

Recuerdos del futuro

At its beginning around the turn of the century, the new medium of film must have seemed like a dazzling futuristic dream come true. The very act of going to “the pictures” was itself a futuristic act. From the very start, it was clear that film was a medium with a capacity beyond all others to transport the audience to places and times unknown.

JOSEPH J. CORN Y BRIAN HARRIGAN

El número de la revista va sobre el FUTURO. Un tema que ha merecido ensayos y libros, tanto de ciencia dura como de ficción. Pero el cine ha sido uno de los medios en donde el tema ha ocupado muchas cintas y horas de los espectadores de todas las épocas para mostrar visiones y puntos de vista según el director. Algunas de las ideas acerca del futuro, convertidas en imágenes cinematográficas, han acertado por su anticipación. Pero haya sido o no su objetivo, que duda cabe que han servido para recrear visiones sobre un tiempo por venir. Al final siempre diremos, tanto en el cine como en la literatura, cuando el futuro nos alcance.

■ **ROWAN LOZADA-AGUILERA**
FRANCISCO A. PELLEGRINO

Introducción

En esta primera entrega se va a realizar un recuento, arqueo o listado de películas de ficción anticipatoria, con el objetivo de esquematizar la manera como los cineastas del género ciencia ficción han presentado el futuro a sus espectadores contemporáneos a lo largo del tiempo. En la segunda se hablará de cómo ha combatido la ciencia ficción el rechazo de las academias.

Ello se va a realizar subdividiendo en épocas, bien específicas, la denominada ficción anticipatoria de la cual se provee, a continuación, una definición: Subgénero de la ciencia ficción en el cual uno o varios conflictos de la sociedad se extrapolan hacia el futuro, de manera que se construye una nueva realidad, que en apariencia resulta ser una proyección extrema pero natural y probable del presente (Definición elaborada a partir de los aportes de Asimov, Sánchez, Jor Ya-Adi, entre otros autores).

Vale insistir en que la ficción anticipatoria debe entenderse como un subgénero ya que, si bien es ciencia ficción, no toda la ciencia ficción es ficción anticipatoria. En efecto, otras subdivisiones son: viajes en el tiempo y el espacio, los extraterrestres, los robots, clones y mutantes, ciberespacio, entre otros.

Los hitos

Para definir a grandes rasgos las etapas, es necesario comenzar por establecer unos

hitos. En este caso, los mismos están vinculados a alguna película clave, no solo dentro de la cinematografía de anticipación, sino también dentro de la historia del cine en general. Son, en todos los casos, filmes que, debido al impacto que tuvieron sobre la manera en que se entendían o realizaban los largometrajes, son hoy considerados piezas imprescindibles en cualquier cinemateca.

En ese sentido, se pueden establecer tres grandes períodos dentro de la cronología del cine de anticipación, más una etapa previa a estos que podría considerarse como una *prehistoria* del género. Los hitos son los siguientes:

- a) *La charcuterie mécanique* (Lumière, 1895): primera película de ciencia ficción de la cual se tiene noticia. Con esta película comienza la prehistoria del cine de anticipación.
- b) *Metrópolis* (Lang, 1927): primera película del género que posee todos los elementos de lenguaje cinematográfico tal y como se entiende hoy día.
- c) *2001: A space odyssey* (Kubrick, 1968): primer cambio de paradigma, tras lo cual el futuro deja de ser abstracto.
- d) *The Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999): segundo cambio de paradigma, tras lo cual el futuro pierde progresivamente su vinculación con el presente.

Establecidos los hitos, es posible definir las etapas, sus características y las películas más importantes que se enmarcan dentro de ellas.



La prehistoria del futuro

Los inicios del cine de anticipación se caracterizan por un abordaje extremadamente naïf del futuro y sus elementos, así como un desarrollo muy rudimentario de los aspectos científico-tecnológicos que sirven para ilustrar y dar sentido a dicho futuro. En ese orden de ideas, no es extraño en esta etapa que, de vez en cuando, los planteamientos de ciencia ficción se vean adulterados con elementos de géneros como la fantasía o los romances científicos. Si bien la obra que sirve de principio a esta etapa, *La charcuterie mécanique* (1895), puede considerarse como una obra de ciencia ficción pura, no sucede lo mismo en todos los casos.

La charcuterie mécanique, dirigida por Louis Lumière, es una historia corta (como era común en el cine de la época) que cuenta como un *carnicero* introduce un cerdo vivo por el extremo de una máquina y, al cabo de unos segundos, extrae por el extremo opuesto una variedad de productos de charcutería, como embutidos y fiambres. Esta película contiene, aún con su desarrollo rudimentario y su corta duración, la esencia misma de la ciencia ficción: la *caja negra*, el artefacto cuyo funcionamiento es desconocido, si bien se deja claro que este obedece a principios científico-tecnológicos que tienen cierta lógica para el espectador.

Por otro lado, películas como la clásica *Le voyage dans la lune* (1902) de George Méliès, si bien pueden considerarse como una *ciencia ficción primitiva*, posee elementos propios del género fantástico, como el mundo de los selenitas, al cual llegan los protagonistas tras viajar en un proyectil gigante lanzado por un cañón balístico. No obstante, el viaje se realiza a través de una máquina, producto de la ciencia y la tecnología. En este caso se puede justificar esta mezcla de discursos por cuanto el género ciencia ficción apenas empezaba a desarrollarse en el celuloide.

También se pueden hallar otras películas importantes dentro de esta etapa, como *El hotel eléctrico* (1908) de Segundo de Chomón, que narra las experiencias de

un matrimonio que visita un hotel completamente automatizado, en donde todas las tareas son realizadas a través de una máquina operada por un solo hombre; *In the year 2014* (1914) de Allen Curtis, que describe una sociedad futura de carácter matriarcal; *Aelita* (1924) de Yakov Protazanov, una de las primeras películas espaciales de la historia, en la cual se ilustran los hechos de una revolución proletaria que se alza en contra de una supuesta monarquía marciana; y *Madrid en el año 2000* (1925) de Manuel Noriega, película que anticipa lo que sería la capital española al momento de la llegada del tercer milenio.

Cuando el futuro nos alcance

Después de una etapa de gran inocencia acerca de las posibles implicaciones del futuro, justificada quizás por la novedad del género ciencia ficción, así como del mismo medio cinematográfico, y una posible influencia del optimismo característico del movimiento futurista de principios del siglo XX; a finales de la década de 1920 se da un completo cambio de dirección en el cine de anticipación. A partir de entonces el futuro ya no se vería como algo abstracto y desligado de la realidad presente. Tampoco se hablaría más, al menos por un *buen rato*, de las maravillas del futuro. Tampoco habría esperanzas ciegas en el mañana, sino realidades vinculadas directamente con el presente. La luna de miel ya estaba superada.

Esta segunda etapa podría dividirse a su vez en dos sub etapas, como se describe a continuación:

El futuro es un presente muy lejano

Durante este período, si bien se entiende que el futuro está vinculado con el presente, aún tiene un carácter lejano e incluso borroso. En ese sentido, los tiempos en los cuales se ubican las historias suelen ser muy distantes, o muchas veces se deja incluso sin especificar. No obstante, lo que se describe siempre está vinculado de una u otra manera con el presente del momento o el curso que viene tomando la historia. Corn y Horrigan (1996) describen el hito de la siguiente manera:

Humor bajo y trucos sensacionalistas fueron los pilares de la mayoría de aquellos primeros filmes futuristas, reflejando los fuertes lazos familiares del medio con el vodevil. Una película que emergió del



(...) a finales de la década de 1920 se da un completo cambio de dirección en el cine de anticipación. A partir de entonces el futuro ya no se vería como algo abstracto y desligado de la realidad presente.

fermento intelectual de la Alemania de Weimar rompió este molde de manera significativa. *Metrópolis*, de Fritz Lang, se convirtió en una de las obras cinematográficas más influyentes de la historia (p. 15, traducción propia).

Por su parte, el español Sergi Sánchez agrega algunas ideas que sirven para ilustrar las características del período, así como las causas que las promovieron:

La sensación de inestabilidad social e ideológica generada por la contienda bélica y el desastre atómico de Hiroshima y Nagasaki sembraron el miedo en la población (...) y el cine reaccionó metabolizando ese miedo en alegorías, a menudo apocalípticas, que explicaban el aroma a paranoia que flotaba en el ambiente. Los comunistas, ferozmente perseguidos por la caza de brujas promovida por McCarthy, se convertían en extraterrestres cuyo único objetivo era destruir el mundo. Los efectos de la radiación atómica transformaban al más inofensivo insecto en un monstruo sediento de sangre (2007, p. 23).

Naturalmente, las palabras de Sánchez no hacen alusión exclusivamente al cine de anticipación, sino también a la cinematografía de ciencia ficción en general. No obstante, varios de los elementos que menciona son perfectamente aplicables a este subgénero. En ese sentido, la época estuvo marcada por proyecciones de los diversos conflictos sociales que se presentaban en el momento, pero siempre hacia un futuro muy distante.

Por otro lado, Isaac Asimov afirma que desde el año 1926 (cuando aparece la revista *Amazing Stories*, la primera de ciencia ficción), “optimismo y pesimismo

combatieron entre sí en la ciencia ficción, prevaleciendo (...) el optimismo (...). Fue el pesimismo, sin embargo, el que terminó ganando” (1986, p. 92.). Sobre esta última afirmación, el autor ve explicadas las razones en que, de alguna manera, la maquinaria se fue volviendo cada vez más terrorífica y, por otro lado, las subsecuentes generaciones de autores del género –cuyo conocimiento o interés al respecto de la ciencia y la tecnología no sería muy grande– aceptaron rápidamente la dimensión *miedo* de la relación *amor-miedo* hacia los temas mencionados (ídem).

En todo caso, y como se ha mencionado previamente, la película que supone el comienzo de esta etapa es *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Este filme, considerado generalmente como la obra maestra de Lang, narra una serie de acontecimientos que suceden en una hipotética ciudad futura llamada Metropolis, cuya fachada de prosperidad y desarrollo tecnológico oculta a una segunda ciudad, que sostiene a la primera, en la cual un proletariado extremadamente cosificado y alienado trabaja bajo condiciones inhumanas, al servicio de una minoría poderosa. Asimismo, la creciente obsesión con optimizar la eficiencia de las máquinas y reducir los costos que implica el recurso humano, llevan a producir un robot que reemplazaría a los trabajadores. Sin embargo, el invento que debía llevar a Metropolis al siguiente nivel de evolución, termina convirtiéndose en la ruina de su gente.

Por otro lado, la película que podría considerarse como la máxima expresión de las características de esta etapa de los futuros *muy* lejanos es *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies. El filme, basado en la novela *The shape of things to come* del escritor británico H.G. Wells, si bien inicia en un futuro bastante cercano (año 1940) al momento en la cual fue realizada la película, los sucesos se desarrollan hasta bien entrado el siglo XXI. Concretamente, luego del inicio de la II Guerra Mundial –proyectada con exactitud impresionante para el año 1940– la civilización entera queda devastada, e inicia su lenta reconstrucción hacia una sociedad utópica, ubicada en la historia precisamente en el año 2036, es decir, exactamente cien años después del estreno de la obra cinematográfica en cuestión. Por otro lado, no se trata en este caso de un simple futuro, sino de un completo resurgimiento de la humanidad, como el ave fénix, bajo unas normas y leyes distintas a las que han marcado su evolución natural hasta el presente. Por lo tanto, no

es solamente la proyección de un futuro lejano en el tiempo, sino también en el plano ideológico.

El futuro es inminente

Ya a finales de los años 1960, y sin alejarse del principio máximo de establecer futuros basados directa o indirectamente en cuestiones del presente de entonces, se da un sutil pero fundamental cambio de tendencia.

En este punto es importante aclarar que la historia del cine de anticipación es, básicamente, la historia del cine de anticipación *estadounidense*, y en esa misma medida, la historia contemporánea estadounidense. En palabras del autor Issac Asimov, “la ciencia ficción es un fenómeno típicamente norteamericano; tan norteamericano que los extranjeros sólo pueden tener su propia variedad imitándonos de cerca” (1986, p. 93).

En ese sentido, las tendencias y modas dentro del cine de anticipación –posterior la etapa *européa*, previa a los años 1930– han sido dictadas por la escuela estadounidense, y esta a su vez se ha inspirado en los hechos y el imaginario de ese país.

El paréntesis anterior sirve para ubicarse en contexto y entender que el cambio se debe a que las preocupaciones por el futuro se trasladan a un plano mucho más inmediato: los sesenta fueron los años de la carrera espacial y la llegada a la luna, pero también los de la crisis de los misiles en Cuba y el inicio de nuevas tensiones entre EE.UU y la antigua U.R.S.S, que llevarían toda una serie de nuevas esperanzas y miedos (sobre todo estos últimos) a la población estadounidense, y que serían proyectados en el cine ya no en futuros lejanos, sino en décadas, años, o incluso días. El futuro que antes parecía *inalcanzable*, ahora podía ser *mañana mismo*.

El hito que da inicio a esta etapa es, como se indicó antes, la película *2001: A Space Odyssey* (1968), de Stanley Kubrick. Si bien se realizaron anteriormente algunas películas que retrataban futuros más próximos, todas ellas pasaron prácticamente al olvido, como el caso de *Five* (1951, Arch Oboler) y *On the beach* (1959, Stanley Kramer), que fueron algunas de las primeras respuestas del cine a las bombas de Hiroshima y Nagasaki, si bien no tuvieron mayor trascendencia en la historia del cine. En ese sentido, la primera película de envergadura en esta etapa es la mencionada obra de Kubrick. Esta película retrata un futuro en el cual la

civilización y la especie humanas alcanzan nuevos niveles de evolución, lo cual permite al hombre acercarse a formas de vida extraterrestres *pseudo-divinas*, y dar sus primeros pasos firmes hacia la conquista de mundos distantes.

Asimismo, y como lo sugiere el título de la película, ese futuro es ubicado en el año 2001, apenas 33 después del estreno del filme, con lo cual se establece un futuro no solamente mucho más cercano si se le compara con la tendencia de la sub-etapa anterior, sino que, además, estaba suficientemente cerca como para que una gran parte de la población que viese la película en el momento de su lanzamiento, sobreviviese lo suficiente como para alcanzar ese futuro. He aquí la característica fundamental de los futuros de este periodo.

Por otro lado, esta película tiene la gran particularidad de ser, junto a *Things to come*, una de las pocas películas de ciencia ficción de carácter utópico realizadas después de *Metropolis*. Como se verá a continuación, la tendencia fue, específicamente en este sentido, más bien hacia la dirección contraria.

Una película que resalta entre las exponentes de su etapa es el clásico de Ridley Scott, *Blade Runner* (1982). El filme es situado en el año 2019 (37 años en el futuro), y describe un mundo extremadamente contaminado, decadente y sobrepoblado, en el cual la ciencia ha desarrollado *replicantes* –humanoides creados mediante ingeniería genética– que, siendo superiores en muchos aspectos a una persona promedio, se rebelan contra los seres humanos; razón por la cual son prohibidos en la Tierra bajo la pena de muerte, y perseguidos por unidades especiales de la policía, denominados *blade runners*.

Pese a haber sido un rotundo fracaso de taquilla, no tardaría en convertirse en una obra de culto, no solo por su profundidad filosófica y su impecable realización, sino por ser un hito en cuanto a la dirección de arte y el desarrollo de la estética cinematográfica en general, además de precursora del movimiento *cyberpunk*. En cuanto a la riqueza de esta película, la autora Joanna Berry afirma:

(...) La visión que ofrece Scott de la ciudad de Los Ángeles en el año 2019, una ciudad desolada e iluminada por el neón, con calles atestadas de gente y una incesante lluvia ácida, se ha copiado con frecuencia, pero nunca se ha superado (...) La soberbia mezcla que hace Scott de ciencia ficción del siglo XXI y cine negro del decenio de 1940 crea una distopía

sensacional (...) *Blade Runner* sigue siendo una de las películas de ciencia ficción con la mejor dirección artística y visualmente más sensacional de la historia del cine (2004, p. 684).

Por otro lado, probablemente las películas más representativas de esta etapa sean las de la trilogía *Mad Max*, que vinieron a construir una temática y una estética únicas, que se convertirían en referencia y serían objeto de imitación durante muchos años.

La primera de estas películas, *Mad Max* (1979), de George Miller fue una película de bajo presupuesto y aún más bajas pretensiones, que casi con seguridad no tuvo nunca entre sus aspiraciones el convertirse en una película de culto, ni mucho menos en un modelo a seguir. No obstante, sucedió, y aquella *B-Movie* australiana daría lugar no solo a dos secuelas (actualmente se produce una cuarta, a ser estrenada en 2014), sino a toda una multitud de películas inspiradas –y a veces calçadas– en esta.

Se trata aquí, por cierto, de uno de los pocos ejemplos de películas de ciencia ficción que ha marcado pauta sin la denominación de origen hollywoodense. Sin embargo, dos cosas se pueden decir al respecto, que contradicen hasta cierto punto lo anterior: en primer lugar, el mundo post-apocalíptico en el cual desarrolla la historia es una referencia clara al hipotético resultado de un holocausto nuclear –una angustia típicamente estadounidense–, si bien más adelante se le da un giro hacia una crisis energética de dimensiones catastróficas, que produjo guerras y el fin de la civilización tal y como se le conocía. En segundo lugar, no se puede dejar de lado que un factor fundamental para el éxito de estas películas es que fueron difundidas por empresas distribuidoras norteamericanas como Columbia, Warner Bros. y MGM, que se encargaron de llevarlas alrededor del mundo, mucho más allá de la órbita de influencia de la que goza usualmente el cine australiano.

De cualquier manera, la original *Mad Max*, vio sus dos secuelas, *Mad Max 2: The Road Warrior* (George Miller, 1981) y *Mad Max beyond Thunderdome* (George Miller y George Ogilvie, 1985); en las cuales se narran las aventuras del héroe Max Rockatansky en un mundo post-apocalíptico, donde las personas luchan por sobrevivir en medio del desierto, desplazadas de las ciudades por las calamidades de la guerra, y alimentándose del cadáver del viejo mundo. En ninguna de ellas, por cierto, se especifica en qué año se desarrollan los hechos narrados. No obstante, basándose en

las características estéticas de dichos futuros, se entiende que podría tratarse de apenas unos pocos meses o años más adelante.

Algunas de las películas que siguieron esa línea de los futuros post-apocalípticos en el desierto y los *wastelands* fueron *The Last Chase* (1981), *Warrior of the Lost World* (David Worth, 1983), *Warriors of the Apocalypse* (Bobby Suarez 1985), *Desert Warrior* (Jim Goldman, 1988), *Warlords* (Fred Olen Ray, 1988), *Cyborg* (Albert Pyun, 1989), entre otras muchas, cuyo mayor mérito es, probablemente, haber seguido la corriente de *Mad Max*.

El presente se desenfoca

La ciencia ficción de la etapa anterior se caracterizó por una aparente obsesión con el hipotético porvenir más próximo. Sin embargo, ninguno de los escenarios planteados por las películas de la época se volvieron realidad en el corto o mediano plazo.

Está claro que el cine de anticipación no busca predecir el futuro o alzarse como un oráculo de referencia obligada para enfrentar el mañana. Por el contrario, plantea escenarios que serían posibles bajo determinadas premisas, de modo que se puedan contar historias verosímiles y asombrosas, pero no proféticas. La ciencia ficción, como proyección del presente y sus conflictos, siempre trae a colación la pregunta ¿qué pasaría si...? Pero nunca la afirmación *esto o aquello es lo que va a pasar*.

Sin embargo, el género se había acercado demasiado al plano de lo profético, o al menos lo hizo entre la audiencia, una particularmente temerosa y paranoica por las catástrofes que el futuro podría deparar en medio de un conflicto como la Guerra Fría. Pero nada pasó. La guerra terminó, cayó el muro de Berlín, se desintegró la Unión Soviética, no hubo holocausto nuclear, ni crisis energética, ni tampoco una expansión del totalitarismo por el mundo. Ya a finales de los años 1990 todo apuntaba a que el futuro sería sustancialmente distinto a lo que se había planteado desde los 70 y 80, de modo que la ciencia ficción no se volvería a arriesgar a hablar de *futuros inminentes*, y ni siquiera a basarse estrictamente en la naturaleza de las cosas que sucediesen en la actualidad para hacer proyecciones de futuros hipotéticos. Era necesario alejarse del presente.

Un fenómeno similar, pero con causas inversas, ya había sucedido en la literatura de ciencia ficción durante los años 1960. El autor Isaac Asimov lo describe de la siguiente manera:

PELÍCULAS RECOMENDADAS POR ETAPAS

Sub etapa: El futuro es un presente muy lejano. (1927-1968)

Título	Director	Año
<i>Metropolis</i>	Fritz Lang	1927
<i>Frau im Mond</i>	Fritz Lang	1929
<i>Just Imagine</i>	David Butler	1930
<i>Things to Come</i>	William Cameron Menzies	1936
<i>Buck Rogers</i>	Ford Beebe y Saul A. Goodkind	1939
<i>1. April 2000</i>	Wolfgang Liebeneiner	1952
<i>Alphaville</i>	Jean-Luc Godard	1965
<i>In the Year 2889</i>	Larry Buchanan	1967
<i>Electronic Labyrinth: THX 1138 4EB</i>	George Lucas (Cortometraje)	1967 ⁽¹⁾
<i>Planet of the Apes</i>	Franklin J. Schaffner	1968 ⁽²⁾

(1) Se realizó una versión de larga duración en 1971

(2) Previo al estreno de *2001: A Space Odyssey*

Sub etapa: El futuro es inminente (1968-1999)

Título	Director	Año
<i>2001: A Space Odyssey</i>	Stanley Kubrick	1968
<i>Solyaris</i>	Andrei Tarkovsky	1972
<i>Soylent Green</i>	Richard Fleischer	1973
<i>Rollerball</i>	Norman Jewison	1975
<i>Mad Max</i>	George Miller	1979
<i>Blade Runner</i>	Ridley Scott	1982
<i>The Terminator</i>	James Cameron	1984
<i>RoboCop</i>	Paul Verhoeven	1987
<i>Twelve Monkeys</i>	Terry Gilliam	1995
<i>Strange Days</i>	Kathryn Bigelow	1998

Sub etapa: El presente se desenfoca (1999-Presente)

Título	Director	Año
<i>The Matrix</i>	Andy y Lana Wachowski	1999
<i>A.I. Artificial Intelligence</i>	Steven Spielberg	2001
<i>Planet of the Apes</i>	Tim Burton	2001
<i>Equilibrium</i>	Kurt Wimmer	2002
<i>Minority Report</i>	Steven Spielberg	2002
<i>Rollerball</i>	James McTeigue	2006
<i>Total Recall</i>	Lem Wiseman	2012
<i>Looper</i>	Rian Johnson	2012

El mundo real de los años sesenta resultó ser tan semejante al mundo de la ciencia ficción de los años cuarenta que los escritores, en busca de historias que no fuesen tan fácilmente alcanzadas por los hechos, se alejaron del *hardware* de la tecnología hacia el más difícil *software* del ser humano (1986, p. 61).

En aquel entonces, los escritores acertaron de manera evidente. Más de veinte años después, los cineastas erraron de manera aún más evidente. En todo caso, el problema no era errar o acertar, sino resultar menos evidente sin dejar de ser verosímil. En ambos casos, naturalmente, la solución fue cambiar el rumbo.

The Matrix (1999), escrita y dirigida por Andy y Lana Wachowski (esta última para

entonces aún llevaba el nombre de Larry), supone el hito que inicia la etapa actual del cine de anticipación. La película plantea un futuro completamente indeterminado, en el cual la humanidad ha caído bajo la dominación de las máquinas que ella misma creó. No obstante, un pequeño grupo de personas lucha por la supervivencia de la especie desde el último bastión de la resistencia humana, la ciudad subterránea de Zion.

Ciertamente no puede afirmarse que el conflicto está completamente desvinculado de la realidad o el presente, pues el tema de la rebelión de las máquinas contra el hombre —una de las formas más típicas del complejo de *Frankenstein*— se ha planteado en el cine muchísimas veces desde *Metropolis* hasta la actualidad, siendo, quizás, la saga *Terminator* la que desarrolló este tema más extensivamente. Sin embargo, esta vez se dio un giro que nunca antes se había hecho: la distancia del futuro se mantuvo en incógnito, hasta el punto en que ni siquiera existiese un calendario (la guerra nuclear entre hombres y máquinas dejó la atmósfera en un estado tan deteriorado, que ni siquiera era posible ver el sol, y consecuentemente, tampoco era posible diferenciar entre día y noche ni medir el paso de los días). Asimismo, las máquinas crearon un universo de realidad virtual dentro del cual viven los seres humanos de esa historia, creyendo que es, de hecho, el mundo real, mientras que las máquinas usan su energía vital para producir energía y alimentarse.

Además, dicho mundo virtual tiene específicamente las características del mundo real de finales del siglo XX, por lo cual la idea que se transmite al espectador es que su misma vida podría ser una farsa, que podría estar siendo —en ese mismo momento— víctima de la manipulación de las máquinas, de modo que el futuro de la película podría ser más bien el presente. Pero las posibilidades no terminan ahí, pues podría tratarse también de una historia situada en un

universo alternativo. En cualquier caso, se trata de especulación, pero su naturaleza nunca llega a aclararse. Lo que se busca es desvanecer la barrera entre los conceptos de realidad y ficción, de manera que indirectamente los de presente y futuro parezcan menos claros y, por lo tanto, menos relacionables entre sí.

The Matrix, y posteriormente sus dos secuelas *The Matrix Reloaded* (Andy y Lana Wachowski, 2003) y *The Matrix Revolutions* (ídem), lograron este objetivo, y sentaron las bases para el desarrollo de una nueva clase de ficción anticipatoria en la cual el futuro ya no estaría atado rigurosamente al presente, sino que, por el contrario, se desarrollaría con mayor independencia. Así, si en las etapas anteriores había cierta tendencia al determinismo (aún cuando se aclaró que la intención de la ficción anticipatoria nunca ha sido profetizar los hechos del futuro), en esta última etapa la tendencia es hacia el caos, hacia *el futuro por el futuro*.

Por otro lado, se puede considerar que *remakes* como *Planet of the Apes* (Tim Burton, 2001) y *Total Recall* (Lem Wiseman, 2012) son la expresión más clara de los futuros imaginados en esta etapa. Sin embargo, en este caso no se trata de un valor individual, sino —como sucedía con aquella corriente de *Mad Max*— de un valor como conjunto o tendencia.

Hay que recordar que en el caso de *The Planet of the Apes*, se trata de un mundo en el cual los simios evolucionaron y reemplazaron a los humanos como especie dominante en la Tierra. La película original, realizada por Franklin Schaffner y estrenada en 1968, ofrece una fuerte crítica a la sociedad occidental (y sobre todo a la estadounidense), exponiendo temas como el racismo y el fascismo en un mundo en el cual la guerra destruyó la civilización humana y redujo al hombre a un estado de involución comparable al de una simple bestia, razón por la cual sería superado por los simios, que evolucionaron y desarrollaron una nueva sociedad, en la cual, irónicamente, se manifestaban muchos de los conflictos que en su momento llevaron al hombre a su perdición.

El *remake* de 2001, por su parte, es una obra completamente descontextualizada, en la cual muchos de los conflictos expuestos —como el racismo— han perdido mucha de su vigencia con la evolución de la sociedad americana, y que nunca deja claro qué llevó a hombres y simios a sus condiciones respectivas. No obstante, tampoco importa la aclaratoria. Después de todo, la idea es desvincular el futuro del presente.

En el caso de *Total Recall*, el filme original, realizado por Paul Verhoeven y estrenado en 1990, sitúa a los protagonistas en un mundo dividido en dos facciones —Euroamérica y Nuevo Shanghái— que, si bien ya había perdido parte de su vigencia con la caída del muro de Berlín y la previsible desintegración de la Unión Soviética, reflejaba lo que sería un futuro como consecuencia del enfrentamiento Oeste-Este. Incluso el que se hable de Nuevo Shanghái, y no de *Nuevo Moscú*, por ejemplo, refleja el hecho de que el centro del poder del este se había trasladado de Rusia a China, por lo cual la vinculación con el presente de entonces es completa.

Se trata apenas del telón de fondo a la historia pero, en todo caso, el *remake* de 2012 deja de lado esos aspectos y, en su lugar, coloca un mundo dividido también en dos facciones, a saber, la Federación Unida de Bretaña y La Colonia. En este caso, por qué se formó la federación, y por qué tiene una colonia, o por qué la colonia está donde está (sureste asiático y Oceanía) ni se explica ni hay ningún indicio en la actualidad que apunte a esa dirección. Nuevamente, se trata de un futuro desvinculado del presente y que no por ello resulta menos valioso.

Conclusión

Hemos visto la evolución del futuro desde una visión extremadamente ingenua hacia un futuro concreto muy vinculado a la realidad presente que en una primera etapa fue percibido como muy lejano y luego inminente, para luego volverse abstracto.

Tal parece que estos cambios en la percepción general del futuro —o al menos en el contexto cinematográfico— están íntimamente relacionados con el presente, sus bondades y conflictos, y la manera como la sociedad y los autores los interpretan, razón por la cual el año 2100, por ejemplo, se imagina hoy día de una manera muy distinta a como se hubiese hecho hace cien años atrás, o incluso hace diez.

¿Cómo será el futuro en el futuro? Muy probablemente se seguirá desvinculando del presente. La espiral de cambio, cuya aceleración ha sido el origen y el motor de toda la ciencia ficción, se ha vuelto más aguda con el paso de los años y lo que antes parecía predecible se ha vuelto borroso.

Vale la pena hacer aquí una analogía con la conducción de un vehículo a través de la carretera. Cuando la distancia es muy grande, es complicado ver cualquier cosa, pero es fácil ver a distancias medianamente le-

janas cuando la curva es suave. Sin embargo, a medida que se va haciendo más cerrada, resulta difícil ver con claridad lo que está apenas más allá. A esto se agrega una cuestión adicional: el vehículo viaja significativamente más rápido en cada caso.

Todo indica que la tendencia en el cine ha sido la misma. En la prehistoria se planteaba un futuro desenfocado, inocente y aleatorio. La curva era aún demasiado amplia y el vehículo muy lento como para poder aproximarse de otra manera al futuro, que parecía siempre tan cercano y a la vez tan distante. Luego esa curva se cerró un poco y el vehículo se fue haciendo más veloz, de modo que el futuro se volvió más claro en un primer momento, aunque siguiese siendo lejano. Luego se volvería más cercano, con una curva menos amplia y un viaje más acelerado. Finalmente, la rapidez sería tan alta y la curva tan cerrada, que atreverse a anticipar se convirtió en poco menos que una necedad sin sentido. Más valdría la pena imaginar un porvenir, sin tener en cuenta las características de la carretera o el vehículo.

Nuevamente, el propósito del cine de anticipación nunca fue hacer predicciones certeras, pero si en algún momento coqueteó con ello, o al menos quiso usar su disfraz, para el futuro de la actualidad aquello es apenas un recuerdo remoto.

ROWAN LOZADA-AGUILERA

Comunicador Social, asistente académico en la Universidad Católica Andrés Bello e investigador en el área de Cine de Ciencia Ficción. Miembro de la Science Fiction Research Association.

FRANCISCO PELLEGRINO

Comunicador Social. Profesor de pregrado y postgrado en la Universidad Católica Andrés Bello. Miembro del consejo de redacción de la revista Comunicación.

Referencias

- ASIMOV, I. (1986): *Sobre la ciencia ficción*. (Primera edición). Madrid, España: Editorial Edhesa.
- BERRY, J. (2007): "Blade Runner". En: S. Schneider. *1001 películas que hay que ver antes de morir*. (Vol. Único, p. 684). Barcelona, España: Ediciones Grijalbo.
- CORN, J; Horrigan, B. (1996): *Yesterday's tomorrows: past visions of the American future*. (Segunda edición). Baltimore, EE.UU: John Hopkins University Press.
- SÁNCHEZ, S. (2007): *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. (Primera edición). Barcelona, España: Ediciones Robinbook.