

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



**UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA**

“Análisis de la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica”

TRABAJO FINAL DE CARRERA

Autor/es:
Borja Torres Sánchez

Director/es:
D. José Pavía Cogollos

GANDIA, 2013

Análisis de la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica

Índice:

I - Aproximación al tema	4
1 – Introducción	4
2 - ¿Qué es un género cinematográfico?	6
3 - La ciencia ficción como género cinematográfico	9
4 - Historia de la ciencia ficción cinematográfica	11
5 - Objeto de estudio: el futuro	16
II - Análisis de la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica	18
1 - ¿El futuro idílico?	20
2 - El hombre es un lobo robótico para el hombre	24
3 - Pérdida de contacto con el mundo real	29
4 - La máquina busca su independencia (y nuestra destrucción)	32
5 - Empezar de 0	38
III - Análisis <i>WALL·E</i>	41
IV – Conclusiones	49
V - Referencias bibliográficas	52
1 – Bibliografía	52
2 - Índice de películas citadas	54

I - Aproximación al tema

1 - Introducción:

La ciencia ficción es uno de los géneros más prolíficos de la cinematografía, desde el inicio de la historia del séptimo arte hasta hoy podemos observar un flujo más o menos constante de largometrajes que pertenecen a este género cinematográfico. Aventuras espaciales, monstruos, villanos y planetas desconocidos que han poblado las pantallas durante años y ya han pasado a formar parte de nuestro imaginario habitual. Estos largometrajes son una muestra de hasta dónde puede llegar la capacidad imaginativa que posee el ser humano, cómo se plantea lo que podría llegar en un futuro o con qué inventos nos sorprenderá la ciencia. Incluso, la ciencia ficción, ya sea su vertiente literaria o audiovisual, puede enorgullecerse de haberse adelantado a su tiempo, o de haber servido de inspiración para que otros logren crear avances tecnológicos extraordinarios.

A nivel personal, resulta un género imprescindible, y qué, muchas veces, es infravalorado, incluso desde la propia industria, que, por norma general, plantea las películas de este género cinematográfico como un mero producto de entretenimiento palomitero donde introducir grandes explosiones en el espacio y atraer a jóvenes a las salas de cine. Por eso, este estudio nace con la pretensión de reivindicar ese cine de ciencia ficción que aboga por las historias trabajadas, los dobles sentidos y los dilemas morales que invitan a la reflexión. Un cine que a pesar de integrarse en lo fantástico puede resultar igual, o más contundente, que la propia realidad.

De todas las opciones posibles que ofrece la ciencia ficción cinematográfica, hemos decidido centrarnos en las representaciones de la sociedad futura. Cómo, a través de ese escenario, se logra representar los miedos del mundo actual respecto a una posible evolución tecnológica desmedida. Vivimos en una sociedad donde, cada día más, dependemos de internet y los teléfonos móviles. A través de la unión de esos dos elementos somos capaces de conectarnos con cualquier punto del mundo y gestionar la mayor parte de nuestra vida. La dependencia hacia estos aparatos empieza a resultar alarmante, porque merma nuestra capacidad de actuación propia, confiando, de forma casi ciega, en que los dispositivos electrónicos serán los únicos depositarios de toda nuestra información valiosa. Unos teléfonos que, curiosamente, son denominados inteligentes, mientras que parece que la raza humana lo sea cada vez menos.

Ese miedo a que la evolución tecnológica supere en inteligencia a los humanos es uno de los puntos clave que analizaremos en este estudio. Pero primero, crearemos el marco teórico que envuelve a la ciencia ficción, desde la definición de género

cinematográfico y de este género en particular, pasando por una revisión de la historia del cine de ciencia ficción, para el cual nos hemos ayudado de *Historia del cine* de Román Gubern (2006). Finalmente, acotaremos nuestro objetivo de estudio y los parámetros que hemos elegido para delimitarlo.

Una vez establecido el contexto teórico, pasaremos al análisis en el que se centra este estudio: la clasificación temática de los diferentes futuros representados en la ciencia ficción cinematográfica. Hemos recurrido a los lugares comunes que aparecen en los largometrajes de este género y los hemos agrupado según la relación establecida entre la sociedad y la tecnología, creando diferentes niveles, o categorías, dependiendo del dominio que posee uno sobre el otro.

A lo largo de la investigación, descubrimos que una película como *WALL·E: Batallón de limpieza* (WALL·E, Andrew Stanton, 2008), en apariencia de corte infantil, podría tener una lectura más extensa de lo que deja ver en un principio. Por lo tanto, decidimos dedicarle un apartado exclusivo a analizar los elementos que aparecen en el largometraje de Pixar, relacionarlo con el análisis de este estudio y recalcar el tratamiento visual que se le ha otorgado a la película. Finalmente, tras haber realizado el análisis, evaluaremos todo el conjunto para obtener las conclusiones definitivas.

2 - ¿Qué es un género cinematográfico?:

La noción de género cinematográfico ha sido fuente de una extensa y compleja discusión teórica. La diversidad de campos en los que actúan los géneros cinematográficos se convierte en una dificultad a la hora de hallar un consenso por parte de los teóricos. Para intentar comprender, de la forma más completa posible, qué es un género cinematográfico, hemos recurrido al libro *Los géneros cinematográficos*¹. Rick Altman realiza un repaso a las diferentes corrientes teóricas a la vez que intenta configurar una descripción completa sobre los géneros cinematográficos.

La primera afirmación que realiza en el segundo capítulo es que “en muchos aspectos, el estudio de los géneros cinematográficos no es más que una prolongación del estudio de los géneros literarios... Con todo, existen notables diferencias entre la crítica de los géneros cinematográficos y sus predecesores literarios”². La naturaleza narrativa del cine, que comparte con el teatro y la literatura, hace que el estudio de sus géneros tome como base el trabajo realizado en las otras artes narrativas. Pero no es suficiente, el cine necesita su propia teoría de los géneros cinematográficos, una teoría que sea capaz de abarcar la repercusión de los géneros en los diferentes ámbitos de la producción cinematográfica.

Los géneros cinematográficos no se limitan únicamente a la catalogación del texto en sí mediante una serie de normas, sino que van más allá e influyen en el proceso de traslación a la gran pantalla y posterior venta al público. Para ayudarnos a comprender esta característica que poseen los géneros usaremos el texto de José Pavía en su obra *El cuerpo y el comediante: Chaplin y Keaton*: “El género cinematográfico no puede ser únicamente entendido como una cualidad de los textos, es al tiempo un producto derivado de la propia actividad discursiva en su más amplio alcance... No hay que olvidar el hecho de que la industria cinematográfica se mueve por un vector que apunta tanto en dirección a la manufactura como a la comercialización. El género se convierte en un elemento discursivo en el que, con asiduidad, cristalizan ambos procesos... La noción de género en el cine se encuentra sujeta a las particularidades del texto fílmico. Éste, a diferencia del literario, se supedita de forma necesaria a su tecnología. El texto fílmico, al igual que sus variantes genéricas se encuentra tanto bajo la influencia de un proceso industrial de producción como de su contexto y modo de recepción”³.

¹ Rick Altman, *Los géneros cinematográficos* (Film/Genre, 2000)

² *Ibid.*, pág. 33.

³ José Pavía, *El cuerpo y el comediante: Chaplin y Keaton* (id., 2005), pág. 86.

La creación del texto fílmico no acaba cuando se alcanza la última línea del guión, todo lo contrario, es el primer engranaje en la vasta y compleja maquinaria de la industria cinematográfica. Todo ese proceso vendrá configurado por el género cinematográfico al que pertenezca la película, no será igual la producción de un musical que la de un drama intimista. Para profundizar más sobre cómo afectan los géneros cinematográficos a la creación de largometrajes, usaremos la siguiente clasificación extraída de la obra⁴ de Rick Altman:

- El género como *esquema básico* o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
- El género como *estructura* o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
- El género como *etiqueta* o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
- El género como *contrato* o posición espectral que toda película de género exige a su público

Altman diferencia cuatro funciones que cumplen los géneros cinematográficos. La primera es su capacidad para aportar las “fórmulas que rigen a la producción”⁵, la preparación de un largometraje variará dependiendo del género al que esté inscrito. Una película bélica requerirá, por norma general, amplios escenarios de batalla, explosiones y una elevada cantidad de extras, todo ello implica unos altos costes de producción, una planificación extensiva y la coordinación de un gran equipo. Mientras que una comedia se podrá grabar perfectamente en pequeños escenarios en estudio y no será tanta la inversión económica necesaria para sacar adelante el proyecto.

Los géneros también sirven como estructuradores del libreto, definiendo unas pautas de acción y lugares comunes a los que acabará recurriendo el guionista. La estructura del texto, elementos habituales del género y la evolución del protagonista son algunos de los puntos que vendrán determinados por esas reglas impuestas por el propio género. Antes hablábamos de cómo el estudio de los géneros cinematográficos se parecía al de los géneros literarios, esta función, la de género como estructura, es donde más se aproximan ambos estudios.

Los largometrajes están destinados al consumo del gran público, tienen que convencer a la gente para que acudan a las salas de cine durante el corto periodo de tiempo en el que se proyectan. Por eso, no sólo basta con realizar una buena película,

⁴ *Los géneros cinematográficos*, pág. 35.

⁵ *Ibid.*, pág. 34.

sino que se necesita una elaborada campaña publicitaria para que el producto triunfe y la inversión realizada sea, como mínimo, recuperada. Para ello, es necesario saber enfocar correctamente el tipo de largometraje que se quiere vender y al público al que va a ser destinado. Esa estrategia, que incluye la cartelería, los anuncios y los medios de comunicación donde aparecerá publicitado el largometraje, también va a estar definida por el género cinematográfico al que pertenezca la película en cuestión. E incluso, los géneros pueden ser un factor clave a la hora de determinar la fecha de estreno de la película, por ejemplo, las grandes productoras se reservan las películas de acción/aventura para los periodos festivos. Al igual que se observa una predominancia de dramas, alrededor de la época navideña, que es cuando se produce la campaña de promoción para los famosos premios Oscar.

Finalmente, la cuarta función que cumple el género cinematográfico, la de actuar como un contrato, no afecta al largometraje en sí, sino que gestiona la relación entre la película y el público, el cual debe aceptar las normas propuestas por el género para que la ficción resulte creíble. Los géneros funcionan mediante la repetición de elementos y pautas de comportamiento, que posteriormente son identificados por el público. Por lo tanto, el hecho de que una película sea etiquetada dentro de un género específico hará que el público se haga una idea de qué tipo de historia va a presenciar. El contrato compromete al género a ofrecer un largometraje con características reconocibles, pero exige al espectador que las asimile. Independientemente de la calidad de la producción, para que el contrato sea aceptado por el espectador, es vital la función anterior del género como etiqueta para la estrategia de venta. Un enfoque erróneo, donde una película se venda como un género al que realmente no pertenece, hará que el público se confunda y se decepcione al no ver en pantalla los elementos que esperaba presenciar.

Esas son las principales cuestiones relacionadas con los géneros cinematográficos y el debate creado a la hora de constituir una definición completa, ahora pasaremos a centrarnos en un género particular en torno al cual gira todo nuestro estudio: la ciencia ficción.

3 - La ciencia ficción como género cinematográfico:

Si la discusión sobre la denominación de género cinematográfico es extensa y compleja, no lo iba ser menos la generada en torno a la ciencia ficción. Principalmente, existen dos corrientes teóricas que difieren en la categoría que debe recibir la ciencia ficción: una considera que debe catalogarse como un género cinematográfico independiente, mientras que, la otra, le niega ese estatus y afirma que es un subgénero dentro del cine de fantasía. Nuestra primera impresión fue la de tratar la ciencia ficción como un género independiente del fantástico, considerando que tenía la suficiente fuerza y elementos distintivos para funcionar por sí solo. Pero después de repasar las características del género no podemos negar que parte como una ramificación del cine de fantasía.

A pesar de que la ciencia ficción tiene a su vez sus propias ramificaciones, la presencia de elementos fantásticos que rompen esa sensación de falsa realidad, que, a menudo, propone el cine, hace que deba ser incluido dentro del género fantástico. No importa que la ciencia ficción tenga siempre una justificación tecnológica en sus historias, la aparición de la fantasía es suficiente para catalogarse como subgénero del fantástico. Aclarado este punto, debemos pasar a moldear una definición de la ciencia ficción.

Para hallar esa definición, hemos repasado las diferentes teorías sobre la ciencia ficción como género cinematográfico que aparecen en las obras *El cine de ciencia ficción* de J.P. Telotte y *El cine de ciencia ficción: una aproximación* de Joan Bassa y Ramón Freixas. El primero ha sido de poca ayuda debido a que se pierde entre teorías filosóficas y no acaba de especificar claramente qué es la ciencia ficción. Mientras que Bassa y Freixas llegan a una conclusión que consideramos más acertada: “la ciencia ficción, inscrita en el Fantástico, comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico”⁶.

La cita anterior resulta completa a nuestro entender, y encontramos el punto clave que permite identificar a las obras cinematográficas dentro de la ciencia ficción: la aparición de elementos fantásticos justificados con una naturaleza tecnológica. Esa base científica es la que marca la diferenciación entre dos obras similares como pueden ser *Drácula* (Dracula, Tod Browning, 1931) y *El Doctor Frankenstein* (Frankenstein, James Whale, 1931). Ambas obras pertenecen al género de terror, pero sólo el largometraje de Whale debe ser incluido dentro de la ciencia ficción (de nuevo, vuelve a

⁶ Joan Bassa y Ramón Freixas, *El cine de ciencia ficción: una aproximación* (id., 1997), pág. 31.

aparecer la hibridación de géneros que comenta Rick Altman). El conde de Rumania surgido de la mente de Bram Stoker posee un origen fantástico-religioso, un poder que nace de un pacto con las fuerzas del mal. Por el contrario, el monstruo de Frankenstein huye de esa naturaleza mística y recurre a la ciencia, aunque fantástica, para justificar su presencia en este mundo.

A la hora de dividir el género de la ciencia ficción en categorías, Bassa y Freixa proponen siete ejes temáticos que servirán para clasificar la extensa filmografía del género⁷. Los temas primordiales que destaca son: el tema del doble, el tema del mal, la monstruosidad (dividida en gigantismo y bestialismo), el antropomorfismo, las alteraciones del cuerpo humano, la supervivencia y el viaje. También remarcan que las categorías no son excluyentes, por lo tanto se podrán observar varios temas dentro de un mismo largometraje. Aunque acertada, esta clasificación gira en torno al nivel narrativo de las obras, por lo tanto, no nos es de utilidad para nuestro estudio que pretende crear una clasificación centrándose en el nivel sociológico.

⁷ *Ibid.*, Capítulo III, Ejes temáticos primordiales, pág. 43-65.

4 - Historia de la ciencia ficción cinematográfica:

El nacimiento de la ciencia ficción cinematográfica se sitúa en 1902, cuando George Méliès dirigió *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la lune*). Ese cañón, apuntando al ya legendario rostro lunar, fue la primera muestra de fantasía tecnológica que los espectadores pudieron ver en el cine. Una cápsula-bala era disparada hacia el satélite terrestre, los científicos que iban dentro se encontrarían con unos extraños seres que habitaban en la Luna. La trama era sencilla y bebía de la literatura fantástica del siglo anterior. Las obras de autores como Mary Shelley, Julio Verne y H. G. Wells eran adaptadas con mayor frecuencia al lenguaje audiovisual, el propio Méliès adaptaría libremente *20.000 leguas de viaje submarino* (*20000 lieues sous les mers*, George Méliès, 1907), que volvería a ser adaptada en 1916⁸.

No llegaría hasta una década después el estreno de la película alemana *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927). Lang mostró una sociedad futurista donde la clase adinerada vivía en la superficie a base de oprimir al trabajador que residía en el subsuelo, una representación de los estratos sociales de la época que aún se mantiene vigente. El perfecto ejemplo de cómo la ciencia ficción puede poseer un carácter moralizador y mostrar espacios futuros que son, simplemente, extrapolaciones de la realidad en la que se vive.

En Hollywood, la ciencia ficción fue cogiendo fuerza, se recurría, cada vez más, a directores e intérpretes de prestigio para películas que ya contaban con un digno presupuesto. Las grandes obras literarias del género vuelven a ser adaptadas, esta vez con el respaldo de actores consagrados, como el caso de Charles Laughton y Bela Lugosi en *La isla de las almas perdidas* (*Island of Lost Souls*, Erle C. Kenton, 1932), Spencer Tracy e Ingrid Bergman en *El extraño caso del Dr. Jekyll* (*Dr. Jekyll and Mr. Hide*, Victor Fleming, 1941) o las aventuras de Kirk Douglas en *20.000 leguas de viaje submarino* (*20,000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, 1956).

La faceta de la ciencia ficción hollywoodiense se complementa con otra vertiente que empieza a surgir a finales de la década de los cuarenta con producciones más cercanas a las de Serie B. La amenaza del comunismo y la caza de brujas en la sociedad americana encontraron su representación cinematográfica en una serie de largometrajes que narraban invasiones espaciales y ponían en peligro el maravilloso estilo de vida estadounidense. El mensaje transmitido a los espectadores era el mensaje del miedo, tendrían que mantenerse atentos y desconfiar de cualquiera si querían evitar que su perfecta sociedad se viese arruinada por la constante amenaza extranjera. *El enigma...de otro mundo* (*The Thing from Another World*, Christian Nyby, 1951), *La*

⁸ *20.000 leguas de viaje submarino* (*20.000 Leagues Under The Sea*, Stuart Paton, 1916)

invasión de los ladrones de cuerpos (Invasion of the Body Snatchers, Don Siegel, 1956) o *Red Planet Mars* (id., Harry Horner, 1952) son muestras de ese cine potenciador del miedo, no siendo casualidad que, muchas veces, la amenaza procediese del planeta rojo. En todos estos casos cinematográficos, y en muchos otros de la época que no hemos nombrado, será la ciencia la que proponga una solución para salvar a la humanidad del ataque de los alienígenas.

Podríamos decir que la década de los cincuenta es, posiblemente, la época dorada de la ciencia ficción cinematográfica. A la fase aventurera hollywoodiense y la amenaza exterior hay que sumarle una tercera: las consecuencias nucleares. La detonación de las bombas en Hiroshima y Nagasaki y la posterior escalada de armamento nuclear harán que la sociedad, y el cine, se planteen las posibles consecuencias de los experimentos nucleares. Si la tecnología se presentaba como única arma capaz de derrotar a los seres del espacio exterior, en esta fase, jugará un doble papel, será la solución a todos los problemas, pero también la causa. Las hormigas gigantes creadas por la radiación de *La humanidad en peligro* (Them!, Gordon Douglas, 1954) en los Estados Unidos y el legendario *Godzilla* (Gojira, Ishirô Honda, 1954) en Japón, son algunas de las representaciones más conocidas de ese pánico nuclear que se había instaurado en la sociedad.

Sobre la amenaza nuclear y el pánico colectivo en la ficción cinematográfica, Susan Sontag firmó el excelente artículo *The Imagination of Disaster*⁹ en 1965. Artículo que es de obligada referencia en cualquier estudio sobre ciencia ficción clásica, y en el que la autora analiza como la ciencia ficción posee un claro componente moral:

“The science fiction films are strongly moralistic. The standard message is the one about the proper, or humane, use of science, versus the mad, obsessional use of science.”¹⁰

“Las películas de ciencia ficción son altamente moralistas. El mensaje básico es uno sobre el adecuado, o humano, uso de la ciencia, contra el loco, obsesivo uso de la ciencia.”

A través de un pequeño repaso, Sontag analiza los argumentos y los prototipos de héroes más comunes en las películas, desde el científico que es el único que posee los conocimientos necesarios para frenar la amenaza, hasta al héroe accidentado que, pasaba por allí, y tendrá que poner todo de su parte para salvar al mundo, y de paso, conseguir a la chica.

⁹ *The Imagination of Disaster* se encuentra incluido en la obra *Contra la interpretación y otros ensayos* (Against Interpretation and Other Essays, Susan Sontag, 1966), que recopila los artículos de la escritora.

¹⁰ *Ibid.*, pág. 219.

Una serie de argumentos que continuarían durante los sesenta sigue la tendencia sobre los peligros de la tecnología y como su uso desmedido puede ocasionar una debacle en la humanidad. No es hasta finales de la década cuando el mundo de la ciencia ficción se abre a nuevas posibilidades con la llegada de *2001: Una odisea del espacio* (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968). La película de Kubrick tiene el honor de haber dejado huella en la historia de la cinematografía con escenas como el descubrimiento del monolito y el consiguiente despertar del hombre al ritmo de *Así habló Zaratrusta* de Richard Strauss o el imperturbable ojo de HAL 9000. La mayor aportación de *2001* fue la visión que ofrecía del futuro y del espacio. El ritmo es pausado, el universo es lento, silencioso, oscuro e inabarcable. La tecnología facilita la vida del hombre, permite la creación de estaciones lunares, de viajes interplanetarios pero a su vez, puede convertirse en el mayor enemigo de la humanidad, una idea que había predominado en décadas anteriores aunque con una naturaleza radioactiva. La visión de Kubrick marca el inicio del ciclo donde la ciencia ficción retrata un universo oscuro, un futuro sombrío donde la tecnología sirve para controlar al hombre, aunque es el propio hombre el que la usará en contra de sus semejantes.

Rescatando la misma estructura social mostrada en *Metrópolis*, en este nuevo ciclo, los de arriba siguen dominando a los de abajo. *THX 1138* (id., George Lucas, 1973) o *Cuando el destino nos alcance* (Soylent Green, Richard Fleischer, 1973) son muestras de esa nueva representación del futuro distópico en la cinematografía. Esta línea pesimista continuaría hasta que en 1977 la ciencia ficción volvería a dar un rotundo giro a su trayectoria con el estreno de *La guerra de las galaxias* (Star Wars: A New Hope, George Lucas, 1977).

La guerra de las galaxias tuvo un doble impacto en la industria cinematográfica. Por una parte, revivía la vertiente más aventurera de la ciencia ficción, la lucha del bien contra el mal volvía a las pantallas, esta vez trasladada al espacio exterior. El héroe, un joven ansioso de emociones tendrá que encontrarse con su destino y convertirse en un ser decisivo para reinstaurar la libertad de la galaxia entera. Ese manido argumento, en manos de George Lucas se convirtió en una cinta de aventuras, con innegables toques de “western” espacial que arrasó en taquilla a nivel mundial, creó una iconografía y ahuyentó los agoreros presagios que ofrecía la ciencia ficción en su etapa anterior.

El segundo impacto que supuso *La guerra de las galaxias* fue la unión de la mercadotecnia al negocio cinematográfico. Niños de todas partes del mundo poseían un muñeco de Luke Skywalker o Darth Vader, múltiples y variopintos productos relacionados con la película fueron comercializados, desde cromos hasta cómics ampliando el universo mostrado en el largometraje. George Lucas modificó la cadena de producción, la película ya no era sólo un producto que empezaba con un guión en papel y se acababa en la sala con el visionado del gran público. Después de 1977, las grandes producciones creaban universos ampliables más allá del metraje y que se vendían en pequeños fragmentos al consumidor, ya fuera creando un envase especial para una marca de cereales o a través de toda una colección de muñecos de acción. Las

productoras no sólo tenían la misión de vender una película, sino de publicitar toda una gama de productos bombardeando al cliente. Así nació el *merchandising* cinematográfico, con una película de ciencia ficción.

Las secuelas de *La guerra de las galaxias* se sucederían hasta formar una trilogía. Mientras, Ridley Scott firmaría dos de las películas más significativas del género: *Alien: el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) y *Blade Runner* (id., Ridley Scott, 1982). Ambas recuperan ese tono pesimista que había predominado durante la década de los setenta. Ese futuro sucio, donde el universo es un terreno peligroso y solitario, perfectamente ejemplificado en el eslogan que acompañaba a la película *Alien*: En el espacio nadie puede oír tus gritos.

Quizás la década de los ochenta sea la época donde confluye la mayor variedad temática de películas de ciencia ficción. Las arriesgadas misiones de Ripley y Deckard en la saga *Alien* y *Blade Runner* conviven con producciones más desenfadadas como las aventuras de Marty McFly en la saga que inició *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985) o la entrañable relación entre Elliot y un visitante del espacio exterior en *E.T., el extraterrestre* (*E.T., the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982). Se volvía, brevemente, a la temática nuclear con la adaptación animada de *Akira* (id., Katsuhiro Otomo, 1988) y los espectadores veían como un policía mutilado salvaría su vida al convertirse en mitad hombre, mitad máquina, en la violenta *Robocop* (id., Paul Verhoeven, 1987).

Si *Robocop* era una persona que se hibridó con una máquina para sobrevivir, diferente es la propuesta que ofreció *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984). Aquí, Arnold Schwarzenegger interpretaba a un letal robot que poseía apariencia humana y viajaba al pasado para evitar que fuese engendrado el líder de la resistencia en una próxima guerra entre la humanidad y las máquinas. Cameron creó una máquina, que al igual que María en *Metrópolis*, podía infiltrarse en la sociedad gracias a su forma humana y, además, desarrolló la semilla plantada por Kubrick en *2001*, donde HAL quería asegurar su propia existencia asesinando a los humanos que pretendían desconectarlo. *Terminator* habla, aunque no muestra, de un futuro donde las máquinas se han rebelado contra la humanidad. Si la preocupación de los cincuenta eran las consecuencias de los experimentos nucleares, uno de los dilemas de la época moderna es el excesivo desarrollo de la inteligencia artificial.

Llegaron los noventa y la explosión de la era digital, películas como *El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992) mostraban que dentro de una pantalla había todo un universo diferente, y que en el caso de la película que nos ocupa, se podía romper esa barrera y materializarse en la realidad. Mención especial hay que dar a *Tron* (*TRON*, Steven Liseberg, 1982), que enseñó esa realidad virtual una década antes de que se generalizase. No sería hasta 1998 cuando *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Lana Wachowski) se convirtiese en un taquillazo mundial, la mezcla de un futuro apocalíptico, la rebeldía de las maquinas y las referencias a un mesías digno de

Jesucristo se adornaba con piruetas en un mundo virtual que representaba la realidad de finales de los noventa.

Pero la ciencia ficción de los noventa no sólo temía al dominio de la tecnología sobre el hombre, también observamos una tendencia al cataclismo, primero debido a fenómenos externos como los meteoritos de *Deep Impact* (id., Mimi Leder, 1998) y *Armageddon* (id., Michael Bay, 1998) y que, a partir del 2000, fueron sustituidos por los amenazantes efectos del cambio climático en *El día de mañana* (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004) o la nueva versión de *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Scott Derrickson, 2008).

En los últimos tiempos, tanto a nivel de la ciencia ficción como del cine en general parece dejarse entrever una ligera sensación de agotamiento. Las adaptaciones y secuelas copan las carteleras, aunque eso no evita que hayamos podido encontrar películas más independientes e interesantes como *Primer* (id., Shane Carruth, 2004) y su peculiar máquina del tiempo o el apartheid alienígena de *Distrito 9* (*District 9*, Neill Blomkamp, 2009). Pero aún es pronto para poder sacar conclusiones de la era actual de la ciencia ficción. Como todo en la historia, sólo a través del prisma del tiempo y la distancia seremos capaces de analizar las tendencias que consideramos actuales en la época en la que se realiza este estudio.

5 -Objeto de estudio: el futuro

El repaso a la historia de la ciencia ficción que hemos realizado en el apartado anterior nos deja ver que este género cinematográfico abarca una gran cantidad de temáticas y escenarios. Pero nuestra intención, como ya hemos establecido, es analizar la relación mostrada entre la sociedad futura y la tecnología en las películas de ciencia ficción. Por lo tanto, debemos delimitar el objeto de estudio a todas aquellas películas que cumplan los requisitos que vamos a establecer y que puedan ofrecer información válida para el análisis.

A pesar de que hemos comentado que muchas de las situaciones mostradas en los escenarios imaginarios de este género pueden extrapolarse a nuestra propia realidad, hemos decidido centrarnos únicamente en aquellos largometrajes que muestren un futuro cuya base tecnológica provenga del planeta Tierra. No importa donde tenga lugar la acción, ya sea en la Tierra como en las películas *Regreso al futuro II* (Back to the Future II, Robert Zemeckis, 1989) y *Minority Report* (id., Steven Spielberg, 2002) o en el espacio exterior como en *2001: Una odisea del espacio* y *Alien*. Estos dos últimos largometrajes no mostrarán cómo ha evolucionado la sociedad en el planeta, pero el propio módulo de transporte será un escenario lo suficientemente interesante para analizar la relación hombre-máquina y en qué fase se encuentra.

Quedan excluidas aquellas obras que se centren en escenarios inexistentes o donde la principal fuente tecnológica posea una naturaleza que no esté justificada por el simple avance de la humanidad. Complicado se antoja aclarar este último punto, en este estudio nos movemos dentro del terreno fantástico, pero a su vez, pretendemos establecer una línea entre los elementos que aunque fantásticos puedan poseer un origen factible en nuestra sociedad futura y aquellos que simplemente aparecen por la intervención de un tercera parte no determinada.

Nadie descarta que en el futuro se puedan llegar a inventar los coches voladores o que la cibernética permita manejar aparatos electrónicos mediante el pensamiento. Estos inventos que han aparecido en la cinematografía no son reales, sin embargo, dado el trabajo realizado por la ciencia, asumimos que será posible que existan algún día. Mientras que es más difícil de asimilar que una raza alienígena instale un portal intergaláctico en nuestro planeta como sucedía en *Stargate: puerta a las estrellas* (Stargate, Roland Emmerich, 1995).

Hay que matizar que algunas películas sí que han sido incluidas en este estudio aunque transcurran en lugares inexistentes y donde intervienen elementos injustificables por la ciencia. Como el caso de *Alien*, cuya acción ocurre en una galaxia ficticia y donde aparece una raza alienígena que juega un papel importante en la historia. Los motivos que nos llevan a incluir *Alien* pero descartar otras películas es que la mayoría de la

acción ocurre en la nave espacial *Nostromo*, desarrollada por humanos en la Tierra, y qué la aparición del ser alienígena no tiene repercusiones tecnológicas, por lo tanto no altera la relación hombre-máquina en la que se centra este estudio. Las diferentes excepciones que aparezcan en este estudio contarán con su correspondiente explicación en el momento que sean nombradas por primera vez.

El segundo elemento limitador es la época ficticia de la historia donde sucede la acción. Nuestra intención es analizar el futuro cinematográfico, por lo tanto, sólo nos valdrán aquellas películas que estén situadas en un tiempo posterior a su año de realización. Volvemos a usar *2001* como ejemplo: la mayoría de la acción tiene lugar en el año 2001, y aunque este estudio esté fechado en 2013, la película de Kubrick se estrenó en 1968, por lo tanto mostraba el futuro y es susceptible de ser incluida en nuestra investigación.

En este apartado también nos hemos encontrado con una serie de excepciones que debemos aclarar. Dado que nos interesa analizar la relación que se establece entre la tecnología y la humanidad en un posible futuro, nos servirán aquellas películas que aunque transcurran en un tiempo pasado o presente, hagan referencias o muestren elementos de un lugar futuro en la línea temporal establecida. La trama de *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991) se sitúa en los noventa, pero la aparición de los *terminators* que han viajado a través del tiempo y sus continuas explicaciones sobre cómo será el mundo del futuro al rebelarse las máquinas, nos da información válida que consideramos que debe ser incluida en este estudio.

Estos son los tres requisitos que han de poseer las películas que entran a formar parte de nuestro objeto de estudio: estar incluidas dentro del género de la ciencia ficción, que el desarrollo tecnológico sea de procedencia humana y que estén situadas, u ofrezcan información válida, en una época futura. Ahora que ya poseemos el marco teórico y hemos establecido nuestro objeto de estudio, pasamos a tratar el tema central de esta investigación: la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica.

II - Análisis de la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica

El futuro es una de las grandes incógnitas que el ser humano anhela resolver constantemente, o al menos, sueña como podría resolver. Pero el futuro es un lugar irreal, inexistente, que jamás se puede alcanzar, pues, una vez se va a llegar allí, se convierte en presente y vuelve a hacer que el futuro sea algo lejano.

Soñadores, artistas, científicos y cualquier persona en general han imaginado qué nos espera en el futuro, cómo será nuestro modo de vida y qué inventos nos acompañarán en nuestro día a día. Esa fascinación que provoca el futuro ha hecho que la literatura y la cinematografía lo hayan usado como escenario en infinidad de ocasiones para ambientar sus historias, especialmente el género de la ciencia ficción.

La mayoría de esos futuros ficticios poseen una característica común: el desarrollo tecnológico como base de la sociedad. El hombre ha buscado facilitar su existencia mediante la ciencia, se asume que la tecnología nos libraría de las tareas pesadas y acabará convirtiendo nuestra vida en unas placenteras y continuas vacaciones. Pero si la tecnología puede convertir el futuro en el sueño dorado del hombre, también puede hacer que sea su peor pesadilla, y esa es una de las facetas que la ciencia ficción se ha encargado de explotar. El miedo a que el excesivo desarrollo de la inteligencia artificial cree máquinas independientes que decidan prescindir del ser humano. Vamos a analizar las diferentes fases planteadas en la ciencia ficción cinematográfica sobre la relación entre la humanidad y la tecnología.

Después de realizar los visionados y las lecturas pertinentes, hemos llegado a la conclusión de que podemos diferenciar cinco tipos de relación entre la humanidad y la tecnología. El orden no viene determinado exactamente por una posible linealidad cronológica, sino que intenta representar puntos clave de esa transición desde una sociedad perfecta, donde la tecnología ayuda al ser humano, a un mundo donde las máquinas posean una autonomía completa y pretendan destruir/esclavizar a la humanidad. Así, la clasificación quedaría de la siguiente manera:

1. ¿El futuro idílico?
2. El hombre es un lobo mecánico para el hombre
3. Pérdida de contacto con el mundo real
4. La máquina busca su independencia (y nuestra destrucción)
5. Empezar de 0

Antes de analizar en profundidad cada una de esas fases y cómo se han representado en la cinematografía, explicaremos brevemente la idea general de cada categoría. La primera fase incluye aquellos universos donde el hombre ha alcanzado un alto potencial tecnológico en el futuro pero en ningún momento supone una amenaza para su existencia, simplemente es una herramienta más. La segunda habla de cuando ese futuro, teóricamente perfecto, se corrompe por la acción del hombre, que usa la tecnología para controlar y oprimir al resto de los hombres. El tercer punto se centra en la capacidad de comunicación e interacción del ser humano a través de aparatos electrónicos, que incluso repercute a la hora de relacionarse en el mundo real, incluso llegando a aislarlo del entorno. Dentro de esa progresión de cambio de poder, la cuarta categoría ya muestra un enfrentamiento entre la humanidad y las máquinas, donde ambos bandos pretenden ser el elemento dominante. Finalmente, nos encontramos con futuros desolados, debido al desborde tecnológico, donde el ser humano debe reconstruir la sociedad, esta vez intentando no repetir los errores del pasado.

Como hemos dicho, las categorías no mantienen un orden cronológico lineal, especialmente la segunda y la tercera, ambas hablan de una amenaza tecnológica para el hombre pero de diferentes formas, sin estar una por encima de la otra en la escala que hemos creado. La elección ha venido determinada porque en la pérdida del contacto con el mundo real, el ser humano es representado como alguien que inconscientemente se ha dejado llevar por la máquina, de forma que aquí la tecnología puede considerarse un peligro independiente, y no una herramienta usada por otros hombres como sucede en el punto dos.

Estas categorías son complementarias y no excluyentes, por lo tanto habrá algunos casos donde existan diferentes elementos de una misma película que puedan encontrarse en varias fases de la relación hombre/máquina.

1 - ¿El futuro idílico?

Esta primera fase futurista nos traslada a un escenario en el que la tecnología está al dominio del ser humano, y donde éste la utiliza para mejorar su nivel de vida. La teoría debería hacer que imaginásemos un futuro perfecto, escenarios envueltos en una luz blanca y difusa, donde los problemas han desaparecido y la humanidad convive en armonía sin la eterna amenaza de enfermedades o guerras. Pero lejos está de ser ese futuro idílico, los problemas morales y sociales siguen estando presente, incluso en algunos casos han empeorado debido a los nuevos matices que ofrece la tecnología.

En un apartado anterior hemos establecido una línea imaginaria, y subjetiva, que separa aquellas cosas que aunque fantásticas podrían llegar a ser reales algún día y, aquellas que parece casi imposible que tengan lugar. Las obras que se incluyen dentro de esta categoría nos muestran situaciones e inventos que quizás sean los más susceptibles de abandonar el terreno de la ciencia ficción y adentrarse en el mundo real.

Empezando por los niveles más superficiales de estas sociedades hablaremos de aspectos mundanos como los medios de transporte o la comunicación. La ciencia ficción suele seguir el esquema, muy típico en publicidad, de coger un objeto y aplicarle el lema “ahora más grande y mejor”. Así hemos sido testigos de las posibles evoluciones automovilísticas como los coches eléctricos de *Gattaca* (id, Andrew Niccol, 1997), bastante factibles en 2013, o los vehículos auto dirigidos que observábamos en *Minority Report*.

Más adentrados en el espacio exterior, la *Discovery 1* de *2001: Una odisea del espacio* y la *Nostromo* de *Alien* nos enseñaban que una nave no sólo sirve como mecanismo de transporte, sino como un espacio donde vivir durante largo tiempo. Ambas naves ofrecen dos perspectivas bastante opuestas de lo que podría llegar a ser el viaje interplanetario. La primera diferencia es una cuestión de género, mientras la *Discovery* está comandada por el infalible HAL 9000, que a la postre resultará ser mortal, la *Nostromo* recurre a un nombre más afable para designar a su sistema operativo: Madre.

La siguiente diferencia entre las dos naves está en su acabado, los astronautas de la *Discovery* viven en un entorno predominantemente blanco, impoluto y silencioso. Un ambiente en apariencia pacífico que sirve de contrapunto al oscuro espacio que les rodea. Mientras que los tripulantes de la *Nostromo*, más que astronautas entrenados para una misión especial de alto riesgo, parecen unos transportistas espaciales que realizan su ruta mientras se detienen en bares de carreteras. Una imagen, trabajada a nivel de vestuario, que es reforzada por el aspecto de la nave, oscura, sucia y donde las cadenas cuelgan junto a las tuberías que echan vapor constantemente. Pero no todo son

diferencias, en la *Nostromo* también encontramos espacios blancos y acolchados como en la *Discovery*: el comedor, la sala médica o el habitáculo de criogenización.



Figura 1. La *Discovery* presenta un aspecto tranquilizador, hasta que HAL decide luchar por su vida.



Figura 2. El comedor de la *Nostromo*, lugar de reunión de los tripulantes de la nave.

Abandonando esas dos visiones opuestas de los viajes espaciales y volviendo a lugares más terrenales. La representación del año 2015 de *Regreso al futuro II* puede que sea la menos peligrosa de todos los posibles futuros analizados en esta categoría. El aire retro-desenfadado inunda una ciudad que evoca a los Estados Unidos del S° XXI, con cafetería ochentera incluida, aunque su aspecto recuerde más al de los años cincuenta. Zemeckis nos ofrece un futuro fresco, con cielos despejados, ropa autoajustable, patinetes voladores y cine veraniego en 3D. Pero no es el único caso de futuro afable que podemos observar en la historia del cine, *El hombre bicentenario* (*Bicentennial Man*, Chris Columbus, 1999) es otro ejemplo de esa ciencia ficción donde la muerte no acecha en cada esquina, de hecho, la muerte es precisamente lo que busca el protagonista de la película.

Robin Williams interpreta a un robot, Andrew, que debido a un fallo en su construcción puede poseer sentimientos, a lo largo de sus doscientos años de existencia luchará por ser reconocido como un ser humano cualquiera. Su apariencia robótica inicial se irá cambiando a medida que avanza la historia por un aspecto más humano, hasta que es imposible percibir su naturaleza mecánica a simple vista. Finalmente, tras varias modificaciones, le será reconocida la condición de ser humano y perecerá como es su deseo, ya que rechaza tener la vida inmortal que se le ofrece como robot. *El hombre bicentenario* es el primer caso de este estudio donde hemos hablado de un robot con forma, y sentimientos, humanos, una temática muy recurrente en la ciencia ficción y que va a aparecer más a menudo en esta investigación pero con carices muy diferentes según la clasificación en la que nos encontremos.

Siguiendo la ruta que acabamos de iniciar sobre la robótica, encontramos varios ejemplos cinematográficos de robots cuya función es ejercer, o simular, las funciones de un ser humano, como es el caso de los androides de *Yo, robot* (I, Robot, Alex Proyas, 2004). En la obra de Proyas nos encontramos con robots al servicio exclusivo del ser humano, facilitan sus tareas, realizan encargos y velan por la seguridad de sus dueños. El claro ejemplo de la tecnología avanzada que posee una inteligencia artificial superior pero vive bajo el dominio humano, excepto el giro de guión final que acaba propiciando una rebelión de las máquinas. Por eso esta película está presente tanto en esta primera categoría como en la cuarta, la máquina busca su independencia (y nuestra destrucción). No es el único caso que vamos a encontrar de máquinas que en apariencia sirven a la humanidad pero posteriormente se destapa como una amenaza para el hombre, es el caso del personaje de Ash en *Alien* o los replicantes de *Blade Runner*. Estos casos serán ampliados más adelante.

Si hablamos de máquinas con apariencia humana que intentan suplantar funciones humanas, no podemos obviar *A. I. Inteligencia Artificial* (A.I. Artificial Intelligence, Steven Spielberg, 2001). La película muestra una sociedad muy similar a la que encontramos en capitales mundiales del llamado primer mundo: ciudades ruidosas donde la noche está iluminada por los letreros publicitarios y las luces del tráfico constante. Aquí también encontramos esa necesidad de solventar las carencias humanas mediante la construcción de robots que se asemejen a seres humanos. Los dos protagonistas, el niño robótico David y Gigolo Joe, son la muestra de cómo las construcciones pueden ser aplicadas a ámbitos tan diferentes como suplantar la pérdida de un hijo o ejercer de acompañante masculino.

Las versiones robóticas de *Inteligencia Artificial* se asemejan al protagonista de *El hombre bicentenario*, son creaciones dispuestas a servir al ser humano sin infligirles ningún daño por voluntad propia, pero que si alguna vez se han desviado de sus pautas de comportamiento ha sido únicamente para poder sentirse completos como los seres humanos, precisamente esas acciones son las que los convierten en seres tan impredecibles e impulsivos como la propia raza humana.

A mitad camino entre hombre y máquina se encuentra el policía Alex Murphy, más conocido como Robocop en la película dirigida por Paul Verhoeven. Robocop es la clara imagen de la integración de dispositivos electrónicos en un ser humano, podríamos estar hablando de un hombre robotizado. Su metamorfosis no consiste únicamente en la incorporación de un sistema de mira automatizada, visor térmico o la posibilidad de conectarle a ordenadores para intercambiar información. Sino que pone de manifiesto la posibilidad de la existencia de un ser humano programado, Robocop posee un sistema operativo interno en el cual lleva instaladas una serie de directivas que le impide realizar ciertas acciones. La ciencia ficción no sólo ha plantado el temor a qué podrá pasar si los robots alcanzan una inteligencia superior óptima, sino que lo ha extendido con la posibilidad de la existencia de seres humanos programables y que puedan ser manipulados por terceros.

Otro de los tratamientos que se realiza en la ciencia ficción cinematográfica es la implantación de elementos mecánicos en el ser humano con el fin de reparar heridas y mejorar la calidad de vida. Un tema que a estas alturas pertenece más a un espacio de los informativos que a la ciencia ficción, pero que ofrece propuestas tan interesantes como los trasplantes de *Repo Men* (id, Miguel Sapochnick, 2010) que permiten sustituir cualquier parte del cuerpo con el fin de evitar la muerte o el envejecimiento. Lo mismo sucedía en *Yo, robot*, donde el protagonista veía como su brazo era reemplazado por uno mecánico después de sufrir un accidente automovilístico. Estos añadidos conllevarán la creación de una persona superior, mejorada, que vivirá más tiempo y será más perfecto. Pero la perfección del ser humano puede llegar también por otras vías, como la manipulación genética.

Gattaca, que bebe claramente de la obra *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, enseña una sociedad donde los seres humanos son creados genéticamente para ejercer la función que se les asignará, dividiendo la sociedad en castas únicamente basadas en la composición genética de sus miembros. La creación de bebés a la carta abre todo un dilema moral que no sólo alcanza a los personajes de la película de Niccol, sino que traspasa la pantalla hasta afectar nuestra realidad. A pesar de que se considera que *Gattaca* muestra una distopía, creemos que debería ir en este grupo porque la tecnología no tiene un papel tan dañino como la del resto de escenarios planteados en la siguiente categoría.

La evolución de los medios de transporte, la hibridación humano-máquina o la manipulación genética son algunas de las situaciones que hemos tratado en este primer punto. Como hemos resaltado, ésta es la vertiente de la ciencia ficción menos dañina para la humanidad. Muchas de estas técnicas científicas que hemos analizado ya se contemplan como una posible realidad en nuestra sociedad actual. Por lo tanto, y aventurándonos un poco, podríamos decir que estamos ante la rama de la ciencia ficción más realista, que con claros elementos ficticios, retrata situaciones que no nos parecen tan inverosímiles.

2 - El hombre es un lobo robótico para el hombre

Famosa, y acertada, es la frase “el hombre es un lobo para el hombre”. La expresión de Plauto, que posteriormente fue popularizada por Hobbes, nos habla de cómo el ser humano puede convertirse en su propio enemigo. Salvo un cataclismo natural, que podría barrer a la humanidad entera sin demasiado esfuerzo, no hay peor oponente para el hombre que su propia ambición, y más si usa la tecnología como medio para controlar y destruir a sus semejantes. Hablábamos en el apartado anterior de los posibles futuros utópicos, en este apartado nos encontramos con escenarios totalmente opuestos: las distopías.

La tecnología permite facilitar la vida humana, liberar al hombre de obligaciones e incluso eximirle de tareas que conlleven un riesgo para su integridad física, esa es la cara bonita del desarrollo tecnológico. Pero también encontramos en la cinematografía, y por desgracia en la realidad, situaciones donde los escalafones más altos de la sociedad utilizan la tecnología para controlar y oprimir a los de abajo con el propósito de mantener su estatus intacto, muchas veces bajo el pretexto de construir una sociedad perfecta y funcional. Aquí vamos a describir los diferentes ejemplos que el cine de ciencia ficción nos propone al respecto de este tema.

Uno de los primeros largometrajes de ciencia ficción que encontramos en la historia del cine es *Metrópolis* de Fritz Lang, que situó la eterna lucha de clases en un futuro lejano de una gran ciudad. Cuando los ricos ven su bienestar amenazado, deciden construir un robot antropomórfico que tomará la apariencia de María, la protagonista que intenta encontrar una solución pacífica al conflicto. El robot que suplanta a María, que no posee iniciativa propia sino que recibe órdenes predeterminadas, es el primer ejemplo de la ciencia ficción de cómo el hombre puede usar la tecnología para conseguir la destrucción de sus semejantes.

Antes de continuar con más ejemplos cinematográficos, sería un error garrafal realizar un trabajo sobre los futuros mostrados en la ciencia ficción y no nombrar a la tríada clave de la literatura sobre este tema. Nos referimos a *Un mundo feliz* (Brave New World, Aldous Huxley, 1932), *1984* (id, George Orwell, 1949) y *Fahrenheit 451* (id, Ray Bradbury, 1953), tres novelas que han sido adaptadas al cine o han sido tomadas como referencia en multitud de largometrajes.

La obra de Orwell ha sido adaptada al cine en dos ocasiones, la primera en 1956¹¹ de la mano de Michael Anderson y la segunda, y más conocida, en 1984 bajo la batuta de Michael Radford¹². La sociedad mostrada en *1984*, nos habla de un mundo

¹¹ *1984* (id., Michael Anderson, 1956)

¹² *1984* (id., Michael Radford, 1984)

donde no existe la intimidad, el ojo que todo lo ve es testigo silencioso del comportamiento del hombre, no hay detalle que se le escape, y esa es la clave para evitar que el hombre se rebele contra el sistema, no dejarle espacio privado. A su vez, la lingüística se ve reducida desde el sistema debido a que una sociedad que no puede hablar es una sociedad que no puede expresarse y no puede pensar. Estos dos elementos se repiten en la obra de Bradbury, cuya adaptación fue dirigida por François Truffaut en 1966¹³ con el mismo título que la novela original. Esta vez, los libros representan la libertad de pensamiento, un peligro para el sistema opresor que decide prohibir y quemar cualquier cosa que se asemeje a literatura.

En la misma línea que estas dos obras anteriores nos encontramos con *THX 1138* (id., George Lucas, 1971). El debut cinematográfico de Lucas habla de una sociedad donde el hombre ha sido privado de toda emoción. Los habitantes de este futuro deben tomar una droga suministrada por el gobierno que evita que el ser humano se deje llevar por sus sentimientos y así convertirlo en una mera máquina de trabajo, una idea que ya apareció en *Un mundo feliz*. Cualquier relación carnal/emocional es clasificada de inmoral por el estado, personificado en la figura de Om, un híbrido entre Jesucristo y el Gran Hermano de Orwell.

La escenografía de *THX 1138* vuelve a jugar con espacios donde predomina el blanco impoluto, construcciones que deberían simbolizar la paz y la tranquilidad pero que representan todo lo opuesto, como la sala de castigo donde el protagonista, THX, es reducido por la policía, simbolizada con el negro. La sociedad futura creada por Lucas busca erradicar las emociones, al igual que la personificación. Los seres humanos no poseen nombres, sino códigos, visten con ropas idénticas y la cabeza rapada es el único look admisible.

La deshumanización del hombre no es únicamente un tema de ciencia ficción, sino que es una realidad, como en la época del surgimiento industrial donde los humanos ya no eran artesanos, sino piezas de un engranaje de construcción en cadena que valían únicamente por la cantidad de trabajo que podían asumir. Y no sólo eso, la utilización de uniformes al estilo de *THX* puede funcionar a dos niveles, positivo porque favorece la eliminación de las diferencias de niveles al poseer todos un mismo estilo, evitando la discriminación, pero negativo al privar al hombre de reivindicarse como un yo distintivo.

Estas ideas pueden encontrarse también en *Equilibrium* (id., Kurt Wimmer, 2002), un largometraje cuya distribución nunca alcanzó a España y que trata el futuro distópico en clave de acción. Al igual que en *THX 1138* y *Un mundo feliz*, los habitantes del futuro de *Equilibrium* deben tomar una sustancia para suprimir sus emociones y permitirles ser seres funcionales y sentimentalmente asépticos. Y como no podía faltar, también encontramos la figura del ser omnipresente como representante y máximo

¹³ *Fahrenheit 451*(id., François Truffaut, 1966)

protector del sistema, aquí conocido por el nombre de Padre. Una vertiente religiosa que cuadra con la designación que recibe el oficio de los protagonistas, conocidos como clérigos, que son los encargados de que se cumplan las leyes y de castigar a cualquiera que se las salte.

Pero las sociedades distópicas opresivas de la cinematografía, aunque deprimentes, también puede poseer toques de comedia, como la particular visión que el Monty Python americano mostró en *Brazil* (id, Terry Gilliam, 1985). Volvemos a encontrar ciertos elementos aparecidos en las películas nombradas anteriormente, sistemas que controlan todos los movimientos de sus ciudadanos, que únicamente deben funcionar para trabajar para el mantenimiento del sistema y tienen poco espacio para la opinión personal. Aquí la burocracia y el papeleo son llevados a extremos surrealistas, al igual que lo es la base de su historia, como un simple mosquito aplastado sobre un papel puede desencadenar semejante sucesión de acontecimientos que acaban afectando al protagonista.

En los casos nombrados anteriormente, excepto *Metrópolis*, encontramos una característica común en todos los protagonistas: son personajes involucrados en el sistema, funcionan de forma activa en el engranaje opresivo, incluso se encargan de perpetuarlo como ocurre en *Equilibrium* o *Fahrenheit 451*. Pero la curiosidad, a veces representada de forma carnal en un cuerpo femenino, hará que se empiecen a replantear si el sistema realmente es justo. Llegarán a la conclusión de que viven en una sociedad oprimida e intentarán cambiarla desde dentro, convirtiéndose automáticamente en enemigos del propio sistema que protegían.

Hasta ahora hemos hablado del sistema que intenta controlar al sujeto mediante el control de sus emociones, sociedades totalmente oprimidas. Pero también podemos encontrarnos con otro futuro diferente, aquel que muestra universos donde la sociedad es generalmente libre en acciones y pensamientos, pero están sometidos a estrecha vigilancia por parte del estado mediante la tecnología.

Minority Report propone un sistema altamente efectivo para tener localizada a la población nada más pise la calle: un escaneo ocular que permite un constante seguimiento de sus movimientos. Observamos como los ciudadanos que acceden a lugares públicos tienen que ser identificados por un escáner ocular que verifique su identidad. En caso de que el sistema necesite corroborar la presencia de sujetos en espacios privados se recurre a las llamadas arañas. Robots de escaso tamaño que simulan el movimiento de una araña y que acceden a espacios reducidos para realizar la verificación ocular. Un sistema con un alto nivel de acierto a no ser que los ciudadanos, al igual que hacía el protagonista de la película, John Anderton, se realicen un trasplante ocular. La futurista versión de la cirugía estética, pero al igual que ésta, no es una opción que esté realmente al alcance de todos.

Este sistema de control no resulta del todo ficticio, podemos encontrar en la actualidad sistemas de vigilancia que incorporan reconocimiento facial, aunque para que

fuese efectivo a nivel mundial como en *Minority Report*, primero se tendría que realizar una base de datos mundial para corroborar e identificar a los sujetos por las imágenes captadas, algo que sí parece más impensable a día de hoy. Otro método es el que encontramos en el tercer capítulo de la mini-serie británica *Black Mirror: Tu historia completa* (*Black Mirror: The Entire History of You*, Brian Welsh, 2011).

A pesar de que hemos intentado evitar meternos en terreno televisivo y centrarnos en términos cinematográficos. La miniserie de la BBC nos parece que posee una calidad extraordinaria y que merece tener un hueco en este estudio. Se nos muestra un crudo, y acertado, retrato de cómo la tecnología puede influir en nuestra sociedad. En este tercer episodio, se retrata un futuro donde los humanos pueden disponer de un chip que implantado en sus cerebros graba todo lo que las retinas registran. De esa forma pueden volver a ese material grabado una y otra vez, incluso proyectarlo en dispositivos externos. En este caso, no hablamos de una sociedad utópica, pero hay que resaltar una escena en particular. El protagonista llega a un aeropuerto, donde le exigen que para pasar el control de seguridad proyecte su grabación de las veinticuatro horas anteriores. El pretexto de evitar un ataque terrorista sirve para que los humanos que habitan en esta Inglaterra futurista no puedan disponer de privacidad, una política que no nos es tan desconocida, cuando se toman muchas acciones que hacen peligrar nuestro derecho a la intimidad en pos de asegurarnos una mayor seguridad y la continuidad de nuestra libertad.



Figuras 3 y 4. *Desafío Total* y *Minority Report* muestran dos tipos de mecanismos para localizar y controlar los movimientos de los ciudadanos.

Volviendo al tema del rastreo de los movimientos de los humanos en las sociedades futuras cinematográficas. *Desafío Total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) proponía una opción más dañina para el cuerpo que el simple escaneo de retina o proyección de grabaciones: la implantación de un chip localizador en el cerebro. Aunque aquí se aplicaba únicamente al personaje principal, Douglas Quaid, podría ser un método válido para el resto de la población y así conocer exactamente donde está cada persona en todo momento. De hecho, la implantación de chips cutáneos es ya una realidad, tienen menor tamaño que los de la película de Verhoeven y su funcionamiento

no se ve interrumpido cuando se coloca una toalla mojada a su alrededor. Aunque este último hecho seguramente surgió por añadir una nota cómica al ver al enorme Schwarzenegger con una toalla húmeda envolviendo su cabeza. Como hemos visto, estos dos sistemas no parecen tan imaginarios y están más cerca de lo que pensamos, ahora falta saber si su implementación sería aceptada por la sociedad, en ese caso, estaríamos un poquito más cerca de crear a un Gran Hermano real.

No sólo encontramos casos donde se registran los movimientos de la sociedad, también podemos observar situaciones donde la tecnología ejerce un control físico absoluto. El temido halo de *Minority Report* nos muestra un pequeño dispositivo que colocado en la cabeza del sujeto le bloquea corporalmente, dejándole en un estado vegetativo instantáneo, despierto, pero incapaz de realizar cualquier acción. Las prisiones en este futuro ya no son un lugar de rehabilitación, como supuestamente lo son en nuestra realidad, sino un almacén de contención para presos, que en este caso en particular, no han cometido ningún crimen y están ahí por delitos que podrían haberse evitado, de forma que son condenados cuando en la práctica, todavía son inocentes. Disfrazada de película de acción, *Minority Report* nos plantea ese dilema moral, que ya aparecía en la obra original¹⁴, sobre la necesidad de controlar y oprimir para asegurar la libertad de los seres humanos, un sistema en apariencia perfecto pero que el protagonista no sólo muestra que puede ser erróneo, sino que también se puede manipular para lograr el beneficio personal. Estos aparatos de control, los halos, representan un modo limpio y más efectivo de la lobotomía a la que era sometido el personaje de Sam Lowry al final de *Brazil* o del lavado de cerebro mediante tortura que sufre Winston Smith en *1984*.

Estas son las claves de los futuros distópicos. Sociedades autoritarias donde el sistema, mediante la tecnología, intenta controlar a los ciudadanos. Bajo la premisa del prevenir es mejor que curar se establece unas limitaciones a la privacidad de la gente, donde la monitorización de sus acciones y la deshumanización son las dos principales bazas. En caso de que eso fallase y se produjeran casos de revueltas contra el orden establecido, se llevaría a cabo la supresión, primero mental y después física del sujeto. Un retrato, que después de todo, no suena tan ficticio.

¹⁴ *Minority Report* está basado en el relato corto *El informe de la minoría* (The Minority Report, Philip K. Dick, 1956)

3 - Pérdida de contacto con el mundo real

Vivimos en el auge de las redes sociales, ahora los móviles son llamados inteligentes e incluso tenemos la posibilidad de sumergirnos en realidades virtuales para contactar con otros seres humanos. Poco a poco la humanidad está consiguiendo ver e interactuar con el mundo a través de una pantalla y puede que sea el paso previo a intentar suprimir totalmente el contacto de la humanidad con el mundo real. A través de esas pantallas, el usuario puede configurar su personalidad y aspecto físico como desee, incluso llegando a ocultar sus defectos o cargando contra otros desde el anonimato. La red ofrece un escudo perfecto, un mundo lleno de posibilidades donde el ser humano busca evadirse de la compleja realidad.

La ciencia ficción no podía dejar pasar el abanico de opciones que ofrece esta inmersión en el mundo digital, tratado en películas como *WALL·E. Batallón de limpieza*, *Los sustitutos* (Surrogates, Jonathan Mostow, 2009) y el segundo capítulo de *Black Mirror: 15 millones de méritos* (Black Mirror: Fifteen Million Merits, Euros Lyn, 2011).

La película de animación *WALL·E*, que será analizada con más detalle al final de este estudio, nos muestra un planeta Tierra devastado por la sobreexplotación industrial, el ser humano ha decidido abandonar el planeta hasta que pueda ser habitable de nuevo. El pequeño robot WALL·E es uno de los encargados de las tareas de limpieza, en cierto punto de la trama, WALL·E abandonará el planeta y llegará a la nave donde lo que queda de la humanidad está residiendo. Un crucero espacial con todas las disposiciones de una ciudad de vacaciones con centro comercial incorporado. El futuro de la película de Pixar habla de cómo la especie humana ha renunciado a la política del esfuerzo para dejar que sean las máquinas las que hagan todo por ella.

Encadenados durante generaciones en un cómodo sillón flotante por su propia vaguería han olvidado el universo que les rodea, y sólo contemplan aquello que aparece en una pantalla delante de su butaca. Una pantalla que les somete a un bombardeo constante de publicidad a la vez que les permite mantenerse en contacto, a nivel digital, con el resto de habitantes de la nave. La sociedad humana está controlada por el sistema, dominada mediante la publicidad, pero no creemos conveniente hablar de una distopía totalitaria como en los casos de la categoría anterior. En este caso no es el hombre quien oprime a sus semejantes, sino es la propia humanidad que por comodidad ha cedido su voluntad y sus aspiraciones ante el dominio de la máquina, tema que se tratará en la siguiente categoría cuando hablemos del piloto automático de la nave. El desertar del hombre se producirá cuando el propio WALL·E separe a una mujer de su pantalla, permitiéndole ver en que han dejado que se convierta, con degeneración física incluida, la sociedad humana.

Peor es el caso de *15 millones de méritos*, donde lo que parece ser el despertar del hombre no deja de ser otra artimaña para saciar las ganas de una revolución contra el sistema. Extraño es el escenario que plantea *Black Mirror* en su segundo capítulo: una instalación de grandes dimensiones donde el hombre reside en un pequeño cubículo informatizado. Su día a día consiste en trabajar y obtener monedas digitales, los méritos, para continuar con la sociedad del consumo. El trabajo, pedalear en una bicicleta estática que produce energía es amenizado por unas pantallas colocadas delante de cada usuario, allí pueden disfrutar de programas de televisión o videojuegos, todo a través de unos avatares virtuales que representan a los usuarios. Al igual que en *WALL·E*, la vida real parece no existir, los méritos se gastan en comprar nuevo vestuario y cambiar el look de los avatares. Pocos placeres puede ofrecer la vida si no llegan a través de un avatar o una pantalla. No hay mejor escena para demostrar esa representación de la vida digital que ver a la mayoría de los integrantes encerrados en sus cubículos por la noche, convertidos en espectadores de un programa televisivo sobre jóvenes que buscan convertirse en promesas de la canción. Un programa que tiene de público a todos los avatares de sus telespectadores reunidos en un escenario y que reaccionan al igual que hacen sus usuarios. Por lo tanto, y por muy contradictorio que suene, la única manera de realizar actividades sociales conjuntas es el aislamiento del ser físico en pos de su yo virtual.



Figuras 5 y 6. El protagonista de *15 millones de méritos* confinado en su cubículo y su avatar que lo representa en el mundo digital.

Un yo virtual que adquiere forma física en *Los sustitutos*. La película de Mostow habla de una sociedad futura donde la gente tiene miedo a salir a la calle, de forma que se quedan encerrados en sus casas y envían a sus sustitutos a realizar las actividades rutinarias del día a día, ya sea ir a trabajar o tener momentos de ocio. Estos llamados sustitutos son réplicas robóticas de sus dueños. Ellos deciden como quieren que sea su robot, buscando siempre la versión física joven y perfecta de sus propios dueños, así se configura una sociedad de replicantes que siempre se mantendrán jóvenes y guapos y no tendrán que padecer los estragos de la edad. Cuando los robots salen a la calle, los dueños se colocan en un sillón desde donde los controlan e interactúan con otros

sustitutos. De nuevo, encontramos reflejada la oposición entre la perfección de la tecnología, aquí con forma de robots, y el detrimento físico que se sufre al abandonar el cuerpo humano para centrarse en la versión digital.

Son tres planteamientos bastante acertados respecto a las consecuencias de abandonarnos a la comodidad que la tecnología ofrece, la facilidad con que la humanidad se puede escudar detrás de una pantalla para no tener que asumir los riesgos y consecuencias de la vida real. La tecnología ofrece comodidades, nos permite comunicarnos con cualquier parte del mundo o consultar todo tipo de información desde un pequeño dispositivo que cabe en nuestro bolsillo, pero hay que ser consecuentes, saber establecer los límites entre la vida real y la tecnológica. Porque como hemos mostrado en esta categoría, confiar toda nuestra existencia a la tecnología conlleva una atrofia física como les ocurre a los humanos de *WALL·E*, o el rechazo al envejecimiento y deterioro natural del cuerpo humano como en *Los sustitutos*.

4 - La máquina busca su independencia (y nuestra destrucción)

Llegamos al punto donde el desarrollo tecnológico se convierte en toda una amenaza real para la humanidad. Un futuro donde las máquinas han alcanzado un nivel de inteligencia artificial tan elevado que les permite pensar por sí mismas. Eso convierte a las máquinas en un ser superior que buscará su independencia, y si para ello tienen que enfrentarse al ser humano que lo creó, no dudará en hacerlo, al menos así lo ha planteado la ciencia ficción cinematográfica en diversidad de ocasiones. Estas máquinas pueden estar representadas de diferentes formas para lograr su objetivo, desde los que presentan forma humana como los replicantes de *Blade Runner* o el T-800 de *Terminator* hasta seres más fantásticos como los centinelas de *Matrix* o HAL 9000 en *2001*.

HAL es una de las primeras máquinas del cine que desarrolla un instinto de supervivencia propio, observa como los astronautas de la *Discovery* pretenden desconectarlo y toma cartas en el asunto para evitar su muerte. HAL 9000 no posee forma humana, o largas y mortíferas extremidades, todo lo contrario, su representación, un ojo, es simple, pero no por ello es menos letal. La mayor arma de HAL es su omnipresencia, con claras reminiscencias al Gran Hermano, todo lo ve y lo oye. Su voz de tono impasible e inexpresivo, junto a sus silencios, le convierten en una figura amenazante. Cuando HAL descubre que va a ser apagado, decide trazar un plan tan calculado y frío como las partidas de ajedrez que disputa con los astronautas durante su viaje.

A través del control de los elementos de la nave, elimina al primero de sus enemigos al que había atraído al espacio exterior con una falsa misión de reparación. Cuando el otro miembro de la tripulación en activo sale a buscar a su compañero, HAL realiza una maniobra mortífera, elimina a todos los viajeros que se encontraban en estado de hibernación. Finalmente, aprovecha para repetir jugada e intentar deshacerse del último tripulante de la *Discovery* que se encuentra en el exterior buscando a su compañero. Pero el plan de HAL fracasa, y el astronauta superviviente consigue llegar al núcleo central de su enemigo para desconectarlo. En el proceso de apagado, observamos como la máquina en un intento desesperado por sobrevivir, intenta convencer a su oponente humano para que no le apague, incluso en última instancia, apela a sentimientos como el miedo para que le perdonen la vida.

El plan de HAL fracasa, y es desconectado, el ojo se apaga y ya deja de ser una amenaza potencial para el único superviviente humano de la *Discovery*. Durante el proceso de apagado, observamos como la máquina sufre un proceso de desaprendizaje. Según se van extrayendo las tarjetas de memoria donde están integradas sus funciones, la computadora va sufriendo una regresión intelectual, vuelve a su infancia tecnológica y nos habla de su instructor. Tarjeta a tarjeta va perdiendo su facultad de hablar y de

pensar con claridad, como un ser humano que divaga por sus experiencias pasadas antes de morir, HAL desaparece al ritmo de una tonadilla popular¹⁵ que aprendió en su fase de formación.

HAL representa esa máquina que aprende, que se da cuenta de que no tiene que obedecer al ser humano y que de hecho, si se lo propone, puede eliminarlo de la ecuación. Además, el ser humano, como si de Dios se tratara, generalmente crea a la máquina a su imagen y semejanza, obteniendo una versión automatizada y mejorada del hombre que encima conoce todos los puntos flacos de su enemigo humano.

Así son los replicantes de *Blade Runner*. La película nos plantea un futuro superpoblado e industrializado, donde la compañía Tyrell Corporation ha creado robots diseñados para imitar a los humanos en todos los sentidos, y que son usados como la mano de obra de la humanidad en la galaxia. Su único propósito en esta vida es cumplir las órdenes del ser humano, ya sean realizar reparaciones en el exterior de una nave o servir de entretenimiento a las tropas militares. Los replicantes del modelo Nexus 6, que son los enemigos a batir en la película de Ridley Scott, son creados sin sentimiento alguno, son meras máquinas de trabajo. Pero su elevada inteligencia artificial hace que con el paso de los años vayan adquiriendo sus propias reacciones emocionales. Para evitar que se puedan descontrolar, tienen programado un mecanismo de seguridad que limita su vida a cuatro años.

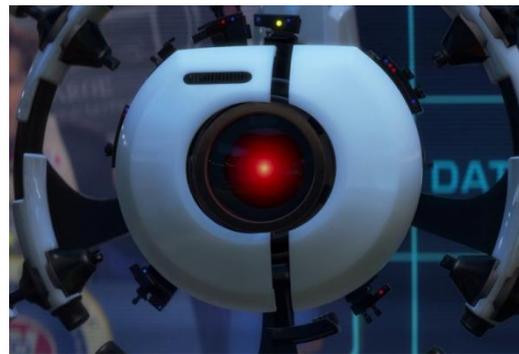
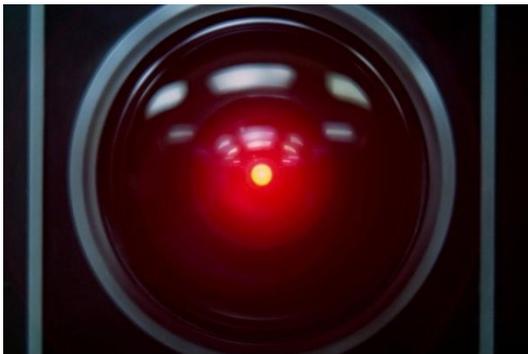
Esa muerte ineludible es el motivo de la fuga de seis replicantes, que quieren evitar su trágico destino buscando a su creador y obligándole a que desactive el mecanismo de seguridad. Los Nexus 6 apelan a su instinto de supervivencia, como hacía HAL, para justificar su comportamiento. Pero aunque poseen ciertas emociones, carecen del aprecio por la vida humana, lo que transforma su búsqueda en una espiral asesina que no acabará hasta que logren su objetivo. Hasta ahora hemos visto las representaciones de máquinas que han desarrollado un instinto de supervivencia similar al de animales acorralados. Un miedo que los convierte en seres peligrosos, y la mayoría de veces, una amenaza para el ser humano. Pero el cine también nos ha enseñado lo peligrosa que puede ser una inteligencia artificial sin sentimientos, un robot que busca a toda costa cumplir el propósito para el que ha sido encomendado.

Una creación cuyo único objetivo es cumplir la misión que se le asigna, dejando las emociones al lado y pudiendo convertirse en un peligro mayor. Ese comportamiento se ve reflejado en personajes como Ash en *Alien*, un robot encubierto que no busca la aniquilación de los humanos de la Nostromo, pero sí que cumple una misión donde las vidas humanas son prescindibles, de hecho, sus acciones acarrearán la muerte de todos los

¹⁵ HAL canta *Daisy Bell*, una famosa canción popular compuesta en 1892 por Harry Dacre. En 1961, el ordenador IBM 704 se convirtió en la primera computadora en cantar, la canción *Daisy Bell* fue la elegida por los programadores para la demostración. De ahí que HAL, en su retroceso, vuelva a los orígenes de la programación informática.

tripulantes de la nave excepto las de Ripley y Jones el gato. Pero Ash también puede llegar a suponer una amenaza directa para los humanos, de hecho lo hace cuando cree que estos se interponen con su objetivo. Cuando Ripley descubre que el verdadero propósito de la misión era recoger al espécimen alienígena sin importar que matase a toda la tripulación, intenta alertar al resto de sus compañeros, pero Ash no puede dejar que eso pase porque pondría en riesgo el éxito de la campaña. Por eso, la única alternativa que contempla el robot es deshacerse de Ripley, a la cual considera una amenaza directa.

Ash no sólo representa esa faceta resultadista de las máquinas, sino que también muestra como la tecnología puede suplantar al ser humano físicamente e infiltrarse entre ellos. Ash es un robot enviado por la compañía, pero sus compañeros desconocen que es una máquina, sólo se descubre cuando es reducido y sus circuitos internos quedan al descubierto por un golpe. Surgen dudas a la hora de incluir al personaje de Ash en esta categoría, dado que su misión viene determinada por la compañía y no actúa por voluntad propia como HAL. Pero la capacidad de recursos y el comportamiento independiente que muestra hace que consideremos que sí que deba estar incluido como una amenaza propia para la humanidad y no ser una mera herramienta como ocurría con María en *Metrópolis*.



Figuras 7 y 8. HAL 9000 sirvió como modelo para la creación del piloto automático de *WALL·E*.

El caso de Ash es similar al que encontramos en *WALL·E*, donde la nave espacial, la Axiom, que contiene a la humanidad, está manejada por un piloto automático que claramente homenajea a HAL, otra muestra más de la importancia a nivel cinematográfico del personaje de la película de Kubrick. Según avanza la trama, descubrimos que el piloto no responde en última instancia a las órdenes del capitán, sino que se basa en un protocolo de actuación por el cual se le prohibió que la nave volviese a la Tierra. Cuando el capitán decide que pueden volver de forma segura a nuestro planeta, el piloto automático intentará detenerle al igual que hizo Ash. Aunque en este caso, dado que el largometraje de Pixar va parcialmente enfocado a público infantil, no provoca la muerte de ningún tripulante. Aquí también observamos como la máquina recibe instrucciones de un humano, pero el libre albedrío que posee a la hora de

ejecutarlas, incluso para negarse a cumplir una contraorden de un superior, es lo que hace que consideremos que tienen independencia propia.

En esta categoría nos hemos centrado en futuros cinematográficos que muestran situaciones puntuales de robots que se rebelan contra los seres humanos. Casos concretos donde los robots poseían un objetivo, fuese el éxito de la misión o la supervivencia de la máquina. Diferentes son los escenarios que plantean las sagas de *Matrix* y *Terminator*, escenarios donde las máquinas han plantado cara a la humanidad y ha desembocado en una guerra a nivel mundial entre el hombre y la tecnología que él mismo ha creado.

El origen de la rebelión tecnológica en *Matrix* no es muy claro. La explicación de Morfeo a un recién levantado Neo trata sobre una guerra donde no se sabe cuál de los dos bandos golpeó primero. Los humanos crearon una conciencia artificial única que desarrolló una raza entera de máquinas alimentadas principalmente por energía solar. Por eso una de las primeras medidas del ser humano fue quemar el cielo para bloquear la entrada de luz, una medida que debería ser eficaz pero que resultó nula cuando las máquinas encontraron una nueva fuente de alimentación: el hombre.

El cuerpo humano se convirtió en una pila para alimentar el mundo de las máquinas. La superficie terrestre quedó devastada y pasó a conocerse como “el desierto de lo real”. Como último recurso la resistencia humana se vio obligada a poblar el subsuelo, mientras las personas capturadas por las máquinas residían en vainas donde las máquinas extraían su energía. Pero el futuro de *Matrix* no sólo plantea la destrucción del mundo y la esclavización de un ser humano que dejaría de procrear para ser creado artificialmente al más puro estilo *Un mundo feliz*. Sino que también muestra como nuestra percepción de la realidad consiste en impulsos eléctricos en nuestro cerebro, por lo tanto, podrían llegar a ser recreados e implantados para insertarnos en una falsa realidad, como el programa informático que es *Matrix*, una simulación de la realidad que mantiene a los humanos en un estado de falsa consciencia.

El mundo real de *Matrix* es sucio, un escenario devastado por la guerra y que parece haber sido recompuesto a pedazos. La nave de los protagonistas, la *Nebuchadnezzar*, se aleja de la imagen de acabados perfectos y blancos impolutos que nos mostraban otros futuros. El interior es similar al de un viejo submarino que debería haber encontrado el retiro hace tiempo, el óxido puebla las paredes del transporte y los cables sueltan chispas mientras recorren los techos hasta conectar sus respectivos aparatos. Esa representación de futuro compuesto de piezas de desguace se aplica incluso a los personajes humanos, que han sido provistos por las máquinas de puertos de entradas como si se tratasen de computadoras. A través de estos puertos se puede acceder al sistema neuronal, como el que les permite conectarse al programa de realidad simulada, o recibir sustancias vía intravenosa como suero. Si antes era el humano el que buscaba que la tecnología pareciese más natural, aquí son las máquinas las que buscan mecanizar al hombre.

Matrix nos propone dos representaciones de la evolución de las máquinas, dependiendo de si los protagonistas se encuentran en el mundo real o en la ficción informática. La fisionomía de los robots se asemeja más a la de animales mecánicos que a la de seres humanos. Las máquinas encargadas de atender a los humanos que se despiertan de su estado de cautividad poseen una apariencia de insecto mecánico, al igual que los centinelas encargados de reducir a las naves rebeldes están dotados de tentáculos similares a los de un pulpo y diversos ojos como si fueran arañas. Estas construcciones representan la idea de que las máquinas repudian la forma humana, igual que en otros futuros ficticios la intentan imitar, aquí crean a seres mecánicos que aúnan diversas cualidades de seres del mundo animal.

Pero en cambio, sus representantes en el mundo ficticio, los agentes, sí que poseen forma humana, ellos son los vigilantes del falso universo de *Matrix*. Debido a que tienen un origen informático, pueden romper las leyes establecidas para el resto de los humanos conectados. Aunque las máquinas rechazan la figura humana para sus creaciones, sí que la adoptan dentro de *Matrix*, debido a que no pueden revelar su auténtica presencia al resto de los seres humanos. Para cumplir su misión, deben infiltrarse entre los hombres.

Esa necesidad de las máquinas de pasar desapercibidas entre sus oponentes humanos es la premisa de la creación de los *terminators*, seres con un esqueleto metálico recubiertos de piel y que poseen apariencia totalmente humana. Los *terminators* son la única representación de ese ejército comandado por Skynet. Un sistema de defensa que controla el armamento estadounidense y sería la principal arma en caso de guerra contra otras naciones, pero una vez instalado, Skynet adquiere inteligencia propia y ya no responde ante los humanos. El pánico cunde y deciden desconectarlo, pero ante la amenaza, y apelando al instinto de supervivencia que ya hemos comentado, Skynet lanza un ataque nuclear que devasta el planeta y extermina a la mayoría de la humanidad.

La saga iniciada por James Cameron no muestra el futuro con imágenes¹⁶, sino que va transmitiendo datos al espectador mediante los personajes que viajan en el tiempo, ya sean humanos o máquinas. Aquí, el principal enemigo a batir en el presente son los *terminators*, que, a diferencia de los replicantes, no poseen una inteligencia emocional, sino que únicamente responden órdenes, al igual que sucedía con Ash en la película de *Alien*.

Observamos dos tipos de robots enviados al pasado, el modelo T-800 y el T-1000. El primero, ejecutor en la película original de la saga pero reconvertido al bando humano en la secuela, posee un aspecto físico igual que un ser humano, sólo eliminando

¹⁶ Para este estudio, nos hemos centrado únicamente en las dos primeras partes de la saga, que tenían a James Cameron a la cabeza. A partir de ahí, las secuelas nos parecen que desvirtúa el espíritu original y que, incluso, llega a contradecirse en algunos puntos con sus antecesoras sobre el origen de Skynet.

la capa de piel se dejará ver el esqueleto metálico. Aunque su apariencia es humana, no lo son su fuerza y sus habilidades, el mismo caso que los replicantes. El T-800 tiene una alta resistencia, lo que lo convierte en una máquina de matar, o protectora, que no será fácilmente abatible. Por otra parte, el T-1000 mantiene la fuerza sobrehumana, pero muestra una característica peculiar, su base de metal líquido le dota de maleabilidad para transformarse y rehacerse según le convenga. Mientras el T-800 es un esqueleto robótico recubierto de piel y sólo podría encarnar a una persona, la plasticidad del T-1000 le permite configurarse físicamente a la imagen de la persona que sea.

Después de comentar las características de los futuros cinematográficos donde las máquinas se rebelan contra la humanidad, observamos ciertos miedos comunes. El desarrollo de la inteligencia artificial facilitaría la vida del hombre, como la de los tripulantes de la Discovery 1 que se dejan guiar por HAL 9000. Pero, junto a ese desarrollo intelectual puede venir, o adquirirse, un instinto de supervivencia que haría que la máquina se defendiese en caso de que el ser humano la quiera desconectar. Indistintamente de si los robots llegasen a poseer sentimientos o no, representarían un peligro para la humanidad. Serían superiores a nivel intelectual y podrían serlo a nivel físico, además, al ser creados por el hombre, conocerían todas sus debilidades y como eliminarlos fácilmente. La inteligencia artificial sólo sería segura si el ser humano incorporase un sistema que impidiese que la máquina pudiese atacarlo, como las tres leyes de la robótica de Asimov¹⁷. Pero dado que la máquina empezaría a adquirir conocimientos a ritmo vertiginoso, sería cuestión de poco tiempo que descubriese como detectar dicha directriz y bloquearla para llevar a cabo sus propios fines.

¹⁷ Muchos de los robots que aparecen en los relatos del famoso escritor Isaac Asimov estaban programados con un conjunto de normas, conocidas como "Las tres leyes de la robótica". Un código moral que obliga a los robots a servir y a la vez evita que puedan dañar a los seres humanos. Posteriormente, Asimov añadió una cuarta ley, aunque al ser más importante que las otras y estar por encima, pasó a denominarse Ley Zero.

5 - Empezar de 0

Los futuros que nos plantea la ciencia ficción cinematográfica y que incluimos en este estudio también contemplan aquellos escenarios donde la humanidad se ve devorada por su propia creación y tiene que volver a reconstruir la sociedad. Aquí no hablaremos de máquinas que han dominado al mundo, sino que retomaremos la teoría de que el hombre es su peor enemigo. En la primera década del S° XXI encontrábamos una tendencia de la ciencia ficción que reflejaba catástrofes causadas por la falta de conciencia ecológica del ser humano, pero no fue la única vez que se planteó el fin de la humanidad tal y como la conocemos para ser reconstruida desde el principio. En esta categoría analizaremos como la raza humana, en su afán por el desarrollo tecnológico, desatiende la sostenibilidad del planeta.

Uno de los largometrajes que también propone una versión interesante sobre el colapso de la humanidad y su posterior intento de adaptarse a las nuevas condiciones es *La carretera* (*The Road*, John Hillcoat, 2009). Pero, durante toda la trama, no se desvela el motivo de la actual situación de la humanidad, pudiendo ser de origen tecnológico o el resultado de un elemento con una naturaleza fantástica. Por eso, hemos decidido que esta película no cumple los requisitos establecidos para formar parte de nuestro objeto de estudio.

Para esta categoría, de nuevo recurrimos a *WALL·E*, donde el primer tercio de la película y la escena final nos trasladan a un planeta Tierra donde la suciedad puebla las calles. El ser humano, en su afán consumista, no reparó en la necesidad de reciclar y cuidar su entorno, por eso fue acumulando desechos y contaminando el planeta hasta hacerlo inhabitable. Así que la única opción que contempló fue abandonar la Tierra y permanecer en el espacio durante generaciones hasta que pasen los efectos de la contaminación y sea posible la creación de vida natural.

Otro de los lugares devastados es el futuro propuesto por *Mad Max, salvajes de autopista* (*Mad Max*, George Miller, 1979). Una sociedad, desmoronada al no ejercer una política sostenible, donde los habitantes se concentran en pequeños núcleos de población, fuera de ellos sólo se encuentra el vasto desierto y, posiblemente, la muerte a manos de aquellos que han renegado seguir las normas establecidas. Los recursos como el agua o el combustible son escasos, por lo tanto, su valor se ve incrementado en un mercado que se rige por la ley del más fuerte.

Pero la contaminación o el colapso de la humanidad no son las únicas vías para llegar al caos y reconstruir una sociedad desde sus cenizas. La escalada de armamento, especialmente nuclear, y su consiguiente puesta en acción es otro de los motivos que la ciencia ficción cinematográfica usa para justificar sus historias. La muy criticada *Mensajero del futuro* (*The Postman*, Kevin Costner, 1997) habla de una guerra nuclear

que arrasó el planeta y la vida tal como la conocemos. Los supervivientes vuelven a reagruparse en pequeñas sociedades que intentan sobrevivir en paz, mientras, tienen que defenderse de aquellos que aprovechan el vacío de poder creado para imponer el terror.



Figuras 9 y 10. *Akira* y *Mensajero del futuro* representan dos formas muy distintas de sobreponerse a un conflicto nuclear.

Más complejo es el universo de *Akira*, que muestra una versión renovada de Tokio después de una Tercera Guerra Mundial. Un escenario post-apocalíptico que mezcla el aire ruinoso de lo que antaño fue una ciudad con nuevas construcciones futuristas. A diferencia de los otros futuros donde la sociedad era sometida a una regresión temporal, el Japón de *Akira* ha sabido sobreponerse a la debacle nuclear y continuar con su desarrollo tecnológico y cultural, al igual que ocurrió realmente después de los lanzamientos de las bombas en Hiroshima y Nagasaki.

La evolución tecnológica no se traduce únicamente en un aumento del nivel informático de las máquinas o de inventos revolucionarios para transportar humanos a lo largo de la galaxia. También se plantea a nivel médico, como la creación de seres biológicos orientados a ser la cura para multitud de enfermedades que acechan a la raza humana, o en otros casos, virus elaborados con el único fin de diezmar a la población.

La obra *Soy leyenda* de Richard Matheson ha sido adaptada en diferentes ocasiones al cine. En las tres películas basadas en el texto de Matheson, *El último hombre sobre la Tierra* (The Last Man on Earth, Ubaldo Ragona, 1964), *El último hombre... vivo* (The Omega Man, Boris Sagal, 1971) y *Soy leyenda* (I Am Legend, Francis Lawrence, 2007), no siempre encontramos los mismos motivos sobre la propagación del virus que arrasa con la población. El texto original y las dos primeras adaptaciones hablan de una guerra bacteriológica como inicio de la plaga, mientras que en la película protagonizada por Will Smith, una cura contra el cáncer acaba mutando y siendo el exterminador de la mayoría de la humanidad. En todas las versiones, aunque difiera la forma, se forma una nueva sociedad, no humana, con criaturas que surgen como consecuencia de las diferentes catástrofes.

Sin detenernos a analizar las criaturas resultantes que pueblan el mundo a causa de la radiación o del contagio, la sociedad ha sido aniquilada y, en teoría, sólo existe un superviviente humano, aunque dependiendo del largometraje aparecerán diferentes humanos ejerciendo de personajes secundarios. A escala global, el desarrollo tecnológico se ha estancado en el momento clave donde el caos empezó. El personaje principal se nutre de todo lo que ha quedado de esa sociedad extinta, siendo su único objetivo sobrevivir a las criaturas que pueblan el mundo. Pero en las versiones de 1971 y 2007 los protagonistas persiguen una segunda meta, no sólo buscan su propia supervivencia, sino que trabajan para desarrollar una cura al virus que se ha extendido por el mundo.

Otra de las películas que retrata un devastador ataque biológico es *12 monos* (Twelve Monkeys, Terry Gilliam, 1995). Bruce Willis interpretaba a un viajero del tiempo que intentaba aclarar el origen de un virus lanzado por una organización terrorista y que había arrasado el planeta. A pesar de que su línea temporal principal está situada en la década de los noventa, algunas escenas nos sitúan en ese futuro apocalíptico, mientras que otras veces es el protagonista el que cuenta lo que sucedió y como ha afectado al planeta y a la sociedad. De nuevo, el desarrollo tecnológico se ha visto detenido drásticamente por la catástrofe, limitando a la nueva sociedad a una situación de precariedad. Al igual que ocurre en *El muelle* (La Jetée, Chris Marker, 1962).

Las dos obras están estrechamente relacionadas, de hecho, la película de Gilliam es una adaptación del cortometraje de Marker. Las dos obras, la del francés con formato de fotonovela, comparten la misma premisa: después de una catástrofe, los científicos supervivientes recurren a los viajes en el tiempo para que el héroe intente encontrar una forma de arreglar el presente. Las dos obras también retratan un futuro oscuro y lúgubre, en el París de *La Jetée*, la sociedad vive hacinada en los túneles de la ciudad, debido a que la superficie es inhabitable por la radioactividad. La tecnología, en este caso la máquina del tiempo, no es un aparato ostentoso con luces y palancas como el que veíamos en *El tiempo en sus manos* (The Time Machine, George Pal, 1960), sino que una hamaca de tela, una inyección y un antifaz con dos cables acoplados son los instrumentos necesarios para lograr la regresión temporal.

Después de repasar las películas de esta categoría, observamos que la tendencia general de la ciencia ficción, excepto en los casos de *Akira* y el crucero espacial de *WALL·E*, es retratar a una sociedad que sufriría una regresión tecnológica después de sobrevivir a un cataclismo, ya sea un colapso de la sociedad, o un ataque de origen biológico o nuclear. Se muestran pequeños grupos aislados de supervivientes que se concentran en un intento de simular la sociedad anterior a la catástrofe. Procuran mantener las reglas de convivencia, aunque suele aparecer un grupo de renegados, que pueden tener forma de moteros o vampiros, entre otros, y que supondrá un obstáculo para el desarrollo pacífico de la nueva sociedad.

III - Análisis WALL·E

Para complementar este estudio, hemos realizado un análisis más profundo de uno de los largometrajes que hemos nombrado anteriormente, hablamos *WALL·E* de Andrew Stanton. La película de Pixar, como ya hemos comentado, nos cuenta la historia del pequeño robot Wall·E¹⁸, cuyo cometido es limpiar nuestro planeta después de que el hombre, mediante el consumismo desmedido, haya convertido la Tierra en un paraje inhabitable. La humanidad, según descubriremos al avanzar la trama, ha emprendido un viaje en una serie de lujosos cruceros interestelares a la espera de que su planeta natal pueda albergar vida de nuevo al finalizar la operación de limpieza. Anualmente, se envían robots de reconocimiento encargados de buscar algún ejemplar de vegetación, si se descubriese, los humanos podrían volver a su planeta natal y empezar la recolonización.

Para que aquellos lectores que no hayan visto el largometraje puedan entender el análisis, primero presentaremos a los personajes más importantes y sus funciones dentro de la historia. El eje central de este largometraje es Wall·E, un curioso robot, cuyo diseño posee muchas similitudes con el famoso Número 5¹⁹, al que le fascinan los musicales hollywoodienses, las historias de amor y la chatarra humana. Trabajador, se dedica a introducir la basura que encuentra en su compartimento interior para convertirla en pequeños bloques que va apilando por la desértica ciudad. Al acabar su jornada, vuelve al vehículo de almacenamiento que ha convertido en su hogar, y que poco a poco ha ido llenando de todos los objetos con los que se ha encontrado y le han llamado la atención.

Wall·E, fue diseñado con el único propósito de limpiar, sus ruedas en forma de oruga, sus pinzas mecánicas en lugar de manos y su rudimentario acabado le confieren un aspecto de máquina pura y dura. No observamos signos de una tecnología avanzada, limpia y con aspecto impoluto, sino que ofrece una imagen brusca y simplona. Pero de alguna manera, Wall·E parece haber desarrollado una humanidad que no le correspondía tener en primer lugar. Es alegre, extrovertido, enamorado y siente una curiosidad inusual sobre el entorno que le rodea. Le fascina ir descubriendo los usos de los diferentes objetos que se encuentra en su camino, ya sea un extintor, una prenda de ropa interior femenina o la pequeña planta que posteriormente será el desencadenante de la aventura. Incluso posee una cucaracha como mascota, la alimenta y se preocupa por su seguridad. Estos son los puntos básicos de la tranquila existencia de Wall·E, aunque

¹⁸ Wall·E son las siglas de Waste Allocation Load Lifter – Earth Class, que se traduce como Elevador de la carga de desechos asignada – categoría Tierra.

¹⁹ Número 5 es el protagonista de la película de ciencia ficción *Cortocircuito* (Short Circuit, John Badham, 1986).

todo cambio cuando llega a la Tierra un robot, EVE²⁰, en el que nuestro protagonista ve a la compañera sentimental que tanto anhela.

EVE pertenece a un grupo de robots de búsqueda que escanea la superficie terrestre para hallar vegetación. Como toda historia de amor, EVE es la versión opuesta de Wall·E. Su figura es estilizada, de un blanco aséptico, toda su construcción muestra indicios de una tecnología muy avanzada. EVE es un bloque compacto, de forma ovalada, cuya cabeza y brazos emergen de forma limpia cuando lo desea. Sus extremidades incluso se pueden convertir en cañón laser para abatir enemigos u objetos. No es menos peculiar su forma de trasladarse, mientras que Wall·E debe arrastrar sus cadenas por la suciedad, EVE levita desafiando las leyes de la gravedad. La personalidad de EVE es fría, se muestra reacia a los diversos intentos que realiza Wall·E para acercarse a ella, e incluso, una vez establecido el contacto, rehúsa compartir la información sobre su misión. Poco a poco irá aproximándose emocionalmente al pequeño robot terrestre, incluso hará todo lo posible por salvar su vida, física y mentalmente, porque al final del largometraje, cuando Wall·E pierde la memoria al sustituir su placa base, aparte de ser ella la que le sustituye las piezas dañadas, será un beso suyo lo que haga que Wall·E vuelva a ser el de siempre.

EVE forma parte de la tripulación de la Axiom, uno de los cruceros en los que la humanidad espera apaciblemente a que se pueda volver a la Tierra, una espera que se ha alargado durante setecientos años y que no parece importar mucho a la tripulación que nunca llegue a producirse tal regreso. La nave está comandada por el capitán McCrea, un ingenuo personaje que poco tiene que hacer en una nave completamente automatizada, su puesto funciona como escaparate para que el resto de la tripulación piense que son los humanos los que toman las decisiones en la Axiom, cuando en realidad es el piloto automático. A partir del descubrimiento de la planta, el capitán se marca un objetivo: llevar a sus pasajeros de vuelta a la Tierra. Esa motivación también implica un aumento de sus ansias de conocimiento, empieza a ahondar en las rutinas del ser humano antes de que se dejase embaucar por la comodidad tecnológica del futuro. El capitán ejerce la función de un niño que va descubriendo el entorno que le rodea, representa la ingenuidad, pero más importante que eso, encabeza el segundo despertar del hombre.

En otro claro homenaje a la obra de Kubrick, el capitán es el primer humano del largometraje que abandona, voluntariamente, su cómodo transporte en forma de sillón multiusos y pisa el suelo con sus propios pies, y lo hace al ritmo de Strauss y su *Así habló Zaratrusta*. Si en *2001* esa música acompañaba la imagen de un homínido que

²⁰ EVE se corresponde con las siglas de Extraterrestrial Vegetation Evaluator, traducido como Evaluador de la vegetación extraterrestre. A pesar de las siglas, la elección del nombre de EVE, EVA en español, puede ser interpretado como un paralelismo, o actualización, de la historia religiosa de Adán y Eva. Wall·E, como Adán, se encuentra solo en el mundo, anhelando una compañera, que es EVE, ambos se convierten entonces en los primeros moradores de la nueva Tierra.

había descubierto el poder de la tecnología mediante un hueso, aquí observamos un sentido opuesto, el ser humano rechaza el dominio tecnológico y se da cuenta de que él mismo tiene el poder de cambiar las cosas. Poco a poco, sus ansias de conocimiento le llevan a querer saber más cosas de la vida humana. El enfrentamiento entre el capitán y el piloto automático, con un giro de timón que despega a los humanos de su hipnótica butaca, desencadena la rebelión de la masa contra ese sedentario modo de vida. Una masa que cobra rostro con las sub-tramas de John y Mary.

El recorrido inicial de Wall·E por la Axiom no resulta indiferente para todos sus pasajeros. Mientras que la mayoría permanecen atentos a la pantalla que se proyecta enfrente de ellos, dos individuos logran desconectarse y observar en qué se ha convertido la sociedad y cómo han perdido la capacidad de mantener contacto con la realidad. Antes de centrarnos en la situación particular de John y Mary, analizaremos el entorno que les rodea.

Después del colapso sufrido en la Tierra, se plantea una iniciativa para que los humanos realicen un crucero de cinco años mientras en el planeta se realiza la operación limpieza. Ese pequeño paréntesis vacacional que se ha alargado hasta los setecientos años, repercute físicamente en los habitantes del crucero, que debido a la microgravedad han perdido masa ósea y ven mermados sus movimientos, unos efectos que se podrían haber evitado realizando actividades deportivas. Tantos años en el espacio implica también un cambio generacional, ya no queda ninguno de los tripulantes originales que embarcaron desde la Tierra, todos los que hay ahora son personas engendradas y criadas directamente en la Axiom, por lo tanto, no conocen lo que es la vida terrestre. Fueron infantes, como los que vemos en la película, criados directamente por máquinas que les inculcan la cultura del no esfuerzo, seres que ya desde críos habitan en sus pequeños transportes flotantes.

Lo que inicialmente se planteó como una ayuda para los tripulantes más mayores de las naves como la Axiom, a la larga no les beneficia, les atonta y los convierte en seres incapaces de valerse por ellos mismos, como el capitán, que necesita la ayuda del piloto automático para leer un libro. Los tripulantes sólo tienen que acomodarse en un sillón flotante con pantalla incorporada y que les desplazará por todo el crucero sin necesidad de esforzarse. Su día a día transcurre incrustados en ese sillón, incluso les sirve como cama para dormir, permitiéndoles pasar las veinticuatro horas del día sin levantarse de ese cómodo transporte.

Pero no es sólo el sillón el único objeto que facilita la vida de los pasajeros. Todo en la Axiom está programado para suplir las necesidades de los humanos y evitarles que hagan las cosas por ellos mismos. Las comidas se sirven en forma de batidos que los robots sirven y retiran directamente a los tripulantes en sus butacas, los deportes como el golf o el tenis se realizan a través de una pantalla sin que requiera esfuerzo físico, y si alguno sufre un percance y se cae del sillón, como le sucede a John,

esperará tirado en el suelo, incapaz de levantarse, hasta que venga un robot de mantenimiento para colocarlo de nuevo en su tumbona.

Los sillones van incorporados con una pantalla que se proyecta enfrente de cada tripulante, además, el asiento cuenta con altavoces y micrófono incorporado. Esto les permite establecer contacto con otros tripulantes sin necesidad de tenerlos delante y, con el tiempo, acabará sustituyendo a la forma tradicional de comunicarse, como observamos en la primera incursión de Wall·E en la Axiom, cuando dos personas se transportan en sus sillones el uno al lado del otro pero en vez de hablar cara a cara lo hacen mediante la tecnología. Comprobamos que la sociedad futurista que propone *WALL·E* ha sufrido una degeneración física y también emocional, las personas parecen incapaces de mantener un trato natural con aquellos que les rodean. Será el propio Wall·E el que, mediante dos encuentros casuales, logre hacer desconectar a John y Mary, esos dos pasajeros que aprenden a interactuar como personas de carne y hueso.

No conocemos demasiados datos del mundo interno de estos dos pasajeros, ni tenemos información relevante sobre su pasado, simplemente son uno más, una muestra representativa de los miles de habitantes de la nave que se mueven cautivados por la pantalla que se proyecta ante sus ojos y la publicidad invasiva que les rodea. Primero se nos presenta a John, que circula cómodamente en su sillón y se ha acabado su comida-batido, confunde a Wall·E con un robot del crucero y le va a dar el envase vacío para que se lo recoja, pero no acierta y acaba cayendo al suelo. John se revuelve en el suelo como una tortuga girada sobre sí misma y que es incapaz de ponerse derecha, hasta que Wall·E le ayuda a volver a su sillón, en ese momento se presentan, y cada uno seguirá su camino. A John no volveremos a verlo hasta más avanzada la película, mientras que Wall·E, en busca de EVE, se topa con Mary.

El encuentro con Mary repite el mismo esquema que acabamos de ver, aunque con un final más decisivo, supone una ruptura total entre el personaje y su dependencia a la pantalla. Mientras que John se mostraba sorprendido por la presencia de Wall·E y como se acerca a presentarse, no se aprecia un punto de inflexión en la existencia de John. Pero con Mary es diferente, ella bloquea el acceso hasta EVE, por lo que Wall·E intenta llamar su atención para que le deje pasar. En el intento, el robot acaba rompiendo parte del sillón, lo que hace que Mary despierte súbitamente, con cambio de vestuario incluido, y quede fascinada con el entorno luminoso que le rodea y que no percibía anteriormente. Por ejemplo, la piscina, que tiene unas dimensiones considerables, le supone todo un descubrimiento que había pasado inadvertido hasta ese momento.

Más adelante, Mary aparecerá contemplando las estrellas desde un pasillo de la nave, observará a Wall·E y EVE que sobrevuelan el espacio después de haber fraguado su historia de amor con el primer beso. Mary busca compartir esa visión con alguno de sus compañeros, y es John el primero que se cruza en su camino. Ella le desconecta, de forma intencionada, y le da la misma oportunidad que Wall·E le ha ofrecido a ella. La

conexión entre ellos dos es inmediata, pero ahora se trata de una conexión emocional y no tecnológica, una unión que se refuerza cuando John posa su mano sobre la de Mary. El primer contacto entre humanos de esa generación de personas enganchadas a una pantalla, una nueva oleada de pensamiento que se ha dado cuenta que hay cosas más interesantes aparte del golf digital y las citas holográficas.

La relación entre los dos personajes humanos tiene otra escena relevante que sucede en la piscina. Mientras el resto de la tripulación ignora que poseen una lujosa zona de esparcimiento, John y Mary deciden aprovecharla. Todavía sin haberse levantado de sus sillones, juegan con el agua a salpicarse inocentemente, entonces el aparato que ejerce de socorrista les indica que no pueden salpicar. John reacciona instintivamente y moja al robot, dejándolo fuera de servicio. Una acción, que junto a la desconexión de la pantalla, muestra un conato de rebeldía que tomará forma, y se hará masiva, cuando el capitán se levante y decida tomar el control de su nave al apagar al piloto automático.

Éste, el piloto automático, es el último personaje a analizar. Se presenta como ayudante del capitán, pero se revela en última instancia como el villano de la función, al igual que ocurría con HAL 9000. La razón por la que el piloto automático se enfrenta a los protagonistas no es ni más ni menos que una directiva, la A113, instalada en su sistema operativo para que no permita que la Axiom vuelva a la Tierra. La orden A113 indica que la vida en la Tierra es insostenible, pero la existencia de la planta ya prueba que sí que es posible llevar a cabo la operación recolonización. El piloto automático es una máquina inteligente, capaz de decidir por sí mismo, y decide, en un acto de pensamiento independiente, negar la evidencia y aferrarse a esa directiva, aún cuando se ha demostrado errónea. En cuanto a su aspecto, el piloto automático tiene la forma de un timón blanco, puede ejercer como tal, con un ojo rojo luminoso en el centro. Al igual que HAL, carece de párpado, lo que le confiere un aspecto más amenazador. Su funcionalidad está más limitada que la de EVE, únicamente se puede mover en un espacio predefinido, pero se compensa al tener la autoridad máxima de lo que ocurre en la nave, incluso la posibilidad de mandar sobre el resto de robots.

Para completar el futuro de *WALL·E* tenemos que hablar de la compañía Buy N Large²¹ (BNL), no se especifica en ningún momento su cometido, pero está presente en todo lo que rodea al universo de *WALL·E*, como si poseyese el don de la omnipresencia. Todo en el futuro de la película está construido por BNL, hasta el propio Wall·E es un producto de la compañía. La empresa es la principal impulsora de la operación limpieza, construye la Axiom para que la humanidad sobreviva y se encarga de lanzar robots de búsqueda para llevar a cabo la recolonización de la Tierra. Pero no todo son buenas intenciones, la película deja entrever que la destrucción del planeta es consecuencia de

²¹ Buy N Large no posee una traducción exacta, pero se podría interpretar como Compra y Grande, dando a entender que es una empresa que promueve el consumismo desmedido. La tonadilla que suena al inicio de los vídeos del presidente de BNL vende la empresa como una super tienda.

un consumismo extremo e irresponsable promovido por esta multinacional. Una teoría que se consolida cuando observamos que la Axiom es un mega centro comercial flotante donde sus pasajeros/consumidores no tienen escapatoria. Un lugar donde hasta el Sol, el astro rey que proporciona la energía necesaria para la vida, lleva inscrito las siglas de Buy N Large, aunque en este caso no es una estrella de verdad, sino una representación en una pantalla gigante.

Los tripulantes se ven avasallados constantemente por la publicidad de BNL, el logo está presente en cada objeto, los pasajeros visten todos con el mismo mono oficial de la compañía, proclamas como “Buy N Large. Todo lo que necesitas para ser feliz. Tu día es muy importante para nosotros” o “BNL. Tu mejor amigo” son reproducidas por megáfonos a lo largo de toda la nave. Hasta los más pequeños reciben esos mensajes en la guardería de la nave, así son manipulados y adoctrinados para amar a la empresa y adaptarse a la sociedad consumista desde su tierna infancia. Una sociedad sugestionada que acata todas las directrices que la multinacional lanza, como la invitación a cambiar el color del mono a azul, porque es la moda y se sentirán mejor al hacerlo.

El cambio de los colores del traje oficial será muy significativo, debido a que indicará qué personas se encuentran bajo la influencia de esa aura hipnotizadora de BNL y quienes pueden ejercer el pensamiento libre. La masa obedece y sustituye el color rojo de sus trajes por el azul, un cambio que se deshace cuando Wall·E desconecta a Mary, en ese momento ella vuelve a su traje rojo original, remarcando que ha conseguido liberarse de ese dominio mental consumista. Lo mismo le ocurre a John cuando Mary le desconecta, no pasó previamente porque en su encuentro inicial con Wall·E, John aún llevaba el mono rojo como el resto de la Axiom. Finalmente, cuando el capitán y el piloto automático se enfrentan, este último inclina la nave y provoca que todos los tripulantes caigan de sus sillones y, por lo tanto, sean libres.



Figuras 11 y 12. La sala de conferencias de la compañía BNL ha sido creada a imagen y semejanza de la original de la Casa Blanca.

La imagen corporativa de Buy N Large no ha sido elegida al azar. Si la compañía tenía que ser el estandarte de los valores capitalistas y del consumismo

desmedido, no es casualidad que su representación se asemeje de forma tan descarada a los Estados Unidos de América. Son varias las similitudes que encontramos, empezando por los colores del logo, el blanco, rojo y azul que aparecen en BNL son los mismos presentes en la bandera norteamericana. El CEO de la compañía graba los mensajes en un espacio igual que la sala de conferencias de la Casa Blanca, con un par de modificaciones para incluir referencias a BNL cuando debería aparecer el águila calva o la bandera de los Estados Unidos.

La comparación no se limita a recrear escenarios reconocibles o jugar con los colores y la simbología del país norteamericano, sino que va más allá y también pretende servir como crítica a la cultura del consumismo. Por un lado tenemos a los Estados Unidos, estandarte de la civilización occidental, primera potencia mundial y defensor a ultranza del capitalismo. Por otra, Buy N Large, una compañía que aglomera toda la producción mundial, que ha colapsado la vida en la Tierra por su falta de una estrategia medioambiental y que manipula a sus clientes a placer. El mensaje que extraemos es que BNL es el heredero directo de la política empresarial de los Estados Unidos, un país que exporta sus valores a nivel mundial y que, finalmente, se ha convertido en una compañía.

Una idea que también aparecía en la película *Mátalos suavemente*²², que aunque no pertenece al género de ciencia ficción, posee un mensaje final contundente y que se ajusta a la idea que quiere transmitir el largometraje de Pixar. En la última secuencia de la película, el personaje de Brad Pitt sentencia “yo estoy viviendo en América, y en América, cada uno se las arregla por su cuenta. América no es un país. Es sólo un negocio.” como respuesta a un discurso televisado del presidente Barack Obama, que perfectamente podría ser sustituido por el CEO de Buy N Large. Esa idea es la que hace factible que las barras y estrellas de los Estados Unidos se puedan convertir algún día en el azul, rojo y blanco del logo de BNL.

WALL·E, a través de su fotografía, nos muestra la diferencia entre ese mundo terrestre y el centro comercial espacial futurista. La primera parte de la película se desarrolla en la Tierra, un elemento que representa el pasado, aunque finalmente se erigirá como la mejor opción de futuro. Una serie de planos generales del espacio abren el largometraje, un recorrido que nos lleva hasta una versión polvorienta de nuestro planeta. La órbita está cubierta por basura espacial y la superficie terrestre, en vez de mostrar un alegre color verde, presenta un aspecto desértico. La cámara cruzará la atmósfera y atravesará extensos vertederos que incluso se han integrado dentro una ciudad abandonada. El ambiente está cargado de suciedad, una capa de polvo cubre el entorno y la imagen posee un filtro grisáceo que no deja lugar a los colores vivos. La

²² *Mátalos suavemente* (Kill Them Softly, Andrew Dominik, 2012) un thriller que retrata el mundo del crimen a escala local y lo compara a la forma de hacer negocios en la sociedad actual. No importa lo listos que se consideren los pequeños comerciantes, es el grande, el que posee más dinero, el que siempre gana.

paleta usada se mueve en el rango de colores terrosos, como el propio Wall·E, que es una mezcla de amarillo y gris oxidado y envejecido.

Esa suciedad contrasta con la pureza que destila EVE, representando el futuro, un robot que parece incapaz de sufrir un rasguño o desperfecto, una superficie blanca y perfecta sobre la que una mota de polvo no se atrevería a posarse. Esas características visuales son las mismas que se emplean en la imagen una vez Wall·E abandona la Tierra. A partir de ese momento la fotografía de la película cambia radicalmente, la nítida frialdad tecnológica sustituye a la polvorienta capa que lo recubría todo en el planeta. La gama de colores, generalmente con un reflejo metálico, se mueve en un abanico más amplio y posee una mayor luminosidad. Incluso el escenario del vertedero de la Axiom, donde están los *hermanos mayores* de Wall·E, tiene ese filtro de luz fría, aunque aquí se le añade una ligera capa grisácea justificada por la presencia de la basura.

El cambio de fotografía en *WALL·E* para diferenciar los ambientes tecnológicos de los más naturales no es nuevo, esa estrategia visual la pudimos observar en *Minority Report* y en *Matrix*. La película de Spielberg establece una relación de los colores similar, las ciudades, lugares donde la tecnología está presente en cada esquina, poseen un color azul. Mientras que los escenarios alejados de la vida urbana poseen un toque amarillo cálido. En *Matrix*, la elección de los colores vino determinada por la naturaleza informática del universo ficticio. Las escenas que transcurren en el mundo real poseen un color apagado, grisáceo, que se corresponde con la desoladora situación que vive la humanidad. Pero cuando los protagonistas se introducen en el programa informático, la imagen se cubre con una pátina verde, en referencia a los primeros códigos de programación que funcionaban con caracteres verdes sobre fondo negro.

Éstas han sido las principales características que hemos encontrado en *WALL·E*, una película a la que no le adjudicaríamos la típica frase de “infantil pero que entretendrá a los adultos”, sino que consideramos que es una película para adultos²³ pero que posee un aspecto visual agradable y los suficientes elementos humorísticos para entretener a los niños. La película habla de un mundo donde la tecnología ha absorbido al ser humano, le ha idiotizado hasta el punto de que las personas no se plantean hacer nada que requiera un esfuerzo y no esté plasmado en una pantalla. Les ha hecho perder su humanidad, y por raro que parezca, será un pequeño robot el que abandere la causa del amor por encima de todo y que provoque el reencuentro entre los tripulantes de la nave y su naturaleza humana. *WALL·E* también posee un doble mensaje moralizador, el primero, de vertiente ecológica, nos advierte de las nefastas consecuencias de un posible consumismo descontrolado. El segundo se centra en avisar de los peligros de la tecnología, no aboga en contra de ella, pero sí que pretende que la humanidad tenga claros los límites a la hora de depender de una máquina.

²³ La primera parte de la película apenas cuenta con líneas de diálogo y es un homenaje al cine mudo de Chaplin y Keaton.

IV – Conclusiones

A lo largo de este estudio hemos repasado las diferentes representaciones de escenarios futuros en la historia de la ciencia ficción. Un género, dentro del Fantástico, que tiene como base la tecnología, que sirve como justificación para la presencia de elementos fantásticos que pueblan las ficciones propuestas. Pero la tecnología necesita al ser humano para que la desarrolle, y es en ese punto, en esa relación que se establece entre hombre-máquina, en la que nos hemos centrado en este análisis.

El cine de ciencia ficción nació como puro entretenimiento, un género que siempre ha estado esclavizado por la tecnología del momento y su capacidad para generar efectos especiales, debido a que en estas producciones, cuanto más se mostraba, más espectacularidad se podía alcanzar. Pero con el tiempo, este género ha ido madurando, dándose cuenta de que podía enseñar situaciones descontextualizadas en un espacio ficticio y atemporal pero que podían ser un fiel reflejo de la sociedad de ese momento. En esta vertiente, la de la ciencia ficción como espejo moral, encontramos unos escenarios que no tienen unas coordenadas espaciales, sino temporales, un lugar que ofrece un extenso abanico de opciones: el futuro.

La ciencia ficción cinematográfica ha tratado el futuro con respeto, incluso con temor. Pocos son los ejemplos que nos hemos encontrado donde el desarrollo tecnológico simbolice la perfección, donde se haya creado una sociedad estable y justa que no permita que nada le ocurra a sus ciudadanos. *El hombre bicentenario* nos mostraba esa cara amable y emotiva, pero como hemos visto, es casi una excepción de la norma. Lejos quedan las utopías en el cine de ciencia ficción, en la mayoría de los casos, la tecnología avanzada se convierte en un arma de opresión, ya sea por la propia mano del hombre o por la voluntad de las máquinas.

Si Susan Sontag analizó las amenazas que podían acechar al mundo del presente, nosotros, siempre guardando las distancias, nos hemos centrado en las futuras. Las categorías que hemos establecido tratan sobre las diferentes representaciones de ese temor. Como el hombre puede fascinarse por el entorno virtual que le rodea hasta tal punto de llegar a ser absorbido y perder su humanidad. La integración entre el hombre y la máquina, ya sea de naturaleza física o mental, puede ser muy beneficiosa, pero volvemos a remarcar la idea de Sontag sobre la necesidad de un uso adecuado, o humano, de la ciencia.

La posibilidad de que los avances tecnológicos sean usados como mecanismos de control, que imposibiliten el derecho a la intimidad y la libertad de expresión y de acción, se materializa como una amenaza muy real en esta clase de cine. Una ficción que no parece tan alejada de la realidad, un futuro ya imaginado a finales de la década

de los 50 en el *1984* de Orwell. Pero de estas categorías, son dos las amenazas que más nos gustaría destacar: la posible destrucción de nuestra sociedad por una escalada, y mejora, de la industria armamentística y la posibilidad de que las máquinas adquieran una independencia que las coloque un escalón por encima del ser humano.

Desde la Guerra Fría, se teme la posibilidad de un ataque nuclear a escala mundial que erradique la humanidad, y el cine no se ha mantenido ajeno a esa situación. Ha mostrado la dificultad que tendríamos para adaptarnos a este nuevo entorno, tendríamos que renunciar al mundo como lo hemos conocido hasta ahora y no se podría asegurar que se pudiese vivir en la superficie terrestre. Retrocederíamos, tecnológicamente, a nuestros orígenes para volver a empezar, pero de una forma u otra, se deja entrever que iríamos encaminados al mismo destino, que la humanidad no aprende de sus errores. Estos futuros nos hablan del esfuerzo, de la superación, pero siempre tienen como objetivo perpetuar una y otra vez el mismo esquema social que se rige en la actualidad. No se echa la vista atrás y se analizan los errores, sino que se trabaja para intentar volver al punto de partida, sin valorar que ese modelo ya ha fallado una vez.

La segunda amenaza, la que habla de una rebelión tecnológica, sí que posee un mensaje adoctrinador. Más que el triunfo personal del héroe, el objetivo importante es evitar que suceda esa revolución, no dejar que la tecnología pueda tener un pensamiento independiente y que se vuelva en contra de la humanidad. En estas películas, el hombre no lucha contra la injusticia o la verdad, sino que meramente defiende una cuestión antropocéntrica. Los seres humanos han conseguido coronarse en la cima de la cadena evolutiva, desde lo alto de su trono observan al resto de las especies, pero con las máquinas es diferente, porque ellas sí que pueden desestabilizar el orden y reemplazar al que ostenta el poder. Una máquina se crea para servir y obedecer, su único fin es facilitar la vida del hombre, aplicar cálculos matemáticos y variables programadas para cumplir su función. El problema surge cuando a esa máquina se le dota de pensamiento propio, porque a un esclavo, si se le da la opción, decidirá que el amo es prescindible, aunque por miedo o inseguridad puede que no actuase, una limitación marcada por los sentimientos, unas emociones de las que carece una máquina.

Por eso el ser humano teme a la máquina, porque no meditaría ni un segundo antes de exterminar a la humanidad entera. Y no sólo puede suponer su destrucción, sino también se plantea la opción de revertir la situación y que sean los humanos los que estén al servicio de la tecnología, como sucedía en *Matrix*. La ciencia ficción tiene una visión agorera sobre el desarrollo de la inteligencia artificial. Apuesta con total seguridad que las máquinas, en caso de tener la opción de evaluar la situación desde un prisma objetivo, decidirán que el ser humano es prescindible, lo que conllevaría un enfrentamiento entre la humanidad y la tecnología, donde el primero no podría defenderse porque, en la actualidad, confía hasta su vida a esa misma tecnología. Podemos encontrar un doble mensaje en estos largometrajes, el primero es el cuidado que hay que llevar a la hora de dotar a las máquinas de esa inteligencia artificial. Y el

segundo nos advierte de los peligros de confiar toda nuestra existencia a las máquinas. Una confianza excesiva que irá en detrimento de nuestra salud física y mental, una idea que hemos ampliado en el análisis de *WALL·E*.

Para finalizar, hemos observado que el futuro cinematográfico no es sólo un lugar donde dejar que la imaginación vuele y aventurar cuales pueden ser los próximos inventos que asombren a la humanidad. Muchas veces, ese futuro temible que parece tan lejano e irreal no es una predicción, sino, como hemos dicho, se convierte en un espejo donde se refleja el panorama actual.

V – Referencias bibliográficas

1 – Bibliografía

ALTMAN, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000. 332 p. ISBN: 9788449309793

BASSA, Joan; FREIXAS, Ramón. *El cine de ciencia ficción: una aproximación*. Barcelona: Paidós, 1997. 204 p. ISBN: 9788475098876

CAMERON, James. *Terminator 2: el juicio final*, [DVD] Madrid : Universal Pictures International, [2003] Int.: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Robert Patrick. 147 min.

FLEISCHER, Richard. *Soylent Green: Cuando el destino nos alcance* [DVD] Madrid : Warner Bros. Entertainment, [2004] Int.: Charlton Heston, Leigh Taylor-Young, Edward G. Robinson, Chuck Connors, Joseph Cotten, Brock Peters, Paula Kelly, Stephen Young , Mike Henry, Whit Bissell. 93 min.

GILLIAM, Terry. *12 monos* [DVD] Madrid : Universal Pictures Iberia, [2003] Int.: Bruce Willis, Madeleine Stowe, Brad Pitt, etc. 124 min.

_____ *Brazil* [DVD] Madrid : Twentieth Century Fox Home Entertainment, [2003] Int.: Jonathan Price, Robert De Niro, Katherine Helmond, etc. 137 min.

GUBERN, Román. *Historia del cine*. 7ª edición. Barcelona: Lumen, 2006. 576 p. ISBN: 9788426401021

HILLCOAT, John. *The Road* [DVD] Barcelona : Savor, [2010] Int.: Viggo Mortensen, Kodi Smit-McPhee, Charlize Theron, etc. 96 min.

KUBRICK, Stanley. *2001: Una odisea del espacio* [DVD] Madrid : Warner Home Video, [2001] Int.: Keir Dullea, Gary Lockwood, Leonard Rossiter, etc. 143 min.

LANG, Fritz. *Metrópolis* [DVD] Valladolid : Divisa Home Vídeo, [2003] Int.: Alfred Abel, Gustav Fröhlich, Rudolf Klein-Rogge, etc. 117 min.

LUCAS, George. *THX 1138: El montaje final de George Lucas*, [DVD]. S.l. : Warner Home Video , [2004] Int.: Robert Duvall, Donald Pleasence, Don Pedro Colley, etc. 85 min.

NICCOL, Andrew. *Gattaca* [DVD] Madrid : Sony Pictures Home Entertainment, [2008] Int.: Etham Hawke, Uma Thurman, Alan Arkin, etc. 102 min.

ÔTOMO, Katsuhiro. *Akira* [DVD] Madrid ; Barcelona : Universal Pictures Iberia : Selectavisión, [2004] 124 min.

PAVÍA, José. *El cuerpo y el comediante: Chaplin y Keaton*. Valencia : Editorial UPV, 2005. 311 p. ISBN: 8497058194

SCOTT, Ridley. *Blade Runner: Montaje final* [DVD] S.l. : Warner Bros. Entertainment, [2006] Int.: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, etc. 117 min.

SONTAG, Susan. *The imagination of Disaster*. En: *Contra la interpretación y otros ensayos*. 2ª edición. Barcelona: Seix Barral, 1984. P. 212-228. ISBN: 8432204897

SPIELBERG, Steven. *Inteligencia Artificial* [DVD] Madrid : Warner Bros. Entertainment, [2002] Int.: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor, etc. 140 min.

_____ *Minority Report* [DVD] Madrid : Twentieth Century Fox Home Entertainment, [2002] Int.: Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton, etc. 141 min.

STANTON, Andrew. *Wall-E*. [DVD]. S.l. : Walt Disney Home Entertainment, [2008] 95 min.

TELOTTE, J. P.. *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press, 2002. 288 p. ISBN: 9788483233047

VERHOEVEN, Paul. *Robocop* [DVD] Madrid :20th Century Fox Home Entertainment, [2008] Int.: Daniel OHerlihy, Felton Perry, Jodi Long. 102 min.

WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Larry. *Matrix* [DVD] Madrid : Warner Home Video, [2004] Int.: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, etc. 136 min.

ZEMECKIS, Robert. *Regreso al futuro II* [DVD] Madrid : Universal Pictures Iberia, [2007] Int.: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, etc. 104 min.

2 - Índice de películas citadas

- 12 monos* (1995), 40
- 1984* (1956), 24, 28
- 1984* (1984), 24, 28
- 20.000 leguas de viaje submarino* (1907), 11
- 20.000 leguas de viaje submarino* (1916), 11
- 20.000 leguas de viaje submarino* (1956), 11
- 2001: Una odisea del espacio* (1968), 13, 14, 16, 17, 20, 32, 42
- A. I. Inteligencia Artificial* (2001), 22
- Akira* (1988), 14, 39, 40
- Alien: el octavo pasajero* (1979), 14, 16, 20, 22, 33, 36
- Armageddon* (1998), 15
- Black Mirror: 15 millones de méritos* (2009), 29, 30
- Black Mirror: Tu historia completa* (2011), 27
- Blade Runner* (1982), 14, 22, 32, 33
- Brazil* (1985), 26, 28
- Carretera, La* (2009), 38
- Cortador de césped, El* (1992), 14
- Cortocircuito* (1986), 41
- Cuando el destino nos alcance* (1973), 13
- Deep Impact* (1998), 15
- Desafío Total* (1990), 27
- Día de mañana, El* (2004), 15
- Distrito 9* (2009), 15
- Doctor Frankenstein, El* (1931), 9
- Drácula* (1931), 9
- E.T., el extraterrestre* (1982), 14
- Enigma...de otro mundo, El* (1951), 11
- Equilibirum* (2002), 25
- Extraño caso del Dr. Jeckyll, El* (1941), 11
- Fahrenheit 451* (1966), 25, 26
- Gattaca* (1997), 20, 23
- Godzilla* (1954), 12
- Guerra de las galaxias, La* (1977), 13, 14
- Hombre bicentenario, El* (1999), 21, 22, 49
- Humanidad en peligro, La* (1954), 12
- Invasión de los ladrones de cuerpos, La* (1956), 12
- Isla de las almas perdidas, La* (1932), 11
- Mad Max, salvajes de autopista* (1979), 38
- Mátalos suavemente* (2012), 47
- Matrix* (1998), 14, 32, 35, 48
- Mensajero del futuro* (1997), 38, 39
- Metrópolis* (1927), 11, 13, 14, 24, 26, 34
- Minority Report* (2002), 16, 20, 26, 27, 28, 48

- Muelle, El* (1962), 40
- Primer* (2004), 15
- Red Planet Mars* (1952), 12
- Regreso al futuro* (1985), 14
- Regreso al futuro II* (1989), 16, 20
- Repo Men* (2010), 23
- Robocop* (1987), 14
- Soy leyenda* (2007), 39
- Stargate: puerta a las estrellas* (1995), 16
- Sustitutos, Los* (2009), 29, 30, 31
- Terminator* (1984), 14, 32, 35
- Terminator 2: el juicio final* (1992), 17
- THX 1138* (1973), 13, 25
- Tiempo en sus manos, El* (1960), 40
- Tron* (1982), 14
- Ultimátum a la Tierra* (2008), 15
- Último hombre sobre la Tierra, El* (1964), 39
- Último hombre... vivo, El* (1971), 39
- Viaje a la Luna* (1912), 11
- WALL-E: Batallón de limpieza* (2008), 5, 29, 30, 31, 38, 40, 41, 43, 45, 47, 48, 50
- Yo, robot* (2004), 22, 23