hannah, es un palíndromo que puede leerse de atrás adelante y viceversa.

De nuevo en relación a la estructura de las naves, no solo se trata de la incomprensión derivada de no poder indicar dónde está su proa o su popa, sino del extraño comportamiento de una civilización que viaja a años luz para adentrarse en un planeta extranjero pero que, llegado el momento, se queda simplemente flotando sobre la superficie terrestre. Es una idea de cambio en la que lo extraterrestre ya no tiene que ver con el conflicto, la invasión o el despliegue tecnológico, sino con la naturalidad y la cortesía entre especies. En este proceso, los diseñadores de producción valoran un proceso en el que los heptápodos «traveled across the universe but restrained themselves from actually landing. They would come to us, but we would need to make the last effort to get in touch with them —so close but yet so far» (Vermet, 2016, citado en Morgan, 2016: 7)³⁷. Vermette enfatiza constantemente el contraste tecnológico –y de actitud– entre ambas civilizaciones. Por eso es visualmente fundamental incluir esos planos en los que la nave flota como una roca enorme y los humanos tratan de alcanzarla con un andamio metálico naranja. Pero más aún, el detalle del guante plástico del profesor Donnelly, que roza suavemente la base rugosa de la nave. Más allá de proponer una revisión de los códigos del género, se producen dos ejercicios a

37 «viajaron a través del universo pero se abstuvieron de aterrizar. Ellos vendrían a nosotros, pero nosotros tendríamos que hacer un último esfuerzo para contactar con ellos –tan cerca pero tan lejos» (trad. a).

partir de esa imagen. Uno es el elogio a la cualidad física orgánica: la roca, el paisaje, la dificultad de tocar a través del plástico del traje protector y el cuestionamiento de que la inteligencia superior y el avance tecnológico vendrán envueltos en materiales brillantes y artificiales. El segundo es que esa imagen evoca la representación más elemental y utópica del contacto entre civilizaciones. De una forma sencilla, básica, directa e íntima: un roce. Para ello Villeneuve exige de forma constante un compromiso por parte de sus personajes humanos. Al empezar este primer ascenso, casi como una respuesta automática a la caricia de Ian, la nave crea una apertura –antes imperceptible– sobre su base. Una vez están dentro, con el suelo de la estructura a la altura del pecho y aún subidos al andamio, los humanos deberán saltar a la superficie de la nave. Pero lejos de ser fácil, y esto Ian y Louise no lo saben, ese salto les llevará a experimentar un cambio gravitacional –del que ya se ha hablado en el Capítulo 7–. Con sus formas y sus protocolos, el diseño de producción de la película establece, o más bien cuestiona, algunas de las constantes del género cinematográfico de la ciencia ficción y del modo en el que sus espectadores se enfrentan a lo desconocido.

Una vez más, y con otro recurso visual, aquí se repite la idea de que los humanos deberán abandonar la lógica y la razón tal y como ellos la conciben para abrirse a nuevas posibilidades intelectuales y estructurales. Como se plantea al principio, aunque esta es una película de extraterrestres, es ante todo una historia sobre los humanos enfrentándose a lo desconocido y a sí mismos. En *Arrival* siempre serán ellos los que tengan la última palabra, los que tomen la decisión, acertada o no. No se trata de una invasión que combatir o de un Apocalipsis al que sobrevivir, sino del principio de una nueva forma de entender la vida y de compartirla donde el contacto con lo otro no implica la amenaza y lo siniestro, sino discursos en torno al lenguaje, el pensamiento, el encuentro con los materiales, con el entorno y con los demás. Por ello, más allá de la estructura externa de las naves, es posible analizar el modo en el que estas se sitúan siempre en parajes naturales, alejados de las aglomeraciones urbanas, bellos pero al mismo tiempo contenidos, sobrios, no exuberantes. En el corpus, el paraje natural es una localización recurrente y asociada a momentos de contemplación. Si tanto el interior de la nave –revisado a continuación– como su arquitectura exterior parecen evocar el reposo y la contemplación, propios de los espacios religiosos –monolitos, tótems, templos– parece coherente que el espacio donde esa construcción aparece sea también un lugar apartado, que exija el retiro momentáneo de la vida en la ciudad. Entrar en contacto con los

seres que habitan esas naves ya implica un alejamiento físico del espacio urbano, dejando atrás toda la protección y el consuelo que puedan hallar en lo conocido o lo rutinario y al contrario que en clásicos del género como *Independence Day* (Emmerich, 1996), en que los alienígenas arrasan ciudades enteras sin haber aterrizado siquiera.

Figura 25

El interior de la nave remite a un espacio para la oración o el culto



Nota: el interior de la nave mantiene la rugosidad y la espesura del exterior, pero también la luz de la ventana frontal, en la que aparecen los heptápodos y a través de la que tiene lugar la primera conversación. Fuente: fotogramas extraídos de *Arrival* (*La Llegada*, 2016).

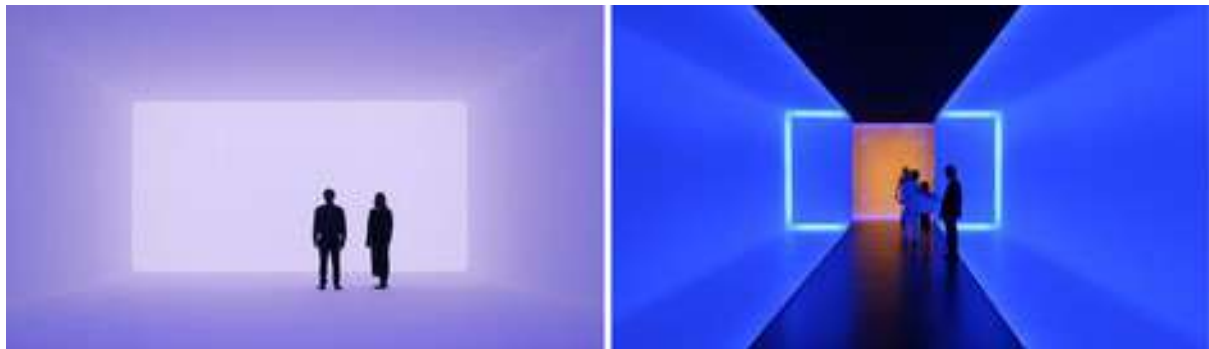
Tanto esta premisa de la cortesía como el salto de fe, la llamada al recogimiento y la contemplación de la naturaleza están también presentes en el interior de la nave, dando una coherencia total a la arquitectura del vehículo heptápodo y al discurso de la película. Concretamente sobre la sala interior de la nave, Vermette considera esencial tener la idea de calma propia de un templo o de un espacio de meditación (Morgan, 2016). Del mismo modo que no se puede negar el aspecto totémico de estas naves, también es evidente que el vacío y la caída oblicua y difusa de la luz en su interior refieren a una iglesia, una capilla o un templo. Para generar esa sensación, Vermette se inspira en James Turrell –«there had to be a soothing James Turrell-like» (Vermette, 2016, citado en Morgan, 2016: 10)³⁸–, un artista estadounidense que estudia el espacio y la luz y cuya propuesta está muy ligada a lo espiritual. Su objetivo creativo es generar espacios que evoquen la calma, el reposo y la oración. Cuando Louise e Ian entran en la nave por primera vez el material rocoso y el color oscuro se mantienen. De hecho, es el único material presente. La apertura, convertida ahora en pasillo, termina en una amplia ventana rectangular a través de la que solo se ve una atmósfera blanca. Esa ventana apaisada ya ha aparecido antes en el mundo de Louise:

³⁸ «tenía que haber un estilo tranquilizador al estilo de James Turrell» (trad. a).

primero en su casa, representada en el ventanal de su salón y después en su clase, en la universidad, con forma de pantalla para el proyector. En la nave, sus formas son más suaves y luminosas, acorde al resto de la construcción. A través de algo que podría ser cristal se ve una bruma clara.

Figura 26

El trabajo de Turrell sirve como inspiración a Vermette



Nota: la herencia cuáquera de Turrell es la inspiración principal del artista para generar espacios de calma y contemplación en los que trabaja, sobre todo, con la luz. En ocasiones también genera aperturas que permitan contemplar el cielo desde la sala. Fuente: imágenes extraídas de Florian Holzherr –a la izquierda– y de Flickr –a la derecha–.

Como ya se ha argumentado, es importante para Villeneuve y Vermette evocar un espacio de reflexión que llame al silencio y a la contemplación. La cualidad antigua de la piedra, la difusión de la luz y la bruma del otro lado generan sensaciones óptimas para ello tan solo por sus cualidades físicas. Del mismo modo, la ventana/pantalla aporta un tono ominoso a la escena que obliga a la espera, a la paciencia y al recogimiento. También las salas de Turrell están carentes de cualquier otro objeto y también en ellas el centro de atención es la superficie iluminada. Tanto Turrell como Vermette y Hotte han encontrado en ese medio el mejor modo de representar las cualidades de la civilización heptápoda. Turrell, de formación filosófica y creencias cuáqueras, defiende la cualidad espiritual de su trabajo. Un intento por establecer una relación más estrecha entre la tierra y el cielo y por generar espacios que permitan el recogimiento.

9.2.4. El árbol muerto en *Blade Runner 2049*

Blade Runner 2049, del mismo modo que su antecesora y que la novela en la que se inspira este universo, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Dick, 1968), describe un mundo decadente encaminado a la

autodestrucción y en el que todo vestigio natural se ha convertido en un símbolo de riqueza y estatus social. En esta realidad, las personas tratan de ganar dinero con el objetivo de poder adquirir un animal real, a veces un sapo, un gato o una cabra. Y en los casos de mayor fortuna, un ave.

Sin embargo, gran parte de los habitantes de esta sociedad son incapaces de comprar un animal real. Como consecuencia, surge una industria tecnológica cuya actividad se fundamenta en crear y comercializar todo tipo de animales eléctricos de apariencia absolutamente verosímil pero cuyo interior está compuesto por circuitos electrónicos. En este mundo los veterinarios se han convertido en electricistas y programadores. En las películas, esta realidad funciona como un elemento de fondo a modo de sub-texto. Sin embargo, el desarrollo de ese planteamiento aporta gran cantidad de información en torno al mundo diegético de sus habitantes y de los deseos y carencias que poseen como individuos y como sociedad. En la película original, Deckard, el detective protagonista, es sobornado con un búho real. En la secuela, el encuentro con lo natural sigue explorándose como metáfora social, pero también como elemento simbólico para el protagonista, en este caso, el detective K. K vive en la California de 2049, en este mundo,

ecosystems have collapsed. Green fields turned to dirt, metal and plastic. Trees are but a distant memory. A long time ago, man lost his spiritual connection to nature [...]. And now, finally, she has been conquered, reduce to her basic elements, the last artifacts of her existence. In this ecology without nature, the world is design by a blind man who can perceive it only through his own technology. He is God and yet, the true miracle of creation eludes him (Linden, 2018: 00:00:27)³⁹.

En esta secuela, la misión inicial de K consiste en eliminar a un replicante obsoleto que ha estado ocultándose del sistema y que K ha localizado en una granja invernadero. A partir de una vista aérea, se descubre un paraje aislado y alejado de la ciudad, solitario y similar a un gran mar de plástico. Una vez allí, y después de acabar con el replicante, K se

³⁹ «Los ecosistemas han colapsado. Los campos verdes se han convertido en polvo, metal y plástico. Los árboles no son más que un recuerdo lejano. Hace mucho tiempo que el hombre perdió su conexión espiritual con la naturaleza [...] Ahora, finalmente, ha sido conquistada, reducida a sus elementos básicos, las últimas creaciones de su existencia. En esta ecología sin naturaleza, el mundo está diseñado por un hombre ciego que solo puede ver a través de su propia tecnología. Él es Dios y, sin embargo, el verdadero milagro de la creación se le escapa» (trad. a).

topa con la silueta de un árbol muerto, seco y blanquecino que se alza en mitad de una explanada desierta. Esta imagen le inquieta y le desconcierta dado que nunca antes ha visto algo así. Además, bajo el árbol muerto, crece una flor, pequeña pero viva, que K arranca e introduce en una bolsa de plástico, a modo de prueba o evidencia de algo desconocido.

Figura 27

A pesar de su podredumbre, la organicidad del árbol contrasta con la granja de plásticos



Nota: el árbol muerto se revela por primera vez como una figura fantasmal, propia de una especie y de un mundo diferentes. La flor, sin embargo, parece revelar la magia de esta figura, su poder y su cualidad orgánica, cuestión que tendrá especial relevancia en la trama. Fuente: fotogramas extraídos de *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017).

En una sociedad carente de animales se puede asumir que la vegetación es también algo prácticamente inexistente y esta idea surge a lo largo de la trama, como se ha dicho, a modo de sub-texto. Tal y como ocurre más adelante, Mariette, una prostituta de Chinatown, aborda a K y observa la fotografía del árbol que este sostiene entre las manos. Su diálogo permite intuir el motivo de esa fijación que K desarrolla con el árbol muerto:

Mariette –¿Qué es eso?

K –Es un árbol.

Mariette –Nunca he visto uno. Es bonito.

K –Está muerto.

Mariette –¿Quién persigue un árbol muerto? (*Blade Runner 2049*: 00:45:03).

Así, la figura del árbol se convierte en un elemento anacrónico para la diégesis que desestabiliza la vida de K y que se vuelve recurrente a lo largo de la historia, escondiendo secretos y, al mismo tiempo, revelando nuevas miradas. En ese sentido, este árbol muerto, propio de una civilización anterior, orgánico, simbólico y con una presencia física

abrumadora sobre el plano actúa como artefacto visual de la pieza. Dentro de la trama, este árbol parece reclamar la atención del protagonista por su rareza esencial y por su cualidad extinta. K se enfrenta a él del mismo modo que Deckard lo había hecho al búho, con una mezcla de temor, recelo, veneración, humildad y desconcierto.

Si se revisa de un modo general la simbología del árbol, esta figura y su presencia metafórica, lingüística y simbólica refleja «el lugar destacado que ocupa dicho concepto en nuestra civilización tanto pagana como judeocristiana» (Pamies y Tutaeva, 2010: 172). Ante todo en los ámbitos religiosos, el elemento del árbol ha adquirido una carga simbólica recurrente, en tanto que es protagonista de las creencias animistas pero también un símbolo de las religiones tradicionales más extendidas (Burkert, 1996). El árbol, cuya presencia puede encontrarse desde el cristianismo hasta la tradición germánica, simboliza el paso de lo divino a lo profano y de lo profano a lo divino como un círculo de sabiduría y nuevo conocimiento «de modo que este Árbol es el árbol del umbral [...] yendo de lo sagrado a lo profano y de lo profano de vuelta a lo sagrado» (Campbell, 2001: 46). Del mismo modo, al comienzo de la trama, este árbol es el principio de un misterio, algo que K no puede comprender. Posteriormente, el árbol supone un símbolo de acceso al conocimiento. No a un conocimiento completo que resuelva sus dudas, pero sí a una nueva forma de comprender su universo y de revisar sus creencias. Como argumenta Campbell al escribir sobre los mitos del cristianismo,

la Caída tras comer del Árbol del Jardín y la Redención en el Calvario sobre el Árbol de la Redención son los dos aspectos de los árboles del Jardín del Edén. El primero, el Árbol de la Caída, representa el pasaje de lo eterno al reino del tiempo. El segundo, el Árbol de la Redención, es el del retorno desde el reino del tiempo al de lo espiritual (2001: 46).

Este árbol muerto tiene también su opuesto en la trama: un árbol verde y vivo que habita en la memoria de otro de los personajes, la Dra. Ana Stelline. Ana, recluida en una estancia aséptica y aislada, se dedica a diseñar recuerdos para los replicantes recién creados, sin saber que estos recuerdos son en realidad suyos y que ella es la primera hija natural de una replicante, Rachel. De esta manera, la figura del árbol reaparece cerrando un círculo similar al que propone Campbell en el que el árbol muerto da paso al milagro –que un

replicante de a luz– y por lo tanto a la vida –su hija, Ana–. Esa vida, a su vez, queda representada mediante la misma figura del árbol, en este caso uno frondoso y fértil, que la mujer recuerda ya de adulta. Bajo la misma premisa, Campbell también cita las Eddas islandesas que hablan del Yggdrasil, un árbol simbólico del folklore nórdico relativo a la fe y al conocimiento.

He aquí que me colgué del árbol expuesto al viento,
[...]
en aquel árbol del cual nadie conocerá nunca
la raíz que debajo se extiende. [...]
Entonces empecé a prosperar y obtener sabiduría
crecí y estaba bien;
cada palabra me conducía a otra palabra (2001: 133-134).

Esta figura se puede enlazar con el árbol seco de la película en tanto que el secreto que esconde es el del milagro y la libertad. *Milagro* porque la especie de los replicantes es por fin capaz de reproducirse y *libertad* porque esa cualidad reproductiva convierte a los replicantes en seres con alma, más cercanos a lo humano que al androide esclavizado que han sido hasta ahora. En ese sentido, el árbol muerto es a su vez el sarcófago de Rachel, la madre muerta que es emblema o señal del cambio de paradigma, el fin de una organicidad específica –el árbol muerto– y el nacimiento de otra nueva –la flor–. Al mismo tiempo, el replicante que guarda el árbol, Sapper, es en realidad el protector de un templo secreto, lo que de nuevo remite a la idea del milagro, del nacimiento y de la conversión, en este caso de replicante a hombre humano. Mediante este icono, la máquina se humaniza, adquiere un alma y establece conexiones con los mitos creadores del catolicismo como la Virgen, el mensaje universal del advenimiento o el hijo elegido que salvará a la humanidad de sus pecados, divinizando a los humanos o, en este caso, humanizando a los replicantes. Así, el encuentro inicial con el árbol lleva a K a descubrir nuevas facetas de su propia naturaleza como replicante, del sistema al que pertenece y de su propia vocación vital: matar a los de su misma especie y someterse a las órdenes humanas. Tal y como le avisaba Sapper, el replicante obsoleto al que K mata antes de enfrentarse al árbol, él, como replicante moderno, es incapaz de afrontar y concebir la complejidad de su verdadera naturaleza:

Sapper –¿Qué se siente al matar a los tuyos?

K –Yo no retiro a los míos porque nosotros no huimos. Eso lo hacen los modelos antiguos.

Sapper –Y vosotros, los nuevos, os conformáis con los trabajos de mierda. Porque nunca habéis visto un milagro (*Blade Runner 2049*: 00:09:10).

De esta manera, el árbol muerto no solo actúa como espejo para el árbol vivo, sino que es en sí mismo un elemento de revelación dispuesto a mostrar a K otra manera de entender su universo. Un artefacto cuyo discurso conceptual ejerce una gran influencia de cambio sobre el protagonista y cuya estética también posee cualidades significantes. Su simbología no solo está relacionada con motivos religiosos sino también con el árbol seco como tópico en las representaciones alegóricas de la melancolía, tal y como se ha representado en los grabados de Cesare de Ripa o de Caspar Friedrich, imágenes que a su vez han sido asimiladas por la imagen cinematográfica en diversas producciones en las que el personaje está vinculado al pasado, a la nostalgia y al encuentro con lo desconocido.

Figura 28

La figura del árbol se ha relacionado con la nostalgia y con los vínculos entre lo pasado y lo futuro



Nota: la figura del árbol seco, sin hojas, a veces inestable, ha sido una figura recurrente en tramas en torno al pasado, al recuerdo, a la búsqueda de vínculos, a la familia y a la revelación. No se trata solo de la figura del árbol, sino del personaje que, a su lado, parece desarrollar un vínculo con la figura. Fuente: fotogramas extraídos de *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) –arriba a la izquierda–, *Offret (Sacrificio)*, Tarkovski, 1986) –arriba a la derecha–, *Nymphomaniac* (Von Trier, 2013) –abajo a la izquierda–, *Jungfrukällan (El manantial de la doncella)*, Bergman, 1969) –abajo a la derecha–.

Además de esta mirada, el árbol es una figura cinematográfica que, a menudo, sirve como umbral de acceso a otros mundos. En este caso, el árbol es un umbral, pero a una visión más profunda del universo de K, aunque la dinámica es similar a la de *Sleepy Hollow* (Burton, 1999), *Alice in Wonderland* (*Alicia en el País de las Maravillas*, Geronimi, Jackson y Luske, 1951), *The Nightmare Before Christmas* (*Pesadilla antes de Navidad*, Selick, 1993) o *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (*Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, Cuarón, 2004), historias en las que los protagonistas descubren nuevos espacios y realidades y donde el árbol funciona como puerta, ventana o continente. Esto le otorga una cualidad casi mágica que en el caso de *Blade Runner 2049* –sin abandonar la verosimilitud propia del género de la ciencia ficción–, también se hereda.

Además de un elemento natural en un mundo puramente artificial, el árbol muerto está diseñado en color blanco y eso le aporta nuevas connotaciones. Al final de la película, cuando ha resuelto el misterio y ha conseguido reunir a Deckard con su hija Ana, K puede por fin descansar. En unas escaleras vacías y nevadas, K se tumba sobre un manto de nieve blanca que lo envuelve en una imagen limpia y calmada. La primera y única imagen de toda la película en la que el elemento climático es amable con el habitante. Esa nieve y su blancura simbólica representan el conocimiento, el descubrimiento y un atisbo de lo que podría ser una nueva verdad para K. Un uso del blanco que Villeneuve, director de la película, también aplica en el interior de las naves de *Arrival* y que evoca la apertura de miras y el cambio de perspectiva de sus protagonistas (Provost, 2021), del mismo modo que la apertura al cielo en las instalaciones de Turrel y su búsqueda de lo divino. Al principio del relato, esa blancura ya se intuye en el árbol rodeado de bruma, que aparece no solo como un elemento simbólico, sino como portal o acceso hacia nuevos descubrimientos. Si en la primera película el búho –ese elemento extraño, orgánico, natural y verdadero– introduce a Rachel, la primera replicante que dará a luz tal y como lo haría una mujer humana, en esta secuela el árbol propone esa misma revelación. Pero en este caso, el milagro ya ha ocurrido y K tiene que descubrirlo para poder unir a un padre, Deckard, con su hija perdida, Ana.

Sin embargo, antes de este desenlace, ante la revelación del árbol y el descubrimiento de aquello que guarda, K malinterpreta los signos y empieza a considerarse un elegido. Cree que él es hijo natural de una replicante y que como tal, no solo se convierte en la esperanza

para toda una nueva especie, sino que adquiere un sentimiento de vocación vital que por fin aportaría sentido a su existencia y le redimiría de sus actos anteriores al convertirse en el auténtico redentor que salvará a todos los de su especie. En esta creencia hay soberbia y egoísmo, pero poco a poco K descubre que él no es ese hijo elegido y que su vida, si tiene algún sentido, no tiene que ver con esa madre replicante. Ese giro hacia la humildad y la aceptación de lo incierto permite que K vea su descubrimiento del árbol de otra manera. El árbol no implica respuestas claras ni una explicación de su sentido vital. Solo se trata de una revelación parcial que permite al protagonista acceder al arrepentimiento, la humildad y el sacrificio y, aunque no le permite acceder al conocimiento absoluto, sí que le aporta un sentido a su vida, a su muerte y a una comunidad potencial.

Si bien las referencias religiosas y estéticas son definitorias para este artefacto, el árbol también ejerce una presencia metasimbólica en tanto que actúa como figura heredada de la Nueva Ola de la ciencia ficción de los años sesenta donde, ante todo, destaca en el trabajo de Tarkovski –como se ha visto en la Figura 28–. Se ha observado que, en el corpus analizado, las referencias visuales y simbólicas más características de este cineasta reaparecen como inspiración para las nuevas producciones –Figura 2–. Concretamente en *Blade Runner 2049*, además de varios encuadres y recursos fotográficos, el árbol se convierte, igual que en *Stalker* (1979) y en *Offret* (1986), en un elemento indispensable y esencial para esta producción. Así, el árbol/artefacto de K establece un diálogo con el árbol del principio de *Offret*. En esta película, un anciano que trata de enderezar un árbol sin hojas recuerda la anécdota de un monje que le pide a su pupilo que riegue un árbol muerto todos los días hasta que este vuelva a la vida. El hombre habla de cómo la práctica del ritual y del sacrificio personal pueden cambiar el mundo.

Desde esta mirada, los elementos naturales, como el árbol en *Blade Runner 2049*, forman parte de una naturaleza que, como defiende Fijo al hablar del cine de Malik, «experimentará cómo el hombre lucha, sufre, mata, muere sobre el terreno» (2016:101) siendo sus representaciones «no solo testigos sino contenedores de las reflexiones de unos personajes cuyas voces oímos preguntarse en la naturaleza –en diálogo con la naturaleza, a través de la naturaleza– por el sentido de la vida y del tiempo» (ídem). Para Tarkovski, el árbol representa una conexión con lo otro y con lo divino, en tanto que su verticalidad rompe

una distancia, una separación y una jerarquía tradicionalmente insalvables (Karacic, 2014). En ese sentido, el árbol, tal y como se adelantaba previamente, se convierte en un camino, un vínculo por el que acceder a una nueva mirada del mismo modo que el artefacto de *Midnight Special* actúa como *ciudad puente*. Tal y como ocurre en *Blade Runner 2049*, para Karacic el árbol representado en las producciones de Tarkovski adquiere connotaciones a varios niveles: realistas, emocionales y simbólicas. La investigadora considera que en el cine del director, la figura del árbol preserva «la belleza del pasado» (2014: 7). Del mismo modo, el árbol para K evoca un tiempo y una mirada desconocidas y hasta entonces inimaginables que ahora se revelan posibles. Así, del mismo modo que

la Zona es para Stalker casi un amante, él se abraza a la tierra y le susurra, durmiéndose finalmente sobre ella. Cuando habla de La Zona deja traslucir su sufrimiento interno. Le teme porque conoce su peligrosidad, pero la ama porque le da sentido a su vida. En momentos decisivos, los personajes de Tarkovski aparecen al lado de árboles (ídem).

Y aunque K evita hablar sobre el árbol, lo que encuentra junto a él le genera un profundo sufrimiento que, en última instancia, le lleva hasta la salvación, si bien de un modo diferente al que él esperaba. En cambio, K sí que se tumba sobre la tierra, nevada en este caso. Una nieve que, como ya se ha dicho, es blanca por extensión al árbol blanco. Y en ese momento sí que puede empezar a amar la tierra y al árbol en lugar de temerlo, porque a lo largo de este proceso el yo simbólico de K deja de ser un replicante para convertirse en un individuo con alma. El alma ya no es aquello con lo que se nace, como el creía al pensarse el elegido, sino una cualidad que puede construirse. Una cualidad que ofrece la posibilidad de igualar a los replicantes y a los humanos en una misma esencia, sin importar si un replicante nace o es creado y uniendo ámbitos opuestos como humano/replicante y alma/cuerpo.

9.2.5. El bosque mutante en *Annihilation*

Como el resto de películas del corpus, *Annihilation* es una historia de búsqueda. Lena, una bióloga celular, se lamenta por la desaparición de su marido en una expedición militar de la que no regresó. Pero una noche, Kane vuelve al hogar comportándose de manera extraña y cayendo enfermo de forma repentina. De vuelta en la base militar que reclutó a su marido y

que ahora lo está tratando, Lena se presenta voluntaria para colaborar en la expedición en la que Kane participó, adentrándose en la misma aventura que él para intentar descubrir qué le está pasando y cómo curarlo.

Acompañada de otras cuatro mujeres militares e investigadoras como ella, se adentra en lo que los superiores de la expedición denominan El Brillo (*Shimmer*), una larga cascada de un material desconocido que se extiende hasta que alcanza la vista separando la base militar de un bosque profundo referido –de nuevo en herencia a Tarkovski– como La Zona. Este resplandor posee la cualidad de un fenómeno atmosférico (Riesman, 2018), pero, al mismo tiempo, una carga física determinante en tanto que actúa como entrada al territorio en cuestión. Tiene una cualidad tornasolada que parece reflejar el arco-iris como si tuviera la textura del jabón y un ligero movimiento de caída. Esta cascada avanza lentamente, de forma imperceptible hacia delante, haciendo que la zona que queda en su interior sea cada vez mayor. Además, la cascada es traslúcida y Lena y sus compañeras pueden intuir lo que hay detrás: una masa de vegetación difusa que se adivina entre los destellos y las ondulaciones. Esta primera expresión de lo desconocido a la que se enfrenta la expedición posee, ante todo, una cualidad hipnótica. Las mujeres, antes de atravesarla, la contemplan varios minutos como si la cascada las atrajera. Al atravesarla sin ningún impacto, recordando a una textura de agua o vapor, el bosque aparece frente a ellas, ordinario, y el resplandor queda atrás. Sin embargo, y conforme las mujeres se adentran más en la vegetación y acampan durante lo que parece la primera noche, las sensaciones e impresiones que perciben en el interior del bosque se vuelven confusas. Las cinco mujeres pierden la noción del tiempo y la capacidad de orientarse en el espacio. Los dispositivos electrónicos de medición y registro dejan de funcionar. Conforme se adentran en la maleza, la vegetación y los animales que van observando resultan ser totalmente desconocidos y, aunque recuerdan a otras especies, ninguna de las mujeres es capaz de nombrarlos o reconocerlos.

A lo largo de la trama Lena descubre que esas variedades de fauna y flora no son del todo nuevas sino que consisten en mutaciones de especies conocidas que, mediante la transformación celular, están dando lugar a uniones entre diferentes variantes vegetales y animales, únicas e insólitas: en los depredadores se multiplican las hileras de dientes, en los arbustos crecen juntas flores de categorías diversas y, conforme van muriendo las

exploradoras, sus cuerpos se combinan junto con otro tipo de organismos vivos. Cassie, la geóloga, es devorada por un animal similar a un oso o un jabalí y, tras morir, parte de su cuerpo, de sus gestos y de su voz se fusionan con la bestia, dando lugar a un nuevo ser que es en parte humano, en parte bestia. Josie, la física de la expedición, con un historial suicida y de auto-lesión, se deja engullir por la vegetación hasta que de sus cicatrices salen ramas y raíces y queda convertida en un arbusto antropomórfico. De la misma manera, los cuerpos de algunos de los hombres de la expedición anterior van apareciendo integrados a las estructuras de las construcciones militares o los campamentos abandonados en los que supuestamente murieron como si estuvieran fosilizados o se hubieran convertido en grandes semillas de las que surge la vegetación, enraizada sobre los muros.

Figura 29

El equipo se enfrenta al resplandor y lo atraviesa para acceder al bosque



Nota: las cinco mujeres observan la cascada, que tiene una característica al mismo tiempo orgánica y artificial por la textura y los colores, que podrían recordar al mismo tiempo al agua y al jabón o a una textura 3D. Fuente: fotograma extraído de *Annihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018).

Tanto la cascada translúcida como este bosque mutante del interior componen el artefacto de *Annihilation*. En este caso se trata de un elemento totalmente orgánico y natural pero que, al mismo tiempo, está siendo creado y alterado por lo que parece una nueva especie que ha llegado a la Tierra tras la caída de un meteorito junto al faro que hay en el extremo del bosque. El faro es un elemento fundamental en el que se invierte la relación entre emisor y receptor y ofrece cierta metáfora de la luz. Pero lo verdaderamente interesante es cómo de la idea de luz se pasa a la del reflejo y el resplandor como representación de una hibridación constante, de la mitosis, del extraordinario florecimiento y de una vitalidad contagiosa. El resultado es una especie que toma forma en los elementos terrestres, no solo animales y vegetales, sino también en los cuerpos humanos. El diseño del bosque y del resplandor

resultantes evidencia la incompreensión de lo natural y de lo orgánico en una trama protagonizada por biólogas, físicas y geólogas que nada pueden aportar al entendimiento de este paisaje y del modo en el que va avanzando y ampliando la zona de mutación de forma exponencial. A pesar de lo luminoso y del icono del faro, ante estas referencias las militares están ciegas.

Este planteamiento, que hace referencia a cómo determinada fuerza desconocida está modificando las especies de esta zona, exagera la dinámica de las ciencias naturales propias de la Ilustración en el contexto de la ficción prospectiva. Wulf, al analizar las aportaciones de Humboldt, naturalista y explorador del siglo XIX, comenta que, a través de los experimentos de este,

Humboldt estaba abordando una de las ideas más debatidas en el mundo científico de finales del siglo XVIII: el concepto de «materia» orgánica o inorgánica y si alguna de las dos contenía algún tipo de «fuerza» o «principio activo». Newton había sugerido la idea de que la materia era esencialmente inerte pero Dios añadía otras propiedades. Sin embargo, los científicos dedicados a clasificar la flora y la fauna estaban más preocupados por ordenar el caos que por las ideas de que las plantas o los animales podían regirse por una serie de leyes distintas que los objetos inanimados (2015: 46).

En este caso, Lena no puede asumir las cualidades de esta *fuerza* que, tal y como apunta la cita anterior, parece poseer las capacidades propias de una divinidad. El motivo es que, gracias a su evolución y crecimiento constantes, las especies de este bosque consiguen evitar la muerte de forma que la idea hipotética de Lena de alcanzar la vida eterna se vuelve factible, estableciendo una relación entre el virus y lo virtual. En el bosque, los organismos vivos simplemente se convierten en otros nuevos, evolucionados y modificados a partir del entorno, en un cambio incesante. De este modo, el bosque y su diseño floral, colorido e hipnótico, que ya se ha comentado al describir la cascada inicial, establece un vínculo con la imagen propia del paraíso divino no solo por lo bello y onírico de su estética sino porque, en este espacio, nada puede morir definitivamente. Así la fuerza que propone Wulf, en esta trama de ciencia ficción, adquiere una cualidad trascendente.

Figura 30

La mutación implica que las especies se mezclan y se fusionan para vivir eternamente en una conversión constante



Nota: en los ejemplos se observan resultados de las mutaciones y los híbridos creados por la fuerza genética del bosque. Fuente: fotogramas extraídos de *Annihilation* (*Aniquilación*, Garland, 2018).

Esta imagen evidencia la oposición tradicional del género entre ciencia y naturaleza, pero, en este caso, genera una atmósfera en la que el bosque, su exuberancia y su capacidad infinita someten por completo el científicismo de los personajes, no por un tiempo y no hasta que ellas sean capaces de resolver el conflicto sino hasta el final de la trama y sin resolución posible. Bonifacino y Stewart consideran que este paraíso recobrado es una «figura utópica muy conocida que identifica como condición deseada la perfecta armonía del hombre y la naturaleza» (2013: 36). El artefacto de *Annihilation* es en efecto, armónico, fértil, bello y, ante todo, eterno, pero no utópico ni deseado. Este bosque toma la ciencia y la divinidad y las integra en un único elemento que no puede morir, sino fusionarse entre sí, y donde las especies, las categorías y las distinciones dejan de tener sentido:

The keyword for everything Lena and her cohort sees is *mixing*. There are the aforementioned people-growths, there are animals hybridized with one another, there are crystals that have grown like trees, and there are walls that have started living. Digby says they wanted to take the concept of mixing to an extreme conceptual degree (Riesman, 2018: 5).⁴⁰

⁴⁰ «La palabra clave para todo lo que ven Lena y su cohorte es mezcla. Están los crecimientos de personas antes mencionados, hay animales que se hibridan entre sí, hay cristales que han crecido como árboles y hay paredes que han comenzado a vivir. Digby dice que querían llevar el concepto de mezcla a un grado conceptual extremo» (trad. a.).

La clave de este artefacto es la imbricación, la fusión y la hibridación que, a su vez, se traslada a un discurso político sobre la multitud, el consumismo y el crecimiento constante sin pausa ni reflexión que podría derivar en la pérdida de identidad: ¿Lena sigue siendo Lena al salir del bosque? ¿Su marido sigue siendo él mismo? Con estas cuestiones, este bosque, que cada vez resulta menos común y más extraño e inverosímil, empieza a revelar los miedos de sus cinco ocupantes tal y como ellas dejan entrever en la película y también en la novela en la que está inspirada: *Annihilation (Aniquilación)*, VanderMeer, 2014). Conforme esto ocurre, más inútiles resultan las herramientas y capacidades que las mujeres creían que les serían de ayuda en la incursión al bosque. Y sin embargo, más se aferran a ellas los personajes como un apoyo seguro ante lo incierto: «la bestia de las marismas nos parecía un viejo amigo comparado con la torre. Confiábamos en que al final lo fotografiáramos, documentáramos su comportamiento, lo etiquetaríamos y le asignaríamos un puesto en la taxonomía de los seres vivos» (VanderMeer, 2014: 45).

Al principio de la expedición, sus integrantes confían en su material técnico y de exploración: brújulas, medidores, etc. Pero poco a poco, se ven sin herramientas y conclusiones lógicas que les permitan explicar lo que el bosque y su crecimiento deforme les va revelando. Y a pesar de ello, Lena, que durante tantos años ha estudiado las células en busca de su capacidad de sobreponerse a la enfermedad y a la muerte, y del mismo modo que Justine disfrutaba del Apocalipsis inminente en *Melancholia* (Von Trier, 2011), empieza a encontrar confort y calma en ese crecimiento grotesco y en las criaturas mutantes y combinadas que va encontrando. En el bosque que van descubriendo

el aire era limpio y fresco mientras, al otro lado de la frontera, el mundo seguía estando como estuvo siempre durante la era moderna: sucio, cansado, imperfecto, a la baja, en guerra consigo mismo. Allí siempre me había sentido como si mi trabajo fuese un fútil intento de salvarnos de quienes somos (VanderMeer, 2014: 43).

Para Lena, el bosque se va convirtiendo en un espacio de calma en el que se siente ella misma, en el que se identifica y que está asociado a lo que Campbell denomina el *signo de la caverna*. Mientras, los recuerdos del exterior, la ciudad, el antiguo hogar, su trabajo en la

universidad, su amante y su familia se van convirtiendo en elementos pasados que parecen diluirse. Al hablar del acceso a lo espiritual y lo trascendente, Campbell recuerda que

la caverna ha sido siempre la escena de la iniciación, donde se produce el nacimiento de la luz. Aquí también encontramos la idea de la caverna del corazón, la cámara oscura del corazón, donde aparece por primera vez la luz de lo divino. Esta imagen está asociada asimismo con la emergencia de la luz en el comienzo, a partir del abismo del caos primigenio (2001: 115).

En esta línea y conforme avanza el relato cinematográfico, Lena parece proponer un discurso bastante idílico en torno a la idea de una naturaleza pura –o contaminada en este caso en el sentido de híbrida y contagiosa–, limpia y receptiva hacia el ser humano. Sin embargo, en esa referencia al paraíso divino surge el giro conceptual y estético más determinante para la película. Lo que Lena no tiene en cuenta es que el bosque mutado no es su naturaleza idílica ni un paraíso recobrado al que retornar. Este recuerda a un paraíso inexplorado pero esconde un secreto mayor que va a hacer que su mirada hacia lo natural cambie y que todo aquello que asumía como cierto carezca de sentido. Este bosque es verdaderamente divino en tanto que no puede morir, solo crecer y multiplicarse –no se sabe con qué límite– en la forma en la que Negri y Hardt (s.f.) definen como *carne viva* en relación a ese ente o «sujeto que se hace y se re-hace constantemente porque escapa a cualquier forma definitiva» (citados en Fagioli, 2021: 225). El bosque es la creación de un nuevo paraíso. Pero no se trata de un paraíso primigenio al que se retorna como si se hubiera perdido, sino de un nuevo entorno donde la identidad del individuo –Lena y sus compañeras– y de las especies –la fauna, la flora, la humanidad– se va diluyendo al mutar en nuevas especies múltiples e inmortales. Aquí la humanidad no difiere de otros seres y muta y cambia con el resto de fauna y de flora. En este sentido, el diseñador de producción de la película, Digby, asume que el diseño de la misma debía ser triste y aterrador (Riesman, 2018). En relación al híbrido entre el oso-jabalí y Cassie, Digby comenta:

«I think the starting point for that was a damaged creature, but we wanted it to be powerful, as well, and threatening», Digby recalls. «We didn't want it to be a bear. We wanted it to have that general shape, but then we forged in these other images and that

sad-looking physiology, with some of its face disappearing. It had been destroyed and changed. Also, things had grown cancerously. Half its face is missing, as if you'd had cancer of the mouth» (Digby, 2018, citado en Riesman, 2018: 11).⁴¹

Annihilation asume la tristeza propia de una ciencia ficción en la que, como en el caso de K o de Roy, las respuestas no están hechas para los humanos y cuya civilización se ve reducida ante una estructura mucho mayor. Lena, que ha ansiado la inmortalidad y la regeneración de las células como cura y como medio para alargar la vida humana, se enfrenta a la posibilidad de contemplar su propio deseo hecho realidad. En este caso, y al margen de lo que pueda sugerir el final abierto de *Annihilation*, ni Lena ni su marido siguen siendo ellos mismos a la vuelta de sus expediciones ya que, en ambos casos, sus células han sido intervenidas por esa «fuerza o principio activo» (Wulf, 2015: 46) que los mantiene con apariencia humana pero que poco a poco los modifica por dentro y los hará crecer eternamente, convirtiéndolos en híbridos. En este caso, el humano es colonizado definitivamente por lo otro, pero no queda relegado sino asumido en un mismo todo donde ciencia y trascendencia convergen.

9.2.6. El océano marciano en *Ad Astra*

Roy cree que busca respuestas que le permitan descubrir si existe vida extraterrestre. Pero su búsqueda, en realidad, tiene que ver con un sentimiento de pertenencia. Su padre, antes que él, también se embarcó en una búsqueda de señales que confirmaran y probaran que hay otras civilizaciones en el espacio pero esa ambición le lleva a alejarse de su familia, abandonando a su hijo para, finalmente, exiliarse en una estación espacial en Neptuno, en la que vive solo, después de que su misión falle y su tripulación perezca, pero sin abandonar la esperanza de encontrar una señal. Esa será la diferencia fundamental entre Roy y Clifford, su padre. Roy decidirá poner fin a su búsqueda imposible y volverá a la Tierra tratando de recuperar el único vínculo que aún tiene con Eve, su esposa, que de nuevo asume una gran carga simbólica a través de su nombre –Eva–.

41 «“Creo que el punto de partida para eso fue una criatura dañada, pero queríamos que también fuera poderosa y amenazante”, recuerda Digby. “No queríamos que fuera un oso. Queríamos que tuviera esa forma general, pero luego forjamos estas otras imágenes y esa fisiología de aspecto triste, con parte de su rostro desapareciendo. Había sido destruido y cambiado. Además, las cosas se habían vuelto cancerosas. Le falta la mitad de la cara, como si hubiera tenido cáncer de boca”» (trad. a.).

A lo largo del trayecto experimentado por Roy, se suceden las estaciones espaciales, las colonias en la Luna y en Marte y los cohetes y transportes que le permiten llegar de un sitio a otro. En esta peregrinación, el contraste entre el elemento natural/terrestre y las construcciones que facilitan la vida en otros ecosistemas es constante. Se ha mencionado en capítulos anteriores la referencia animal y el encuentro que Roy tiene con un primate en una estación espacial abandonada, pero ante todo llama la atención el espacio diseñado para el descanso de los viajeros, en el que Roy espera al llegar a Marte y cuyas paredes están compuestas de pantallas que muestran la naturaleza terrestre: flores, bosques, mares y otras referencias que deberían hacer que el visitante se sintiera como en casa.

Figura 31

Los espacios de descanso se decoran con ecosistemas terrestres



Nota: en la estación marciana, los residentes ambientan sus espacios con referencias terrestres en las que destacan las imágenes de ecosistemas exuberantes y océanos. Fuente: fotogramas extraídos de *Ad Astra* (Gray, 2019).

De entre todos los elementos naturales presentes en la película, el agua y el sol se convierten en los iconos más destacables siendo el océano marciano el artefacto de la película. Más que un mar, se trata de agua subterránea acumulada en la estación marciana y que Roy debe atravesar buceando para poder acceder a un vehículo que lo lleve a su siguiente destino de forma clandestina. Mientras el astronauta está sumergido habla para sí mismo de la relación con su padre y de la imposibilidad comunicativa que existe entre ambos, pero su monólogo también podría referirse a la infructuosa búsqueda de vida extraterrestre o a la oración que un creyente en duda de su fe podría tener con su dios. En cualquier caso, el agua

se convierte en un símbolo para Roy y para su recorrido, heredando una clave que ya se utilizó por Tarkovski en *Solaris* y que se ha comentado en el Capítulo 6 al hablar del océano inteligente que interpela a Kris y que convierte sus recuerdos en cuerpos físicos. La simbología del agua «se nutre de las múltiples tradiciones religiosas, filosóficas y artísticas de la historia, dependiendo del entorno cultural [...] y del contenido de la reflexión que se plantea» (Borisova, 2014: 256) pero de un modo compartido, se asume como «una sustancia purificadora de los pecados del mundo [...] relacionando el agua con la vía espiritual del crecimiento interior» (ibídem, 257). Más aún, y siguiendo la referencia de Tarkovski, según la autora «en el cine intelectual ruso la fórmula de la expresión visual de la identidad como concepto fluido frecuentemente se elabora evocando un medio líquido –aguas en movimiento, viajes por un medio acuático, lluvia, etc.» (ibídem, 267). Roy, que ha llevado una vida de búsqueda constante, entrará en el agua marciana a través de una alcantarilla, recordando de nuevo la idea de vientre, útero o pasadizo que también se intuye en las naves heptápodas de *Arrival* y saldrá, no solo renacido, sino bautizado en una nueva creencia en tanto que «la travesía interplanetaria que realiza le precipita hacia la creación de su cosmogonía personal» (Kolovou y Guidi, 2020: 119).

Figura 32

Roy antes de sumergirse en el agua marciana



Nota: el acceso al lago subterráneo es similar al de *Arrival* (*La Llegada*, Villeneuve, 2019) en el que la tripulación atraviesa un túnel oscuro iluminado solo en uno de sus extremos y que recuerda a un conducto uterino y biológico. Fuente: fotogramas extraídos de *Ad Astra* (Gray, 2019).

Esta creencia finalmente le llevará a aceptar las incógnitas como parte de la vida, a detener su búsqueda paterna y de vida extraterrestre y a asumir que si en efecto, los humanos están solos en el universo, entonces quizá sí que exista una fuerza divina que los haya creado. En este sentido, se asume la tradición judeocristiana en la que el «agua es un elemento

primario, una sustancia que presencia la creación del mundo. Asimismo, en el Cristianismo el ritual del bautismo se realiza por medio del sumergimiento en el agua como símbolo de la purificación y del nuevo nacimiento» (Borisova, 2014: 257-258). La breve secuencia en la que Roy bucea a ciegas parapetado en su traje de astronauta es casi abstracta, en el sentido de que apenas se ve el cuerpo del protagonista o se diferencia nada de la estancia que contiene el agua. Podría decirse que en ella, se asume esa «invitación a abstraerse del ritmo frenético del mundo circundante y dirigir la mirada hacia nuestro interior, buscando la identidad propia a través de la espiritualidad recobrada gracias a este ejercicio de autocontemplación» (ibídem, 268).

Este seno materno, tal y como lo describe Bauman desde una perspectiva teórica, está «libre de perturbaciones y desagradables cacofonías, la zona de confort es un lugar en el que los únicos sonidos que el individuo oye son los ecos de los ruidos que el propio individuo hace, y en el que lo único que ve es el reflejo (o los reflejos) de su propio retrato» (2017: 146). Sin embargo en la película Roy habla a su padre, habla de su identidad y se cuestiona a sí mismo. También se escucha la radio, que anuncia que el transporte de Roy despegará en apenas unos minutos. Mientras, Roy se guía a través de una cuerda que, a modo de cordón umbilical, le permite encontrar su camino a través del agua. Aquí lo natural entronca con lo familiar y con la búsqueda, como si lo extraño, lo oscuro y lo siniestro fueran a su vez realidades necesarias o complementarias de lo familiar, lo propio y lo identitario. El agua y el vientre materno se vuelven motivos visuales equivalentes. Como explica Bauman en relación a la sociedad contemporánea,

en las condiciones existenciales presentes, el fenómeno de la «vuelta al seno materno» debe su seductor atractivo al arduo trabajo añadido que se deriva de la tan cacareada [...] *filialización* tanto de las tareas vitales como de las responsabilidades exigibles por su cumplimiento adecuado y normativamente regulado (2017: 143).

Del mismo modo, Roy es un individuo sobrecargado, racional al exceso, ambicioso y competitivo que encarna la mejor versión del cadete espacial que antes criticaba Huici (2016). En este sentido, encaja en la descripción de esos «individuos permanente e irremediabilmente sobrecargados de unos deberes burdamente superiores a su capacidad para

sustentarlos» (Bauman, 2017: 143). A pesar de sus habilidades y de su voluntad personal, la tarea que Roy debe resolver dista mucho de aquello para lo que le capacita su entrenamiento como astronauta.

Figura 33

En Ad Astra, el artefacto es el océano marciano



Nota: además de los tonos rojizos propios de la representación del planeta, este agua marciana sugiere un estado amniótico, en el que Roy se permite hablar con su padre en un monólogo íntimo que dará lugar a su cambio identitario. Fuente: fotogramas extraídos de *Ad Astra* (Gray, 2019).

Borisova considera que, en relación al motivo del agua como elemento formal cinematográfico, «la libertad “líquida” adquiere grado negativo ya que pretende que el individuo se desprenda de cualquier atadura o compromiso [...] La inseguridad que provoca un entorno inestable no deja de inducir el deseo de encontrar un punto de anclaje para la identidad individual» (2014: 276). Pero es precisamente esa incertidumbre la que debe asumir Roy, no solo ante la búsqueda de vida extraterrestre o ante la relación con su padre, sino ante su porvenir en la Tierra, con Eve y con su nueva fe. El agua no solo es un proceso bautismal, sino que representa, desde una mirada negativa, la vuelta a esa pérdida de control y a ese

conocimiento milenario [que] desaparece dejando desprotegido el alma de las personas, alterando la armonía de su existencia espiritual. Los cambios desencadenados por la globalización se ven, por tanto como una clara amenaza capaz de robar la identidad de las personas. La fluidez de la contemporaneidad destruye las bases de la vida (ídem).

Este océano subterráneo y marciano es fluido e inestable pero también es oscuro y silencioso y tiende a Roy una cuerda que le permita guiarse. Quizá por eso, este es un artefacto ambiguo, que revela la incomodidad de lo fluido, pero que también destaca la necesidad de asumir esa falta de control, ese no ver hacia dónde uno se dirige y la confianza de seguir un camino que, en realidad, ni se ve ni se conoce. Ese avanzar a ciegas de Roy es el proceso que, en última instancia, «contribuye al nacimiento de su propia identidad» (Kolovou y Guidi, 2020: 118). Al fin y al cabo, todo cambia cuando decide sumergirse y

el momento crucial en el que Roy toma la decisión de llegar hasta el final de este viaje se restituye con un plano general: el protagonista se sitúa delante de la puerta redonda del paso hacia el lago y frente al sol (ibídem, 119).

Con este ejemplo, el artefacto se revela como un seno materno al que se regresa después de haberlo olvidado o, más bien, como un seno materno de lo desconocido donde lo que abraza al protagonista es por un lado familiar pero también extraño e incierto.

A lo largo de este capítulo se ha revisado la figura del artefacto como *novum* visual y su cualidad de elemento semiótico en el nivel estético de las producciones del corpus. A partir de su definición, se han detectado y analizado los diferentes artefactos presentes en las producciones seleccionadas y se han extraído las cualidades visuales capaces de evocar un mensaje determinante para cada una de las tramas en las que aparecen. Como se ha visto, cada artefacto posee una estética y un diseño elaborados que dan lugar a otros análisis más afines al diseño industrial, la arquitectura o las instalaciones artísticas entre otros, pero también a estudios propios de la filosofía, la biología o la ciencia. Sin embargo, lo que se busca este análisis aproximativo es, ante todo, una mirada de conjunto en la que, al revisar los artefactos del corpus se revelan, de manera compartida, las tres claves visuales que ya se han enumerado en los capítulos anteriores: la referencia a lo natural, las asociaciones religiosas y la reivindicación de lo físico y que, a su vez, podrían definirse como cierta estética de lo nostálgico. Después de haber revisado estos *nova* y de haber argumentado cómo estas referencias quedan representadas en ellos, cabe valorar estos elementos ficcionales y diegéticos como figuras capaces de interpelar al personaje –y por extensión al espectador– en relación a su existencia y a su forma de entender el mundo que habita.

10. Conclusiones

En este apartado final se va a establecer una relación entre los objetivos planteados al inicio de la investigación y la consecución de los mismos a partir del análisis realizado en torno al género de la ciencia ficción cinematográfica, su propuesta actual y el corpus de producciones recientes que se ha trabajado. En la mayor parte de estudio, los objetivos siguen el proceso investigador y, por lo tanto, la estructura capitular del análisis aunque algunas de las cuestiones se han abordado de forma transversal y están presentes en la mayoría de los apartados.

En ese sentido, en primer lugar y como respuesta al OE1, se ha delimitado un grupo de producciones cinematográficas recientes que, a razón de determinadas características compartidas, componen un grupo muestra de trabajo para explorar cierta rama del género. Para esta tarea, ha sido de especial importancia el artículo de Ahn (2014), su crítica en torno a un género que parece anclado en referencias del pasado y su reivindicación de una nueva perspectiva del género, abanderada en su opinión por *Interstellar* (Nolan, 2014). A través de la revisión de este texto se ha destacado el concepto de intimidad, de experiencia humana y de búsqueda de una perspectiva del género más cercana a la realidad contemporánea.

A continuación, y a partir de la investigación teórica realizada como respuesta al OE2, se han podido extraer determinadas claves que resultan fundamentales para definir la ciencia ficción como género, asumiendo de dónde nace y a qué necesidades sociales, culturales e ideológicas responde. Esa cuestión es la que ha permitido asumir el carácter sintomático del género y establecer una base teórica desde la que seguir analizando sus producciones recientes. Solo detectando que existe una intención de advertencia y de llamada a la acción –o a la reflexión– por parte del género, resulta posible argumentar y justificar una investigación como esta.

Del mismo modo que resultaba pertinente profundizar en el concepto de la ciencia ficción para abordar el análisis del corpus, se ha contemplado y justificado la importancia de explorar el lenguaje, la cultura y la semiótica visuales en su relación a la producción

audiovisual. Así, para responder al OE3 se ha definido el ámbito del diseño de producción, que se ha revelado como un espacio práctico que bien permite analizar los elementos visuales de una pieza y justificar su elección, su pertinencia y su significado, cuestiones que repercuten en el resultado de la pieza global y que supone un ámbito muy rico para el análisis cinematográfico. Al detectar la potencialidad de este sector se ha establecido una relación entre el mismo y la ciencia ficción audiovisual y se ha descubierto la peculiar conexión que existe entre este género y su diseño de producción, lo que ha fortalecido y justificado la propuesta general del presente estudio de analizar el género desde sus motivos formales y su apuesta estética. Y es que, como se ha defendido, las premisas extraordinarias, irreales y proyectivas del género de la ciencia ficción llevan por un lado a sus realizadores a diseñar formas y espacios imposibles, pero a su vez, esos diseños denotan determinada ideología o pensamiento popular asumido por los profesionales del cine, pero también por su público.

Mediante la información recogida a partir del estudio del concepto de ciencia ficción y de la relación entre esta y la cultura y el lenguaje visual, se ha analizado de un modo general la evolución cinematográfica del género detectando algunos de los motivos formales y corrientes estéticas que lo han caracterizado desde sus inicios y cómo estos responden a los giros culturales de cada momento. Ese recorrido, que responde al OE4, ha permitido detectar corrientes principales y espectros de relación entre motivos como lo tecnológico, lo futuro, lo natural o lo nostálgico encarnados, según el momento histórico, de múltiples maneras. En este análisis, una de las cuestiones más destacadas ha sido el escaso uso de lo orgánico, cuestión que repercute en el análisis posterior del corpus dada su presencia en el mismo. Ante todo se ha valorado la detección del paradigma de la Nueva Ola de la ciencia ficción, tanto literaria como cinematográfica. Una corriente anecdótica y efímera que, como se ha tratado de argumentar, posee una gran carga simbólica y se encarna en una propuesta estética muy vinculada a la de las películas analizadas aquí. El estudio de esta corriente responde al OE6 y a la intención de detectar producciones similares o análogas a las del corpus, previas al mismo pero que permitan catalogarlas como parte de una corriente mayor de la ciencia ficción. En este caso, una corriente centrada no en lo externo y lo futuro, sino en lo propio, en lo presente y en lo pasado. Estas producciones permiten trazar una línea a partir de la posmodernidad desde la que, una vez superada la Nueva Ola, han surgido puntualmente grupos de películas que responden a una estética y a un planteamiento similares: el corpus de

la Nueva Ola, el corpus de principios del siglo XXI y ahora el corpus aquí analizado de finales de los 2010. Estas producciones, como se ha argumentado, responden a determinadas crisis –económicas, políticas, sociales, ideológicas y culturales– que, en cada momento, han afectado a los habitantes de las sociedades del primer mundo y para las que estas narrativas podrían suponer un síntoma, una respuesta o una advertencia.

A partir de esta información, y realizando un visionado posterior a la primera parte del análisis, se delimitan las claves que definen el corpus y que permiten agruparlo bajo una misma tendencia, para la que se ha detectado el término *dirty scifi*, un concepto propuesto por Villeneuve, realizador de dos de las películas analizadas y heredero de otros subgéneros como el *dirty space* o la *horror scifi*. El OE5 se aborda entonces desde una perspectiva conceptual, pero también estética. Como resultado, se han detectado tres recursos conceptuales –la estructura de la hierofanía, la arquitectura familiar y la tecnología diegética– que a su vez responden a tres motivos formales –lo espiritual, lo físico y lo natural– que, además, pueden relacionarse con algunas de las características que definen el tiempo presente –en respuesta al OE8– y definidas como patologías por Han (2019). Aquí se han recogido en la carencia espiritual devenida por el ejercicio del capitalismo como religión, la disolución de los vínculos con los demás y con lo otro y la crisis climática que anuncia el fin de lo Terrestre. Tanto los elementos discursivos, como los estéticos y los conceptuales se entrelazan mediante el sentimiento de nostalgia, una cuestión que no ha estado presente desde el principio de la investigación pero que finalmente ha resultado ser fundamental para comprender no solo el corpus, sino la Nueva Ola y la ciencia ficción en general.

Por último, de forma transversal y como respuesta al OE7, se han estudiado las propuestas de algunos de los pensadores y pensadoras actuales para trazar una relación entre las cuestiones teóricas trabajadas por los mismos y las nuevas manifestaciones cinematográficas de la ciencia ficción. Como se ha ido argumentado, se han podido establecer relaciones entre el pensamiento contemporáneo, posmoderno o clásico, las manifestaciones ficcionales del cine y la literatura y el pensamiento popular, el imaginario colectivo y la cultura visual del siglo XX y de la actualidad.

Con todo esto, se ha conseguido alcanzar el objetivo general del presente estudio: analizar una corriente estética propia de parte de la ciencia ficción cinematográfica reciente que se opone al imaginario visual propio del género clásico y que aborda discursos relativos a lo natural, lo familiar y lo espiritual pero que, en esencia, se centra en la memoria, el recuerdo y la nostalgia de lo perdido y de lo irrecuperable. Así, y a raíz de lo analizado, en este proyecto, parecen surgir nuevas vías de estudio como la relación de la ciencia ficción con el sentimiento melancólico, los motivos del género como respuesta a otras crisis culturales independientes de las contemporáneas o la mirada profunda en torno a la Nueva Ola de la ciencia ficción como expresión contracultural. Al fin y al cabo la ciencia ficción, en su ambigüedad, en su flexibilidad y en su predisposición visionaria sigue siendo hoy en día un espacio para imaginar, diseñar, advertir y explorar. En sus formas, tanto como en sus discursos, se intuyen numerosas perspectivas, análisis y recorridos y esta investigación es solo uno de los trayectos posibles.

Referencias Bibliográficas

Textos teóricos, divulgativos y críticos

- ABUIN, Alberto (2016, Agosto 3), *Añorando estrenos: 'Midnight Special' de Jeff Nichols*. Espinof [Pagina web] Recuperado de <https://acortar.link/HF58H9>
- ACASO, María (2006), *El lenguaje visual*, Barcelona: Paidós.
- AGAMBEN, Giorgio (2005), *Profanaciones (Profanazioni)* (F. Costa y E. Castro, trads.), Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- AHN, Aaron Stewart (2014, Noviembre 17), *On Interstellar: love, time and the limitless prison of our Cosmos*. Medium [Pagina web] Recuperado de <https://acortar.link/S7ex9F>
- ALTMAN, Robert (1999 [2018]), *Los géneros cinematográficos (Film/Genre)* (C. Roche, trad.), Barcelona: Paidós.
- AMAR, Víctor. (2010), La educación en medios digitales de comunicación, Pixel-Bit. *Medios y Educación*, (36), 115-124.
- AMIS, Kingsley William (1960 [1966]), *El universo de la ciencia ficción (New maps of hell. A survey of science fiction)* (J. A. Méndez, trad.), Madrid: Ciencia Nueva.
- ANTÓN, Laura (2017), Reconociéndose como lo otro. La narrativa audiovisual del re-encuentro de la mujer con el monstruo, *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (15), 85-108.
- ARTENEO (2017, Mayo 19), *Diseño de props o la importancia de los objetos*, Arteneo [Pagina web] Recuperado de <https://acortar.link/9yBB6>
- ARTAUD, Antonin (1961 [1973]), *El cine (Choix de textes extraits des tomes III (1961) et IV (1964) des Oeuvres complètes d'Antonin Artaud)* (A. Eceiza, trad.), Madrid: Alianza.
- ASH, Brian (1977), *The visual encyclopedia of science fiction*, Londres: Pan Books.
- AUMONT, Jacques (1997 [1998]), *La estética hoy (De l'esthétique au présent)* (M. A. Galmarini, trad.), Madrid: Cátedra.
- AUMONT Jacques y MARIE, Michel (1988 [1990]), *Análisis del film (L'analyse des film)* (C. Losilla, trad.), Barcelona: Paidós.
- BARCELÓ, Miquel (2015 [2021]), *Ciencia ficción. Nueva guía de lectura*, Barcelona: Ediciones B.
- BARNWELL, Jane (2017), *Diseño de producción para pantalla (Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television)* (J. Tola, trad.), Barcelona: Parramon.
- BARTHES, Roland (1980 [1989]), *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía (La Chambre Claire)* (J. Sala-Sanahuja, trad.), Barcelona: Paidós.
- BARTRA, Roger (2018), *Los salvajes en el cine*, México: Tezontle.
- BATLLE, Diego (2014, Noviembre 6), *Viaje a las estrellas y a la trascendencia*, Otros cines [Pagina web] Recuperado de <https://acortar.link/BiCeZM>

- BAUMAN, Zygmunt (2000 [2003]), *La modernidad líquida (Liquid Modernity)* (M. Rosemberg y J. Arrambide, trads.), Mexico: Fondo de cultura económica.
- (2017), *Retrotopía (Retrotopia)* (A. Santos, trad.), Barcelona: Paidós.
- BAZIN, André (1958 [2019]), *¿Qué es el cine? (Qu'est-ce que le cinéma?)* (J. L. López, trad.), Madrid: Rialp.
- BENJAMIN, Walter (1921 [2014]), *El capitalismo como religión (Kapitalismus als Religion)* (La Llama, trads.), Madrid: La Llama, Recuperado de <https://tinyurl.com/y2krpdsz>
- (1935 [2003]), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit)* (A. E. Weikert, trad.), México: Ítaca.
- BERLANT, Laurent (2011 [2020]), *El optimismo cruel (Cruel Optimism)* (H. Salas, trad.), Buenos Aires: Caja negra.
- BETANZO, Pedro Bustos (2010, Septiembre, 13-15), *El cine como herramienta eficaz para un aprendizaje concreto, activo y reflexivo: una experiencia en el Aula* [Comunicación] Congreso Iberoamericano de Educación, Buenos Aires.
- BLOG INTERMEDIO (2012, Marzo 1), *Diálogo Jean-Luc Godard / Serge Daney en Cahiers du Cinéma (1997)*, Blog Intermedio [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/PPTjDr>
- BOETTI, Ezequiel (2014, Noviembre 6), *Un universo donde todo es explicado*. Página 12 [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/0eF8mC>
- BONIFACINO, Ignacio y STWART, Carlos Brum (2013), La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción, *Anales de Investigación en Arquitectura*, (3), 27-40.
- BOOKER, Christopher (2005), *The seven basic plots: why we tell stories*, Londres: Bloomsbury.
- BORISOVA, Anna (2014) Simbolismo de agua en el cine: entre el orientalismo poético ruso y el catastrofismo occidental, *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (9), 255-281.
- BORREGO, Ángel (2006), *Espías y ciencia ficción: represión y explotación de las construcciones de superpoderes en la arquitectura moderna* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid].
- BORTUGAL, Iván (2011, Julio 25), *Nouvelle Vague*, Análisis filmico [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/zt8Ekg>
- BURELLO, Marcello (2017), *Historias alternativas, futuros posibles. Genealogía, impugnaciones y desplazamientos del gran relato de la Modernidad en la narrativa de ciencia ficción* [Comunicación] Universidad de Buenos Aires.
- BURKE, Juan Luís (2020, Marzo 10), *Yona Friedman: las ciudades en las alturas y las utopías urbanas de la segunda mitad del siglo XX*, Arquine [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/LXImmz>
- BURKERT, Walter (1996 [2009]), *La creación de lo sagrado (Creation of the Sacred. Tracks of Biology in Early Religions)* (S. Mastrangelo, trad.), Barcelona: Acantilado.
- CABEZAS, Juan Antonio (2013), *La arquitectura en el cine de ciencia ficción. Funciones de la arquitectura en la representación del futuro* [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla].
- (2015), La transformación de la arquitectura en el cine. El caso particular de la ciencia ficción, *Idpa* (1), 223-233.

- CALLOWAY, Neil (2019, Enero 1), *Why Dirty Sci-Fi Is The Best Sci-Fi*, Flickering Myth [Página web]
 Recuperado de <https://acortar.link/q58QGn>
- CALVINO, Italo (1972), *Las ciudades invisibles (Le città invisibile)* (A. Benedetti y A. Bernárdez trads.), Mexico: Crisalida Crasis.
- CAMERON, James (Director) (2018), *Historia de la Ciencia Ficción (James Cameron's Story of Science Fiction)* [Serie documental], Nueva York: AMC Studios.
- CAMPBELL, Joseph (1949 [2014]), *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito (The hero with a thousand faces)* (L. J. Hernández, trad.), Mexico: Fondo de cultura económica.
- (2001), *Tú eres eso. Las metáforas religiosas y su interpretación (Thou Art That: Transforming Religious Metaphor)* (C. Aira, trad.), Girona: Atalanta.
- CAPANNA, Pablo (1966 [2021]), *Ciencia ficción. Utopía y mercado*, Buenos Aires: Gaspar & Rimbau.
- CAPARRÓS, José María (2007), Enseñar la historia contemporánea a través del cine de ficción, *Quaderns de Cine*, (1) 25-35.
- CARRASCO, María Fuentes (2005). Aproximación a la nueva Babilonia de Constant, *BAETICA. Estudios de Historia Moderna y Contemporánea*, (27), p. 41-60.
- CASANOVA, Ana (2019), *Lo mejor de la ciencia ficción dura actual*, Libros Prohibidos [Página web]
 Recuperado de <https://acortar.link/dPe4X4>
- CELDRÁN, Helena (2012, Septiembre 20), *Norman Bel Geddes, diseñador de un futuro aerodinámico*, 20 Minutos [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/fNhw4E>
- CORREA, Marta (2015), *Inventos y artilugios de ciencia ficción en la literatura de la Edad de Plata: de la fe en el progreso al desencanto* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
- CORTÉS, José Miguel (1997), *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Barcelona: Anagrama.
- COUSINS, Mark (2005 [2011]), *Historia del cine (The Story of Film)* (J. González, trad.), Barcelona: Blume.
- CREED, Barbara (1991), *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, Nueva York: Routledge.
- DE LA ROSA, Rafael (2016, Marzo 14), *Los 7 argumentos básicos de Christopher Booker*; Dragón Mecánico [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/yd5Ou>
- DELEUZE, Gilles (1984 [2012]), *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1 (Tome 1, L'image-mouvement)* (I. Agoff, trad.), Barcelona: Paidós.
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2019), *Arde la imagen (L'image brûle)* (G. Gallardo, trad.), México: Vestalia.
- DOLEZEL, Lubomir (1998 [1999]), *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles (Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds)* (F. Rodríguez, trad.), Madrid: Arco/Libros.
- DOMINGUEZ, Diego Francisco (2014), *El cine de ciencia ficción de Estados Unidos: características de las temáticas en la producción en el periodo de 1950 – 2010* [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de México].
- DOMINGO, Lourdes (2015), *El relato fantástico y la muerte del espectador. Nuevas metáforas de lo sublime en un contexto de Apocalipsis* [Tesis Doctoral, Universitat Pompeu Fabra de Barcelona].

- DURÁNTEZ, Ramón (2014), *Yona Friedman: utopías realizadas desde La Ville Spatiale*. I International Conference on Architectural Design & Criticism, 358-369, Madrid: Critic|all. Recuperado de <https://acortar.link/0ad9mH>
- ECO, Umberto (1965 [2020]), *Apocalípticos e integrados (Apocalittici e integrati)* (A. Boglar, trad), Barcelona: Penguin Random House.
- (1974 [1986]), *La estructura ausente. Introducción a la semiótica (La struttura assente)* (F. Serra, trad.), Barcelona: Lumen.
- ECURED (s.f.), *Lucas el Evangelista*, EduRed [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/JO7ORQ>
- EGUARAS, Mariana (2017, Noviembre 29), *El Movimiento Moderno en el diseño editorial*, Mariana Eguaras [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/UV7F2z>
- ELIADE, Mircea (1998 [2014]), *Lo sagrado y lo profano (Das Heilige und das Profane: vom Wesen des Religiösen)* (L. Gil y R. A. Díez, trads.), Barcelona: Espasa.
- ESPELT, Guim (2016), *Entre diseño y ficción. Cinco relaciones preposicionales y un término compuesto* [Trabajo Final de Máster, Universitat Autònoma de Barcelona] Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12082/725>
- ESPERÓN, José Luís (2013, Octubre 29), *Streamline, el estilo aerodinámico. Diseño americano años 30's*, Historia Diseño Industrial [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/yTy7Wp>
- ESQUIROL, Josep María (2015), *La resistencia íntima. Ensayo de una filosofía de la proximidad*, Barcelona: Acantilado.
- FAGIOLI, Andrea (2021), *Tras las huellas de la multitud de Antonio Negri, Idaes-conicet*, (103), 211-230.
- FERNÁNDEZ, Nerea (2017) *Pervivencia y evolución del concepto de héroe literario en el cómic norteamericano de superhéroes: apolíneos, dionisiacos y prometeicos* [Tesis Doctoral, Universidad de la Rioja].
- FERNÁNDEZ, Luís Íñigo (2019), *Breve historia de la Ciencia Ficción*, Madrid: Nowtilus.
- FERRERAS, Daniel (1995 [2015]), *Lo fantástico en la literatura y el cine*, Titivilus, Recuperado de <https://acortar.link/CIXGbk>
- FERRERAS, Juan Ignacio (1972), *La novela de ciencia ficción*, Madrid: Siglo XXI.
- FERRINI, Franco (1971), *¿Qué es verdaderamente la ciencia ficción? (Che cosa e' la fantascienza)* (D. Fonseca, trad.), Madrid: Doncel.
- FIJO, Alberto (2016), *La naturaleza agraciada en el cine de Terrence Malick. Claves de lenguaje filmico y estrategias narrativas en El árbol de la vida (2011)* [Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos].
- FINK, Richard (2021, Noviembre 2), *Superhero, Sci-Fi & Horror Movies Drive Audiences Back To Theaters*. Screenrant [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/kztlzn>
- FISHER, Mark (2009), *Realismo capitalista ¿No hay alternativa? (Capitalist Realism: Is there no alternative?)* (C. Iglesias, trad.), Buenos Aires: Caja Negra.
- FREUD, Sigmund (1919), *CIX. Lo siniestro. Obras completas*, [versión electrónica] Librodot [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/0CVuEf>
- (1929 [2010]), *El malestar en la cultura (Das Unbehagen in der Kultur)* (R. Rey y L. López, trads.), Madrid: Alianza.

- GARROCHO, Diego (2019), *Sobre la nostalgia. Damnatio Memoriae*, Madrid: Alianza.
- GÓMEZ, Salvadora (2008), El «afán de abstracción» en la creación artística según Wilhelm Worringer. Prólogo para estudiantes, *Imafronte*, (19-20), 285-304.
- GÓMEZ, Pau (2021), *Villeneuve. La mirada salvaje*, Mallorca: Dolmen.
- HARDT, Michael y NEGRI, Antonio (2000), *Imperio (Empire)* (E. Sadier, trad.), Venezuela: La Cueva.
- HAN, Byung-Chul (2013), *La sociedad de la transparencia (Transparenzgesellschaft)* (R. Gabas, trad.). Barcelona: Herder.
- (2019 [2020]), *La desaparición de los rituales (Vom Verschwinden der Rituale. Eine Topologie der Gegenwart)* (R. Gabas, trad.), Barcelona: Herder.
- HARARI, Yuval Noah (2011), *Sapiens. De animales a dioses (קיצור תולדות האנושות)* (J. Ros, trad.), Madrid: Debate.
- HERNÁNDEZ, Fernando (2005), ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? *Educação & Realidade*, 30 (2), 11-34.
- HUICI, German (2016), *El Dios ausente. Iconografía y metafísica del capitalismo*, Barcelona: Elba.
- JAMESON, Fredric (1984 [1991]), *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado (Postmodernism or the cultural logic of late capitalism)* (J. L. Pardo, trad.), Barcelona: Paidós.
- (1985 [2008]). *Posmodernismo y sociedad de consumo*, en: *La posmodernidad (The anti-aesthetic. Essays on postmodern culture)* (J. Fibla, trad.), 165-186, Barcelona: Kairós.
- JUNG, Carl Gustav (1933 [1969]), *Los complejos y el inconsciente (L'homme à la découverte de son âme)* (J. L. Pacheco, trad), Madrid: Alianza
- KARACIC, Ana Silvia (2015), *Los Símbolos y lo Sagrado en la obra de Andrei Tarkovsky*, Centro Jung [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/A86lr5>
- KARMY, Rodrigo (2019), *La religión capitalista*, Omegalfa [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/YDjVRo>
- KOLOVOU, Julie y GUIDI, Jean Louis (2020), *Ad Astra: hacia las estrellas. En busca de una cosmogonía personal*, en: *Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción*, 117-126, Alicante: Cinestesia.
- LACASTA, Miquel (2016, Marzo 28), *Un suave manifiesto a favor de una arquitectura equívoca*, Axonométrica [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/YZyBe3>
- LARRAD, David (2019, Junio 21), *Christopher Nolan tendrá un presupuesto récord para su nueva película*, Cine Más Cómic [Página web], Recuperado de <https://acortar.link/oOYKed>
- LATOUR, Bruno (2019), *¿Dónde aterrizar? Cómo orientarse en política (Où atterrir?)* (P. Cuartas, trad.), Barcelona: Taurus.
- LEMKOW, Louis (2001), La representación de la ciencia a través de la ciencia ficción, *Treballs de la SCB*, (51), 295-304.
- LÉPORI, Roberto (2018, February), *Snake, call me Snake... Acerca de la posmodernidad del cine de John Carpenter* [Comunicación], IV Congreso Internacional de Letras, Buenos Aires.

- LIPOVETSKY, Gilles (1983 [2000]), *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo (L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain)* (J. Vinyoli y M. Pendanx, trads.), Barcelona: Anagrama.
- (1987 [2004]), *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas (L'Empire de l'éphémère. La mode et son destin dans les sociétés modernes)* (F. Hernández y C. López, trads.), Barcelona: Anagrama.
- LÓPEZ, Daniel (2020), *Replicantes digitales en el cine de ciencia ficción como encarnación de la nostalgia*, en: *Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción*, 169-180, Alicante: Cinestesia.
- LYOTARD, Jean-François (1987 [1991]), *La condición postmoderna. Informe sobre el saber (La condition postmoderne: rapport sur le savoir)* (M. Antolín, trad.), Madrid: Cátedra.
- MAINAR, Luís Miguel (1992), La naranja mecánica o el código sin contexto, *Atlantis XIV* 1, (2), 63-80.
- MARÍN, Esther (2015), *Reencantamiento: análisis sociológico y cultural desde el cine de audiencias* [Tesis Doctoral, Universidad de Alicante].
- MAGARIÑOS, Juan (1983), *El signo. Las fuentes teóricas de la semiología: Saussure, Peirce, Morris*, Buenos Aires: Hachette.
- MARTORELL, Francisco (2021), *Contra la distopía. La cara B de un género de masas*, Valencia: La Caja Books.
- MARTÍN, Iván (2020), Lo ominoso como categoría de la ciencia ficción, *Castilla. Estudios de Literatura*, (11), 275-300.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús (1995), Secularización, desencanto y reencantamiento massmediático, *Diálogos de la Comunicación* (41).
- MARTÍNEZ, Sergio (2019), *Cultura visual. La pregunta por la imagen*, Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- MARZAL, Javier (2011), La poética del *punctum* en *El Muelle* de Chris Marker (*La jetée*, 1962), *L'Atalante* (12), 54-63.
- MENDOZA, María del Pilar y LOGENDIO, María del Pilar (2018), Modelos bíblicos de mujer: Sara, *Forma Breve*, (15), 59-69.
- METZ, Christian (1964 [2002]), *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen 1 (Essais sur la signification au cinéma)* (C. Roche, trad.), Barcelona: Paidós.
- (1968 [2002]), *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972), Volumen 2 (Essais sur la signification au cinéma, tome II)* (C. Roche, trad.), Barcelona: Paidós.
- MIGNORANCE, Gabriel (2014), *Fractura y fragmentación narrativa de lo extraordinario en cine y literatura* [Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos].
- MINOFF, Debra. y MCCULLOUGH, Susannah (2016, Abril 19), *Arrival Movie's «Dirty Sci-Fi»: Remixing the Genre* [Vídeo], YouTube, <https://acortar.link/NBeptM>
- MITCHELL, William John Thomas (1994 [2009]). *Teoría de la imagen (Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation)* (Y. Hernández, trad.), Madrid: Akal
- (2005 [2020]), *¿Qué quieren las imágenes? (What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images)* (I. Mellén, trad.), Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.

- MCCAUSLAND, Elisa y SALGADO, Diego (2019), *Supernovas. Una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*, Madrid: Errata Naturae.
- MONTESINOS, Jaime (2013), El tiempo, la memoria y el compromiso. Chris Marker, un viaje a través de las imágenes, *Sesión no numerada: revista de letras y ficción audiovisual*, (3), 180-202.
- MORINYÓN, Félix (2006 [2014]), *Pregunto, dialogo, aprendo. Cómo hacer filosofía en el aula*, Madrid: Ediciones De la Torre.
- MORENO, Fernando Ángel (2008a), Planteamientos retóricos de la novela de ciencia ficción, *Letras de Deusto*, 38 (120), 95-106.
- (2008b), La ficción prospectiva: propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción, en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (Eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción* (65-93), Madrid: Asociación Cultural Xatafi.
- (2009), Sobre la naturaleza ficcional de la ciencia ficción: aportaciones teóricas para su estudio. *Revista de Literatura Hispanoamericana*, (59), 65-91
- (2010), *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.
- (2013), Hard y Prospectiva: Dos poéticas de la ciencia ficción. Desarrollo del contrato ficcional en dos subgéneros de la ciencia ficción, *Hélice: Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, (2), 5-16.
- MORIENTE, David (2014a), Paisajes Urbanos de la ciencia ficción, *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*, (2-1), 23-43.
- (2014b), En torno a la invención de la realidad en el cine contemporáneo de ciencia ficción, *Secuencias*, (38), 115-145.
- MORIN, Edgar (1956 [2001]), *El cine o el hombre imaginario (Le cinéma ou l'homme imaginaire)* (R. Gil, trad.), Barcelona: Paidós.
- MORGAN, Laura (2016, Noviembre 10), *Inside the Design of the New Amy Adams Film Arrival*, Arquitectural Digest [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/9mXdPD>
- MULLER, Alfredo (2020), *Alphaville* o la poesía insurrecta. Un retrato del nihilismo moderno, *Estudios de Filosofía*, (62), 143-163.
- NOVELL, Noemí (2008), *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* [Tesis Doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona] Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/4892>.
- OCHANDO, Luis (2016), *Todos los jóvenes van a morir: Ideología y rito en el slasher film*, Murcia: Micromegas.
- PAMIES, Antonio y TUTAEVA, Kamilla (2010), El árbol como referente linguo-cultural y su huella fraseo-paremiológica, *La fraseografía del S. XXI. Nuevas propuestas para el español y el alemán*, 169-190, Berlín: Frank and Timme.
- PAPEL EN BLANCO (2020, Diciembre 21), *Stalker, la novela de culto de los Strugatski*, Medium [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/BCqK1J>
- PAZ, Octavio (1974 [1990]), *Los hijos del limo*, Barcelona: Seix Barral.

- PALAO, Jose Antonio (2012), *A favor de la interpretación: por una semiótica a la altura de los tiempos*, 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies, Universidade da Coruña (1-12) Recuperado de <https://acortar.link/2U3gtb>
- PEREGRINA, Mikel (2015), La ciencia ficción y la narrativa posmoderna: hacia la convergencia, *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasía*, 3 (1), artículo 2, 1-20.
- PINTOR, Iván (2009), Melancolía y sacrificio en la ciencia ficción contemporánea, *Formats*, (5).
- PIÑA, Cristina (2013), La incidencia de la posmodernidad en las formas actuales de narrar, *Cuadernos del CILHA*, 14 (2), 16-37.
- PROVOST, Rex (2021, Diciembre 19), *Blade Runner 2049 Cinematography – Lighting, Color & Camera*, Studio Binder [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/xk6o3y>
- PROPP, Vladimir (1928 [1998]), *Morfología del cuento (Morfologija skazky)* (F. Díez, trad.), Madrid: Akal.
- QUINTANA, Ángel (2011), *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*, Barcelona: Acantilado.
- RIESMAN, Abraham (2018, Febrero 23), *How Annihilation Designed Its Unnatural Horrors*, Vulture [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/rdZqjk>
- ROAS, David (2001), *Teorías de lo fantástico*, 7-44, Madrid: Arco/Libros.
- RODRÍGUEZ, Aaron (2017), *Ghost in the Shell. Nostalgia de la encarnación*, Santander: Shangrila.
- RODRÍGUEZ, Antonio (2019), *Breve historia del cine*, Madrid: Nowtilus.
- RODRÍGUEZ, Carlos (2010), Los lugares de la ciencia ficción. *Pliegos de yuste*, (11-12), 145-150.
- SAN PABLO, María del Pilar (2012), La construcción del discurso narrativo en *Matrix*. Un viaje hacia la transformación de la percepción de lo real, *Prisma Social*, (8), 1-27.
- SCHOLES, Robert y RABKIN, Eric (1977 [1982]), *La ciencia ficción. Historia. Ciencia. Perspectiva (Science fiction. History. Science. Vision)* (R. Gómez, trad.), Madrid: Taurus.
- SÉNDER, Jöse (2019), *Universos distópicos. El futuro está escrito*, Barcelona: Redbook.
- STEIMBERG, Alejo (2012), El futuro obturado: el cronotopo aislado en la ciencia ficción argentina, *Revista Iberoamericana*, 78, (238-239), 127-146.
- SUVIN, Darko (1981), *Otros mundos, otros mares (Other Worlds, Other Seas)* (M. J. Herrero, trad.), Barcelona: ATE.
- (1979 [1984]), *Metamorfosis de la ciencia ficción: sobre la poética y la historia de un género literario (Metamorphoses of science fiction. On the poetics and History of Literary Genre)* (F. Patán, trad.), México: Fondo de Cultura Económica.
- TARKOVSKI, Andréi (1988 [2002]), *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine (Sapetscatljonnoje vremja)* (E. Banús y J. M. Gorostidi, trads.), Madrid: Rialp.
- TELOTTE, Jay (2001 [2002]), *El cine de ciencia ficción (Science Fiction Film)* (J. M. Parra, trad.), Madrid: Cambridge University Press.
- THOMSON, David (2015), *Instrucciones para ver una película (How to watch a movie)* (N. Pujol, trad.), Barcelona: Pasado y presente.
- TIRADO, Francisco Javier (2004), Ciencia ficción y pensamiento social, *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación*, (6), 1-5.

- TODOROV, Tzvetan (1970 [1981]), *Introducción a la literatura fantástica (Introduction a la literature fantastique)* (S. Delpy, trad.), Mexico: Premia.
- (2009 [2011]), *Vivir solos juntos (La signature humaine)* (N. Sobregués, trad.), Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- TOFFLER, Alvin (1971), *El «shock» del futuro (Future Shock)* (J. Ferrer, trad.), Barcelona: Plaza & Janes.
- TONES, John (2014, Noviembre 7), *Interstellar, una película de ciencia-ficción en la que la ciencia es (casi) más importante que la ficción*, Xataka [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/IXNP3j>
- TRÍAS, Eugenio (1982 [2016]), *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona: Penguin Random House.
- TRIGUERO, Guillermo (2009, Marzo 29), *La mujer en la luna [Frau in mond] (1929) de Fritz Lang*, El gabinete del doctor Mabuse [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/eUokwg>
- TSAO, Leonardo (2014, Noviembre 8), *Perdidos en el espacio*, La Jornada [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/qsO8Ou>
- LINDEN, Tom van der (2018, Enero 2018), *In search of the distinctively human. The philosophy of Blade Runner 2049* [Vídeo] YouTube, <https://acortar.link/bdiyVl>
- VATTIMO, Gianni (1985 [1987]), *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna (La fine della modernità)* (A. L. Bixio, trad.), Barcelona: Gedisa.
- BELIS, Mabel Greta (2007), *Solaris* (Stanisław Lem) y *Aelita* (A.N. Tolstoi): el amor dentro del género de la ciencia ficción, *Eslavística Complutense*, (7) 7-16.
- VILORIA, Ignacio (2015, Marzo 29), *Metrópolis, de Fritz Lang (1926)*, Líneas sobre arte [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/9K1q4e>
- VIZCARRA, Fernando (2003), El cine futurista y la memoria del porvenir, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 9, (18), 87-101.
- VOGLER, Albert Emmanuel (2007, Noviembre 4), *La fantasía espacial del ingeniero Losi: Aelita (Yakov Protazanov, 1924)*, La mirada de Albert [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/YMAVi5>
- WEBER, Max (1905 [2012]), *La ética protestante y el espíritu del capitalismo (Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus)* (J. Abellán, trad.), Madrid: Alianza.
- WEINRICHTER, Antonio (2001), Amnesia futura. Tiempo y memoria en la obra de Chris Marker. *Nosferatu. Revista de cine*, (34). 120-123.
- WORRINGER, Wilhelm (1905 [2015]), *Abstracción y naturaleza (Abstraktion und Einfühlung)* (M. Frenk, E. Siefer y J. Ledesma, trads.), Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- WULF, Andrea (2015 [2016]), *La invención de la naturaleza (The Invention of Nature: Alexander von Humboldt's New World)* (M.L. Rodríguez, trad.), Barcelona: Taurus.
- ŽIZEK, Slavoj (2005 [2013]), *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio (Lacrimae Rerum)* (R. Vilà, trad.), Barcelona: Random House Mondadori.
- YAGÜE, Manuel (s.f.), *Estrella oscura (Dark Star, 1974), de John Carpenter*, Cualia [Página web] Recuperado de <https://acortar.link/I5RLOG>

Textos literarios

- ATWOOD, Margaret (1985 [2017]), *El cuento de la criada* (*The handmaid's tale*) (E. de Hériz, trad.), Barcelona: Salamandra.
- BALLARD, James Graham (1975 [2018]), *El rascacielos* (*High-Rise*) (D. Tejera, trad.), Madrid: Alianza.
- BELLAMY, Edward (1888 [2000]), *El año 2000: una visión retrospectiva* (*Looking Backward 2000-1887*) (J. A. Sánchez, trad.), Barcelona: Abraxas.
- BORGES, Jorge Luís (1968 [1980]), *Nueva antología personal*, Barcelona: Bruguera.
- BRADBURY, Ray (1950 [1979]), *Crónicas Marciana* (*The Martian Chronicles*) (F. Abelenda, trad.), Barcelona: Minotauro.
- (1953 [2005]) *Fahrenheit 451* (F. Abelenda, trad.), Barcelona: Minotauro.
- ČAPEK, Karel (1936 [1991]), *La guerra de las salamandras* (*Válka s mloky*) (A. Falborva y C. Elizondo, trads.), Madrid: Hiperion.
- CASARES, Adolfo Bioy (1940 [2010]), *La invencion de Morel*, Barcelona: Austral.
- CHIANG, Ted (1998 [2019]), *La historia de tu vida* (*The story of your life*) (L. G. Prado, trad.), Madrid: Alamut.
- CLARKE, Arthur C. (1948 [1990]), «El centinela». En *El centinela* (*The Sentinel*) (L. Cortina, trad.), Barcelona: Plaza & Janes.
- DICK, Philip K. (1968 [1981]), *Suenan los androides con ovejas electricas* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*) (C. Terron, trad.), Barcelona: Edhasa.
- ELLISON, Harland (1967 [1983]), *Visiones peligrosas* (*Dangerous Visions*) (D. Santos y F. Blanco, trad.), Barcelona: Martinez Roca.
- HUXLEY, Aldous (1932 [2013]), *Un mundo feliz* (*Brave New World*) (J. I. Gomez, trad.), Madrid: Catedra.
- KAFKA, Franz (1925 [2003]), *El proceso* (*Der Prozess*) (M. Saenz, trad.), Barcelona: Debolsillo.
- LEM, Stanislaw (1961 [2011]), *Solaris*. (J. Orzechowska), Madrid: Impedimenta.
- MATHESON, Richard (1954 [2016]), *Soy leyenda* (*I Am Legend*) (M. Figueroa, trad.), Madrid: Booket.
- MEYER, Stephenie (2005), *Crepusculo* (*Twilight*) (J. M. Pallares, trad.), Madrid: Alfaguara.
- MORO, Tomas (1516 [2011]), *Utopa*. (P. Voltres, trad.), Barcelona: Austral.
- ORWELL, George (1949 [s.f.]), *1984*, disponible en linea: <http://www.george-orwell.org/1984/index.html>, 15 de enero de 2022.
- POE, Edgar Allan (1849 [2008]), *Von Kempelen y su descubrimiento* (*Von Kempelen and his Discovery*) (J. Cortazar, trad.), disponible en linea: <https://acortar.link/k9b3xo>, 2 de Noviembre de 2021.
- (1845 [s.f.]), *Un cuento de las montanas escabrosas* (*A Tale of the Rugged Mountains*) (J. Cortazar, trad.), disponible en linea: <https://acortar.link/H8Yksw>, 2 de Noviembre de 2021.
- RASPE, Rudolf Erich (1785 [2014]), *Las aventuras del Baron de Munchhausen* (*The Adventures of Baron Munchausen*) (I. Jauregui, trad.), Nordica Libros.
- SHECKLEY, Robert (1960), «El cuerpo» y «Servicio de eliminacion» en *Peregrinacion a la tierra* (*Pilgrimage to Earth*) (J. M. Alvarez, trad.), Barcelona: Dronte.

- SHELLEY, Mary (1918 [2014]), *Frankenstein, o el moderno prometeo (Frankenstein, or the modern prometeheus)* (J. C. Vales, trad.), Barcelona: Austral.
- STAPLEDON, Olaf (1935 [1971]), Juan Raro (Odd John) (C. Peralta y S. Lugones, trad.), Barcelona: Minotauro.
- STOKER, Bram, (1897 [2017]), *Drácula (Dracula)* (J. A. Molina, trad), Barcelona: Austral.
- STRUGATSKY, Arkadi y STRUGATSKY, Borís (1972 [2001]), *Stalker. Picnic extraterrestre (Пикник на обочине)* (R. Marqués, trad.), Barcelona: Gigamesh.
- TOLKIEN, John R. R. (1954-1955 [2002]), *El Señor de los Anillos (The Lord of the Rings)* (A. Horne, M. Doménech, L. Maser, trads.), Barcelona: Minotauro.
- VANDERMEER, Jeff (2014), *Annihilation (Aniquilación)* (I. Margelí, trad), Barcelona: Destino.
- VERNE, Julio (1865 [2019]), *De la Tierra a la Luna (De la Terre à la Lune)* (M. Armiño, trad.), Madrid: Nórdica.
- (1870 [2006]), *Veintemil leguas de viaje submarino (Vingt Mille Lieues sous les mers)* (A. Álvarez, trad.), Barcelona: Edhasa.
- (1910 [2003]), *El Eterno Adán (L'Éternel Adam)* (J. F. Megías, trad.), Madrid: Arena Libros.
- WELLS, Herbert George (1895 [1981]), *La máquina del tiempo (The Time Machine)* (N. Mansó, trad.), Barcelona: Bruguera.
- (1896 [1993]), *The Island of Dr. Moreau*, Londres: Everyman.
- (1898 [2019]), *La guerra de los mundos (War of the Worlds)* (R. Santervás, trad.), Barcelona: Austral.
- (1899 [2018]), *Cuando el dormido despierte (When the Sleeper Awakes)* (N. Mansó, J. Gómez, R. de Maetzu y J. Elías, trads.), Editorial Digital: Titivilus.
- (1901 [1993]), *The First Men on the Moon*, Londres: Everyman.
- ZAMIATIN, Yevgueni (1922 [2008]), *Nosotros (My, My)* (S. Hernández, trad.), Madrid: Akal.

Textos cinematográficos

- 2001: A Space Odyssey (2001: una odisea en el espacio)*, Stanley Kubrick, 1968.
- Ad Astra*, James Gray, 2019.
- Aelita*, Yákov Protazánov, 1924.
- Aeon Flux*, Karyn Kusama, 2005.
- Akira*, Katsuhiro Ōtomo, 1982.
- Alice in Wonderland (Alicia en el País de las Maravillas)*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1951.
- Alien*, Ridley Scott, 1979.
- Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution (Lemmy contra Alphaville)*, Jean-Luc Godard, 1965.
- Annihilation (Aniquilación)*, Alex Garland, 2018.
- Arrival (La Llegada)*, Denis Villeneuve, 2016.
- Back to the future (Regreso al futuro)*, Robert Zemeckis, 1985.

Blade Runner, Ridley Scott, 1982.

Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017.

Das Cabinet des Dr. Caligari (El Gabinete del Doctor Caligari), Robert Wiene, 1920.

Children of Men (Hijo de los Hombres), Alfonso Cuarón, 2008.

Chronicles of Narnia (Las crónicas de Narnia), Andrew Adamson, 2005-2010.

Close Encounters of the Third Kind (Encuentros en la tercera fase), Steven Spielberg, 1977.

Contact, Robert Zemeckis, 1997.

Dark Star (Estrella Oscura), John Carpenter, 1974.

The Day After Tomorrow (El día de mañana), Roland Emmerich, 2004.

The Day the Earth Stood Still (Ultimátum a la Tierra), Robert Wise, 1951.

The Day the Earth Stood Still (Ultimátum a la Tierra), Scott Derrickson, 2008.

The Day of the Trifids (El día de los trifidos), Steve Sekely y Freddie Francis, 1962.

Divergent (Divergente), Neil Burger, 2014.

Doctor Strange, Scott Derrickson, 2016.

Dracula (Drácula), Tod Browning y Karl Freund, 1931.

Dune, David Lynch, 1984.

E.T.: The Extra-Terrestrial (E.T. el extraterrestre), Steven Spielberg, 1982.

Fahrenheit 451, Francis Truffaut, 1966.

Forbidden Planet (Planeta Prohibido), Fred M. Wilcox, 1956.

Frankenstein, James Whale, 1932.

Frau im Mond (La mujer en la Luna), Fritz Lang, 1929.

Gattaca, Andrew Niccol, 1997.

Der golem (El golem), Paul Wegener y Carl Boese, 1920.

Gravity, Alfonso Cuarón, 2013.

The Happening (El Incidente), M. Night Shyamalan, 2008.

Harry Potter and the Philosopher's Stone (Harry Potter y la Piedra Filosofal), Chris Columbus, 2001.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Harry Potter y el prisionero de Azkaban), Alfonso Cuarón, 2004.

The Hunger Games (Los Juegos del Hambre), Gary Ross, 2012.

The Hunger Games: Mockingjay – Part 2 (Los Juegos del Hambre: Sinsajo –Parte 2), Francis Lawrence, 2015.

I Am Legend (Soy leyenda), Francis Lawrence, 2007.

Independence Day, Roland Emmerich, 1996.

Interstellar, Christopher Nolan, 2014.

The invisible man (El hombre invisible), James Whale, 1934.

Jaws (Tiburón), Steven Spielberg, 1975.

Je t'aime, je t'aime (Te quiero, te quiero), Alain Resnais, 1969.

La Jétee (La Terminal/El Muelle), Chris Marker, 1962.

Jungfrukällan (El manantial de la doncella), Ingmar Bergman, 1969.

Kōkaku Kidōtai (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, 1995.

Kosmicheskiy reys: Fantasticheskaya novella (Viaje cósmico), Vasili Zhuravlyov, 1936.

The Lord of the Rings (El señor de los anillos), Peter Jackson, 2001-2003.

Mad Max (Mad Max. Salvajes de autopista), George Miller, 1979.

Mad Max: Fury Road (Mad Max: Furia en la carretera), George Miller, 2015.

The Martian (Marte), Ridely Scott, 2015.

Matrix, Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1999.

Maze Runner (El corredor del laberinto), Wes Ball, 2014.

Melancholia (Melancolía), Lars Von Trier, 2011.

Metropolis (Metrópolis), Fritz Lang, 1927.

Midnight Special, Jeff Nichols, 2016.

Minority Report, Steven Spielberg, 2002.

The Mummy (La Momia), Karl Freund, 1932.

The Nightmare Before Christmas (Pesadilla antes de Navidad), Henry Selick, 1993.

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (Nosferatu: Una sinfonía del horror), Friedrich Wilhelm Murnau, 1922.

Nymphomaniac, Lars Von Trier, 2013.

Oblivion, Joseph Kosinski, 2013.

Offret (Sacrificio), Andrei Tarkovski, 1986.

The Phantom Empire (El Imperio fantasma), Otto Brower y William Reeves, 1935.

Planet of the Apes (El planeta de los simios), Franklin Schaffner, 1968.

Psycho (Psicosis), Alfred Hitchcock, 1960.

Ready Player One, Steven Spielberg, 2018.

Sleepy Hollow. Tim Burton, 1999.

Signs (Señales), M. Night Shyamalan, 2002.

Solaris, Steven Soderbergh, 2002.

Solyaris (Solaris), Andrei Tarkovski, 1972.

Stalker, Andrei Tarkovski, 1979.

Starman, John Carpenter, 1984.

Star Trek, Gene Roddenberry, 1966.

Star Trek: The Motion Picture (Star Trek: la película), Robert Wise, 1979.

Star Wars (La Guerra de las Galaxias), George Lucas, 1977.

Stranger Things, Matt Duffer y Ross Duffer, 2016 –.

Super 8, Jeffrey Jacob Abrams, 2011.

Superman and the Mole Men (Superman contra los hombres ratones), Richard Donner, 1978.

Take Shelter, Jeff Nichols, 2011.

Things to Come (La vida futura), William Cameron Menzies, 1936.

Terminator (The Terminator), James Cameron, 1984.

Tree of Life (El Árbol de la Vida), Terrence Malick, 2011.

Tron, Steven Lisberger, 1982.

The Twilight Zone (En los límites de la realidad), Rod Serling, 1959.

Valerian and the city of a thousand planets (Valerian y la ciudad de los mil planetas), Luc Besson, 2017.

Vanity Fair: A Novel without a Hero (La feria de las vanidades), Rouben Mamoulian, 1935.

Village of the Damned (El pueblo de los malditos), Wolf Rilla, 1960.

Le Voyage dans la Lune (Viaje a la Luna), George Méliès, 1902.

War of the Worlds (La guerra de los mundos), Steven Spielberg, 2005.

Way Down East (Las dos tormentas), David Wark Griffith, 1920.

Westworld, Michael Crichton, 1973.

What Happened to Monday (Siete Hermanas), Tommy Wirkola, 2017.

Wonder Woman, Patty Jenkins, 2017.

Índice de figuras

Figura 1. La revelación de lo extraordinario representada mediante efectos naturales.....	pág.2
Figura 2. Relación estética entre las películas de Tarkovski y las producciones del corpus de la investigación.....	pág.58
Figura 3. Representaciones opuestas del concepto de atemporalidad.....	pág.90
Figura 4. Ejercicios metafóricos donde lo visual prima sobre lo explicativo.....	pág.127
Figura 5. Escenarios y diseño de producción de la incipiente ciencia ficción cinematográfica.....	pág.139
Figura 6. El diseño se decanta por las formas pulcras y redondeadas abanderadas por las exposiciones y ferias del momento.....	pág.146
Figura 7. La estética de la ciencia ficción empieza a definirse a partir de las corrientes del diseño.....	pág.155
Figura 8. Comparativa entre las revistas de los años 20 y 30 y las de los 60.....	pág.159
Figura 9. La arquitectura vuelve a ser el elemento desde el que representar la propuesta estética de cada narrativa.....	pág.169
Figura 10. Existe una estética de lo limpio y lo ergonómico y otra más sucia y caótica.....	pág.173
Figura 11. Lo emotivo y lo analógico en la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.198
Figura 12. Los protagonistas de las películas del corpus y su vínculo más poderoso.....	pág.238
Figura 13. Cooper modifica la mirada y lo conocido se revela como algo nuevo.....	pág.248
Figura 14. Louise y el resto de la expedición ven cómo su percepción del espacio se modifica al acceder a la nave heptápoda.....	pág.249
Figura 15. La ruptura del tejado como transgresión del límite.....	pág.254
Figura 16. Objetos presentes en el corpus determinantes para la trama.....	pág.261
Figura 17. El diseño de producción sugiere lo trascendente mediante espacios, construcciones, gamas y texturas.....	pág.278
Figura 18. Lo texturizado, lo pesado y lo analógico es protagonista en el corpus.....	pág.283
Figura 19. Lo orgánico en el corpus.....	pág.295
Figura 20. La estantería y los libros se convierten en objetos simbólicos determinantes tanto para el discurso como para la diégesis.....	pág.318
Figura 21. El tesseracto realizado a partir de la habitación de Murph.....	pág.321
Figura 22. Sara observa el despliegue arquitectónico sobre el bosque y el horizonte.....	pág.327
Figura 23. La ciudad se integra en lo terrestre.....	pág.329
Figura 24. La propuesta de las naves heptápodas contrasta con la tradición del diseño de las naves espaciales clásicas.....	pág.333
Figura 25. El interior de la nave remite a un espacio para la oración o el culto.....	pág.336
Figura 26. El trabajo de Turrel sirve como inspiración a Vermette.....	pág.337
Figura 27. A pesar de su podredumbre, la organicidad del árbol contrasta con la granja de plásticos.....	pág.339

Figura 28. La figura del árbol se ha relacionado con la nostalgia y con los vínculos entre lo pasado y lo futuro.....	pág.342
Figura 29. El equipo se enfrenta al resplandor y lo atraviesa para acceder al bosque.....	pág.347
Figura 30. La mutación implica que las especies se mezclan y se fusionan para vivir eternamente en una conversión constante.....	pág.349
Figura 31. Los espacios de descanso se decoran con ecosistemas terrestres.....	pág.353
Figura 32. Roy antes de sumergirse en el agua marciana.....	pág.354
Figura 33. En <i>Ad Astra</i> , el artefacto es el océano marciano.....	pág.356

Índice de tablas

Tabla 1. Relación entre objetivos, métodos y técnicas.....	pág.29
--	--------



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES
