



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Nostalgias del futuro : análisis de figuras nostálgicas en el cine de ciencia ficción contemporáneo

Autores (en el caso de tesis y directores):

Teresita Siniga

Alelí Jait, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2016

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



NOSTALGIAS DEL FUTURO

Análisis de figuras nostálgicas en el cine de ciencia ficción contemporáneo

TESISTA

Teresita Siniga

TUTORA

Alelí Jait

Carrera Ciencias de la comunicación

Facultad de Ciencias Sociales

Universidad de Buenos Aires

Octubre 2016

Contenido

Nostalgias del futuro	1
Contenido.....	2
Introducción	3
Organización de la tesina	6
Metodología y corpus	8
Conformación del corpus	8
Análisis del discurso cinematográfico	10
Marco teórico.....	14
El género de ciencia ficción.....	14
Recorrido literario	15
La ciencia ficción y el cine	19
Estado del arte	25
La ciencia ficción: las máquinas y el hombre	25
La denominada “crítica ideológica”	27
La nostalgia como elemento del entorno cultural	33
CAPÍTULO 1 Progreso y nostalgia.....	37
Transformaciones en el tiempo y el espacio.....	37
Una emoción moderna.....	44
El pasado en el presente: formas de abordar la nostalgia dentro del campo social	45
CAPÍTULO 2 La nostalgia a través de los imaginarios sociales representados en la ciencia ficción .	51
El ingrediente de los imaginarios: la utopía	52
La basura como imaginario de nostalgia.....	57
CAPÍTULO 3 La representación del hombre como figura nostálgica	60
Acercamiento a la problemática del cuerpo	60
La representación de lo humano: el peso de las emociones	66
La respuesta de la ciencia ficción a las “políticas de biopoder”	68
CAPÍTULO 4 El mercado de la nostalgia	71
Los usos capitalistas de la nostalgia	71
La industria cultural y el pasado.....	72
Conclusión	84
Bibliografía	91

“Seguiremos siendo nostálgicos, utopistas desgarrados por el ideal aunque repeliendo en el fondo su realización, profesando que todo es posible pero nunca que todo se ha realizado” (Baudrillard, Jean, 1987)

Introducción

El progreso como idea y mentalidad de época nació en la modernidad y guió los inicios de las transformaciones tecnológicas y sociales. “El concepto de progreso deriva su valor, su interés y su poder de sus referencias al futuro” (Bury; 1971; 18), fue concebido cuando se logró pensar que “la civilización estaba destinada a avanzar indefinidamente hacia el futuro” (Bury; 1971; 18).

Conforma en nuestros días una noción asociada a los avances de la técnica, las cuales influyen en nuestras capacidades de conocimientos, de acción y producción sobre el mundo. Los cambios que atravesamos a nivel tecnológico y sus implicancias en lo social llevaron a las ciencias sociales a prestar atención al desarrollo de la noción de progreso y técnica.

El progreso debe sus inicios a las transformaciones de las nociones de tiempo y espacio. Cuando ambas categorías, tiempo y espacio, se sometieron al conocimiento humano fue posible transformarlas¹. Así se dejaron de lado las concepciones simbólicas sobre las mismas. El espacio se transformó en la medida que el tiempo empezó a hacerse una categoría maleable y reductible. Los avances en las tecnologías posibilitaron emancipar al tiempo del espacio y “se convirtió en oro” (Bauman;2004; 120).

El progreso como mentalidad llega hasta nuestros días asociado a la tecnología moderna, y “en cualesquiera de los aspectos institucionales bajo los que se contemple el progreso tecnológico de nuestro tiempo chocamos con uno y el mismo fenómeno cultural de desintegración” (Subirats; 1991; 110).

La desintegración producida por el progreso y los cambios en el tiempo tuvieron repercusiones en la noción de historia y en muchas otras instancias sociales. La instantaneidad del tiempo implica “satisfacción inmediata (...) pero también significan el agotamiento y la desaparición inmediata del interés” (Bauman; 2004; 127). Surge la sensación de ausencia de pasado, o de un pasado

¹ Bauman, Zygmunt; *Modernidad Líquida*; Buenos Aires; Fondo de Cultura Económica; 2004.

recuperado sólo desde lo estético, como hace referencia Fredric Jameson un “historicismo” entendido “como la canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado” (Jameson; 1991; 39). Una imitación basada en la connotación estética. Otra manifestación de esta situación es el miedo al olvido. Así surgió la preocupación por la memoria, como establece Andreas Husseym la “cultura modernista siempre fue impulsada por futuros presentes”, y ahora “el foco parecería haber pasado a pretéritos presentes” (Husseym; 2007; 13). La necesidad de erigir recordatorios, ampliar el patrimonio, responde al deseo de “anclarnos en un mundo caracterizado por una creciente inestabilidad del tiempo” (Husseym; 2007; 24).

La industria cultural² ayuda a construir tanto el efecto estético del que habla Jameson, como el “marketing de la nostalgia” que Husseym asocia a la musealización de la cultura y la política. A esta situación se suma “un cambio cultural masivo que acompañó el ascenso de la industria de la nostalgia con sus modas retros y revivals, sus pastiches posmodernos y su renovación de estilos históricos, y el espectacular crecimiento del patrimonio” (Reynolds; 2012; 57).

Dentro de este contexto nos resultó de interés para el estudio de nuestra tesina entender cómo el discurso cinematográfico interpretó y representó el vacío del progreso y el aporte de la nostalgia desde la industria cultural. Ante lo amplio y vasto de este campo optamos por la reducción a un género en particular: el discurso cinematográfico de ciencia ficción.

La ciencia ficción resultó un género muy interesante para construir nuestro objeto por su vínculo con la ciencia y la tecnología. El género de ciencia ficción surgió en el siglo XIX “sus raíces se hunden en la cultura occidental” y su característica más allá “de la ficción narrada por el género la promesa explícita o implícita de una supuesta garantía científica” (Lorca; 2010; 14). A diferencia de la literatura, la ciencia ficción cinematográfica es menos rigurosa en su vínculo con la ciencia pero no así del contexto tecnológico y social.

El cine de ciencia ficción “ha seguido una evolución paralela al progreso tecnocientífico de la humanidad. Fiel reflejo de sus filias y sus fobias” (Sanchez; 2007; 12). Tiene la propiedad del “género espejo” definida como “la fijación que muestra la ciencia ficción con la época -no solo tecnológica, también moral, social política- que le ha tocado vivir la ha convertido en un género-

² La “industria cultural” es un concepto creado por Adorno y Horkheimer. Se denomina así al conglomerado de empresas y productoras de medios de comunicación (cine, radio, televisión, internet, periódicos), que elaboran productos

espejo, atento a las revoluciones ideológicas y culturales del contexto en que se desarrolla” (Sanchez; 2007; 17).

El soporte cinematográfico le brindó al género nuevas posibilidades de representación y “dignificación” a partir de los años sesenta, debido a que anteriormente estaba asociado a un cine de baja calidad y poco reconocimiento de la crítica.

De estas características que brinda el género de ciencia ficción resultó el siguiente interrogante: ¿Qué pasaría si la premisa “todo es posible” fuera realizada? ¿Si alcanzáramos todas aquellas utopías que imaginamos como futuro?

La ciencia ficción pasó de ser la que figuraba estas utopías e imaginabas nuevas de la mano del conocimiento científico a repeler y criticar las mismas. Llegar a la concreción de algunos ideales futuristas no fue todo lo maravilloso que se suponía. Hay en las representaciones y temáticas del género de ciencia ficción un rechazo a la concreción de la utopía que deja un lugar para la nostalgia.

¿Podría ser que la ciencia ficción encontrara en la nostalgia una forma de respuesta para los cambios en las nociones de tiempo que el progreso y las nuevas tecnologías traían aparejado?

Interesados en esta problemática buscamos construir un análisis que nos permita conocer el género de ciencia ficción, su trayectoria literaria y cinematográfica, sus recurrencias temáticas y sus representaciones.

El siguiente paso fue construir una forma de pensar la nostalgia que se ajustara al análisis del campo de las ciencias de la comunicación. Como afirma Svetlana Boym “el estudio de la nostalgia no pertenece a ninguna disciplina específica; frustra a psicólogos, sociólogos, teóricos literarios y filósofos...”³.

Así construimos una figura de la nostalgia desde diferentes autores como Svetlana Boym, Simon Reynolds y Andreas Huseym. Todos ellos se acercan a la nostalgia con un elemento común que radica en el anhelo frente a la pérdida. Este anhelo tiene dos movimientos: el deseo de

destinados al consumo de millones de personas dentro del ámbito de la comunicación y el entretenimiento. Cf. Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana. 1987.

³ “The study of nostalgia does not belong to any specific discipline; it frustrates psychologists, sociologists, literary theorists, and philosophers...”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.11.

recuperación de lo que se nos escurre, y el anhelo del ideal al que no podremos alcanzar. Más adelante profundizaremos en todas las aristas del concepto pertinentes para el estudio de nuestra tesina.

El objetivo de nuestro trabajo es construir por medio de representaciones del género de ciencia ficción una figura de la nostalgia. Y así establecer nuestra hipótesis: la figura de la nostalgia es una forma de respuesta dentro del género de ciencia ficción a los cambios que el progreso trajo aparejados.

Para contrastar estas ideas seleccionamos cinco películas pertenecientes al género de ciencia ficción, producidas dentro de la industria cultural. Las mismas abarcan el periodo del 2008-2013. Con este recorte no pretendemos establecer una tendencia dominante dentro del género sino sumar un estudio acerca de las “influencias mutuas” (Lorca; 2010; 16) del género con el contexto. Desde una problemática contemporánea y poco estudiada como la nostalgia y los discursos de ciencia ficción.

Organización de la tesina

“Los fenómenos no hablan por sí solos, hay que provocarlos lo que equivale a decir que hay que construirlos como objetos teóricos” (Calabrese; 1999; 23 y 24). Para construir nuestro objeto de estudio tomamos categorías teóricas de diferentes autores para alcanzar un nivel de profundidad sobre los discursos cinematográficos y así construir figuras de análisis para los mismos. De esta acción de profundidad y a su vez de expansión sobre los textos se desprende el siguiente desarrollo de la tesina:

Dentro del **marco teórico** la presentación del género de ciencia ficción. Por medio de autores como Isaac Asimov, Sergi Sanchez y Javier Lorca buscamos saber los orígenes y especificidades del género a efectos de conocer mejor nuestro corpus y sus referencias.

El apartado del **estado de arte** donde presentamos otros estudios vinculados con el tema y la hipótesis de nuestro trabajo. Esto nos permite establecer qué cosas ya se han estudiado y la perspectiva donde se ubica nuestra tesina.

Luego cada capítulo contiene un eje de análisis que nos permita vincular conceptos relevantes vistos a lo largo de nuestra carrera de grado con la hipótesis de nuestra tesina.

En el **capítulo uno** se presenta el entorno social y tecnológico de los discursos cinematográficos que analizaremos. Los autores relevantes para ello serán Levis Mumford, Zygmunt Baumann, Eduardo Subirats, Michel Foucault y Gilles Deleuze.

También nos adentramos en profundidad en el concepto de nostalgia y sus vínculos con la época y la industria cultural. Profundizamos acerca de distintas dimensiones del concepto de nostalgia con los aportes de Andreas Huyssen, Svetlana Boym, Simon Reynolds y Jaques Derrida.

En el **capítulo dos** indagamos en el concepto de imaginario social, identificando aquellos relevantes para la ciencia ficción, especialmente el concepto de utopía y su vínculo con la nostalgia. Los autores que nos guían en este capítulo son Cornelius Castoriadis y Bronislaw Baczko, sumado también Jean Baudrillard.

El **capítulo tres** rescatamos la figura humana y los cambios que atraviesa en la posmodernidad, lo vinculamos con la mirada humanista de la ciencia ficción y como ella puede transformarse en un rescate nostálgico. Desde las reflexiones de autores como David Le Breton, Jean Baudrillard, Paula Sibilia y Michel Foucault.

En el **capítulo cuatro** analizamos los vínculos de la industria cultural con el pasado y sus vínculos con el concepto de “mito” que actualiza en sus discursos. Desde la definición de Theodor Adorno y Max Horkheimer junto con Fedric Jameson, Omar Calabrese, Roland Barthes y Eliade Mircea.

Para finalizar, un recuento de lo trabajado en la tesina sabiendo que lo volcado en estas páginas es solo un acercamiento a un corpus acotado dentro de un género muy amplio como el de ciencia ficción, y desde una perspectiva que intenta identificar representaciones que den cuenta de la figura de la nostalgia.

Metodología y corpus

En este apartado definiremos el diseño de investigación elegido para abordar nuestro objeto de estudio junto con los ejes de indagación y herramientas utilizadas en el camino de la investigación de nuestra tesina.

Para el diseño de nuestra investigación, optamos por el análisis cualitativo. Nos decidimos por él debido a que los procedimientos y técnicas nos permiten una mayor libertad creativa debido a que las mismas no son rígidamente estandarizadas.⁴

Dentro de las posibilidades que brinda la investigación cualitativa tomamos las siguientes decisiones metodológicas: la conformación de un corpus pertinente; el análisis y lectura de documentos que nos ayuden a interpelar nuestro corpus de forma creativa; la indagación de los discursos de nuestro corpus por medio de herramientas del análisis del discurso cinematográfico.

Conformación del corpus

El primer recurso técnico fundamental a nuestro fin consistió en la conformación de un corpus de discursos cinematográficos. En varias situaciones de análisis haremos referencia a los films de ciencia ficción del corpus como “discursos”. Nos parece pertinente aclarar que tomaremos la definición de discurso que considera “todo fenómeno de manifestación espacio-temporal del sentido cualquiera sea el soporte signifiante del mismo”(Verón; 1993; 127). Por lo tanto, esta posición amplia nos permite interpretar los sentidos que el lenguaje cinematográfico nos brinda por medio de sus representaciones.

El corpus confeccionado responde a los siguientes criterios:

La elección reconoce la pertenencia del género de ciencia ficción y a su lugar dentro del mainstream⁵ hollywoodense. Este lugar está dado por el nivel de producción (grandes estudios de producción con alta inversión), es decir, son discursos procedentes de la llamada industria cultural.

Otro criterio de selección refiere al período histórico 2008-2013. Este lapso de tiempo nos

⁴ Del Valle, Miguel; *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*; Madrid; Síntesis S.A.; 1999.

⁵ El término anglo mainstream significa en forma literal “corriente principal de una actividad o influencia”. Aplicado a la producción cultural hace referencia a la moda predominante, aquello que está impuesto por los medios de comunicación por sobre otras tendencias. Cf. *Merriam Webster’s Collegiate Dictionary*; U.S.A; Merriam-Webster Incorporated; 1995.

interesa, por un lado, como elemento contemporáneo, para realizar un análisis de nuestros días. Por otro lado, coincide con la posterioridad a la crisis financiera en Estados Unidos del 2008 y sus años inmediatos. Según la autora Stella Martini⁶ la presencia de imaginarios sociales con características utópicas en períodos de crisis es mayor. La presencia de utopías sociales refuerza el anhelo de otros tiempos siendo esta una de las características de la nostalgia que nos interesa observar en nuestro trabajo.

La figura del director también influyó en la selección del corpus. Los directores de los films elegidos son considerados representantes del género de ciencia ficción dentro de la industria cultural: Ridley Scott dirigió películas como *Alien* y *Blade Runner*; J.J. Abrams, realizó como autor y director series de TV del género como *Lost* y *Fringe*, y será el próximo director de la nueva saga *Star Wars*; Neil Blomkamp fue el director de la película *Sector 9* la cual presentó un estilo fuertemente realista e irónico renovador para el género. Este dato no es menor debido a que otras películas de ciencia ficción fueron dejadas de lado, priorizando la presencia del director con antecedentes dentro del género.

El corpus está compuesto por cinco películas realizadas entre los años 2008 y 2013. *Wall-e* (2008); *Star Trek* (2009); *Súper 8* (2011); *Prometheus* (2012); *Elysium* (2013).

A continuación ofrecemos una sinopsis argumental de las mismas.

Súper 8 (2011) – Director J. J. Abrams: La historia de un grupo de niños de un pueblo, cineastas amateurs, en la década del setenta. Durante la filmación de una película casera presencian un espectacular choque de un tren frente a un auto del cual escapa una extraña criatura. Luego se suceden en el pueblo desapariciones de personas y de elementos de electricidad como baterías y cables. Los protagonistas descubren la causa de estas desapariciones: un alien está armando su nave para volver a su planeta mientras las fuerzas militares lo atacan. Ellos lo ayudan terminar con su misión.

Star Trek (2009) – Director J.J. Abrams: esta película es el resurgir de la saga que se inició en la década del sesenta en televisión y que continuó por muchos años alternando televisión y cine. En esta ocasión la trama de la película cuenta el nacimiento y niñez de los dos protagonistas icónicos. Luego su formación en la Academia de la Flota Estelar y el momento en que se conocen. Juntos

⁶ Martini, Stella; *La sociedad y sus imaginarios*; Buenos Aires; Documentos de cátedra;2002; p. 4.

emprenden un viaje exploratorio que los termina enfrentando con Nero, un personaje que viaja en el tiempo. Superando sus diferencias los protagonistas logran vencer a Nero y convertirse en los capitanes de la nave Enterprise.

Elysium (2013) – Director Neill Blomkamp: es la historia de Max, un huérfano de la Tierra cuyo sueño de niñez fue siempre vivir en Elysium. Elysium es la nave a donde el sector más rico del planeta vive alejado de la pobreza y los índices de contaminación de la Tierra. En un día de trabajo cotidiano, Max sufre un accidente fatal que lo deja con pocas horas de vida. El protagonista emprende una búsqueda desesperada por salvarse para lo que necesita llegar a las máquinas de salud de Elysium. Llega a su destino a través de la ayuda de un criminal quien tiene otros objetivos en su viaje: una revolución social. Max logra cambiar la situación de los desposeídos en la tierra pero no así salvar su vida.

Prometheus (2012) – Director Ridley Scott: es la historia de Elizabeth, una antropóloga que busca conocer el origen de la humanidad. Después de años de investigación logra que una compañía (Weyland) financie un viaje a Saturno que le permita corroborar su tesis: súper hombres de otro planeta, los Ingenieros, son los que crearon al hombre. Cuando arriban a Saturno, se encuentran con una base militar perteneciente a los Ingenieros en donde alguna vez se fabricaron armas biológicas que se dirigían a la tierra. La sustancia de estas armas ataca a la tripulación. Elizabeth y David, un cyborg creado por la compañía Weyland son los únicos sobrevivientes que piensan continuar investigando.

Wall-e (2008) – Director Andrew Stanton: Wall-e es un robot compactador de basura, único habitante de la Tierra. En medio de sus horas de trabajo guarda una colección de objetos de lo que fue la vida en la Tierra. Un día arriba Eva, un robot explorador en busca de signos de vida. Eva halla una pequeña planta que debe llevar a la nave-crucero Axioma. Wall-e la sigue hasta la nave (donde vive la humanidad alejada de la basura que hay en la Tierra). El encuentro de Wall-e con la población del crucero produce un cambio de rumbo del crucero, con intenciones de volver a habitar la Tierra.

Análisis del discurso cinematográfico

Al aproximarnos a un discurso como el cinematográfico no podemos dejar de tener en cuenta las características de análisis que ese tipo de discursos posibilita y las que no.

Christian Metz fue un pionero en el estudio del cine como elemento de investigación semiótica. Para adentrarse en el análisis de un film es necesario partir de su “materia de expresión”⁷ conformada por imágenes “fotográficas, móviles y múltiples” (Metz;1974; 38); trazados gráficos; sonido grabado; sonido musical; efectos de sonidos reales. “Las especificidades existen pero se encuentran de entrada entreveradas” (Metz; 1974; 41). Esta multiplicidad de materias significantes dentro de un solo texto hace que el trabajo de estudio sea mucho más complejo.

Hay otros dos aspectos importantes para Metz que suman complejidad a la tarea: “la ausencia de toda unidad discreta que fuese común a todos los films” (Metz; 1974; 44). Si tomamos al plano como instancia mínima de análisis nos encontramos que se pueden presentar variaciones en la duración, variaciones de perspectivas o punto vista. Por otro lado la “ausencia de gramaticalidad” (Metz; 1974; 44), es decir no hay sucesión de planos de la que pueda decirse “esto no es un filme” (Metz; 1974; 44).

Por ello la propuesta metodológica de Metz se basa en “modelos parciales” de análisis: parciales en cuanto a reducir el análisis a un tipo de films, basándonos para este recorte en los géneros cinematográficos; y parciales en cuanto a no poder abordar todos los aspectos semiológicos del mismo (montaje, iluminación, tipo de plano, instancias narrativas).

También tomaremos de Casetti y De Chio en *Como analizar un film*⁸ recursos para el análisis de los discursos. Según los autores, la tarea comienza con una “comprensión preliminar” sobre los textos, por ejemplo un conocimiento del género que nos permita ampliar la comprensión y el “ejercicio de lectura”. Luego “sobre el análisis pesa la presencia de una hipótesis explorativa, prefiguración de aquello que será, o mejor, podrá ser el resultado del recorrido” (Casetti; 1991; 25) esta hipótesis sirve de guía pero los interrogantes y la descomposición de los discursos pueden llevar a la modificación o anulación de nuestra hipótesis.

Para llevar a cabo el análisis es necesaria la segmentación del film “subdividir el texto en segmentos (...) unidades de sentido” (Casetti; 1991; 25). Los autores consideran que tal segmentación puede hacerse en secuencias, episodios, encuadres e imágenes. Una vez realizada

⁷ La “materia de expresión” hace referencia a la naturaleza física del significante, en este caso del discurso cinematográfico. Metz, Christian; “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico” *Lenguajes*; Buenos Aires; Ediciones Nueva Visión;1974; p.38.

⁸ Casetti, Francesco- Di Chio, Federico; *Como analizar un film*; Barcelona; Paidós; 1991.

esta segmentación dentro de la misma se comienza un análisis más exhaustivo de otros elementos semióticos como montaje, estilo, tema.

En este punto coincidimos con Metz en el abordaje de “modelos parciales”. Para nuestra tesina el trabajo de acercamiento a los films propone en primer término limitarnos al género de ciencia ficción cinematográfico de un determinado período de tiempo. Y dentro de este género el análisis de las imágenes y contenidos, y los temas⁹ que simbolizan.

Cómo abordar la representación

El cine trabaja con representaciones, este concepto presenta en el discurso cinematográfico distintas posibilidades: “Por un lado la puesta en marcha de una reproducción (...) y por el otro la reproducción y el relato mismos” (Casetti; 1991; 121). Estas representaciones pueden acercarse a una representación mimética del mundo, totalmente análoga (absoluta) o alejarse de la realidad (analogía negada). En el medio encontramos el régimen de analogía construida “es el resultado de la tendencia del cine hacia la creación y no hacia la reproducción” (Casetti; 1991; 167). A cada uno de estos regímenes le corresponde de acuerdo al estudio de Casetti y Di Chio, un tipo de montaje específico, pero no abordaremos ese nivel de análisis en la tesina. Nos resulta pertinente rescatar este régimen de representación, la analogía construida, debido a que las películas analizadas del género de ciencia ficción, está presente la creación y la falsificación pero no deja de establecer puentes con el mundo real, desde lo temático y retórico, no rompe con el verosímil de su época.

Dentro de la representación los autores establecen tres niveles de análisis que tiene puntos de contacto con los niveles de análisis de los géneros: la puesta en escena que remite a los contenidos de la imagen, los temas y motivos; la puesta en cuadro que se ocupa de la forma, los modos en que aparecen representados esos contenidos; y la puesta en serie, es decir, el montaje de las escenas.

Para realizar nuestro trabajo de análisis sobre los discursos de nuestro corpus nos ocuparemos de

⁹ Definiremos estas categorías siguiendo a Oscar Steimberg en *Semiótica de los medios masivos*. Cuando hablamos del nivel *retórico* hablamos de la dimensión del discurso que contiene elementos que permiten diferenciarlo de otros discursos por medio de la “combinatoria de rasgos”; el nivel *temático* da cuenta de a qué refiere el texto, se diferencia del argumento por su “carácter exterior al texto” perteneciente al orden de la cultura y “solo puede definirse en función de los sentidos del texto en su globalidad”; el nivel *enunciativo* es la situación de comunicación que se construye dentro de un discurso con un emisor y un receptor implícito. Steimberg, Oscar; *Semiótica de los medios masivos*; Buenos Aires; Ed. Atuel; 2000.

combinar los tres niveles. Del nivel temático, nos interesa la categoría de motivos. Cuando hablamos de motivos, siguiendo a Oscar Steimberg nos referimos a aquellos elementos de la temática que aparecen en el fragmento -mientras que el tema implica siempre una exterioridad al texto y solo se percibe en la totalidad del mismo-. Para Casetti “los motivos indican posibles directrices del mundo representado. Son unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el texto; situaciones o presencias emblemáticas repetidas cuya función es la de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal” (Casetti; 1991; 128). En otros casos recurriremos a elementos del nivel de la puesta en cuadro, debido a que el uso de determinados planos, la materialidad de la imagen elegida y la música nos ayudarán a dar cuenta del sentido.

Así llegamos a siguiente paso de la tarea de investigación, interrogar los discursos para llegar al nivel de la significación. Para ello relacionamos representaciones de contenido y motivos propios del género con la conformación de una figura de la nostalgia. Estas relaciones son relaciones de sentido. El sentido podemos vincularlo con el “fenómeno de connotación” (Barthes; 1993; 241). Para entender este concepto de Roland Barthes necesitamos remitirnos a lo siguiente, un mensaje consta de un primer mensaje compuesto de un conjunto de significantes que remiten a un significado. Este primer mensaje completo es el mensaje denotado, pero encontramos siempre un segundo mensaje “formado por el primer mensaje en su integridad y por ello se dice que el segundo mensaje lo connota” (Barthes; 1993; 241). El primer mensaje se convierte en significante del segundo que expresa otro sentido. Nos muestra así la duplicidad de todo relato en el nivel de la significación, la connotación une ese sentido con “los grandes temas de la humanidad” (Barthes; 1993; 243). La significación no solo informa, sino que remite al nivel de lo simbólico, es por ello que al abordar nuestros textos desde este lugar podemos establecer relaciones de sentido vinculadas con la figura de la nostalgia por intermedio de autores y conceptos vistos a lo largo de la carrera.

Tomando las imágenes de los films construimos representaciones de utopías, del hombre, del cuerpo. Junto con recursos teóricos como la cita, el pastiche y el concepto de mito identificamos la figura de la nostalgia. De estas relaciones de sentido surge el análisis presente en cada capítulo de nuestra tesina.

Marco teórico

En este apartado de la tesina nos adentraremos en temas y especificidades propias del género de ciencia ficción para establecer la perspectiva desde la cual abordaremos nuestro objeto de estudio.

El género de ciencia ficción

La ciencia ficción es un género discursivo, para comprender este concepto tomaremos las reflexiones de Oscar Steimberg. Un género discursivo es una clase de texto u objeto cultural que presenta similitudes y diferencias sistemáticas a lo largo del tiempo que permiten reconocerlos y facilitan la comunicación. Esta característica de “condiciones de previsibilidad” (Altamirano (dir.); 2002; 101) se asienta en tres órdenes: retórico- temático-enunciativo.

Los géneros son también dinámicos en tanto que pueden sufrir algunas modificaciones y ampliaciones que dan lugar a nuevos géneros. En nuestro caso la ciencia ficción es un género con historia que vio su origen en el siglo XIX “bajo el influjo de la Revolución Industrial y los desarrollos de la ciencia moderna” (Lorca; 2010; 14), cuando el futuro parecía acercarse a gran velocidad debido a la magnitud de los cambios que atravesaba la sociedad. Constituye un género porque cuenta con una cierta cantidad de rasgos identitarios y de discursos en diferentes soportes: literarios y cinematográficos, entre otros.

Dentro de los rasgos más significativos el que constituye su especificidad es la "supuesta garantía científica [...] su amparo a la luz y a la sombra del verosímil vertebrado por la particular institución de la tecnociencia" (Lorca; 2010; 14). Por lo tanto, el género de ciencia ficción tiene un vínculo muy fuerte con el contexto en el que se produce, “la ciencia ficción [...] trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología”(Asimov; 1999; 11). Reúne y representa en sus discursos no sólo los cambios tecno-científicos sino también muchos de los imaginarios y significaciones que circulan en la sociedad. Esta característica es la que le permite mantener su cualidad dinámica sin dejar de lado los elementos tradicionales del género.

Hay en la ciencia ficción, temáticas y retóricas que se repiten desde su creación como género y retomarlas forma parte de una tradición. En este trabajo veremos cómo algunos de estos elementos tradicionales del género se convierten en la cita actual en figuras nostálgicas. También será pertinente analizar otros elementos que puedan dar cuenta de una retrospectiva nostálgica.

Omar Calabrese en su libro *La era Neobarroca*¹⁰ reflexiona sobre la situación de los géneros en la cultura posmoderna. Para el autor los géneros están conformados por elementos y características estandarizadas, clichés, que los hacen reconocibles dentro de la comunicación y la cultura. La tendencia a la entropía (al equilibrio) puede terminar en la obsolescencia e insignificancia del género. Pero como todos los géneros en algún punto están en contacto con situaciones externas pueden ser revitalizados por pequeñas variaciones. Para Calabrese, son estos elementos disipadores, los que rompan con la entropía, los que darán lugar a nuevas estructuras.

La parodia¹¹ de los géneros, incluso podemos sumar las remakes¹², las citas¹³ y homenajes, pueden funcionar como elementos que buscan mantener vivo un género y que, a su vez, se arriesgan en transformarlo. Es decir, romper con la entropía¹⁴ puede entenderse como una forma de creatividad, y por ende la nostalgia o el revisionismo también funcionarían como elementos creativos y revitalizadores de ciertos temas o géneros, en nuestro caso, el de ciencia ficción.

Como hemos visto la ciencia ficción es un género que podría decirse tradicional, pero su vínculo con los paradigmas tecnológicos -característica estructural del género- le permite poseer el suficiente dinamismo como para reconstituirse, adaptarse a nuevos momentos culturales y seguir siendo trascendente.

Recorrido literario

Como hemos dicho la ciencia ficción tiene la cualidad de vincularse de forma particular con el

¹⁰ Calabrese, Omar; *La era Neobarroca* "Capítulo 8"; Madrid; Ediciones Cátedra S.A.; 1999; pp. 163;164; 165.

¹¹ El concepto de parodia, de acuerdo a las reflexiones de Alan Pauls, alude a un "momento de corte, ruptura con un código precedente". Refiere a una apropiación del discurso de otro pero que lleva el "signo del rechazo", significa conflicto. Pauls, Alan; "Tres aproximaciones a concepto de parodia" en *Lecturas críticas N1*; Buenos Aires; 1980.

También sumamos la definición de Linda Hutcheon quien entiende a la parodia como "trans-contextualización, repetición con diferencias". Entre el texto apropiado y el parodiado existe siempre una distancia que no implica ridículo, sino que puede ser despectiva y lúdica. Hutcheon, Linda; *A theory of parody. The teachings of twentieth art forms*; Chicago; University of Illinois; 2000; p. 3.

¹² El término remake hace referencia dentro del campo cinematográfico a la realización de una nueva versión de un film ya realizado. "La palabra remake no obstante es anacrónica porque nuestro conocimiento de la existencia de otras versiones (...) es ahora una parte constitutiva y esencial de la estructura de la película". Funciona como un elemento de intertextualidad. Jameson, Fredric; *La lógica cultural del capitalismo tardío*; Madrid; Editorial Paidós; 1991; p.41.

¹³ La cita es "una inserción de un texto Y en un texto X, y el texto X marca tal inserción". Puede ser oculta o manifiesta. Calabrese, Omar; *La era Neobarroca* "Capítulo 8"; Madrid; Ediciones Cátedra S.A.; 1999; p. 189.

¹⁴ El término entropía remite a la Teoría de la termodinámica, más precisamente a su segundo principio, "La idea de conservación de la energía de un sistema dado, y de transformación de la energía hacia un estado total de equilibrio en el interior del sistema". Cuando decimos que se puede romper con la entropía tomamos las reflexiones de Calabrese que basándose en otros estudios observa que un sistema puede no siempre tender hacia el equilibrio, sino que la aparición

medio social en el cual construye su relato. Para reconstruir un poco de su historia es necesario marcar, por un lado, parte de su recorrido literario para llegar después al lugar que logró ocupar en la industria del cine de Hollywood.

La ciencia ficción como género literario, siguiendo a los autores Isaac Asimov y y Sergi Sanchez¹⁵, comenzó a constituirse con elementos de otros géneros con los cuales aún hoy tiene similitudes, por ejemplo con el género de terror, las novelas de viajes, fantasía y aventuras. “La Odisea” de Homero es el primer viaje de fantasía y aventura, por otro lado, las novelas de Julio Verne son consideradas novelas de aventura con elementos de ciencia ficción por el uso de herramientas y máquinas tecnológicas; y “Frankenstein” de Mary Shelley es una novela de terror que también contiene elementos de ciencia ficción, como la utilización de la medicina y la figura del científico. Con este último, el género de terror, es donde más se da la dificultad de establecer límites, “comparte con él su poder alegórico, su capacidad de reacción a las crisis sociales, y algunos elementos distintivos como el cine de científicos locos” (Sanchez; 2007; 16).

La dificultad de establecer los límites del género es una cuestión que va más allá de lo literario o lo cinematográfico, es una característica. “La ciencia ficción es un género que nos permite pensar en la posibilidad de cruzar los bordes habituales” (Gandolfo; 2007; 231). Por medio de elementos propios del género se habla de los límites, la figura de “cyborg” muestra el límite entre el hombre y la máquina; las naves espaciales funcionan como medios para cruzar los límites del espacio; el científico posee un saber que le permite acceder a nuevos conocimientos.

La primera novela literaria que logra la especificidad del género es *The Time Machine* de Herbert George Wells, en ella el autor logró liberar su imaginación y escribir no solo acerca de los avances de la ciencia sino de sus consecuencias sobre la humanidad. En sus novelas empezaba a establecer las relaciones entre el contexto social y la ficción narrada. Otro ejemplo es la otra novela del mismo autor, *La Guerra de los mundos* (1898) la cual daba cuenta del contexto en el que fue creada: la actitud de los europeos luego del reparto de colonias en África, el modo de conquista despiadada y su mirada hacia los nativos¹⁶; a este hecho histórico se sumaba el incipiente interés en investigaciones respecto del planeta Marte. Asimov describe que de esta combinación surgió

de “estructuras disipadoras conducen a nuevas formas, nuevas estructuras”. Calabrese, Omar; *La era Neobarroca*; Madrid; Ediciones Cátedra S.A.; 1999; p.161.

¹⁵ Asimov, Isaac; *Sobre la ciencia ficción*; Buenos Aires; Sudamericana; 1999; pp.11, 12, 13.

Sanchez, Sergi. Moreno, Manuel; *Películas clave del cine de ciencia ficción*; Barcelona; Ediciones Robinbook; 2007; p. 15.

¹⁶ Asimov, Isaac; *Sobre la ciencia ficción*; Buenos Aires; Sudamericana; 1999 pp. 77; 78.

esta novela, que narraba la primera guerra interplanetaria del género, con una influencia muy importante tanto dentro del ámbito literario como para las versiones cinematográficas que se realizaron de la misma.

El desarrollo de la ciencia ficción prosiguió acompañando al desarrollo científico tecnológico. En 1926 se creó la primera revista de ciencia ficción llamada "Historias sorprendentes". El avance del género se produjo principalmente en EE.UU. en donde reinaba el optimismo respecto del progreso científico y técnico. Isaac Asimov hace mención a la existencia en los Estados Unidos de clubs de aficionados que se dedicaban a leer y debatir las historias de ciencia ficción que publicaban las revistas de la época.

En 1938 llegó la consolidación del género gracias al editor Joseph Campbell quien se convirtió en director de la revista "Historias Asombrosas de Ciencia Ficción". Como director logró formar una generación importante y trascendente de escritores que hasta la década del cincuenta dominaron el campo de producción literaria del género. La característica principal, para Campbell, que debían poseer sus escritores consistía en el conocimiento de la ciencia.

(...) escritores que supieran de ciencia y comprendieran a los científicos, que tuvieran una idea de la ingeniería y de lo que hacía palpar a los ingenieros. Y los llevó, amedrentándolos y halagándolos, a escribir historias que trataban sobre adelantos factibles en tecnología y a ocuparse solamente de las consecuencias que esos cambios podían significar para la sociedad (Asimov; 1999; 92).

Entre los nombres que publicaron en su revista se encuentran Arthur C. Clarke, Lester del Rey, Isaac Asimov. Junto con el auge de esta revista se produciría otro fenómeno dentro del ámbito editorial, las llamadas revistas "pulp", historias de superhéroes y ciencia ficción de aventuras, especialmente dedicadas a los niños y considerada literatura pasatista. Estas revistas tuvieron gran importancia para el género de ciencia ficción en el cine ya que mucha de esta literatura alimentó la producción de las primeras películas del género, un cine denominado "clase B" con bajo presupuesto y orientado a los jóvenes. Estas películas se transformarían en las responsables de la madurez de género" (Sanchez; 2007; 25). Supieron interpretar a los nuevos jóvenes de la década del cincuenta que tenían necesidad de revelarse a las viejas generaciones. "Las películas de serie B de invasiones extraterrestres establecían un puente entre los divertimentos de baratillo de algunos seriales de los cuarenta (...) y el posterior desarrollo de una disidencia ideológica" (Sanchez; 2007; 25).

La era Campbell finalizó en 1950 cuando el mundo se estaba transformando, las tecnologías no dejaban de sorprender: “el mundo de los años sesenta resultó ser muy semejante a la ciencia ficción de los años cuarenta” (Asimov;1999; 81). La ciencia en 1957 ponía el primer satélite en órbita, y empezaba a asomarse la posibilidad de que el hombre pudiera llegar al espacio, sumado a la bomba atómica que ya había sido lanzada en la segunda guerra. Pero este contexto no favoreció a la ciencia ficción de Campbell, por un lado la posición dura respecto a los artefactos y a la ciencia la volvía bastante aburrida y muy similar a las noticias de los periódicos de la época; por otro lado, ya no había una postura homogéneamente optimista respecto de los avances científicos, y la ciencia ficción de Campbell sí lo era.

El mundo se estaba desilusionando con algunas direcciones tomadas por la ciencia. La bomba nuclear era una amenaza cada vez más terrible y los científicos parecían cada vez más mercenarios al servicio del *establishment* militar. Eso apartó a la sensibilidad popular de la visión básicamente optimista de la ciencia que tenía Campbell (Asimov; 1999; 93).

El cambio en las temáticas se volvió inevitable; surgió así la llamada New Wave, movimiento literario que renovó al género. Traía consigo más libertad para los autores respecto de las formas literarias, y en el aspecto temático dejaba relegado el aspecto científico, para focalizarse “en el hombre común afectado por la ciencia” (Asimov; 1999; 95). Además de abrir el espectro de producción a otros países por fuera de Estados Unidos.

Luego de este movimiento, la siguiente innovación significativa dentro del género, que logró trascender lo literario fue el llamado “ciberpunk”. El “ciberpunk” es una corriente dentro de la ciencia ficción que surgió en 1980, sus características son los “ambientes distópicos y posindustriales, la presencia de sociedades excluyentes dominadas por el tráfico legal e ilegal, la omnipresencia de redes informáticas, de la ingeniería genética, las biotecnologías” (Lorca; 2010; 140). El referente literario y creador es William Gibson, pero este subgénero también se expandió al soporte cinematográfico de forma prácticamente predominante.

Si analizamos el nombre de género, el hecho que incluya el término punk obviamente no es arbitrario. En el libro *Retromanía*¹⁷ Simon Reynolds dedica un extenso capítulo al fenómeno de la música punk, esto se debe a que el mismo traspasó las fronteras de la música creando un

¹⁷Reynolds, Simon; *Retromanía*; Buenos Aires; Caja Negra; 2012.

movimiento cultural. El punk surgió a principios de los setenta como un movimiento musical que pretendía dejar de lado la psicodelia y el rock progresivo, y que se oponía directamente al progreso para retornar a los inicios, a las raíces del tradicional y más simple rock and roll. “Lo que pretendía ser una restauración se transformó casi inadvertidamente en una revolución” (Reynolds; 2012; 280).

La conjunción del punk con lo cibernético, pretendió crear un movimiento contrario a las -hasta la década del sesenta- más tradicionales figuras de la ciencia ficción. Apartarse de los viajes interplanetarios, las innovaciones tecnológicas, el gran imaginario del futuro y su optimismo, para comenzar a tratar el futuro desde una posición más pesimista y sofisticada.

Es interesante que el término *punk* remita a cierto origen ya que en otro capítulo veremos que el movimiento hacia el origen es un rasgo fundamental para el análisis de la figura de la nostalgia que haremos de las películas.

La ciencia ficción y el cine

El vínculo entre el cine y el género ciencia ficción data desde sus inicios. El cine ayudó al desarrollo del género, a liberarlo de la fuerte impronta científica dura de la literatura y acercarlo a lo maravilloso. Muchas veces se acusa al género de ciencia ficción cinematográfico de tener poca rigurosidad científica, pero por otro lado es poseedor de una capacidad privilegiada para representar las utopías y distopías futuristas.

El cine de ciencia ficción conserva la cualidad de “género espejo” es decir “la fijación que muestra la ciencia ficción con la época -no solo tecnológica, también moral, social política- que le ha tocado vivir, (...) atento a las revoluciones ideológicas y culturales del contexto en que se desarrolla” (Sanchez; 2007; 17). Debido a esta cualidad las películas de ciencia ficción se han convertido en material de investigación de numerosas disciplinas, “parecen ser un intrigante punto de convergencia, una especie de terreno de prueba para gran parte de la teoría cultural y cinematográfica contemporánea” (Gandolfo; 2007; 46).

Dentro de la historia del cine encontramos ejemplos tempranos del género de ciencia ficción. Como por ejemplo *El Viaje a la Luna* (1902) de George Méliès y *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang. Esta última película es además la primera distopía cinematográfica, por lo tanto, es de gran influencia para el cine contemporáneo. Pero a partir de los años cincuenta es cuando comienza a

producirse la mayor cantidad de películas y es considerada por algunos críticos como la Edad de Oro del género en el cine.

Las “edades de oro” de la ciencia ficción cinematográfica

Hablar de la Edad de Oro del género nos sirve a modo de recuento pero también como elemento nostálgico. El concepto de Edad de Oro lo trataremos desde dos perspectivas, una tomada de Isaac Asimov y otra por Sergi Sanchez¹⁸.

Como reflexionaba Isaac Asimov, la Edad de Oro se refiere a un momento de producción del género que influye en nuestra juventud, por lo tanto es la recordada con más nostalgia. Es aquella que queda asociada al tiempo de nuestro pasado por ello, cada generación actualiza el corpus conformado por lo que consideran Edad de Oro¹⁹.

La Edad de Oro señalada por Sergi Sanchez en su libro *Películas clave del cine de ciencia ficción*, está fijada en los años cincuenta y se debe a la creciente cantidad de películas del género que se produjeron en esos años. Luego de la bomba de Hiroshima proliferaron las historias de radiación nuclear y deformaciones, mientras otra corriente se inspiraba en la carrera espacial. Las películas destacadas de la época fueron *La Guerra de los mundos* (1953); *La conquista del espacio* (1954); *La humanidad en peligro* (1954). En el cine de clase B también se producían cantidades de películas a bajo presupuesto destinadas a los nuevos adolescentes, tomando riesgos narrativos y estilísticos. Estas películas fueron las que funcionaron de base para el salto que se produjo en las décadas siguientes pero no será una Edad de Oro trascendental para la ciencia ficción actual.

Nosotros preferimos hablar de “edades de oro” debido a que para las generaciones de directores contemporáneas no será la década del cincuenta la que más influencia directa tenga en sus trabajos. Dentro de nuestro corpus serán las películas de fines de los setenta, junto con la ola de ciencia ficción de aventuras de los ochenta las más referidas y homenajeadas. Por ejemplo *2001: Odisea del espacio*; *Star Trek*; *Jurassic Park*; *E.T.*

Cambios de perspectivas, el viraje hacia la desconfianza en el progreso

Mientras el cine de ciencia ficción se desarrollaba en un movimiento hacia la utopía tecnológica,

¹⁸ Sanchez, Sergi; *Películas clave del cine de ciencia ficción*; Barcelona; Ediciones Robinbook; 2007.
Asimov, Isaac; *Sobre la ciencia ficción*; Buenos Aires; Sudamericana; 1999.

¹⁹ Op.cit. p. 104.

comenzaba a crecer en los márgenes posturas más críticas hacia el progreso. En los años posteriores a la segunda guerra, existió cierta mirada negativa y desconfiada del futuro. La experiencia de las dos guerras mundiales había puesto en cuestión la confianza en el progreso y sembrado la desconfianza hacia la tecnología y la ciencia. La década del sesenta junto con el cuestionamiento a la totalidad del orden social, también produjo una fuerte crítica a la idea de progreso técnico. Sin embargo fue una época de intenso desarrollo tecnológico orientado hacia el confort del hogar, y a la carrera espacial que empezaba a desarrollarse por entonces. Las promesas de la técnica y el progreso se hacían fuertes a pesar de las críticas, los avances científicos y tecnológicos generaban ciertas expectativas y esperanzas. Esta dualidad, esta experiencia contradictoria que caracteriza a la posmodernidad actual, será también característica de la ciencia ficción cinematográfica: entre futuros distópicos o la fascinación tecnológica.

Uno de los elementos futuristas de la década del sesenta fue el impulso hacia “lo desconocido”, por ejemplo la conquista del espacio. Esa conquista hacia afuera se vio reflejada en la producción audiovisual. La serie televisiva *Star Trek* de 1966 representa el primer salto de calidad en la producción visual de ciencia ficción, lograba instituir imágenes como las naves espaciales, las investigaciones espaciales de otros mundos, la teletransportación, las cuales impactaban fuertemente en el imaginario social del futuro. La ciencia ficción se hacía cargo de las expectativas futuristas de la sociedad.

Simultáneo a la aparición de esta serie, se estrenaba *2001 Odisea en el espacio* (1968) de Stanley Kubric, la película “que cambió la percepción que tenía la crítica y el público de ciencia ficción” (Sanchez; 2007; 25). Esta película consiguió reunir efectos especiales de calidad para reconstruir un viaje espacial en forma realista, una banda sonora característica y una recepción intelectual de la crítica altamente positiva.

En 1968 se estrenaron otras películas de gran influencia para el cine actual que además consolidaban “una tendencia temática acerca del futuro: las sociedades avanzadas están predestinadas a la regresión, a las catástrofes y a la violencia”(Sanchez; 2007; 26): *La naranja mecánica* (1971) de Stanley Kubrick, *Mad Max* (1979) de George Miller son ejemplos de esta tendencia. La misma se iría acentuando en la década del setenta, y por primera vez, “el recelo hacia la tecnología”(Sanchez; 2007; 26) y sus progresos se volvía predominante.

El regreso a la aventura

Frente a estas producciones aparecería otra forma de realizar ciencia ficción, volviendo a los relatos de aventuras tradicionales, a las narrativas que se aferraban al tradicional “viaje del héroe”, haciendo hincapié en la mejora y sofisticación de los efectos especiales. Dentro de esta corriente las películas emblemáticas son *Star Wars* y *Encuentros cercanos del tercer tipo* ambas de 1977.

Star Wars (1977) de George Lucas abrió este nuevo camino convirtiéndose en un éxito, logrando la popularidad masiva del género. En el mismo año *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977) de Steven Spielberg siguió el mismo camino. Ambos directores instauraron una forma de hacer cine inspirada en los relatos de aventuras que produjo una gran influencia en el cine de ciencia ficción contemporáneo.

Las películas de esta época comenzaron a tener detrás empresas de efectos especiales hasta entonces desconocidas, ILM y EEG que luego se convertirían en icónicas para la industria del cine. Además el género se convertiría en el lugar en donde era posible mostrar la novedad tecnológica, y éstas comenzaron en los ochenta pero siguieron produciéndose constantes mejoras e intervenciones en el cine.

La década del ochenta fue la que dio origen al concepto de secuela, *Star Wars* en 1983 y 1985; *Volver al futuro* (Spilberg-1985) con dos secuelas más; *Star Trek: La película* (Robert Wise-1979) que tuvo seis entregas más; *Alien* (Ridley Scott-1979) con tres secuelas y *Mad Max* (George Miller-1979) con secuelas 1981 y 1985. Pero junto con este movimiento también aparecería otro debido a las posibilidades que los nuevos efectos especiales traían, “mirar hacia el pasado y rehacer los clásicos de bajo presupuesto de los años cincuenta” (Sanchez; 2007; 27). Ambas situaciones nos interesan a los fines contemporáneos del análisis del género, debido que la mirada hacia el pasado y la noción de precuela –como una nueva acción dentro de la industria hollywoodense- formarán parte del análisis del presente trabajo.

Pero lo más trascendente del período llegó cuando el “ciberpunk” pasó al soporte cinematográfico de la mano de la película *Blade Runner* (1982-Ridley Scott). El pesimismo frente a las nociones futuristas, junto con ambientes dominados por nuevas tecnologías de realidad virtual y un aire nostálgico en la ambientación marcada por una estética propia del policial negro aparecían en la mayoría de los largometrajes.

A partir de entonces, en los años noventa, las temáticas se centraron en la figura del cyborg, como por ejemplo *Terminator* (1984) de James Cameron o *Robocop* (1987) de Paul Verthoven; y en el lugar cada vez más importante de las grandes corporaciones como en *Videodrome* (1982) David Cronembreg y *Total Recall* (1990) Paul Verthoven. A nivel de los efectos especiales la era digital transformaba los escenarios en datos digitales, incluso hasta los propios personajes se volverían digitales con técnicas tan sofisticadas como la captura de movimiento de actores.

Tanto los aportes a la ciencia ficción como entretenimiento de George Lucas y Steven Spielberg, como la llegada del “ciberpunk”, funcionan como fuertes condiciones de producción para el cine de ciencia ficción de estos días. Su influencia es notoria en los directores actuales que los homenajan por medio de las citas o referencias directas.

Como hemos visto el género de ciencia ficción nació combinando las expectativas de la ciencia y el progreso con situaciones del presente social. Con el tiempo los acontecimientos históricos y tecnológicos llevaron al género a épocas más pesimistas, cercanas al terror en algunos casos.

En los años sesenta se recuperaría el optimismo. El predominio de los imaginarios de la ciencia ficción y de la sociedad apuntaba a temáticas relacionadas con la carrera espacial y la conquista de otros planetas. Pero resultaría ser que los desarrollos de las nuevas tecnologías afectarían al sujeto en forma más profunda. Los cambios tecnológicos más significativos tuvieron que ver con lo que prematuramente en 1962 J.G. Ballard, escritor de ciencia ficción, profetizaba "La ciencia ficción debería olvidarse de los viajes interestelares, las formas de vida extraterrestre [...] los mayores adelantos del futuro inmediato no tendrán lugar en la luna o en martes sino en la Tierra, es el espacio interior el que ha de explorarse" (Lorca;2010; 28). Las biotecnologías, los medios de comunicación, los objetos tecnológicos propios del confort por ejemplo celulares, computadoras, cámaras fotográficas son ejemplos de la convivencia con la tecnología tanto dentro mismo del cuerpo como en aspectos más sociales. Así es que los rápidos progresos de la ciencia hicieron que a partir de los años setenta los optimismos fueran dejados de lado, y los miedos y resistencias se convirtieron en las temáticas predominantes del género.

En una nota publicada en la *Revista Ñ* “La ciencia ficción se toma revancha” del año 2013 el periodista Diego Mate realiza un balance del lugar que hoy en día ocupa la ciencia ficción en el

mercado de la producción hollywoodense.²⁰ Durante el 2013 se estrenaron cinco películas, con figuras importantes del “star system”²¹ de la industria cultural. La cantidad de producciones de los últimos años ubica al género en un lugar de privilegio dentro de la producción de la industria cultural hollywoodense.

Las películas de nuestro corpus retomarán varios de los elementos propios de la tradición del género, pero se ubicarán en el último período. Es decir más cerca de la influencia del movimiento de “ciberpunk” dentro del género pero principalmente de los avances de la ciencia que inclinan la balanza a temáticas más pesimistas. Para comprender mejor este período en el siguiente apartado desarrollaremos investigaciones que toman de corpus a la ciencia ficción y veremos los vínculos que establece con nuestro trabajo.

²⁰ Mate, Diego; *Revista Ñ* “La ciencia ficción se toma revancha”; Buenos Aires; Clarín; 11/10/2013.

²¹ Término anglo que significa “la práctica de elegir actores famosos para roles principales (en películas u obras de teatro) en orden de capitalizar su popularidad”. *Merriam Webster’s Collegiate Dictionary*; U.S.A; Merriam-Webster Incorporated; 1995; p.1148.

Estado del arte

En este apartado nos interesa relevar los diversos modos en que el género de ciencia ficción aportó sus discursos para distintas temáticas de investigación de la época. Y sumar nuestra perspectiva a este recorrido e incluso, tomar elementos de los mismos para la propia investigación.

La ciencia ficción: las máquinas y el hombre

Hay una corriente de análisis que se enfoca en el vínculo del hombre con su entorno tecnológico y las formas de asimilarlo. En esta corriente se inscribe *La condición poshumana*²² de Santiago Koval en donde se aborda el impacto que las tecnologías de la información y la comunicación tienen en la realidad humana y analiza la forma de representación de los mismos en el discurso cinematográfico. En el prólogo del libro, Diego Levi, hace referencia a parte del recorrido histórico de la imaginación técnica de la modernidad, los avances y progresos tecnológicos desde la electricidad a la clonación. Menciona cómo se han ido incorporando cualidades humanas en las máquinas y el movimiento opuesto, la tecnología insertada en el hombre, hasta llegar al término que da título al libro, la condición poshumana. “Los mitos de nuestros días giran alrededor de la idea de que los límites y fronteras que separan al hombre de sus productos tecnológicos se irán perdiendo” (Koval; 2008; 16).

La imaginación es aquella que marca el límite de lo que podemos pensar y la tecnología el límite de lo que podemos hacer²³, en los discursos cinematográficos de ciencia ficción se articulan ambas categorías, la imaginación y la realidad tecnológica conocida. El libro Santiago Koval recorre también la situación conjunta, lo que la ciencia permite y lo que la imaginación concibe respecto de ella.

En la misma línea, la tesis de Javier Lorca en *Historia de la ciencia ficción*²⁴ también parte del vínculo entre el hombre y la técnica, pero su perspectiva es diacrónica, analizando a lo largo de la historia los diferentes movimientos de la técnica y su forma de ser representados en los discursos literarios de ciencia ficción. Su estudio coincide con Santiago Koval en la situación actual de

²² Koval, Santiago; *La condición poshumana*; Buenos Aires; Cinema; 2008.

²³ Lorca, Javier; *La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina*; Buenos Aires; Cinema; 2008; p.15.

²⁴ Lorca, Javier; *La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina*; Buenos Aires; Cinema; 2008.

hibridez entre el hombre y las tecnologías, modificando de algún modo el lugar del hombre frente a las mismas. El autor denomina este período de inmersión entre el hombre y las máquinas como “movimiento centrípedo”. Este es el que predomina en el estado actual del género en relación a su contexto.

Otro ensayo acerca del vínculo entre el hombre y la tecnología pertenece al libro *Tiempos Modernos*. Allí uno de los autores, Munné Jordá, en el ensayo “Nuestra tecnociencia de cada día” explica cómo el vínculo cotidiano con las tecnologías aparece reflejado en los discursos cinematográficos. Por medio del análisis de un corpus de diez películas seleccionadas entre los años 1973 y 2002 pretende identificar qué formas adquiere el impacto de la tecnología y sus progresos en la vida cotidiana. El corpus se divide entre posiciones optimistas y negativas y de estas posiciones se deriva cuáles son los miedos más recurrentes frente a la técnica. El mayoritariamente representado es la amenaza de la pérdida de identidad humana; le sigue el peligro a que las tecnologías pongan en riesgo nuestra seguridad y que se vuelvan un elemento incontrolable; también aparece el temor a que sustituya al hombre de sus tareas y en último lugar el riesgo de adquirir mucho conocimiento. Es decir, la pérdida de identidad y valores es el mayor miedo representado, mientras que las posibilidades de progreso y adquisición de conocimientos todavía no lo serían.

Susan Sontag en el ensayo “The imagination of Disaster” hace un aporte a la temática estableciendo el lugar que ocupa en el cine de ciencia ficción el miedo a la deshumanización. Para la autora la pérdida de características humanas, la desaparición o destrucción total del hombre es una de las angustias representadas en el cine del género de ciencia ficción. Los personajes de las películas de las décadas de cincuenta y sesenta intentan “retener su humanidad”. En otro tiempo se temía a las características humanas principalmente relacionadas con los impulsos y sentimientos, “ahora supone que el peligro reside en que el hombre se convierta en máquina”(Sontag; 1965; 9).

En un marco más amplio, podemos encuadrar los trabajos mencionados, los de Lorca y Koval, junto con el aporte de Sontag y Jordá en la llamada “crítica humanista” hacia el cine de ciencia ficción. Esta categoría de análisis la tomamos del libro de Elvio Gandolfo *El cine de ciencia ficción*.

La crítica humanista intenta comprender la naturaleza humana y el lugar de la humanidad en el esquema de las cosas planteadas. Para hacerlo busca en la representación de las películas los valores humanos (...) Las

películas de ciencia ficción siempre han sido humanistas porque siempre pusieron por delante al hombre y sus valores frente al universo hostil y desconocido o frente a los temores de los avances científicos y tecnológicos (Gandolfo; 2007; 46 y 50).

Esta perspectiva de análisis será retomada y desarrollada posteriormente en un capítulo de nuestra tesina vinculándola con nuestro objeto de estudio.

La denominada “crítica ideológica”

Siguiendo el trabajo Elvio Gandolfo, sumaremos a la crítica humanista otra temática bajo las cuales los pensadores sociales han analizado al género de ciencia ficción. Dentro de esas otras formas de abordarla encontramos la “crítica ideológica”.

La “crítica ideológica” representa una dimensión de análisis que vincula los elementos del discurso con “las estructuras de poder y las relaciones del poder en la sociedad en la que vivimos” (Gandolfo; 2007; 53). Pero no sólo ello sino que también pondrán el acento en lo oculto “en las deformaciones imaginarias”²⁵ que las condiciones de existencia propician, tomando esta idea de los trabajos de Althusser.

El trabajo de, por ejemplo, Vivian Shobchak *Screaming Space: The American Science Fiction Film*²⁶ parte de una postura crítica frente a la utilización de la cultura norteamericana como referencia para la creación del cine de ciencia ficción. A partir de allí intentará develar la dimensión política de los discursos “analizando el modo en que los iconos claves de la ciencia y la tecnología, junto con la actitud hacia esos mismos iconos en las películas, sugieren un modo de actuar del poder dentro de la cultura”(Gandolfo; 2007; 54).

Por otra parte, Michel Stern en “Making Culture into Nature”²⁷ estudia cómo por medio del abuso de efectos especiales las sociedades capitalistas “crean un mundo de apariencias” (Gandolfo; 2007; 54). La crítica hacia el uso de los efectos especiales en ciencia ficción también la encontramos en el análisis de Sergio Wolf para la Revista Film. “El auge de los efectos especiales remite a la idea de poder materializarlo todo, construir un todo visible” (Wolf, Sergio; Adrián E.

²⁵ Para Louis Althusser en *Ideología y los aparatos ideológicos del Estado*, “la ideología es la representación determinada del mundo cuya deformación imaginaria depende de su relación imaginaria con sus condiciones de existencia, es decir con las relaciones de producción y de clase”. Para ahondar en las relaciones de producción y de clase referirse al libro. Althusser, Lois; *Ideología y aparatos ideológicos de Estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires; Ediciones Nueva Visión; 2003.

²⁶ Shobchack, Vivian; *Screaming Space: The American Science Fiction Film*; New York; Ungar; 1987.

²⁷ Stern, Michel; *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*; Londres; Annette Kuhn E.d; 1990.

Goldfrid; Marcelo Damiani; Martha Hendler; Fernando Martín Peña.; 1995; 27). Esta posibilidad técnica muy presente en el cine de ciencia ficción anula parte del misterio de la narración. Así “se aniquila el deseo que toda sugestión narrativa posee” (Wolf, Sergio; Adrián E. Goldfrid; Marcelo Damiani; Martha Hendler; Fernando Martín Peña; 1995; 27) dejando al género de ciencia ficción en la vanguardia en el uso de efectos pero en detrimento de su postura crítica y narrativa.

Otra contribución al análisis ideológico del género de ciencia ficción la encontramos en el ensayo de Susan Sontag al que ya hicimos referencia *The imagination of Dissaster*. La autora estudia la forma artística de las películas y su construcción narrativa vinculándolas con el momento histórico que atraviesa la humanidad. Su postura crítica se desprende de la interrelación de estos ejes.

Tomando como ejemplos la cantidad de películas apocalípticas y de invasiones extraterrestres de la década del cincuenta y sesenta definió al cine de ciencia ficción en su relación con la estética de la destrucción. “Lo más importante de una buena película de ciencia ficción radica precisamente en la imaginaria de la destrucción [...] Las recientes películas de ciencia ficción exhiben un auténtico horror, reforzado por su mucho mayor grado de verosimilitud visual” (Sontag; 1965; 3 y 4). De esta característica se desprende gran parte del placer que provoca en los espectadores, junto con la fantasía de destruir y poder iniciarlo todo de nuevo, de convertirnos en los pioneros de una nueva sociedad. “Las películas de ciencia ficción invitan a una concepción desapasionada, estética, de la destrucción y la violencia: una concepción *tecnológica*”(Sontag; 1965;5). Pero esta postura desapasionada o apática no pasa solo frente a la destrucción sino también “inculcan una extraña apatía respecto de los procesos de irradiación, contaminación y destrucción”(Sontag; 1965; 11).

Según la autora el arte nos convierte en cómplices de la “la cosa representada”. Es decir, los imaginarios de destrucción, el peligro de la deshumanización, la guerra, que representamos en el cine de género es nuestra forma de afrontar miedos y ansiedades culturales e históricas. “La fantasía de las películas de ciencia ficción realiza las dos tareas. Las películas reflejan angustias extendidas por todo el mundo y sirven para aliviarlas”(Sontag; 1965;11). En el contexto de progreso y cambio tecnológico la destrucción está asociada con la posibilidad de reiniciar y volver a un estado previo idealizado en el pasado.

Los miedos frente al progreso

Dentro de la “crítica ideológica” destacamos para nuestra investigación el trabajo de Michael Rya y

Douglas Kellner²⁸. Los autores, referidos por Elvio Gandolfo, estudian películas de las décadas del setenta y ochenta en donde observan el surgimiento del “miedo conservador a la tecnología (Gandolfo; 2007). En estas películas las tecnologías aparecen representadas como amenazas para la estabilidad de las instituciones culturales. Los progresos aparecen representados como técnicas de coerción social. Es por eso que los autores verán en muchos films de la época, como por ejemplo, *La fuga de Logan* (1976) una fuerza conservadora del status quo. Susan Sontag también dirá que “Las películas de ciencia ficción son marcadamente moralistas. El mensaje característico se refiere al uso adecuado, o humano, de la ciencia contra su uso demente, obsesivo” (Sontag; 1965; 5).

Siguiendo esta línea de análisis, que empieza a ver con temor los cambios y progresos que la ciencia trae a la vida del hombre y las sociedades, vamos a sumar el aporte de Gabriel Torrano con el ensayo “El ocaso de los dioses o el triunfo de la distopía cinematográfica al final del siglo XX”²⁹. Su ensayo se basa en el análisis de seis películas de los años 1975 a 1997. De las mismas el autor deduce que el lugar de la tecnociencia pasa de una posición de ensueño a convertirse en pesadilla. En las películas analizadas las políticas de biotecnologías, la ciencia y la técnica funcionan como disparadores de infelicidad e insatisfacción. Representan problemas morales y existenciales. El autor afirma que a partir de la década del setenta el equilibrio que existía entre las posiciones optimistas y pesimistas tanto en el cine como en la literatura de ciencia ficción, terminó por inclinarse mayoritariamente hacia lo pesimista. Esta afirmación se basa en un superficial conteo de hechos históricos conservadores que forman parte del contexto de la época: la crisis del petróleo, el avance del feminismo, el debilitamiento de instituciones como la familia y la iglesia. Estos elementos solo enumerados igualmente funcionan para darnos una idea de cómo la transformación del contexto inclinó la balanza hacia el pesimismo dentro del género.

Antes de pasar a nuestro análisis es necesario abordar un trabajo fundamental para la presente investigación. *Resistencia al porvenir: las distopías en el cine hollywoodense* de María Josefa Erregerena Albaitero³⁰. Este trabajo resulta muy interesante para abordar el estado actual del cine de ciencia ficción. La autora analiza los conceptos de distopía y prospectiva, junto con observaciones acerca de la figura del héroe, retomando la noción de mito del héroe de la

²⁸ Ryan, Michel y Keller, Douglas; *Technophobia; Alien Zone*; E.d. Annette Kuhn Verso; Londres; 1990.

²⁹ Gallego; Carmen (comp.); *Tiempos Modernos. Ensayos de tecnociencia y cine*; Madrid; Sirius; 2007.

³⁰ Erregerena Albaitero, María Josefa; *Resistencia al porvenir: las distopías en el cine hollywoodense*; México; Universidad Autónoma Metropolitana- Xochimilco; 2011.

literatura.

De su trabajo nos interesa rescatar dos aspectos: por un lado la forma de investigación por medio de la conformación de un corpus de cuatro películas –*Cuando el destino nos alcance* (1971); *Blade Runner* (1982); *The Matrix* (1999); *V de venganza* (2005)-; por otro la definición de nociones fundamentales para el análisis del cine de ciencia ficción.

La autora nos brinda una definición del concepto de distopía entendiéndola como "la propuesta de una sociedad futura, construida a partir del presente del cual se imagina"(Erreguerena Albaitero; 2011; 14). Funciona en la mayoría de los casos dentro del género de ciencia ficción como una advertencia negativa, "la distopía es lo no deseable"(Erreguerena Albaitero; 2011; 16). El movimiento ciberpunk ubicó a la distopía en el centro de la temática de la ciencia ficción. Este movimiento ha sido determinante en el "modo de ver los futuros distópicos (...) modificando el imaginario social sobre las nuevas tecnologías y los diversos usos por parte de las corporaciones y el Estado"(Erreguerena Albaitero; 2011; 34).

Por otro lado, la autora también utiliza el concepto de prospectiva, entiende a la misma como una herramienta para estudiar el futuro. "La prospectiva imagina varios futuros problemáticos que pueden suceder y propone rutas de acción sobre lo que se debería hacer según el caso" (Erreguerena Albaitero; 2011; 19). Ambos conceptos se manejan con datos del presente para poner la atención en el futuro, la distopía por medio de la imaginación artística, la prospectiva por medio de un análisis de datos numéricos.

La característica principal de la ciencia ficción, de asumir el entorno tecnológico y el contexto social, le permite condensar los miedos y preocupaciones del momento histórico de su constitución. Es por ello que no rompe con el sentido común de la época por más que se focalice en el futuro, sino que "explora lo desconocido, enmarcándolo en los efectos de la ciencia y la tecnología sobre la sociedad" (Erreguerena Albaitero; 2011; 18). El análisis distópico que propone Erreguerena toma el futuro propuesto en las películas y su vínculo con el contexto histórico, político, social y tecnológico, con los miedos que atravesaban a la sociedad en su momento. Así elabora gráficos de análisis prospectivos y distópicos para cada una de las películas de su corpus.

En el análisis prospectivo toma en cuenta los hechos del contexto social que se vuelven temática relevante para las sociedades del futuro imaginadas. En la distopía analiza el lugar que ocupan y el desarrollo que tienen los siguientes elementos: la salud, la policía, la economía, la ecología, el

gobierno y la tecnología. Todos ellos están presentes de alguna manera en los futuros distópicos imaginados en los discursos de ciencia ficción.

La primer distopía cinematográfica fue *Metrópolis (1927)* que sentó las bases de muchas otras por medio de los siguientes elementos: gobierno autoritario; sociedad dividida en dos clases; la ciencia y la tecnología como fuentes de esclavización de la sociedad; la figura del robot para sustituir y manejar a la clase trabajadora. Todos estos elementos que aparecen en *Metrópolis* están presentes en las consideradas distopías del cine contemporáneo. De nuestro corpus *Elysium* entra en esta categoría e incluso *Metrópolis* es una de sus condiciones de producción y referencia más clara.

Este trabajo de Erreguerena junto con los trabajos anteriormente mencionados, inician un camino de análisis cercano al de nuestro trabajo. El vínculo de la ciencia ficción con el entorno histórico social, cercanos a una postura pesimista y de resistencias.

El lugar del mito

En la segunda parte de su libro, *Resistencias al porvenir: las distopías en el cine hollywoodense*, la autora Erreguera Albaiterio presenta un análisis exhaustivo de la figura del héroe en la modernidad, para luego proceder a vincularlo con un análisis del héroe en cada una de las películas de su corpus. En nuestro trabajo también retomaremos la función del mito pero desde la versión del “mito de origen”.

Para la autora el lugar que ocupa la figura de héroe funciona como refuerzo de estereotipos del sentido común. Es decir por medio del mito, como herramienta estabilizadora de la sociedad, se fortalece el status quo.

La mayoría de los mitos contiene muchas veces la figura de un héroe que atraviesa un recorrido dramático, “separación- prueba-regreso”. Pero más allá de esta estructura narrativa el mito del héroe cumple una función social. “El mito es una forma de expresión que devela un proceso de pensamiento y sentimiento [...] Es una proyección en forma concreta y dramática de miedos y deseos imposibles de descubrir y expresar de cualquier otra forma” (Erreguerena Albaiterio; 2011; 77). El cine es un medio privilegiado en donde encontrar y actualizar mitos debido a que las historias que se cuentan reúnen significaciones e imaginarios que la sociedad produce. En especial la forma de producción de la industria cultural toma prestados dos mecanismos propios del mito

que ayudan a su eficacia simbólica “la repetición insistente de sus narrativas y la iteración, es decir la repetición de la misma historia contada de distintas maneras en diferentes instituciones” (Erreguerena Albaitero; 2011; 81).

Los mitos nos permiten re-encantar el mundo. Esta visión es pertinente ya que veremos que el inicio de la modernidad coincidió con la necesidad de desencantarlo. “El reencantamiento del mundo proviene de la conjunción del caballero de nuestros cuentos y leyendas y del rayo láser [...] los héroes paradójicos de la posmodernidad son esos mismos los iniciáticos”(Erreguerena Albaitero; 2011; 88). Los héroes contemporáneos responden al tradicional recorrido de la separación, la prueba y el regreso. Si bien esta cualidad según la autora vuelve a los héroes a-históricos, los héroes de las distopías del cine de ciencia ficción de la industria cultural reúnen características de identificación con su época mientras enfrentan sociedades del futuro.

Martha Hendler en su artículo “El héroe mito y el mito héroe” también retoma la figura del héroe del cine de ciencia ficción identificándolo como “todos aquellos héroes mitológicos que entregaron sus vidas por el mundo y regresaron en una nueva forma” (Wolf, Sergio; Adrián E. Goldfrid; Marcelo Damiani; Martha Hendler; Fernando Martín Peña; 1995; 34). Por una parte la autora reconoce al héroe como la figura a-histórica señalada por Erreguerena, que va desde los relatos mitológicos hasta las películas de ciencia ficción. En su artículo analizará el recorrido del héroe frente a la distopía de la ciencia ficción, frente a las pesimistas sociedades del futuro en los films: *Terminator* de James Cameron y en *La mosca* de Cronenberg. Retomando algunos conceptos de Joseph Campbell de su libro *El poder del mito* establecerá algunas características del héroe: como aquel que da la vida por algo más grande que él; por otro lado, otra cualidad del héroe es su carácter legendario “en tanto éste deviene en fundador de una nueva época” (Wolf, Sergio; Adrián E. Goldfrid; Marcelo Damiani; Martha Hendler; Fernando Martín Peña; 1995; 35), pero para fundar algo se necesita abandonar lo viejo. En *Terminator* aquello por lo que se sacrifica el héroe es la humanidad. En *La mosca* el héroe realiza un gran descubrimiento –la destrucción del hombre y la re-encarnación- pero fracasa en su utilización. Con estos ejemplos la autora nos muestra que el tratamiento del héroe ante el futuro también retoma el recorrido de un viaje, un aprendizaje, una transformación. “Los héroes siempre mueren, mueren y renacen, abandonan una faceta de su ser para inaugurar la siguiente” (Wolf, Sergio; Adrián E. Goldfrid; Marcelo Damiani; Martha Hendler; Fernando Martín Peña; 1995; 35).

La función del mito y este camino de transformación también forman parte de nuestra tesina desde la figura del mito de origen. Tanto el análisis del mito como la idea de inicio tras la destrucción servirán de aporte dentro del campo que pretendemos realizar.

Los trabajos de investigación presentados hasta aquí nos permiten acercarnos al estado actual del género de ciencia ficción a representaciones relacionadas con la desconfianza en la ciencia, la técnica y el progreso. Presentadas como resistencias, miedos, destrucciones y posiciones conservadoras. Para nuestros fines analíticos este recorrido nos abre el camino hacia otra figura importante de nuestra tesina: la nostalgia.

La nostalgia como elemento del entorno cultural

Siguiendo el recorrido que el género de ciencia ficción está transitando en el presente, sumamos al análisis un elemento del entorno cultural contemporáneo que nos resulta interesante. Alejándonos de los trabajos específicos de ciencia ficción no queríamos dejar pasar el aporte de otros trabajos teóricos que motivaron nuestra tesina, los cuales serán una referencia muy importante en el análisis de la misma. Llegamos a considerar el concepto de nostalgia como un elemento relevante del entorno cultural gracias al análisis de Andreas Huseym *En busca del futuro perdido* y de Simon Reynolds en *Retromanía*³¹.

El trabajo de Andreas Huseym reflexiona acerca de la preocupación por la memoria en las sociedades occidentales a partir de la década del ochenta. Desde políticas que favorecían la restauración de patrimonios, hasta la industria cultural fomentando un “marketing nostálgico”. Cuando hacemos referencia a este concepto nos referimos tanto a acciones de la industria cultural que hasta pueden recrear el pasado, como a medidas políticas, “...paisajes y pueblos enteros devenidos museos, a diversos emprendimientos para proteger el patrimonio y el acervo cultural heredado (...) al boom de la moda retro y de muebles que reproducen los antiguos...” (Hyssem; 2007; 18).

Por otro lado esta cultura de la memoria puede ser leída como un “creciente temor al futuro en un tiempo en que tambalea fuertemente la fe en el progreso propia de la modernidad” (Huysem; 2007; 26). Las nuevas tecnologías funcionaban hasta hace poco dependientes de la cantidad de

³¹ Huseym, Andreas; “Pretéritos presentes”; *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*; México; Fondo de Cultura Económica; Goethe Institut; 2002.
Reynolds, Simon; *Retromanía*; Buenos Aires; Caja Negra; 2012.

memoria, de su capacidad de almacenamiento, generando un gran temor a la pérdida de memoria. Este terror al olvido nos llevó por un camino que no garantiza el recuerdo. La proliferación de monumentos, recordatorios, aniversarios y el marketing retro, podrían ser ejemplos “de que la mercantilización se equipara con el olvido [...] el marketing de la memoria no genera sino amnesia” (Huysen; 2007; 28). Todo este entorno cultural actual, nos lleva a pensar en la nostalgia por otras épocas, el autor ensaya una reflexión para tratar de entender por qué respondemos favorablemente a los mercados de la memoria. La cultura de la memoria cumple un rol frente a la transformación de la percepción de la temporalidad que se está viviendo por medio de las nuevas tecnologías. Para el autor el acento nostálgico se focaliza en el “discurso de la pérdida” y se olvida del futuro, de aceptar los cambios.

La propuesta de Huseym es tomar del pasado lo que resulta productivo de él. “El tiempo no es únicamente el pasado, su preservación y transmisión [...] Es tiempo de recordar el futuro y no solo pensar en el futuro de la memoria” (Huysen; 2007; 39). Su análisis plantea una interesante posición entre el equilibrio de los cambios, la transmisión de valores y tradiciones y la posibilidad de imaginar el futuro. Renueva ciertas expectativas frente a la idea de progreso que parecen haberse dejado de lado.

Otro texto fundamental que también trabaja la nostalgia en el contexto actual es el de Simon Reynolds en su libro *Retromanía*. Allí el autor reflexiona acerca de la cultura pop, centrándose en la música. Percibe dentro de la cultura un impulso hacia lo retro, hacia la remasterización, revival, remakes, re-escenificaciones. Esta postura retrospectiva hacia el pasado reciente puede llevar a que la música pop pierda su capacidad de creación. Para Reynolds los años 2000 carecen de “identidad y sensibilidad propias y distintivas” (Reynolds; 2012; 12) porque “se limitaron a reproducir muchas de las décadas anteriores al unísono” (Reynolds; 2012; 12), por ello busca determinar cuál es el aporte creativo del pop en esta época.

Podemos decir que su análisis se basa en una concepción lineal del tiempo y del progreso. Sus observaciones de la sociedad actual pasan por alto los cambios en la temporalidad de la posmodernidad aunque igualmente toma varios elementos de la cultura que atraviesan a la sociedad. En el libro investiga el entorno cultural de esta situación y repasa principalmente otros movimientos dentro de la música llevados a cabo en otra época. Por ejemplo el punk como movimiento que pretendía ir en contra del progreso del rock psicodélico, pero que terminó

generando una revolución con identidad musical propia y no solo como un revival del clásico rock and roll. En ese entorno cultural analiza la moda, el cine y otros fenómenos de la industria cultural que están en la misma sintonía. Y también introduce el término nostalgia para su análisis.

Gracias al libro *Retromanía* de Reynolds tuvimos acceso a la autora Svetlana Boym. Así llegamos a su ensayo “Nostalgia and its discontents”³² en donde explora el concepto de nostalgia tanto en su vínculo con el pasado, con los valores y tradiciones que anhelamos recuperar porque se consideran perdidos; y también y más importante para nuestro análisis como un anhelo en sí mismo, que nos produce placer y alimenta nuestras fantasías utópicas. “La nostalgia es un sentimiento de pérdida y amargura, pero también es un romance con nuestra propia fantasía. El amor nostálgico sólo puede sobrevivir en una relación a la distancia”³³. Pensar la nostalgia como un placer en el cual nos refugiamos frente a la época actual de constantes pérdidas, recambios, desechos que cada vez se producen con mayor rapidez. Por lo tanto una emoción cada vez más presente en nuestros días.

También establece un vínculo entre la nostalgia y las proyecciones hacia el futuro, permitiéndonos pensar la nostalgia no sólo en su relación con lo pasado. “Las fantasías del pasado, determinadas por las necesidades del presente, tienen un impacto directo en las realidades del futuro. La consideración del futuro nos hace tomar responsabilidades por nuestros cuentos nostálgicos”³⁴. Estas definiciones nos brindarán un acercamiento más amplio desde lo temporal al fenómeno de la nostalgia no relacionando exclusivamente con el pasado sino complementándose con un concepto de tiempo muchos más complejo de acuerdo a nuestra época.

El estado del arte nos permitió ubicar nuestra investigación en el contexto de diferentes trabajos acerca del género de ciencia ficción y las temáticas que se abordan. Así como también referimos a otros trabajos que versan sobre la nostalgia y que nos permitieron poder elaborar y tomar el concepto para nuestra tesina.

De todos ellos rescatamos como fundamental el acercamiento en los últimos años a temáticas que

³² Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001.

³³ “Nostalgia is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one’s own fantasy. Nostalgic love can only survive in a long-distance relationship” Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p7.

³⁴ “The fantasies of the past, determined by the needs of the present, have a direct impact on the realities of the future. The consideration of the future makes us take responsibility for our nostalgic tales”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.8.

nos muestran no ya a la ciencia ficción como un género de utopías del futuro, sino como un lugar de miedo y resistencias hacia el progreso, la ciencia y la tecnología. Desde este lugar del género surgió nuestra hipótesis de trabajo, la búsqueda de representaciones en los discursos de ciencia ficción que nos permitan construir figuras nostálgicas como un elemento que se suma a esta tendencia de resistencias al progreso tecnológico.

En los siguientes capítulos analizaremos diferentes representaciones dentro del cine de ciencia ficción, las cuales primero relacionaremos a ideas y conceptos vistos a lo largo de la carrera de ciencias de la comunicación como ser el desarrollo de la idea de progreso y técnica; el concepto de imaginario y utopía; reflexiones acerca del cuerpo, el hombre y las políticas de biopoder; las nociones de cita, el pastiche, lo retro y el mito. Estos conceptos nos servirán para construir en ellas una figura nostálgica.

CAPÍTULO 1 Progreso y nostalgia

En este capítulo profundizaremos en los conceptos de “progreso”, “tiempo”, “técnica”, relevantes para comprender el entorno tecnológico y social. Son aquellos conceptos que sirven a los discursos de ciencia ficción para la construcción de sus relatos e imágenes. Entender el origen de estas ideas y los niveles de desarrollo alcanzados en estos días nos permitirán pensar cuál es el entorno en el que se producen los discursos, qué ideas reflejan y cuáles critican.

También nos acercaremos en profundidad a la figura de la nostalgia, analizaremos desde diferentes perspectivas cómo se acercan a ella los discursos de ciencia ficción analizados.

Antes de empezar y a fines más prácticos planteamos que entendemos por *modernidad* y *posmodernidad*. Definimos modernidad como el periodo histórico en el que se desarrollan las nociones de progreso (Mumford; 1997; Bury; 1971), desarrollo científico-técnico y racionalidad (Subirats; 1991). Junto con cambios en la subjetividad de los individuos y en las nociones de tiempo y espacio (Bauman; 2002). No lo delimitaremos por años sino por el momento en el que se produce un cambio de mentalidad respecto a estas cuestiones con las que se manejaban anteriormente. Y la *posmodernidad* como un periodo de expansión, acentuación y crisis de todas estas concepciones (Jameson;1991). Sabemos que ambos conceptos requieren una descripción más profunda y abarcan muchas más facetas de la vida del hombre, éstas son las que nos interesan a los fines del presente trabajo.

Dentro del género de ciencia ficción es de vital importancia el lugar de la ciencia y la técnica. Forma parte de la especificidad del género el vínculo que establece con estas nociones. Pero antes, detrás de las ideas de ciencia y técnica hay otra muy poderosa, la de progreso. En este apartado repasaremos los inicios de este concepto y los cambios que implicó en la mentalidad de la tecnociencia.

Transformaciones en el tiempo y el espacio

La aparición de concepciones como progreso y desarrollo tecnológico, fundamentales para encarnar el cambio de mentalidad de la modernidad, tienen sus raíces en una transformación en la concepción del tiempo. Éste se llevó a cabo mucho antes que el surgimiento de la máquina a

vapor, tradicionalmente señalada como símbolo de la revolución industrial moderna³⁵.

En la antigüedad, el tiempo se entendía de forma cíclica, es decir un eterno repetir que planteaba el siguiente movimiento: una edad de oro, la decadencia y una nueva edad de oro. En la Edad Media el tiempo tomaría un carácter más lineal, pero “la doctrina del Progreso no podría germinar mientras la doctrina de la Providencia se hallase en una supremacía indiscutida” (Bury; 1971; 31). Fue fundamental la aparición del reloj no como artefacto sino como mentalidad. La vida de orden y regularidad que los monasterios benedictinos imponían a sus monjes (intervalos de tiempo separados por campanadas dedicadas a la oración) fueron las que permitieron una nueva concepción del tiempo.

Antes el vínculo con la naturaleza y por ende con nociones de tiempo y espacio, estaban signadas por lo simbólico o por la concepción animista del mundo. Por ejemplo, el tiempo orgánico era el tiempo entendido como duración, asociado a la vitalidad³⁶. Otro ejemplo la noción de espacio entendida desde un lugar más simbólico. Cuando la noción de perspectiva apareció el espacio empezó a pensarse en distancias.³⁷ Por ende hubo que “desencantar” al mundo para poder pensarlo como un objeto a analizar. La idea de progreso surgió cuando las categorías de tiempo y espacio se convirtieron en objeto de estudio³⁸. El conocimiento del hombre podía modificarlas. El progreso tomaba al tiempo en una línea recta siempre hacia adelante, la fé en que cada paso en el conocimiento conduce a un punto superior que el anterior.

Para autores como Bookchin y Bury la posición frente a la noción de progreso que encarna en la modernidad y está presente en nuestra actualidad es una cuestión de fé. La idea de progreso está dentro de la categoría de ideas de las que “no puede probarse su verdad o falsedad. Creer en ella exige un acto de fe” (Bury; 1971; 16). Esta afirmación se basa en que no hay certezas acerca de que la meta a la que se dirige el progreso sea la deseable, que la meta a la que el conocimiento continuo lleva sea entendida como una mejora respecto de la vida de los hombres.

Las películas analizadas en el corpus de este trabajo hacen hincapié en los resultados no deseados del progreso y proponen de alguna manera empezar de nuevo. Volver a etapas en donde podamos hacer depender las decisiones pensando en el cuidando del planeta y en el ser humano, por sobre

³⁵ Mumford, Levis; “Preparación cultural” *Técnica y civilización*; Madrid; Alianza Editorial; 1992.

³⁶ Bergson, Henri; *Memoria y vida* (selección de textos realizada por Gilles Deleuze); Barcelona; Ed. Altaya; 1994; p.13).

³⁷ Mumford, Levis; “Preparación cultural” *Técnica y civilización*; Madrid; Alianza Editorial; 1992; p.52.

³⁸ Op. Cit. pp. 62-63.

las demandas mismas de la tecnología, el progreso y el conocimiento ilimitado. Por eso la idea de progreso nos sirve también para construir una figura nostálgica, porque en su movimiento hacia adelante, hacia más conocimiento no pone el acento en la pérdida, en cambio la ciencia ficción contemporánea retoma lo que el progreso deja detrás convirtiendo su crítica en un anhelo nostálgico.

Las nociones de tiempo y espacio son fundamentales para entender el contexto tecnológico actual, debido a que las modificaciones que tuvieron en los últimos años transformaron varios órdenes de la vida del hombre.

El poder era una categoría asociada a la conquista del espacio, las fábricas eran construcciones enormes, cuanto más espacio ocupaban más poder denotaban, una vez conquistado el espacio, la rutinización del tiempo era otro modo de ejercer el poder. El tiempo era la categoría maleable, frente al espacio como categoría dura o "sólida" (Bauman; 2002; 15). El control del espacio y del tiempo como fuentes o bases de poder fue puesto claramente en imágenes en la figura del panóptico de Foucault, una figura que contenía un centro rodeado de celdas; desde ese centro era posible ver todas las celdas. Esta sociedad que basaba sus formas de control en estas categorías de encierro bajo el poder de la mirada fueron las "sociedades disciplinarias" (Foucault; 1996; 221) de los siglos XVII y XIX.

El desarrollo moderno prosiguió y "cuando la distancia recorrida por una unidad de tiempo pasó a depender de los desarrollos tecnológicos" (Bauman; 2002; 15) los límites terminaron por transgredirse. La velocidad del desarrollo de las tecnologías permitió atravesar el espacio prácticamente en un instante. Entonces el poder prescindió de los elementos que configuraban la idea del panóptico, esta nueva era post-panóptica ejerce el poder a la velocidad del instante superando toda restricción física y no solo basándose en el poder de la "mirada" o la "vigilancia". Así es que la posmodernidad muestra "la irrelevancia del espacio disfrazado de la aniquilación del tiempo" (Bauman; 2002; 126) que ahora se maneja en la instantaneidad.

Junto con los cambios en el tiempo y el espacio, surgió el concepto de "racionalización de la vida". Cuando nos referimos a la racionalización hablamos de la concepción de utilidad, "concebir su sentido en su fin" (Ferrer; 2008; 35). En un primer momento, el concepto de racionalidad podía entenderse, dentro de la tipificación realizada Max Weber, como una razón "de acuerdo a fines y de acuerdo a valores" (Ferrer; 2008; 35). Es decir que los fines y los valores en el inicio de esta

transformación hacia la racionalidad, estaban de la mano, el progreso llevaba consigo el “progreso tecnológico-científico y el progreso en sentido estético y ético” (Subirats; 1991; 106).

Con el tiempo, el progreso ético y el de los valores fue perdiendo fuerza quedando solo los fines y la utilidad como único referente. Esta racionalidad de acuerdo a fines o “instrumental” (Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W, 1987) carente de su lado ético derivó en la predominante racionalidad técnica. La racionalidad técnica es una sensibilidad, una “institución imaginaria social” (Castoriadis, Cornelius, 1993) que encarna en el cuerpo, en sus sentidos y en muchas otras “cosas sociales”. Es decir, la técnica abarca tanto los objetos o maquinarias como las relaciones entre los sujetos que se derivan de ellas. Conforman nuestro marco de acción actual, el contexto del que hablarán en sus discursos los relatos cinematográficos de ciencia ficción.

Foucault analiza las sociedades disciplinarias, de los siglos XVIII y SXIX, las cuales basaban su concepción de poder en aspectos espaciales y de vigilancia, y a partir de ellas elabora el concepto de dispositivos. Los dispositivos comprenden un conjunto heterogéneo de discursos, instituciones, disposiciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones morales, filosóficas, filantrópicas que sirven para explicar las formas de ejercer el control social. Más adelante modificará este término por el de tecnologías. La palabra tecnología será la metáfora para hablar de las relaciones de dominación, para explicar el vínculo del sujeto con el mundo.

Retomando a Foucault, Gilles Deleuze también tomará parte de esta sensibilidad técnica para desarrollar y proponer el concepto de “sociedades de control” (Deleuze; 1990; 18). Así como Baumann reflexionaba acerca de los cambios en la teoría del poder partiendo de que las instancias de tiempo y espacio se ven modificadas y que por lo tanto el régimen del panóptico ya no es adecuado para esta sociedad; Deleuze dirá que la sociedad de control basa su poder, entre otras formas, en el relevamiento de información constante que las nuevas tecnologías proponen y facilitan. Las sociedades de control se manejan por el acceso a la información convirtiéndose este concepto en fundamental para el nivel de desarrollo tecnológico actual. Esta imagen es la que predomina por ejemplo en *Elysium*. La nave *Elysium*, es un gran país en donde el sistema político puede modificarse como si fuera el código de algún programa de computadora. Incluso un golpe de estado puede hacerse por medio de un “reboot” (jerga técnica que explica el reinicio de las computadoras) y una reprogramación que instaure un nuevo presidente. También por medio de

una reprogramación que vincula el ADN con un código de computadora se obtiene la ciudadanía.

El mandato “sin límites” del progreso y la técnica. La necesidad de un análisis “ético”

No siempre la técnica estuvo como ahora vinculada con el “tecnologismo”, esto es su sentido instrumental. La *techné* estaba asociada con el trabajo del artista “todo arte se ocupa de hacer que algo sea (...) cuyo origen está en el hacedor y no en la obra” (Bookchin; 1999; 336). El rol de la técnica contenía una síntesis creativa además de utilitaria, una cualidad de potencia creadora capaz de erigir y modificar. La técnica, como el progreso, incluía la idea de un “vivir bien” pero entendiendo esta noción como una dimensión ética, no como confort brindado por los objetos tecnológicos. En su acepción instrumental la técnica clásica le daba lugar al productor y no solo a la obra, viviendo en armonía con su ecosistema, concebida en un todo.

La noción técnica de la modernidad fue modificando las nociones clásicas, siguiendo el mismo movimiento que sufrió la idea de progreso. “Nuestra concepción de la técnica creada por el sistema de mercado se ha vuelto tan ilimitada, tan desenfrenada, tan indefinida (...)” (Bookchin, 1999, 355) que llegan a explicar, a nombrar nuestras relaciones más profundas. Tal como decíamos, por medio del vocabulario técnico explicamos relaciones de poder, relaciones de comunicación, productos culturales. La matriz social de la técnica puja contra la utilitaria, autores como Bookchin afirman que carecemos de esta matriz social que le otorga significado a la producción tecnológica. Nosotros consideramos que la significación de la técnica está en el camino que la sociedad, el progreso y los imaginarios sociales de la época le otorgan, no carecen de significación social, sino que son producto de la creación de una sociedad. Si la técnica utilitaria se ha vuelto ilimitada es porque ese es el sentido que la sociedad actual le otorga: la técnica como un medio de vida de confort sin techo en su producción.

Los grandes avances tecnológicos produjeron cambios significativos en nuestra cotidianeidad más íntima. En muchos casos los usos que le damos a las nuevas tecnologías remiten a prácticas tradicionales o incluso retrospectivas: archivar, fotografiar, registrar constantemente los acontecimientos de nuestra cotidianeidad. Que las prácticas culturales que manejamos respecto a las nuevas tecnologías, remitan a nuestras formas de sociabilidad no es un síntoma de estancamiento en la idea de progreso pero si denotan en algunos casos cierto inconformismo con el presente.

La tecnología que alguna vez prometió zanzar las distancias del

desplazamiento moderno y proveer la prótesis milagrosa para los sufrimientos nostálgicos, se ha convertido ella misma velozmente en anhelo nostálgico. Más precisamente, tecnología y nostalgia se han convertido en co-dependientes: nuevos avances en las tecnologías y la publicidad estimulan la nostalgia de repuesto – por aquellas cosas que nunca pensamos que habíamos perdido- y la nostalgia anticipadora- por el presente que se escurre a la velocidad de un click.³⁹

Las formas de uso de las nuevas tecnologías pueden contener acciones que expresan nostalgia y la necesidad de perdurar en el tiempo. Cuanto más cerca del futuro nos encontramos, “ que no nos inspira confianza, tanto más fuerte el deseo de desacelerar” (Huysen, Andreas, 2007; 34) e ir hacia el pasado. Hay un malestar constante frente al cada vez más rápido sentimiento de pérdida.

La técnica conforma el ambiente en el cual el hombre habita. En este devenir tecnológico el hombre es dejado de lado, los niveles alcanzados dentro del desarrollo no siempre tienen en cuenta al hombre sino que se basan en el progreso continuo que la ciencia adoptó. “El desarrollo científico-técnico ha adquirido dimensiones completamente fuera de toda escala humana: una *science-fiction* convertida en principio de realidad” (Subirtas; 1991 ;109).

Por eso, los cambios en la técnica moderna y posmoderna merecen una reflexión más profunda “una reflexión filosófica, ética y crítica” (Jonas; 1997; 20). Como leíamos anteriormente en la modernidad se inicia el cambio de mentalidad respecto a las nociones de tiempo y espacio permitiendo el surgimiento de la “institución imaginaria” del progreso. Será la noción de progreso la que encarnará la convicción de que siempre hay un paso más para dar, que cada paso abre muchas más opciones de investigación y desarrollo.

El imaginario sin límite que proponen las nuevas tecnologías es el que conforma el imperativo tecnológico “el apetito despertado por la posibilidad” (Jonas; 1997; 20). Ayudado por la ciencia debido a que la “característica del progreso moderno es la interacción entre ciencia y técnica” (Jonas; 1997; 22), es en el ámbito del conocimiento donde se figura la idea de un progreso infinito, donde siempre hay algo nuevo por descubrir.

³⁹ “Technology that once promised to bridge modern displacement and distance and provide the miracle prosthesis for nostalgic aches has itself become much faster than nostalgic longing. More precisely, technology and nostalgia have become co-dependent: new technology and advanced marketing stimulate ersatz nostalgia—for the things you never thought you had lost—and anticipatory nostalgia—for the present that flees with the speed of a click”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.10.

La preponderancia de la tecnología en la vida de las sociedades necesita de una reflexión ética respecto de esta noción ilimitada de progreso. Para realizar este ejercicio de análisis ético hay que tener en cuenta la ambivalencia de los efectos, el progreso tecnológico que se hace necesario pero a su vez es causa de muchos de los efectos malignos que sufre la humanidad; por otro lado la rapidez con que los progresos tecnológicos se vuelven necesarios a la vida cotidiana del hombre y la tecnología marcando el origen de las necesidades de la humanidad. También el lugar del hombre frente a las necesidades de la técnica y el conocimiento. Estas temáticas son las que la ciencia ficción representa en sus discursos. Así es como la ciencia ficción aporta a la reflexión ética de las tecnologías y el progreso.

Hans Jonas dirá que la noción de progreso nos obliga siempre a dar un paso más y “legamos esta obligación a la posteridad” (Jonas; 1997; 39) es decir que nuestras acciones del pasado inmediato no hacen más que dirigirnos siempre hacia adelante. También este impulso hacia adelante nos obliga a correr porque el presente en el que nos encontramos “está caracterizado por una creciente inestabilidad del tiempo y por la fracturación del espacio” (Huysen; 2007; 24) ubicando al hombre en una relación inestable y temerosa con la idea de futuro.

El llamado a un análisis “ético” de las nociones de progreso y técnica están en estrecha relación con la posición del género de ciencia ficción respecto del progreso en los últimos años. Al acercamiento crítico más tradicional dentro del género se suma actualmente uno vinculado a la nostalgia. Los niveles de desarrollo tecnológico y la noción de progreso continuo que forman parte de los imaginarios del contexto de la ciencia ficción reflejan en su mayoría un acercamiento nostálgico vinculado con la pérdida.

Wall-e, *Ellysium*, *Súper 8* desde visiones diferentes ponen el acento en aquello que hemos dejado atrás rápidamente porque la tecnología superó al hombre o por el paso del tiempo: tradiciones, juegos, música, naturaleza incluso la misma humanidad. El progreso aparece vinculado con lo que nos hace dejar atrás pero no es una idea abandonada, sino que es en el ámbito de la ciencia y el conocimiento donde está presente. En todas las películas de nuestro corpus está detrás la idea de progreso; en *Wall-e*, *Ellysium*, *Prometheus* con consecuencias cuestionables como son la contaminación y la pobreza.

Por otro lado, la idea de progreso se renueva ante cada nuevo invento, “cada nuevo aparato tecnológico lleva implícita una promesa de futuro renueva la idea de progreso (...) reinventa las

utopías tecnológicas”(Ferrer; 2008; 42). El cine de ciencia ficción también se encargará de recordarnos viejos anhelos, como la conquista espacial, y nuevos imaginarios como las máquinas de salud que curan todos los males. En nuestro corpus *Prometheus*, *Star Trek* y *Súper 8* -en menor medida- representan todavía aquella fé en el progreso, los viajes espaciales que permiten adquirir mayor conocimiento, la tecnología al servicio del conocimiento último: el del origen del hombre.

Hemos visto que el progreso es tratado en los discursos de nuestro corpus con ambivalencia, es una figura presente de dos formas, poniendo el acento en la pérdida y como renovada expectativa de conocimiento y avance tecnológico. Por medio de aquello que el progreso deja de lado, el vacío que produce nos acercamos a la figura de la nostalgia.

Una emoción moderna

El término nostalgia hizo su aparición en el SXVII cuando el médico Johannes Horfer⁴⁰ diagnosticó un mal que afligía a los soldados suizos que deseaban volver a su hogar y no podían la “nostalgia era literalmente añoranza del hogar” (Reynolds; 2012; 23). Se manifestaba en distintos padecimientos físicos como insomnio y falta de apetito, junto con un sentimiento de tristeza y angustia.

De la mano del psicoanálisis, Sigmund Freud denominó a la nostalgia como melancolía considerándola un duelo con características patológicas. En “Duelo y Melancolía”⁴¹ establece la diferencia entre ambos conceptos, la melancolía es un proceso que comparte muchos elementos con el duelo “la desazón profundamente dolida, una cancelación del interés en el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de toda actividad productiva” (Freud; 1993; 1). Pero se diferencian en que la melancolía presenta “una rebaja en el sentimiento de sí que exterioriza en autoreproches y autodenigraciones” (Freud; 1993; 1). Por otro lado, la melancolía presenta la pérdida de un objeto amado, pero este puede ser de carácter más ideal “una pérdida de objeto sustraída a la conciencia, a diferencia del duelo en el cual no hay nada inconsciente en lo que atañe a la pérdida” (Freud;1993; 2). A nuestro entender, la nostalgia toma de la definición del psicoanálisis el sentimiento de pérdida pero le sustrae el aspecto patológico del mismo, la denigración del yo y la depresión.

⁴⁰Reynolds, Simon; *Retromanía*; Buenos Aires; Caja Negra; 2012.

⁴¹Freud, Sigmund; “Duelo y Melancolía”; *Obras completas. Tomo XIV*; Buenos Aires; Amorrortu Editores; 1993.

Simon Reynolds pondrá el acento en el anhelo de recuperación del tiempo. En la modernidad los cambios en el tiempo y en el espacio convirtieron a la nostalgia en “una emoción imposible o por lo menos incurable: el único remedio sería viajar en el tiempo”(Reynolds; 2012; 24).

La modernidad mantenía de alguna manera un vínculo con el pasado “a fin de considerarse a sí misma como el resultado de una transición de lo antiguo a lo nuevo” (Crocì y Vitale; 2012; 17). Lo “moderno” como aquello que logra romper con el pasado y por ser lo suficientemente rupturista puede convertirse en clásico. Es por eso que “nostalgia no es necesariamente opuesta a la modernidad sino contemporánea a ella”⁴².

Pero en la posmodernidad este vínculo con el pasado se fue debilitando debido a los cambios que sufrieron los conceptos de tiempo y espacio. La aniquilación del espacio por medio de la instantaneidad del tiempo convirtió a éste último en una instancia vacía y carente de significado. Así el pasado se volvió muy próximo y de fácil acceso, perdiendo la magia de la distancia. Frente a esta situación el “más débil es el asidero del presente (...) y tanto más frágil la estabilidad e identidad de los sujetos contemporáneos” (Huyssen; 2007; 31).

Pero no solo los cambios en el tiempo y en el espacio son trascendentes, también las “nuevas tecnologías, sus efectos sociales y las formas de dominación social que presiden. En esta encrucijada lo primero que se encuentra es el vacío” (Subirats; 1991; 131). Frente a esta situación la figura de la nostalgia viene a llenar con valores que el progreso y su racionalidad económica y tecnológica no pudieron otorgar.

El pasado en el presente: formas de abordar la nostalgia dentro del campo social

Estas transformaciones generaron diferentes formas de acercarnos al pasado: desde una utilización estilística, una rememoración contante, o un acercamiento nostálgico.

Frederic Jameson llama “historicismo” a la forma de vincularse con el pasado en la posmodernidad por medio de creaciones culturales que retoman sólo elementos estéticos del pasado para reconstruir otras épocas. Para el autor ésta forma es superficial, ya que se alimenta de imágenes del pasado vacías, especialmente del pasado reciente, las cuales considera carentes de historicidad, un “supuesto pasado que es poco más que un conjunto de espectáculos” (Jameson;

⁴² “Nostalgia is not necessarily opposed to modernity but coeval with it”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.8.

1991; 39).

El pasado se percibe como un recurso inagotable al cual se recurre superficialmente en un uso aleatorio o un uso dictado por la moda. La moda determinará cada periodo histórico a conmemorar y su funcionamiento se trasladará al de las otras artes: utilización rápida por temporadas y rápidamente convertida en pasado para la siguiente. "La moda es una máquina de crear capital cultural y luego con increíble velocidad despojarlo de valor y descartarlo"(Reynolds, Simon, 2012). Por ello dentro del tiempo lineal del progreso surge "un tiempo cíclico, el de la moda" (Crocì y Vitale; 2012; 28).

Como ejemplo de este uso Jameson cita las "películas nostálgicas o mode rétro". Éstas son películas sobre el pasado o sobre momentos generacionales específicos. Se encuadran dentro de lo que el autor entiende como una forma de pastiche⁴³. Para el autor esta forma continúa la línea de los acercamientos al pasado carentes de historicidad, que sólo se basan en connotaciones estilísticas. La industria cultural norteamericana retoma constantemente la década del cincuenta y principios de los sesenta que representa la Edad de Oro del país, el paraíso perdido al cual regresar. Ejemplo de este tipo encontramos en *Volver al futuro (1985)*; *Grease (1978)* y más cerca de nuestros días *Hombres de Negro 3 (2012)*. Para Jameson acercarse al pasado por medio de estas películas "nace como síntoma sofisticado de la liquidación de la historicidad, la pérdida de nuestra posibilidad vital de experimentar la historia de un modo activo" (Jameson; 1991; 42) que nos vuelve "incapaces de producir representaciones estéticas de nuestra experiencia actual" (Jameson; 1991; 42).

Pero no sólo las películas que recrean el pasado entran en esta categoría sino que el autor también dirá que *La guerra de las galaxias* es una película nostálgica. Esta película recrea series de aventuras que se emitían en la década del cincuenta en la TV norteamericana, por lo que para el autor "procura reavivar un sentimiento del pasado asociado a ellos" (Jameson; 2002; 24) en un público adulto. Es decir satisface el anhelo para nosotros nostálgico de regresar a esa época.

⁴³ Para Frederic Jameson es necesario definir al pastiche en oposición a la parodia, ambos son apropiaciones de estilos ajenos, pero en el primero aparece la distancia, la controversia, la ironía. "Una imitación de un estilo particular o único, el uso de máscara estilística, discurso en una lengua muerta: pero es una práctica neutral de dicho remedo sin el motivo ulterior de la parodia, sin el impulso satírico (...) una parodia vacía". Jameson, Fedric; *La lógica cultural del capitalismo tardío*; Madri; Editorial Paidós Ibérica; 1991; p.20.

Como también trabaja Linda Hutcheon, el pastiche es imitación dentro de la similaridad "enfatisa la similitud más que la diferencia" No busca la transformación, sino que "usualmente el pastiche responde a la regla de mantenerse en el

Dentro de nuestro corpus, *Súper 8* cumple con la característica de una película nostálgica tanto en la representación estilística de una época, los años setenta, como en el anhelo nostálgico de un “género generacional”. A nivel estético hay una construcción retro, pero a nivel conceptual una película de ciencia ficción que se desarrolla décadas atrás permite volver a hacer verosímiles situaciones que en momentos de tecnología más avanzada serían menos creíbles. Aunque los protagonistas sean adolescentes de 13 años, el espectador que construye el texto es mayor por lo que también existe una apelación nostálgica a una edad más inocente, a una época y a un cine como el de Spielberg que es claramente citado.

También *Star Trek* trae consigo esta nostalgia que satisface un anhelo de revivir las expectativas del futuro que esa serie de tv supo representar. La creencia en los viajes espaciales y en los avances tecnológicos, junto con el costado más lúdico de las aventuras en nuevos planetas. También a nivel estético la recreación de la serie original (aunque con personajes más jóvenes) refuerza la representación de la nostalgia por aquella época.

Otra forma de entender el vínculo con el pasado en este momento histórico es el que propone la recuperación nostálgica de valores, como una recuperación que encubre el vacío generado por el progreso tecnológico. Cuando desarrollamos la idea de progreso, identificamos el vacío que proviene de la desintegración social debida a la ruptura del vínculo entre progreso económico tecnológico y los valores éticos y sociales. La racionalidad instrumental, la tecnología estableciendo las necesidades de progreso y desplazando al hombre generan un vacío que la recuperación nostálgica de valores más tradicionales parece encubrir o venir a llenar. La nostalgia aparece entonces no solo como el anhelo de otro tiempo sino como una “una rebelión contra la idea moderna de tiempo, del tiempo de la historia y el progreso (...) un tiempo más lento, un recreo del tiempo...”⁴⁴.

En este camino encontramos las definiciones de nostalgia de la autora Svetlana Boym. Ella distinguirá entre la nostalgia restauradora y la nostalgia reflexiva. La primera, similar a la idea de recuperar valores del pasado, se piensa como un anhelo de retorno al hogar, y de conservación de los valores tradicionales: la familia, la patria y la verdad. La nostalgia reflexiva, por otro lado, pone

mismo género de su modelo”. Hutcheon, Linda; “Capítulo 2” *A theory of parody. The Teaching of twentieth-Century Art Forms*; Chicago; University of Illinois; 2000; pp.4 y 7.

⁴⁴ “rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress (...) or slower time—time out of time...”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.8.

el acento en “en el anhelo mismo”⁴⁵, y no busca el retorno al hogar mítico porque no es ello lo que anhela sino a la distancia que los separa, el paso del tiempo irreversible. “La retórica de la nostalgia reflexiva es acerca de quitarle tiempo al tiempo y tratar de agarrar al huidizo presente”⁴⁶. Aquí podemos hacer referencia a *Wall-e* y su acercamiento al concepto de nostalgia restauradora. Debido a que lo que se anhela es recuperar lo que alguna vez supo ser la humanidad, sus valores y tradiciones que fueron destruidas por ellos mismos.

El “mal de archivo”

Dentro del fenómeno de la nostalgia que venimos tratando de identificar en la cultura actual hay un concepto que sumaremos al análisis: el de “mal de archivo” perteneciente a Jaques Derrida. Por un lado el “mal de archivo” sirve para explicar, algunas prácticas sociales de hoy en día, como la necesidad de consignar en archivos, monumentos, museos, elementos de la memoria. Pero también información y conocimiento u otros ejemplos dentro de las prácticas sociales que proponen las nuevas tecnologías (archivar música, películas, fotografías).

La palabra archivo remite tanto a origen como a mandato. El desarrollo de Derrida se centrará en el vínculo del archivo con el psicoanálisis, el cual no abordaremos en esta tesina debido a la complejidad conceptual. Pero sí nos interesa señalar la relación que se establece entre el archivo y la pulsión de muerte, siendo este vínculo el que explica la noción de “mal de archivo”. El concepto de pulsión de muerte presentado por Sigmud Freud en el *Malestar de la Cultura*⁴⁷, entiende que en todo hombre existe una inclinación hacia la destrucción, la agresión y la aniquilación, no sólo enfocada al exterior sino también a sí mismo. El archivo representa en este caso el lugar de consignación de la memoria, “...lugar exterior que asegure la posibilidad de memorización, de repetición...” (Derrida; 1996; 19). Pero junto con el movimiento que permite crear un lugar para la memoria actúa la pulsión de muerte que lo destruye, la amenaza del olvido. “No habría deseo de archivo sin la finitud radical de la posibilidad de un olvido” (Derrida; 1996; 27). Es así que Derrida unirá en el momento del origen (asociado a la consignación de un archivo) a la presencia de la destrucción y la muerte, y establece esta dicotomía como indispensable para la existencia del archivo. La memoria y el olvido como dos caras de una misma moneda.

⁴⁵ “the longing itself”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.13.

⁴⁶ “The rhetoric of reflective nostalgia is about taking time out of time and about grasping the fleeing present (...) slower time—time out of time...”. Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.14.

⁴⁷ Freud, Sigmud; “El malestar de la cultura”, *Obras Completas XXI*; Buenos Aires; Amorrortu; 1993.

Aquí la escena final de *Elysium* nos muestra el recuerdo de Max quien antes de morir ve la imagen de la tierra en un relicario. Este objeto le fue dado de niño con el fin de que no olvide de donde viene. Así ese objeto que consigna su memoria, le sirve para reconocer la belleza de su lugar de origen al momento de su muerte en otro lugar, la nave *Elysium*. La nostalgia, el anhelo al momento de la muerte por su hogar.

Derrida también señala cómo las nuevas formas de almacenamiento afectan a la idea de memoria. “La estructura técnica del archivo archivante determina asimismo la estructura del contenido archivable en su surgir mismo y en su relación con el porvenir” (Derrida; 1996; 24). Las formas de almacenamientos crean y no sólo registran los acontecimientos. En este punto las nuevas formas de memoria que poseen las nuevas tecnologías como la memoria RAM que define José Luis Brea⁴⁸, deja atrás los archivos y la consignación para pasar a una “memoria de red (...) memoria de procesos, de interconexión activa y productiva de datos” (Brea, José Luis, 2007). Esta memoria aunque parezca separarse del concepto de archivo comparte con él la apertura al porvenir que proponen los autores. “Si queremos saber lo que el archivo habrá querido decir no lo sabremos más que en el tiempo por venir” (Derrida; 1996; 42), en las memorias de red también aparecen las visiones del futuro. La memoria RAM no es memoria de almacenamiento y consignación, sino de procesamiento sincrónico, no se ocupa tanto en su capacidad de almacenar sino de interconectar, y de ver en la memoria su capacidad de anticipación de futuro, de incompletitud, de expectativas que trae consigo.

En nuestro corpus *Wall-e* nos muestra una práctica que mezcla al coleccionista, al antropólogo y al archivador. El personaje principal recolecta de la basura objetos que categorizará y por medio de los cuales reconstruye la vida del hombre. No recuerda porque no conoce, pero si reconstruye. Lo mismo sucede en la nave Axioma donde se encuentran los humanos, el capitán debe recurrir a archivos digitales para conocer cómo se vivía en la tierra. Las formas de archivar son distintas pero en ambas la acción mezcla el anhelo, con el conocimiento, con la construcción.

En *Prometheus* los restos encontrados de la civilización de Ingenieros constituyen archivos de esa civilización, ayudan al conocimiento del origen del hombre. Pero es también mediante el descubrimiento de esos archivos que casi la totalidad de los miembros de la investigación

⁴⁸Brea, José Luis; *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*; Barcelona; Gedisa; 2007.

encuentra su muerte y destrucción. La amenaza del olvido, pero la posibilidad aún viva de transmitir el conocimiento en nuevos archivos -los personajes de Elizabeth y David único sobrevivientes-.

En *Súper 8*, la filmación de la película es una consignación de un archivo legado a la posteridad. Pero no tiene conciencia de ello, sino que tiene un fin lúdico para los protagonistas y luego es prueba del misterio del choque del tren. Pero su presencia en el film refuerza el anhelo de un tiempo que pasó, un tiempo que no se recupera a pesar de sus archivos.

Con estas reflexiones nos acercamos a pensar que las figuras de la nostalgia, no sólo presentan una forma de seguridad frente a la inestabilidad que los cambios de las concepciones de tiempo y espacio sufren en la posmodernidad, sino que también se vinculan con formas de imaginar o crear nuevas formas de futuro, que ponen en cuestión aspectos de nuestro presente.

Este síntoma podemos explicarlo en los cambios sociales y culturales que venimos atravesando, y en la apuesta a la recepción nostálgica que hacen los productores de la industria cultural. La necesidad de estirar el tiempo, de hacerlo perdurar más frente a su instantaneidad. La necesidad de materialidad debido a los cambios en las condiciones de producción económicas. Frente a la menor producción de objetos por el predominio de la producción simbólica se busca artificialmente recrear el ruido en las grabaciones de música, o la imagen digital imitando la analógica, el consumo de objetos del pasado, de programas de tv y música de otras épocas. La nostalgia funciona para hablar de lo que el presente carece.

Existen diversas formas de acercarse al concepto de nostalgia, pero de todas ellas se deriva algunas características principales como la pérdida, el anhelo de lo que queda a cierta distancia de nuestra experiencia y la noción de comienzo u origen que refleja el vínculo con el porvenir. Estas reflexiones aparecerán representadas en diferentes imágenes de los discursos de nuestro corpus.

CAPÍTULO 2 La nostalgia a través de los imaginarios sociales representados en la ciencia ficción

El progreso, la tecnología y la nostalgia conforman elementos del entorno cultural y forman parte de los imaginarios sociales contemporáneos. En este capítulo desarrollaremos el concepto de imaginario social el cual nos servirá también como categoría de análisis de nuestros discursos.

Para adentrarnos en la comprensión del concepto de “imaginario social” será necesario construirlo desde Cornelius Castoriadis⁴⁹. Sus trabajos sobre el mismo nos permitirán entender un poco más a qué nos referimos cuando hablamos de imaginarios.

Los imaginarios sociales son significaciones, la significación es un “haz de remisiones abiertas” (Castoriadis; 1993; 290). Estas significaciones conforman “el magma de las significaciones imaginarias sociales que cobran cuerpo en la institución de la sociedad, la animan” (Castoriadis; 1998; 68). Castoriadis las define como imaginarias porque están “dadas por creación” entendiéndola no como reproducción realista o racional; y sociales porque “solo existen estando instituidas y siendo objeto de participación de un ente colectivo” (Castoriadis; 1998; 68).

Estas significaciones imaginarias sociales crean el mundo de una sociedad, ellas son ese mundo, sostienen lo pensable en su interior. “La institución de la sociedad es lo que es en la medida que materializa un magma de significaciones imaginarias sociales” (Castoriadis; 1993; 307).

Las significaciones imaginarias sociales encarnan en objetos, cosas, individuos “que las presentifican y las figuran, directa o indirectamente, inmediata o mediatamente (Castoriadis; 1993; 307). La computadora, un robot, el hombre, la mujer, la música son imaginarios sociales que “solo son y son lo que son a través de éstas significaciones” (Castoriadis; 1993; 307) son éstas en un determinado momento histórico para esa sociedad.

El entorno tecno-social actual encarna e inscribe en sus objetos e individuos significaciones propias del capitalismo, del progreso, de la ciencia. Las películas que forman parte de nuestro

⁴⁹ Castoriadis, Cornelius; “Capítulo VII Las significaciones imaginarias sociales”; *La institución imaginaria de la sociedad*; Buenos Aires; Tusquest; 1993.

Castoriadis, Cornelius; “Lo imaginario: la creación en el dominio histórico social”; *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*; Barcelona; Gedisa; 1998.

corpus toman ciertas representaciones que encarnan determinados imaginarios sociales. En nuestro análisis pretendemos identificar qué significados adquieren en los discursos y cómo nos ayudan a construir una figura de la nostalgia. Este concepto atraviesa toda la tesina, pero en este apartado pretendemos centrarnos en el imaginario y su vínculo con la utopía y en el imaginario de la basura ambos solidarios a la figura nostálgica.

El ingrediente de los imaginarios: la utopía

El libro *Utopía* de Tomás Moro es para Bronislaw Baczko, en su libro *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*,⁵⁰ una de las fuentes del concepto de imaginarios sociales. Este libro literario y filosófico generó múltiples lecturas e interpretaciones convirtiéndose en ejemplo paradigmático en dos sentidos. Por un lado, “como paradigma literario: relato de un viaje imaginario” (Baczko; 1999; 65) en donde el narrador encuentra una sociedad perdida de la que dará una exhaustiva descripción y que añorará; por otro como “paradigma específico de imaginario social: la representación de una sociedad radicalmente distinta (...) una representación que se opone a la sociedad existente a sus males y vicios” (Baczko; 1999; 65). Esta doble característica funciona para nuestro análisis, veremos la importancia del concepto de utopía y su relación con la nostalgia y el pasado y la influencia que, como género literario, tiene sobre los textos de ciencia ficción.

Saliéndonos del aspecto exclusivamente literario, las utopías funcionan como propuestas alternativas que reúnen elementos de la imaginación social -esperanzas, sueños- por lo tanto su difusión tiene impacto social así como también lo social forma parte de su constitución. Una característica muy importante de los imaginarios es que su presencia suele ser mucho más abundante dentro de las sociedades en los periodos de crisis debido a que estas crisis manifiestan “reclamos por absolutos. Y aquí aparecen cruzadas las representaciones de la sociedad” (Martini; 2002; 1). Así se llegan a elaborar representaciones multitemporales que “cruzan momentos de la memoria con cuadros de un proyecto futuro” (Martini; 2002; 1), generan una utopía o una representación social que no siempre coincide con la realidad pero que permite re-significar el presente. Aunque no coincida con la realidad se basa en elementos que la constituyen por lo que su nivel de creencia y verosimilitud es alto.

⁵⁰ Baczko, Bronislaw; "Utopía"; *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*; Buenos Aires; Nueva visión; 1999.

Su rol en el género de ciencia ficción

La figura de la utopía tiene un trayecto literario que abarca parte de su ambivalencia de significado. En un principio, estaba asociado a un tipo de relato que respetaba la estructura del viajero que encontraba una sociedad o paraíso perdido, similar al de Tomás Moro. Con el tiempo el término se fue enriqueciendo más allá de la ficción con la aparición del socialismo utópico, a partir de las producciones de Henri de Saint Simon, Jean Baptiste Fourier, Enfantin, Victor Considerant. Las representaciones de sociedades ideales que planteaban tenían por detrás valor científico. La construcción de un paradigma utópico requiere de un ejercicio intelectual, “implican un cambio de mirada sobre el mundo en especial sobre lo social” (Bakczo; 1999; 68).

El advenimiento de la ciudad nueva era para estos socialistas parte del devenir histórico, de su evolución, por lo tanto recurrieron al modelo de los viajes utópicos para describir ideas que habían plasmado anteriormente en otros artículos. Una frase de Lemartine describe este parecer “Las utopías a menudo no son más que verdades prematuras”. Aquí nos encontramos con una de las primeras características similares al género de ciencia ficción, el trasfondo científico que de alguna manera envuelve a los relatos, y muchos de los relatos de ciencia ficción también se enmarcan en viajes donde se encuentran sociedades utópicas. La “ciudad feliz” imaginada está asociada a la crítica de las instituciones y modos de vida contemporáneos, pero las utopías representaban la mejor de las sociedades perfecta y feliz. En esos relatos aparece también la figura de la nostalgia, ya que el viajero en general retorna a su mundo y añora ese paraíso perdido.

En *Elysium* este trayecto parece cumplirse pero con una vuelta hacia el final. El protagonista Max sueña con vivir en *Elysium*, ese lugar perfecto al que no puede pertenecer por falta de recursos y las normas que el sistema impone. Pero una vez que está allá, al final de su recorrido de héroe, ve desde *Elysium* la tierra, su lugar de origen y pertenencia y lo añora, por primera vez aprecia su lugar de pertenencia aunque no pueda morir en él. Mostrándonos la ambigüedad de alcanzar las utopías, como pueden no ser aquello que fantaseamos o que cumplirlas no deja de generar nostalgia.

Con el paso del tiempo esta figura de la utopía fue sumando otras características, por ejemplo el lugar utópico dejó de situarse en un mundo paralelo, y se trasladó al futuro; en este movimiento hacia el futuro surge la figura de la anti-utopía. En el siglo XX especialmente en los períodos de entreguerras la anti-utopía cobró más fuerza, cambió también el sentimiento hacia los sueños e

imaginarios utópicos, aparece el miedo a la utopía.

Las primeras novelas anti-utópicas ponen en cuestión no sólo el enfrentamiento entre el ideal y lo que se ha alcanzado, sino también cuestionan la realización misma de la utopía “las promesas del futuro que trabajan en la profundidad del presente”(Baczko; 1999; 88). La realización de los sueños de una sociedad, en un determinado momento, pueden llevar a la misma a la anulación de su capacidad de imaginar y crear nuevas utopías o incluso a cuestionar las existentes.

La ciencia ficción en muchos casos, fue y es la encargada de mostrar y denunciar como la realización de ciertas utopías científico tecnológicas o políticas, pueden acabar en regímenes totalitarios, o en mayores desastres para la humanidad y el medio ambiente. Pero hay que hacer la salvedad respecto de otros imaginarios sociales, que como hemos señalado, pueden ayudar a una sociedad en crisis a restablecerse, debido a su carácter “dinámico y cambiante, relacional, cultural e histórico, comunicacional” (Martini; 2002; 2).

La utopía es uno de los elementos que constituyen los imaginarios sociales y no funciona separado de los otros: los paradigmas científicos, el tiempo sincrónico. La utopía puede vincularse con la nostalgia del paraíso perdido, pero por otro lado también hay una corriente que verá en la utopía formas del futuro “un lugar donde la imaginación a través de formas-esbozos hace resaltar del presente, siempre provisorio e inestable, lo que contiene de futuro” (Baczko; 1999; 76).

El ambiente de la técnica recreado en las películas analizadas contiene imágenes tecnológicas pertenecientes al pasado del género de ciencia ficción. Esta presencia nos habla de un porvenir que formó parte de los imaginarios tecnológicos de otras épocas y que hoy son representados en una nueva significación, volviéndolos a dotar de aquel vigor, o simplemente añorándolos porque aún son imaginarios o utopías. Por ejemplo, hay una recuperación del robot en su forma de ayudante para tareas del hombre. Como herramienta, *Wall-e* es un robot compactador que limpia, hay otros robots que asean, que investigan zonas poco accesibles para el hombre. También se retoma la figura del extraterrestre informe y monstruoso que ataca la tierra en *Súper 8* y *Prometheus* reflejando en un caso incomprensión hacia lo distinto y en otro el miedo a la destrucción bacteriológica. Otra imagen del futuro del pasado es la del inventor aficionado, en *Super 8* con la construcción casera de naves espaciales por medio de restos o partes de otras máquinas; en *Elysium* se construyen prótesis por medio de restos de otras tecnologías provenientes de los basurales.

Las naves espaciales están presentes en todas las películas considerando el viaje por el espacio una posibilidad concreta. Esta idea de la conquista de espacios desconocidos toma a las naves como grandes embarcaciones, asemejando la exploración del espacio con la exploración de otras épocas. Por ejemplo, la nave Enterprise de *Star Trek* tiene una parte inferior donde por medio de computadoras se manejan los motores y la seguridad -antiguo lugar de motores de carbón en un barco- y el Capitán junto con el resto de sus ayudantes de navegación que imparten las órdenes desde arriba. Otras figuras de estos imaginarios técnicos de otras épocas que se retoman son los hologramas de *Prometheus* o las teletransportaciones en *Star Trek*; los trajes espaciales de *Prometheus* similares a los clásicos uniformes de los astronautas de la NASA al momento de la carrera espacial que llevo al hombre a la Luna.

Por otro lado, también hay en los futuros representados en las películas analizadas imaginarios del presente extrapolados a años de distancia, por lo que esa visión de futuro tiene elementos del pasado dentro del relato. *Wall-e* imagina un futuro factible, toma del presente la cantidad de contaminación de producción de tecnología y de la generación excesiva de desechos y ve un mundo contaminado, abandonado, sin capacidad de generar vida. A excepción de la actitud recicladora y sensible hacia la vida del protagonista.

Elysium imagina un mundo del cual toma elementos del presente, la tierra quedara habitada por latinos pobres que serán los trabajadores de los ricos. Éstos ya no viven en los países del primer mundo sino en una nave súper tecnológica llamada *Elysium* que mantiene fuertes restricciones de acceso para ellos. *Elysium* contiene un imaginario tecnológico con características utópicas para nuestra sociedad, ellas son las máquinas de salud, puestas como un electrodoméstico más en las casas de los ricos. Funcionan por medio de un escáner similar al que realizan ahora las máquinas de resonancia magnética, pero en ese caso curan todas las enfermedades, incluso el cáncer.

Hay una máquina similar en *Prometheus* donde un robot por medio de una programación puede realizar una cirugía de cesárea pero no es tan específico su rol sanador, casi milagroso como en *Elysium*. Incluso esa máquina se convierte en el motor de la película, el imaginario de resistir a la muerte, al tiempo.

El progreso y la técnica son imaginarios sociales que en el contexto actual conservan la fuerza de lo utópico. De nuestro corpus hay películas que siguen representando ese anhelo positivo de lo que tanto el progreso como la técnica puedan traer a la sociedad.

Star Trek y *Súper 8* se mantienen lejos de la distopía pesimista, poniendo el acento en una perspectiva técnica más positiva sin poner en cuestión la idea de progreso. *Prometheus* toma el progreso y la técnica como un marco que posibilita la investigación acerca del origen del hombre. Por ejemplo, por medio de una cámara de sueño especial duermen a lo largo de años lo que les permite alcanzar distancias inimaginables para llegar a Saturno. Incluso desde el título *Prometheus* pone el acento en la ambición de conocimiento del hombre. Prometeo como el dios que entregó a los hombres el fuego como herramienta de saber y que por eso mismo fue condenado. En la película la búsqueda del origen por medio del conocimiento arrastra a los hombres a la muerte.

En el trabajo analítico que Jean Baudrillard hace de la cultura norteamericana en *América*⁵¹, se plantea la realización de una utopía como una paradoja. La utopía son aquellos sueños e imaginarios que guían la sociedad pero que poseen el rasgo de inalcanzables. Pero el ejemplo de la utopía realizada es Estados Unidos, que por “tener la convicción íntima y delirante de haber realizado la utopía (...) tiene una fuerza cultural que cautiva”(Baudrillard; 1987; 90). Una parte fundamental de la cultura estadounidense es el cine, gracias a él crean su propia cultura, sus costumbres y modos de vida e imaginarios,

no hay cultura en esto, ni discurso cultural, no hay ministerios, no hay comisiones, no hay subsidio ni promoción. No hay nada del enfermizamente cultural pathos en el que toda Francia se regocija, ese fetichismo del patrimonio, ni de nuestra invocación sentimental -y hoy en día también estatista y proteccionista- de la cultura. (Baudrillard; 1987; 95).

Toda la cultura norteamericana parece crearse de cero, con una excepción: los años cincuenta. Esa época, representa “el sueño americano” es decir es la utopía estadounidense, que fue alcanzada, y que en momentos de crisis (como la crisis financiera del año 2009) retoma con fuerza para restituirse como sociedad.

Esta es la promesa de la cultura estadounidense de donde provienen la mayoría de los objetos culturales que analizaremos. Si no todo se ha realizado es porque todavía se puede progresar más, esta es la promesa también del progreso que pasados los momentos de crisis siempre se retoma con fuerza.

Tanto la utopía como ideal como la utopía realizada tienen un tinte nostálgico debido al anhelo de

⁵¹ Baudrillard, Jean; *América*; Barcelona; Anagrama; 1987.

su pérdida o de su deseo. Es por eso que la utopía juega un papel importante en su vínculo con la nostalgia y es un elemento fundamental para el género de ciencia ficción.

La basura como imaginario de nostalgia

La basura surge como figura de análisis del libro denominado *Tecnopoéticas*⁵² que entabla vínculos entre el arte y las tecnologías.

La idea de utilizar basura o desechos durante el siglo XX fue muy común en la experimentación artística. Algunos ejemplos de este recorrido son la obra Duchamp y su exhibición del migitorio, “los ensamblajes del dadaísta Kurt Schwitters hechos de recortes de periódicos, tickets de autobús, envoltorios, hilos y otros objetos de la vida diaria con los que componía pequeñas y caóticas antologías” (Kozak; 2013; 6); con los mismos elementos -latas de gaseosas, álbum de figuritas, envoltorios de golosinas- Berni los utilizaba en cuadros y collages de Juanito Laguna, así como sus esculturas de monstruos o insectos hechos de chatarra.

Jaques G. Ballard, autor de ciencia ficción, manifestaba la existencia de "la elegancia de los cementerios de automóviles"(Kozak; 2013; 6), señalaba la belleza de los desechos. Una de sus novelas, *Crash* (1971) fue llevada al cine en 1996 por David Cronenberg. Allí se representaba un vínculo erótico con las máquinas, en especial los autos. Es decir la chatarra de los automóviles aparece ya en la ciencia ficción de los setenta y en el cine de ciencia ficción de los noventa.

Pero la basura nos interesa como concepto solidario al de nostalgia, su vínculo se entiende en la medida que los restos de la basura nos recuerdan la historia, funcionan como restos casi arqueológicos de un mundo que fue alguna vez. En la ciencia ficción ciberpunk la basura constituye una respuesta a la idealización tecnológica, representa cómo la capacidad de producción está sobrepasando los límites de asimilación llevándonos a terminar tapados de los desechos, de objetos obsoletos. La rapidez con la que los objetos se convierten en basura nos habla de la imperfección y precariedad de las máquinas. La basura se convertirá en el escenario predominante de las obras cinematográficas del ciberpunk “llegado un punto el género necesitó desprenderse de la ensoñación tecnológica para recrear un mundo más realista y por ende, fallido...” (Kozak; 2013; 7).

⁵² Kozak, Claudia; *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*; Buenos Aires; Caja Negra Editora; 2013.

En *Wall-e* la basura adquiere dos significados, por un lado es la consecuencia de una sociedad que no supo reciclar, no supo tomar un camino más ecológico y terminó tapada de desechos haciendo de la Tierra un lugar inhabitable, del cual no puede surgir vida de nuevo. Por otro lado el protagonista, un robot que pertenecía a una empresa compactadora, único habitante de la tierra, encuentra divertido en su rutina de trabajo guardar ciertos elementos que encuentra en la basura convirtiéndose en un coleccionista y arqueólogo. Coleccionista porque guarda muchos objetos de una misma clase, los clasifica por ejemplo en tenedores, encendedores, juguetes. El coleccionista⁵³ es una figura nostálgica, por medio de ciertos objetos se conecta con un tiempo que puede haber vivido o no, pero que añora. Representa la historia y la posibilidad de poseer el tiempo, de retenerlo.

En el caso de *Wall-e* él colecciona también como arqueólogo, escarba, limpia, selecciona y por medio de esos objetos -entre ellos una cinta en vhs del musical "Hello Dolly" (1954)- rastrea y reconstruye lo que puede haber sido la vida humana, la vida en la tierra. Una tierra con música, colores, en contraste con la tierra en la que predomina el color marrón y la basura que él recorre todos los días. Si bien hay otro camino que es la humanización progresiva de *Wall-e*, en lo referente a la basura él está reconstruyendo por medio de esos restos lo que alguna vez fue la tierra y la humanidad y aprendiendo a ser más humano.

En *Elysium* la basura es la consecuencia de un mundo terrestre que se abandonó, que también perdió el control sobre su capacidad de producción. Si bien la basura contiene un halo nostálgico en esta película el acento está puesto en enmarcar de la vida que los pobres llevan en la tierra mientras que *Ellysium*, nave en donde viven los ricos, es un lugar limpio con espacios verdes. La basura o los restos tecnológicos aparecen como objetos que enmarcan la acción del protagonista, Max utiliza armas, autos viejos y destartalados. También de estos desechos se construirá una prótesis que le insertaran al protagonista cambiando su fisonomía y subjetividad. La escena de la operación resulta sumamente realista en cuanto a la intervención que sufre el cuerpo de Max. Éste se transforma en una máquina, incluso puede funcionar como terminal de información, como un dispositivo parecido a un pen drive. Pero este tema se tratará más adelante. La basura o los

⁵³ La figura del coleccionista "extrae al objeto de su distancia diacrónica o de su cercanía sincrónica y lo capta en la remota proximidad de la historia" (Agamben; 2007; p. 104). Extrapolando el estudio acerca del juguete, Giorgio Agamben considera que los objetos coleccionados contienen lo eminentemente histórico, no un valor por su antigüedad, no un valor de estudio como el arqueólogo. Sino la "esencia de la historia". Agamben, Giorgio; *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*; Buenos Aires; Adriana Hidalgo editora; 2007.

desechos de dispositivos tecnológicos se reconstruyen y adquieren nuevos significados una vez que se transforman en prótesis del protagonista.

En *Star Trek* y *Prometheus* la ausencia de basura remite a imaginarios de futuro más tradicionales, ascéticos. La ausencia de esta representación también funciona como referencia nostálgica pero desde otro punto de vista, es un rasgo de la ciencia ficción más clásica y optimista.

CAPÍTULO 3 La representación del hombre como figura nostálgica

En este capítulo veremos cómo la representación del hombre dentro del género de ciencia ficción retoma valores humanistas y cómo este rescate tiene un vínculo con la nostalgia.

Las películas de nuestro corpus representan diferentes imaginarios acerca del hombre y su vínculo con la técnica. Pero antes de adentrarnos en esta problemática repasaremos brevemente la concepción del cuerpo en la modernidad.

Acercamiento a la problemática del cuerpo

En la civilización medieval el hombre estaba unido a su entorno “inseparable de su arraigo físico (...) incluido dentro de las fuerzas que rigen el mundo” (Le Breton; 2002; 32). En esta concepción el cuerpo es el vínculo con el mundo y está unido a él. Esta visión animista concibe “la presencia de la vida en todo lo que existe” (Jonas; 2000; 22) y la muerte representa el gran enigma, es por eso que será negada o explicada por creencias como la vida después de la muerte. El pensamiento moderno marca la llegada del concepto del individuo “el cuerpo es la frontera precisa que marca la diferencia entre un hombre y otro” (Le Breton; 2002; 45). Esta individuación entre hombres y del hombre con el resto del mundo se ve acompañada por una nueva visión, la muerte pasa a ser aquello sobre lo que tenemos conocimiento. Este pensamiento coloca al cadáver en el lugar de lo cognoscible, allí el cuerpo es pura materia que puede estudiarse.

El cuerpo ya no es más el signo de la presencia humana, inseparable del hombre (...) La definición moderna del cuerpo implica que el hombre se aparte del cosmos, de los otros, de sí mismo. El cuerpo es el residuo de estas tres contracciones (Le Breton; 2002; 46).

Esta concepción moderna del cuerpo se vio acompañada por el desarrollo del dualismo, la separación de la materia de lo espiritual, el cuerpo del alma. El dualismo cartesiano es la presencia del primer dualismo sin fundamento religioso. El cuerpo para Descartes es el cadáver, aquel que puede estudiarse, pero a su vez “la dimensión corporal de la persona recoge toda la carga de la decepción y la desvalorización” (Le Breton; 2002; 69). Pero el dualismo no logra ser la respuesta ontológica del ser, debido a que el cuerpo “hemos de describirlo como extenso e inerte y a la vez capaz de sentir y querer” (Jonas; 2000; 33). No podemos negar al cuerpo, “sin el cuerpo y su autoexperiencia elemental (...) no podríamos obtener representación alguna de la existencia de fuerzas y efectos en el mundo” (Jonas; 2000; 40).

El cuerpo y la técnica: los cuerpos de la ciencia ficción

El progreso fue convirtiéndose en una idea dominante dentro de la cultura moderna, como hemos visto el desarrollo de esta idea influyó en varios niveles de la vida, desde la producción capitalista hasta una visión del mundo. La mentalidad del progreso posibilitó el surgimiento del "modelo mecanicista" que le brindó al hombre un sentimiento de poder sobre el mundo.

Este modelo también recaerá sobre el cuerpo, pensado como un mecanismo al cual hay que conocer para imitar sus errores y fallas, saber cómo repararlo.

La idea que subyace es abolir el cuerpo, borrarlo pura y simplemente; nostalgia de una condición humana que no le debería nada al cuerpo. La metáfora mecánica aplicada al cuerpo resuena como una reparación para otorgarle al cuerpo una dignidad que no podría tener si fuese solo un organismo (Le Breton; 2002; 81;82).

El vínculo del cuerpo y la técnica irá mutando e intensificándose de la mano del desarrollo tecnológico. Dentro de nuestro corpus la postura dominante del hombre frente a la técnica y el progreso es de resistencia. Y esta resistencia la consideramos nostálgica. La figura nostálgica del hombre se construye por medio de la representación del dolor corporal; las resistencias a la intromisión técnica en su subjetividad y en su cuerpo; el rescate de lo emocional frente a la creciente racionalización; las instancias de conflicto entre el poder y el cuerpo.

El vínculo del cuerpo con las tecnologías pasó de ser un vínculo periférico, o una relación de imaginación y construcción, para terminar en una "proceso de interiorización de la tecnología en el cuerpo" (Lorca; 2010; 106). Esta situación provocó que no sólo el cuerpo del sujeto esté afectado, sino también las capacidades de percepción. Las tecnologías "transforman la conciencia subjetiva y la construcción individual y social de lo real" (Lorca;2010; 106).

Siguiendo el desarrollo de Javier Lorca quien analiza específicamente el vínculo del hombre con la técnica, la etapa contemporánea del género de ciencia ficción es denominada como tercer movimiento centrípedo. Este período está caracterizado por la evolución de las tecnologías cibernéticas que llevó a la intromisión de las tecnologías en el cuerpo, no sólo modificando lo corporal, sino también la percepción del mundo, de lo real, de la memoria y de la conciencia.

El hombre establece un vínculo íntimo con las máquinas tecnológicas no ya como herramientas, "al haberse insertado el artefacto en la carne en una progresiva comunión que devoró la interfaz, el que se convierte en máquina es el cuerpo humano, una terminal operadora de, y operada por,

los datos informados” (Lorca; 2010; 149). Es así que su constitución subjetiva también se ve afectada, no es el mismo ser humano luego de verse atravesado por la tecnología. De esta comunión con la tecnología y el hombre surge la figura del poshumano, un ente capaz de procesar información. La información es un elemento común tanto a la mente como al cuerpo, “son homologables máquinas artificiales y organismo biológicos porque ambos son entidades que procesan patrones de datos” (Lorca;2010; 135).

La otra figura que nos interesa es la de cyborg, “término acrónimo inglés de organismo cibernético, con el que denominan la integración física de seres vivos y sistemas mecánicos y autorregulables” (Lorca; 2010; 110). Esta figura se inscribe en los cambios del período centrípedo y comparte con la figura del poshumano la condición de híbrido entre hombre y máquina. El cyborg contiene entonces características más ambiguas, el límite entre el hombre y la máquina se borra.

Como ejemplo de nuestro corpus encontramos David, el cyborg de *Prometheus*. Este caso presenta un paso más allá en el camino de hibridación. Su apariencia es puramente humana pero es una máquina creada por una corporación, su ambigüedad está puesta en su “conciencia cyborg”. Este término nos habla de la pérdida de límites entre el hombre y la máquina, en la apariencia que confunden los límites de realidad, de lo pensable. “La máquina antropomorfa y la máquina inteligente podían emular al hombre en tanto individuo, pero faltaba ese lazo ese aspecto fundante de la humanidad que se plantea desde la simbiosis y la máquina infotécnica. Su consecuencia es la maximización del simulacro” (Lorca; 2010; 144). La obsesión de este personaje es alcanzar la similitud total con el hombre, por lo tanto entiende que debe aprender las emociones, aunque sea por imitación.

En *Elysium* el cuerpo del protagonista adquiere a lo largo de la película diferentes prótesis, que lo dotan de más fuerza, e incluso su cuerpo se convierte en una especie de terminal de información que almacena y transmite conectándose a una computadora. Su subjetividad se ve afectada, su humanidad física se ve afectada por dolores a los que hace frente por medio de drogas, y su vínculo con el entorno se modifica en la medida en que posee más fuerza. El aspecto emocional, característica que en esta nueva etapa de la ciencia ficción se pone de relieve para diferenciar al hombre de la máquina inteligente, está sobrevalorada incluso aún más desde que su cuerpo se ve intervenido.

Aquí podemos ver como el cuerpo, más específicamente el dolor corporal limita el espacio subjetivo “conciencia de sí mismo del cuerpo que siente (...) el dolor agudiza nuestra conciencia de este espacio” (Berger; 115). Antes el protagonista funcionaba como un objeto social sin emociones, resignado a su lugar de engranaje, alienado. Una vez sufrido el accidente laboral su percepción cambia volviéndose más emocional y solidario a pesar de verse convertido en un cyborg. Las prótesis no logran integrarse al cuerpo armoniosamente aunque le sirven a sus fines, el cuerpo “está protegido por resistencias conscientes” (Le Breton; 2002; 222) e inconscientes. El discurso plantea las resistencias del cuerpo frente a los trasplantes y prótesis, rechazados orgánica y psicológicamente. Así la película cuestiona el imaginario del cuerpo humano desmontable en piezas, la simplicidad de quitar una pieza por otra sin mayor problema.

Dentro de la ciencia ficción existe otra figura que aparece representada en las películas de nuestro corpus y son de importancia para este apartado: el robot. El recorrido de esta figura dentro de la ciencia ficción se remonta a los autómatas. Primeras máquinas de entretenimiento creadas por inventores amateurs que propiciaron “la instauración del cuerpo como objeto” (Lorca; 2010; 71). Estos autómatas representaron perfectamente la noción de cuerpo como mecanismo, como máquina.

Los relatos de ciencia ficción de la década del treinta y cincuenta presentaron “criaturas de sustrato mecánico, creadas por el hombre a partir de material inorgánico” (Lorca; 2010; 79). Correspondiente a un periodo tecnológico de desarrollo de la industria en serie, los creadores de los robots en las historias del género combinaban la figura del ingeniero con la del gerente capitalista, así los robots empezaron a construirse en serie y a pertenecer a grandes empresas.

Estas máquinas en un primer momento representaban una amenaza, los robots que podían reemplazar al hombre. Pero en la década del cincuenta el viraje se volvió hacia lo positivo, “los robots como trabajadores, sirvientes, colaboradores que permitían aligerar la actividad del hombre, los robots como núcleo fundante de una nueva sociedad” (Lorca; 2010; 93). Esta postura tuvo un representante muy importante en el género literario, Isaac Asimov con sus cuentos publicados bajo el nombre *Yo, robot*.

En nuestro corpus *Wall-e* representa esa imagen optimista del robot como ayudante. Incluso los otros robots representados en el film cumplen el mismo rol. Los robots “fallados” aquellos que tienen algún problema de programación o falta de repuestos o piezas se convierten en los

ayudantes de *Wall-e*. También la representación estética de *Wall-e* remite a la figura de robot reconocida como máquina, tiene algunas características antropomórficas como ojos y brazos pero su humanidad se centra en su subjetividad emocional. Consideramos esta representación como figura nostálgica porque la representación del robot como ayudante es una figura popular en el periodo de los años cincuenta dentro de la ciencia ficción. Cuando las posturas optimistas respecto a las tecnologías se ubicaban en el ámbito de la industria del confort. Otro motivo para vincular la representación del robot con la nostalgia es la imagen elegida para representar a *Wall-e*. Su diseño remite a otro clásico del cine de ciencia ficción de los años ochenta, *Cortocircuito*.

Otro autor que reflexiona sobre el vínculo del cuerpo con las tecnologías es Jean Baudrillard en *Videosfera y Sujeto Fractal*, siguiendo el camino que veníamos recorriendo, también verá las prótesis mecánicas como primera intromisión de la tecnología en el cuerpo. Respecto de las comparaciones del cerebro con la computadora o con los sistemas de información dirá que el cerebro se vio “exorcizado” del cuerpo y puesto como modelo, lo mismo que el ADN por lo tanto el cuerpo mismo se ha transformado en “una prótesis en el interior mismo del cuerpo” (Baudrillard; 1989; 28).

Para él, el cuerpo se ha visto invadido en su interior con prótesis y esta situación produjo un descentramiento del hombre “todas las partes del cuerpo del hombre, comprendido su cerebro, se ha satelizado alrededor de él en un orden excéntrico” (Baudrillard; 1989; 28) y esto lo convierte a él también en un sujeto excéntrico. El término por él desarrollado de “sujeto fractal”, tiene también que ver con esta nueva situación del cuerpo desmultiplicado en imágenes fractales.

Calabrese también tratará el tema de la excentricidad en su análisis de estilo de época, es decir que esta característica que Baudrillard encuentra en el vínculo de las tecnologías con el cuerpo, para Calabrese es uno de los elementos que conforman el estilo neobarroco posmoderno. El “estilo excéntrico” es aquel que se destaca por la tendencia a los límites. Todo sistema cultural posee normas, una práctica o comportamiento excéntrico implica “actuar en los límites de un sistema ordenado, pero sin amenazar su regularidad” (Calabrese; 1999; 72). Esto puede darse en la moda, en los límites de los géneros literarios o cinematográficos “donde la excentricidad se exhibe como un valor” (Calabrese; 1999; 72).

Calabrese abordará también el término fractal, refiriéndolo a objetos “cuya forma sea extremadamente irregular, extremadamente interrumpida o accidentada” (Calabrese; 1999; 136).

No como partes diseminadas sino lo fractal como forma caótica, aleatoria y a la vez regular. Estos objetos también forman parte de la producción cultural posmoderna, como ejemplo Calabrese se refiere a los efectos especiales de las películas de ciencia ficción. “los films de ciencia ficción utilizan la producción fractal computerizada de imágenes (...) la turbulencia y la irregularidad gobiernan la producción de objetos de función estética” (Calabrese; 1999; 143).

A pesar de este descentramiento el cuerpo se vuelve un objeto de cuidado obsesivo. Pero este cuidado excluye el deseo, el sexo, el placer. El cuerpo se cuida de envejecer, en su salud, en la higiene. No se trata de ser o de tener un cuerpo sino de estar insertados sobre él, conectado con nuestras funciones. Esta necesidad actual explica que “por medio del cuerpo se intenta llenar la falta por la que cada uno entra a la existencia (...) esta búsqueda inquieta que se renueva sin cesar está vinculada con la falta de certeza del tiempo, con el rol que lo provisorio tiene en nuestras sociedades” (Le Breton; 2002; 171). Es decir, el cuerpo es un lugar de seguridad y a nuestro entender la humanidad desde la defensa de lo corporal también lo es.

En las películas analizadas por ejemplo *Wall-e* el protagonista no es un ser humano pero su subjetividad está humanizada. *Wall-e* anhela el contacto- dar la mano- y lo comprende. Incluso cuando el personaje llega a la nave crucero en la que vive el resto de la humanidad logra hacer que los humanos se miren a los ojos en vez de verse por pantallas, se den la mano, les despierta la humanidad corporal, les recuerda su cuerpo, como caminar.

En *Elysium* el cuerpo destinado a la muerte inminente del protagonista, y la niña enferma de leucemia son los motores del recorrido, de la lucha por conseguir acceder a las máquinas de salud. Es el cuerpo fallando el que les permite generar finalmente un cambio para ellos y los otros -los que no podían acceder a esos beneficios-. En esta película el cuerpo sufre, duele, se enferma, se resiste a las intromisiones de la técnica, pero termina siendo sanado por el progreso. Renueva finalmente esperanzas tecnológicas.

El miedo a la pérdida del cuerpo

En *Elysium* el protagonista realiza todo su recorrido en pos de evitar la muerte. Sus planes no son políticos ni revolucionarios como efectivamente terminan siendo sus acciones. El temor a la muerte y la ausencia de la misma como parte de la vida es un imaginario impulsado por la medicina actual. Éste aparece representado en la película incluso como el móvil de acción del

protagonista. La elección del cáncer como enfermedad que padece otro de los personajes refuerza este temor ya que es el nuevo desafío real contemporáneo de la ciencia médica a vencer. La película pone en juego el imaginario utópico que plantea la posibilidad de vencerlo por medio de los progresos de la ciencia. Esta es su apuesta al progreso que no abandona a pesar del contexto distópico.

También en *Prometheus* la enfermedad aparece como el temor más grande presente en la forma del alien o bacteria que ataca el cuerpo. La representación toma una forma violenta como un animal que asesina, como también en la forma de bacteria que se mete en el cuerpo. En el caso del personaje Charlie, pareja de Elizabeth, la bacteria empieza a tomarlo desde dentro de sus órganos, se puede ver en sus ojos y finalmente lo consume matándolo. En el caso de la protagonista ella queda embarazada del virus -después de haber tenido relaciones con Charlie- y engendra otro ser que por medio de una cesárea logra extraer de su cuerpo. En la primera escena de la película vemos como uno de los Ingenieros (extraterrestres creadores del mundo) bebe la sustancia alien que toma su ADN y termina matándolo. Aquí son dos los imaginarios representados la enfermedad y el miedo a la muerte, y por otro lado el ADN como aspecto más íntimo y constitutivo del hombre la forma más eficaz de matar.

Este miedo a la pérdida del cuerpo también lo consideramos una figura nostálgica debido a que se opone al cuerpo como residuo o cadáver. La visión de la muerte como algo incomprensible es una idea previa a la objetivación del cuerpo como sujeto cognoscible, pero este cuerpo que sufre utiliza “el dolor como único medio para que su existencia sea reconocida” (Le Breton; 2002; 172).

La representación de lo humano: el peso de las emociones

Fredric Jameson señala en sus reflexiones⁵⁴ la ausencia de la representación del cuerpo en el nuevo arte. Esta ausencia, según el autor, está asociada con los cambios en el concepto de espacio que las tecnologías traen de la mano de la instantaneidad, el simulacro y lo virtual. La abstracción que las nuevas tecnologías proponen son nuevas formas de representar.

Pero frente a esta abstracción, en nuestro análisis de discursos cinematográficos, la figura del hombre adquiere relevancia por sobre las del simulacro o la ausencia de espacio- tiempo. Por un lado, en las representaciones vistas en el apartado anterior sobre la importancia del dolor corporal

⁵⁴Jameson; Fredric; *La lógica cultural del capitalismo tardío*; Madrid; Editorial Paidós Ibérica; 1991.

y en las resistencias del cuerpo a lo virtual y tecnológico. Por otro lado, en la subjetividad emocional de los considerados no humanos, siendo ésta la característica que los humaniza. La razón fue considerada en la modernidad, en pleno desarrollo de las ideas de progreso y razón instrumental, el rasgo diferenciador de la humanidad. En estas películas es la emoción y la corporalidad lo que refuerza el lugar humanista.

David, el cyborg de *Prometheus*, padece el ser diferente e intenta aprender el dolor, sentir celos y amor a su modo. Ese sufrimiento y esa frustración ya nos muestran un deseo, una emoción que lo humaniza. El personaje de David es una máquina súper inteligente que desea adquirir elementos de la subjetividad humana, principalmente las emociones. Por medio de una cita cinematográfica (Lawrence de Arabia-1962) el director nos muestra cómo David practica el tono de voz y los gestos por imitación, se peina de forma similar al actor principal. Además la frase que David elige repetir para practicar es significativa ya que refiere a lo que carece: del dolor físico, de las emociones, de la mortalidad. "*El truco, William Potter, es no prestarle atención a que lastima*"⁵⁵. David termina sintiendo realmente celos y odio, asesina por esa causa disfrazándolo de interés científico. En este caso no es el cuerpo lo que representa la humanidad tanto como la subjetividad, las emociones, la fé. En la presentación que el dueño de la compañía Wyland realiza de David destaca que no envejecerá, ni se enfermará pero que carece de alma. Esta última característica termina siendo ambigua a medida que transcurre la película.

En *Wall-e* hay una humanización progresiva del personaje principal y de todo el resto de los personajes a partir de él. La idea de la humanización por medio de las emociones ya estaba presente dentro de la ciencia ficción apenas iniciada la época de la realidad virtual, en otras obras del género como *Blade Runner* o *Yo Robot*. Pero en las películas contemporáneas retoma con más fuerza frente a la realidad, el hombre como figura de salvación.

Cuando hablamos de las cualidades subjetivas humanas de *Wall-e*, además del deseo del contacto corporal, hablamos de sus cualidades emocionales. La construcción del personaje contiene ingenuidad, amor, compasión, humor, mientras que el otro robot, del que él se "enamora", Eva, en un primer momento solo responde a las directivas, al objetivo para el que fue programada. Pero el contacto con *Wall-e* también modifica su subjetividad, humanizándola. También la

⁵⁵"*The trick, William Potter, is not minding that it hurts*". Scott, R. Hill, D. (productores); Scott, R. (director); 2012; *Prometheus*; EU; Reino Unido; Scott Free Bradywine Productions.

presencia de Wall-e produce la humanización de los humanos que viven en la nave Axioma. El contacto con el personaje va generando en los seres humanos la capacidad de caminar, de mirarse a los ojos. El recuerdo de su corporalidad que había quedado abandonada en la obesidad, el sedentarismo y el abuso de las tecnologías.

En *Star Trek* los dos personajes principales, Spok y Kirk están contruidos en la dicotomía razón-emoción. Spok es mitad humano mitad vulcano lo que lo convierte en un ser contradictorio, por un lado racional, se mantiene dentro de las reglas, no tiene cualidades empáticas. Pero por otro lado se enamora, cuida su pueblo, y entabla su amistad con Kirk. El personaje de Kirk representa la emoción, la valentía, la desobediencia, la irritación y la lealtad.

La representación del hombre queda en los casos de nuestro corpus asociada a lo emocional, el hombre además de la posesión de un cuerpo se constituye en la emoción y los sentimientos y no en la razón y el conocimiento de la ciencia y la técnica.

La respuesta de la ciencia ficción a las “políticas de biopoder”

La información es un concepto que entra en contacto con el cuerpo modificándolo, convirtiéndolo en ente, en base de datos, pero no solo es un elemento que afecta al cuerpo humano, sino el vínculo del cuerpo con las nociones de poder. Paula Sibila⁵⁶ analiza los vínculos que los actuales niveles tecnológicos tienen con las instancias de biopoder y veremos cómo los mismos aparecen representados en los discursos de ciencia ficción.

“Las biopolíticas son una gama de dispositivos de poder destinado a las poblaciones” (Sibilia; 2005; 198). El concepto de biopolíticas implica un accionar de poder del Estado sobre los seres vivos que comparten espacio y rasgos biológicos. La idea se origina en las reflexiones de Michel Foucault acerca del rol del Estado en la “forma de racionalizar los problemas propuestos a la práctica gubernamental por los seres vivos constituidos en población: salud, higiene, natalidad, raza”. (Sibilia; 2005; 198).

Las políticas de biopoder reflejan lo biológico en lo político “Las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población constituyen los dos polos alrededor de los cuales se desarrolló la organización del poder sobre la vida” (Focault; 1992; 168y169).

⁵⁶ Sibila, Paula; *El hombre postorgánico*; Buenos Aires; Fondo de Cultura Economica;2005.

En la actualidad las políticas de biopoder, destinadas a “administrar la vida” (Sibilia; 2005; 206) están en manos de empresas privadas y del mercado y en una menor medida bajo el control del estado. Ambas instancias, la privada y la estatal, hacen uso de las nuevas redes de control que alcanzan todos los ámbitos de la vida, por medio de la teleinformática y las biotecnologías. El símbolo de las nuevas prácticas de biopoder -que supo estar en otros momentos de la historia en los dispositivos de sexo y en la sangre- se forma ahora alrededor del código genético. Este permite manejar las virtualidades del hombre, hacerlo funcionar como un código de programación de seres humanos, pura información que puede corregirse, perfeccionarse. Lo mismo ocurre, por ejemplo, con las prótesis o los medicamentos, permiten corregir las anormalidades o patologías, los errores de programación como el dolor, la ansiedad, la falta de fuerzas.

Esta concepción del hombre como información modificable lo coloca en un lugar de máquina o dispositivo, liberándolo del cuerpo y las emociones. La conjunción de información y políticas está representada en *Elysium* a través de la noción de ciudadanía. La misma está dada por la asociación de un código (una información) al ADN de la persona, la que permite adquirir muchos beneficios como por ejemplo la salud.

Por otro lado, la nave llamada *Elysium* que conforma un Estado es la creación de una corporación Armadyne. El dueño de la misma tiene acceso al código con el que está conformado el sistema político, la elección de sus autoridades y quienes se consideran ciudadanos con derechos funciona a base de un código que puede alterarse. Para modificar el sistema de gobierno y dar un golpe de Estado es necesario conocer ese código. Esta imagen es claramente la de las sociedades de control que propone Gilles Deleuze, con la informatización de todos nuestros datos en las redes de datos omnipresentes.

También encontramos la presencia de las corporaciones en *Wall-e: Buy n Lange* (BnL) quien gobierna y es la creadora de la nave-crucero Axioma a donde se le propuso a los humanos que vayan a entretenerse y vivir mientras otra corporación limpia la tierra (Waste Allocation Load Lifter - Earth class- Carga de desechos). Incluso se revelará que el plan de estas corporaciones es impedir el regreso al planeta Tierra y el olvido de la misma.

Las mutaciones en el biopoder implican “un nuevo modelo de humanidad, desprovisto de las profundidades del inconsciente, del compromiso social y del peso de la historia”(Sibilia; 2005; 251). Este es un ser humano que actúa en base a la racionalidad técnica de acuerdo a fines, que se

alinea con los valores del mercado y la resolución técnica. Las nuevas técnicas de biopoder buscan un hombre “gestor de sí mismo” (Sibilia; 2005; 252) no apunta a lo que el individuo hace sino a lo que es y podría llegar a ser, a cómo maximizar y minimizar riesgos. Este modelo de humanidad es frente al cual actúa la crítica de la ciencia ficción por medio de las representaciones del dolor, de la debilidad corporal y de las emociones. En las películas de nuestro corpus hay un rescate de estas características frente al temor a la pérdida o la carencia. Tanto en los hombres intervenidos por la técnica o en las máquinas que desean humanizarse.

El vínculo entre la técnica y el hombre puede volverse nocivo para él hasta matarlo, o puede representar la oportunidad de empezar de cero. La emoción, los sentimientos, aquello que está por encima de la racionalidad y de los fines utilitarios puede ser el camino para salvarse, para lograr la autonomía respecto de las máquinas. Poner un freno a la producción tecnológica y depositar la fe no solo en el progreso sino también en el hombre.

Algunos autores como Peter Sloterdijk defienden una posición en la cual el humanismo ya no puede ser la respuesta a las situaciones actuales de la sociedad. La concepción del sujeto como pura información basada por ejemplo en los genes modifica toda definición del sujeto de la ontología tradicional. Para el autor, las posturas anti-tecnológicas son aquellas que temen no poder tomar más el humanismo como referencia “Si hay hombre es porque una tecnología lo ha hecho evolucionar desde lo pre-humano” (Sloterdijk; 2001; 25). El análisis realizado sobre el cuerpo y la subjetividad constituida desde lo emocional realza elementos del humanismo en la ciencia ficción. Esta postura de tradición dentro del género funciona en el contexto actual de niveles de desarrollo tecnológico como figura nostálgica. El hombre que se rescata en sus representaciones no es el modelo que proponen las políticas de biopoder.

CAPÍTULO 4 El mercado de la nostalgia

En este capítulo reflexionaremos acerca del vínculo de la industria cultural con la nostalgia. Por medio de conceptos como la cita, el pastiche, lo retro y el mito de origen.

Los usos capitalistas de la nostalgia

Para el autor Simon Reynolds⁵⁷, las formas de producción del capitalismo tardío⁵⁸ metacapitalistas generan una dominante cultural de autoreferencialidad. Esto significa que la producción simbólica de entretenimientos o el mismo dinero son generadores de riqueza. Este movimiento puede verse en el cine, por ejemplo, en las citas, remakes, precuelas, reeboots, es decir la industria del cine habla del cine.

También para Reynolds el movimiento de acumulación y recesión propio del sistema capitalista es una condición para el advenimiento del elemento nostálgico en la cultura contemporánea. A los períodos de gran actividad creativa y vanguardista -de "sobrecumulación"- le sigue un periodo de "recesión", en nuestro análisis, un período nostálgico. Estos movimientos están generalmente mediados por una crisis. Como ya hemos dicho en el 2009 se produjo la crisis financiera e inmobiliaria en Estados Unidos que originó que a posteriori ciertos imaginarios se pongan en cuestión. Las temáticas en el cine se inclinaron a la desigualdad y a la violencia, junto con la aparición de otras significaciones imaginarias especialmente vinculadas a la nostalgia, como la añoranza de otras épocas, "Edades de Oro" más productivas.

El cambio de paradigma productivo del capitalismo tardío va de la mano con un aspecto visto en el concepto de progreso: la ausencia de límites. Con esto nos referimos a que la cantidad de información y material al que estamos expuestos, podemos acceder y procesar, no solo es inabarcable, sino que la misma genera un comportamiento carente de límite.

Como hemos visto lo mismo sucede con la idea de progreso basada en el conocimiento continuo, o la producción tecnológica que siempre busca nuevas necesidades que alcanzar. Bajar archivos,

⁵⁷ Reynolds, Simon; *Retromanía*; Buenos Aires; Caja negra; 2012.

⁵⁸ El término se debe a Ernest Mendel que considera al capitalismo tardío la tercera fase de evolución tecnológica del sistema capitalista desde la revolución industrial. Sus características son la expansión del capital, la virtualización de los intercambios, los modos de producción basados en bienes inmateriales como la información, el conocimiento, lo simbólico (incluso las industrias como las del entretenimiento e información son las más rentables) y la prevalencia del capital financiero por sobre el productivo. Cf. Mendel, Ernest; *El capitalismo tardío*; Mexico; Ediciones ERA; 1979.

compartirlo, navegar, siempre hay más para ver, más para acumular en las memorias de las PC. También por este camino podemos llegar a la presencia de la nostalgia en la cultura posmoderna, el acceso más fácil al pasado, junto con la saturación de información a la que también se puede acceder, permiten prácticas sociales y culturales que buscan o se remiten a la escasez, es decir intentar encontrar objetos, música, recuerdos de aquello de lo que en otro momento no era tan fácil poseer. El "marketing de la nostalgia" (Huyssen; 2007; 18) está presente en los ámbitos de la industria del entretenimiento, la moda, en la producción alimenticia, (golosinas que vuelven del pasado), en los juegos, en la estética de los bares, las tapas de los libros, etc. Este clima de época acompaña la producción cultural posmoderna.

La industria cultural y el pasado

El corpus de nuestro trabajo está conformado por películas de ciencia ficción contemporáneas pertenecientes a los grandes estudios hollywoodenses, por ende, a la denominada por Adorno y Horkheimer "industria cultural". Entendemos por industria cultural, la que conforman las grandes empresas de cine, radio, televisión, internet, que se encargan de elaborar productos destinados al consumo de millones de personas dentro del ámbito de la comunicación y el entretenimiento.

Adorno y Horkheimer calificaban a la misma como "regresión del iluminismo que reside en el cálculo del efecto y en la técnica de producción y difusión" (Horkheimer-Adorno; 1987; 5) que funciona como reflejo de los deseos del mercado. Por lo tanto, se maneja con una lógica empresarial y tecnológica que produce representaciones que reflejan su ideología y que no puede "excusarse de su responsabilidad en la mentira"(Horkheimer- Adorno; 1987; 5).

A los fines del presente trabajo, de la industria cultural nos interesan algunas características y definiciones de sus productos que nos permitirán rastrear formas de representación de la nostalgia: la cita, el pastiche y lo retro, el mito de origen.

El tiempo cíclico

La industria cultural regula su vínculo con el pasado en "la eterna repetición de lo mismo"(Horkheimer; Adorno; 1987; 50). Hay en esta estructura, en este estilo de la industria una fuerza cultural muy importante que se vincula en esta repetición con el anhelo nostálgico. También en la repetición se explicaría la cantidad de producciones cinematográficas basadas en bestsellers literarios, y por eso también la necesidad de extender un éxito cinematográfico ya

comprobado con secuelas, precuelas, reboots, remakes.

Otra forma de entender el vínculo repetitivo con el pasado de la industria cultural está en el ritmo de producción. Es el de la repetición, el tiempo cíclico "todo debe correr continuamente, estar en movimiento (...) garantizar que nada cambia, no surge nada sorprendente"(Horkheimer; Adorno; 1987; 50). Todos los elementos nuevos que puedan aparecer por fuera del sistema son rápidamente cooptados "en sus diferencias" para luego ser ubicados en algún segmento ya identificado por la misma industria. Entonces por un lado la repetición, en temáticas, estereotipos, clichés, y por otro las innovaciones que a menudo pasan por el aspecto técnico y que en seguida pierden el carácter de novedad.

Existe una visión diferente respecto del ritmo y la repetición en la industria cultural posmoderna que la considera característica constitutiva de una "estética de la repetición" (Calabrese; 1999; 45). Omar Calabrese dirá que la repetición aparecerá en distintos momentos: en los modos de producción, por ejemplo en la estandarización y optimización económica; luego como estructura interna de los discursos; y en el nivel de la recepción. En todas estas instancias el valor estético de las producciones posmodernas pasa por el placer que producen en el espectador.

En el nivel de producción, la saturación del mercado lleva a la repetición y por ende el placer estará en las mínimas diferencias que puedan encontrarse (por ejemplo el cambio de actores en un film). Pero también hay otra forma en que la repetición brinda cierto placer en el espectador y lo hace un elemento interesante para el momento histórico actual, y es la característica de asegurar la regularidad de los acontecimientos, de prever como funcionarán algunas cosas. Por ejemplo el público ya ha adquirido ciertas herramientas de haber estado expuesto a productos de la industria cultural, por ende ya puede anticipar algunos desenlaces.

Una de las características de esta época debido al cambio sufrido en las nociones de tiempo y espacio es el sentimiento de vacío y falta de certezas que diferentes autores señalan. El tiempo cíclico previo al desarrollo del concepto de progreso permitía cierta seguridad y la industria cultural aporta con sus relatos certezas e inmutabilidad. Estas reflexiones nos permiten diferenciar la repetición como una estética posmoderna y no sólo como estrategia capitalista, aunque a nuestro entender el vínculo entre ambas es innegable.

En el caso de las películas analizadas en el discurso propiamente dicho *Star Trek* lleva muchas versiones elaboradas por la industria cultural, dentro del corpus seleccionado es el más claro

ejemplo de la realización de una fórmula probada ahora en manos de nuevos actores y un nuevo director. La película tiene además los clásicos personajes pero ahora en su juventud, representados por nuevos actores, hay una familiaridad pero también diferencias, hay algo nuevo para contar pero que remite constantemente a las versiones anteriores. Lo mismo sucede con *Prometheus* al tratarse de una precuela la familiaridad de aquellos que sepan reconocerlo aleja las incertidumbres.

En *Súper 8* la marcada influencia y homenajes por medio de otros recursos como la cita también brindan elementos ya vistos e identificables. *Wall-e* tiene una estructura repetitiva durante la primera parte de su relato. En la estructura misma el discurso que se modifica con la llegada de Eva, del futuro, el robot explorador que envía la nave Axioma.

La estructura cíclica de los relatos de la industria tiene afinidad con la estructura de los mitos, y también con su función cultural. Al igual que la repetición de historias que cambian sin cambiar, de personajes o recorridos que respetan formas universales. Igualmente este tema lo desarrollaremos más adelante en este capítulo.

Recursos nostálgicos de la industria cultural

Los medios de comunicación y la industria cultural fueron los que tomaron la nostalgia focalizándose en su anhelo del pasado, como parte del desarrollo de la dominante cultural posmoderna. En la industria cultural más reciente sigue siendo un elemento predominante, que se expresa "a través de la cultura pop, pero también disparada por la cultura pop de nuestra juventud: artefactos de entretenimiento de masas como las celebridades del pasado, programas de TV vintage"(Reynolds; 2012; 26).

La cita cumple distintos roles dentro de un texto, la misma puede ser a modo de homenaje o como "instrumento para la rescritura del pasado" (Calabrese; 1999; 194). En esta última acepción la cita puede funcionar para estabilizar o desestabilizar el pasado o el presente, por ejemplo: tomar un hecho del pasado que sirva para la reflexión del presente (porque carece de esos valores o modelos); o tomar algún elemento del pasado y proyectarlo al presente. A estas acciones, Calabrese las denomina "desplazamiento" por su capacidad de resignificar el pasado por medio del presente o viceversa. En la ciencia ficción hay elementos del pasado y del presente que se proyectan hacia el futuro, ésta característica nos pone en una nueva situación, porque la elección

de los mismos tiene a menudo el carácter de crítica. Calabrese planteará una dificultad particular para nuestro presente, debido a la "implosión de las categorías mismas" -de presente y pasado-. "El pasado, la tradición, resultan fruto explícito de la ficción (...) todo es perfectamente sincrónico. El pasado ya no existe sino bajo forma de discurso" (Calabrese; 1999; 195). Esta situación no nos priva igualmente de la fuerza de la cita en su resignificación, pero funciona como advertencia respecto de la ficción de la que surge la misma.

Dentro de la cita podemos identificar otra categoría, "el clasicismo", también propuesta por Calabrese. Dejando en claro que este concepto no se relaciona con un "retorno al pasado" si tienden a la idealización del pasado y "ha sucedido que los clasicismos han acabado por abrazar el rechazo de lo nuevo y de lo moderno" (Calabrese, 1999; 199). Para el autor "todo clasicismo es una nueva forma de orden que la antigua relee eventualmente para hacer de ella un componente idealizado de la cultura contemporánea" (Calabrese; 1999; 198). Algunos elementos del clasicismo pueden aparecer como citas o modelos nostálgicos en nuestro análisis.

Por ejemplo en *Wall-e* hay una clara cita a un clásico del cine de ciencia ficción *2001 Odisea en el espacio*. En la película el reconocimiento de la cita de un clásico es una forma de homenaje al género, pero también lo actualiza en el nuevo contexto, porque es una cita con otra respuesta respecto de la original, en este caso la figura humana logra rebelarse y vence a las máquinas. El personaje de Hall -una máquina- en *2001 Odisea del Espacio* se imponía al hombre, mientras que aquí "Automático" -la computadora de a bordo del crucero- de *Wall-e* es derrotado por la determinación del capitán.

También por medio de la música se hace referencia a la misma película en este caso conservando el significado pero con otras imágenes. En la escena el capitán se ha vuelto obeso y no sabe caminar, pero logra ponerse de pie, erguirse. Se utiliza la música para volver a mostrar al hombre evolucionando como en *2001: Odisea del Espacio* donde se mostraba la evolución del hombre desde primate.

En las películas analizadas hay varias citas que hacen referencia a otras películas de forma directa. Tanto en *Prometheus* como en *Wall-e* cumplen una función humanística, *Wall-e* observa *Hello Dolly* (1969) y añora o quiere sentir lo que sienten los personajes en la película, el contacto (darse la mano) bailar, cantar. También se cita indirectamente la famosa frase de *Star Trek* "El espacio la última frontera..." y en *Wall-e* se hace referencia a el espacio como "El espacio, la frontera más

divertida” en la invitación que se hace a la humanidad para que abandone la tierra frente a los niveles de contaminación.

En *Prometheus* el ciborg David aprende gestos humanos de una película como *Lawrence de Arabia* (1962) y repite contantemente una frase “*El truco, William Potter, está en que no te importe que te duela*”. Por medio de citas cinematográficas explícitas se habla de otro elemento como la humanización de estos personajes.

En *Star Trek* las citas y referencias contantes a los elementos de la serie refuerzan el sentido de homenaje y el sentimiento nostálgico. Funciona como una apelación nostálgica al espectador, dotando de clásico una precuela. Las citas fortalecen la familiaridad para con los fanáticos de la saga, por ejemplo, la voz en off al final de la película que repite la frase que decía la apertura de la serie de TV en los sesenta. “*Espacio... la última frontera. Estos son los viajes de la nave espacial Enterprise. Es una misión de cinco años: explorar nuevos mundos desconocidos. Descubrir nuevas formas de vida, y nuevas civilizaciones... Llegando valientemente donde ningún hombre ha ido jamás*”.

Los personajes principales de los films analizados se constituyen en héroes de sus historias, un elemento clásico y universal en las películas. *Súper 8* funciona como homenaje al cine de Spielberg y la ciencia ficción creada por él, con niños como protagonistas frente a fenómenos incomprensibles, la amistad, y en este caso también el cine tradicional (filmar en la calidad llamada súper 8). Hay referencias a *ET*, *Encuentros cercanos del tercer tipo* desde su construcción narrativa, la historia del extraterrestre con toques de terror pero predomina la comprensión para ayudarlo a regresar a su hogar.

También se cita a *Jurassic Park* en las persecuciones del alien. Aunque esta última película no pertenezca al género funciona como homenaje al director y a una generación. La película que filman los chicos sobre zombies hace referencia al cine de Romero, un clásico dentro del género de terror de clase B.

En los ejemplos seleccionados las citas apelan principalmente a la emoción, al homenaje remitiendo a los clásicos, al reconocimiento de la intertextualidad que les brinda a las películas una nueva profundidad. Pero en esta acción hay inevitablemente una reflexión sobre el pasado, las citas funcionan ahora en otros contextos, como dijimos al inicio del apartado la cita sirve para resignificar elementos del pasado, en este caso para añorarlo.

Otra forma de expresión de la nostalgia en este contexto cultural es lo denominado como “retro”. Tomaremos de Simon Reynolds una definición aproximada de lo “retro” como “el lugar de intersección entre la memoria y la cultura de masas” (Reynolds; 2012; 27). Sus características son: la utilización de un pasado reciente; la presencia de elementos de la cultura popular, que formaron parte de la cotidianeidad de otra época; y por último la ausencia de carga sentimental. A nuestro entender en el uso de lo retro hay una apelación nostálgica que implicaría una carga emocional.

También podemos entender por “retro” las reflexiones hechas por Fredric Jameson acerca del acercamiento estético al pasado que él denomina historicismo. Podemos decir que el uso del pasado a partir de la moda, la música, la recreación estética de una época es retro. Otra forma de acercamiento al pasado y a la nostalgia es la noción de “pastiche” (Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W, 1987; Jameson, Fedric, 1991), entendida como la utilización de estilos o elementos del pasado pero carente de intenciones más profundas solo como “saqueadores de los recursos principalmente estilísticos que pueda brindarnos” (Jameson; 1991; 9). El pastiche hace una utilización de estilos pero a nivel más estereotipado, ayudado por la cita y la combinación de estilos. El pastiche es una imitación lo más fiel posible sin connotaciones de burla, ironía o confrontación

Star Trek utiliza elementos estereotipados y paródicos, para construir figuras nostálgicas. Estereotipos en cuanto a cómo aquella serie de los sesenta imaginaba el futuro, en naves espaciales exploradoras, con personajes de diferentes galaxias o planetas (similar a *Star Wars*); paródico por ejemplo en el vestuario que respeta al original en un estilo vintage, es una imitación con transformación además de una segunda intención en la representación desde el humor; el tono paródico se infiere de la aparición del mismo actor que hizo el rol de Spock en las películas anteriores de la saga. La parodia resulta de una representación de la serie reconocible en su fidelidad hacia el original pero el *aggiornamento* está en la velocidad del relato y en el nivel tecnológico de la película. La parodia recupera en tono irónico el futuro que la serie *Star Trek* proponía en su representación, sabiendo que ese futuro aún no ha llegado.

En *Súper 8* encontramos el recurso estilístico de la filmación en la calidad súper 8 realizada por el grupo de amigos. Este segundo film dentro del discurso recién puede verse completo en los créditos finales de la película. Funciona como elemento de humor pero a la vez es una

construcción nostálgica por medio de la inocencia de los niños, de lo lúdico de la propuesta. La ubicación y ambientación en los setenta supone un elemento nostálgico, estamos tan adelantados que la ciencia ficción tradicional ya es algo que ocurrió en el pasado. Esta ciencia ficción, de extraterrestres y complots políticos, tiene otro público en su discurso, los elementos de identificación pasan por la época, el súper 8 como fílmico, la música, apelan a los que saben reconocer las citas, por quienes vivieron esa etapa.

Esta utilización estilística a nuestro entender responde a dictámenes del mercado, y funcionan también a los fines de explicar la tendencia nostálgica del género. De volver hacia atrás en el tiempo, para que sea verosímil este tipo de relato y que añoremos un poco de aquellos años. Además de dotar al texto de una nueva profundidad “una nueva connotación de antigüedad y profundidad pseudo histórica en la que la historia de los estilos estéticos desplaza la verdadera historia” (Jameson; 1991; 41).

En *Wall-e* aparecen representados objetos de nuestra cotidianeidad que en la película funcionan como objetos colección: un i-pod para escuchar música, un juguete como el cubo mágico, cubiertos, encendedores, cintas de VHS (que Wall-e graba en su i-pod más moderno). La imagen de *Wall-e* es una representación retro, se parece a otros robots del cine como R2D2 de *Star Wars* y el protagonista del film *Cortocircuito*, incluso el efecto se refuerza frente a Eva un robot mucho más moderno y similar a las MAC de Apple por ejemplo. También la cita a clásicos del género de ciencia ficción se vuelven elementos retro.

La dimensión retro de *Star Trek* aparece ya desde el momento en que se une a la saga de películas que originó la serie. La serie es un elemento del pasado de la cultura. En la versión contemporánea hay un respeto del vestuario original y la ambientación de la nave Enterprise reforzando el acercamiento estético con la serie original.

Súper 8 también contiene elementos retro debido a la ambientación de época, la misma abarca el vestuario, la banda sonora del film y elementos del para-texto como el afiche promocional. Toda la reconstrucción de época a nivel estético tiene elementos retro, pero además las citas y referencias a clásicos del cine como *E.T.*, *Encuentros cercanos del tercer tipo* o *Jurassic Park* lo refuerzan.

De acuerdo a lo analizado los elementos retro de los discursos de ciencia ficción, no se basan solo en elementos superficiales y estéticos, sino que constituyen para nosotros representaciones nostálgicas.

El mito de Origen

A lo largo del presente trabajo, nos encontramos en distintas instancias con el concepto de origen, cuando hablamos del “mal de archivo”, o cuando analizamos la definición del “ciberpunk”. Para nosotros el origen es el momento del comienzo, del inicio, respecto del presente y es una forma de vínculo con el pasado. En la modernidad y posmodernidad la comprensión de los orígenes fue y es una preocupación de la ciencia. Para el psicoanálisis el origen es un momento mítico y perfecto,

de todas las ciencias de la vida, sólo el psicoanálisis llega a la idea de que los «comienzos» de todo ser humano son beatíficos y constituyen una especie de Paraíso, mientras que las otras ciencias de la vida insisten sobre todo en la precariedad e imperfección de los comienzos. Es el proceso, el devenir, la evolución los que corrigen, poco a poco, la penosa pobreza de los «comienzos» (Eliade; 1991; 39).

Para el psicoanálisis en la búsqueda del origen idealizado en la perfección hay un anhelo nostálgico.⁵⁹ Este inicio u origen puede estar representado de diferentes maneras, y enmarcado dentro de un relato mítico. La construcción de un origen por medio de un relato mítico es una figura nostálgica. Para conocer qué entendemos por mito de origen, comenzaremos por definirlo siguiendo los trabajos de Roland Barthes y de Cornelius Castoriadis.⁶⁰

El mito es un sistema de comunicación, “es un habla” (Barthes; 1999; 108) abierto a la apropiación de la sociedad. “Este habla es un mensaje y, por lo tanto, no necesariamente debe ser oral; puede estar formada de (...) la fotografía, el cine, el reportaje, el deporte, los espectáculos, la publicidad...” (Barthes; 1999; 108). Como discurso, tiene una característica semiótica particular, “es un sistema semiológico segundo que se basa en un lenguaje primero” (Barthes; 1999; 111). Es decir, es un metalenguaje que opera sobre un lenguaje ya naturalizado. En este sentido, su aspecto primordial no es la forma sino su intención; es en su “significación” donde el mito cumple su objetivo, naturalizar el concepto que está detrás de él, más allá de su cualidad verdadera o falsa. “El mito tiene a su cargo fundamentar como naturaleza lo que es intención histórica”(Barthes; 1999; 129), por ende aquello sobre lo que versa el mito pierde su cualidad histórica, volviéndose significado en sí mismo.

Entonces el mito funciona como un relato que hace abstracción de la historia, transforma los

⁵⁹ Eliade, Mircea; *Mito y Realidad*; Barcelona; Editorial Labor S.A.; 1991.

⁶⁰ Barthes, Roland; *Mitologías*; México; Siglo XXI Editores; 1999.

Castoriadis, Cornelius; “Lo imaginario: la creación en el dominio histórico social”, *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*; Gedisa; 1998

acontecimientos en ideas puras. La naturalización y la destemporalización son características que continúan con la tradición religiosa, convirtiendo al relato mítico en eterno.

Por otro lado Cornelius Castoriadis ofrece otra definición de mito, entendiéndolo como aquello que le permite a la sociedad dotar de sentido al mundo: “El mito es esencialmente un modo por el que la sociedad caracteriza con significaciones el mundo y su propia vida en el mundo, un mundo y una vida que de otra manera estarían privados de sentido” (Castoriadis; 1998; 71). Para el autor, dotar de sentido consiste en interpretar el mundo, y en la interpretación hay creación social.

Ambas definiciones comparten la característica de significación, el mito viene a dar significado, por medio de un relato, a alguna situación o creación de la sociedad. Pero mientras que para Barthes el mito nos priva de una versión crítica porque naturaliza conceptos anulando su historicidad, para Castoriadis el mito es una creación social que surge en un determinado momento histórico y deriva de la interpretación como creación.

El mito aparece en los discursos cinematográficos analizados, porque la industria cultural se sirve de su estructura y de su función social. En ellos se construye un segundo relato (un segundo sistema semiológico) acerca de la noción de origen. Este relato, toma de las nociones de mito que expusimos, parte de su cualidad encubridora, que idealiza los significados alejándolos de su contexto histórico, y por otro lado la cualidad de significación, dotar de sentido el mundo.

El mito de origen como precuela

La industria cultural le puso un nombre a aquellas películas que versan sobre el origen de alguna saga: las denomina *precuela*. En nuestro corpus dos películas están dentro de esta categoría: *Star Trek* y *Prometheus*.

Para las películas que entran en la categoría de precuelas existe ya una serie de relatos que se suponen posteriores al analizado, por lo tanto narrar un origen implica dirigirse al pasado de esa saga; hay otros casos en que el pasado es retomado como concepto en las mismas películas. La necesidad de contar y abordar la noción de origen, refleja el anhelo de explicar y conocer aquello que de alguna manera se perdió, el relato mitológico permite además idealizarlo.

En *Star Trek* el origen del protagonista, trágico y heroico, marcará su destino pero también permitirá significar acontecimientos que se sucedieron después. Además el conocimiento de su

origen ayuda entender rasgos de identidad de los personajes principales el Capitán Kirk y Spock. En las escenas de inicio podemos ver que el padre de Kirk era sub capitán de una nave similar al Enterprise y que pertenecía a las fuerzas de la Federación. Su nacimiento se produce en medio de una evacuación en donde su padre muere por salvar a toda la tripulación. Años después un antiguo compañero de su padre le ofrece sumarse a la Academia de la Flota Estelar de donde parten las naves investigadoras como el Enterprise.

Asimismo la película nos muestra cómo se conocen los protagonistas entre sí y la mala relación que hay en el inicio debido a sus diferentes personalidades. Esta situación es una marca de origen de la amistad que se construye y se narró en todas las sagas anteriores, por lo tanto su representación también constituye un momento mítico.

Por otro lado, también se cuenta el origen del personaje de Spock, la dualidad de su personalidad debida a que su padre es vulcano (más racional y seguidor de las normas) mientras que su madre es humana, componente que le brinda algún rasgo emocional. Todos estos elementos funcionan dentro de este relato mitificando los orígenes, idealizándolos y dotando de significado elementos del presente y del futuro, por eso también el relato mítico refuerza el efecto nostálgico, porque al conocerse el origen de la saga otros elementos de relatos posteriores adquieren un nuevo significado.

Prometheus es la precuela de la saga *Alien*. El mito de origen nos cuenta que *Alien* -la criatura monstruosa de las películas que conforman la saga- en realidad es un arma que crearon los Ingenieros (súper-hombres creadores de la humanidad) para destruir su propia creación: el hombre. Este conocimiento completa de sentido la existencia de la criatura tanto en esta película como en las anteriores.

El origen como destrucción

Pero además de referirse al origen de una saga, la temática misma de la película *Prometheus* plantea la búsqueda del origen de la humanidad, conocer los motivos de la creación del hombre. La protagonista por un impulso religioso y científico ansía por sobre todas las cosas comprender por qué la humanidad existe. Como hemos visto en otro capítulo en el concepto de origen también encontramos asociada la idea de muerte o destrucción, según los conceptos desarrollados por Derrida en su análisis del vínculo de la noción de archivo con la pulsión de muerte.

En el caso de la película *Prometheus* la búsqueda del origen implicó la muerte de todos los miembros de la tripulación a excepción de los personajes Elizabeth y el cyborg David, protagonistas del film. La supervivencia de estos personajes los convierte en “archivos” siguiendo la postura de Derrida, la pulsión de muerte no logra en este relato la aniquilación total de las huellas del origen, los sobrevivientes son portadores del conocimiento y pueden indagar más después de la destrucción. En una de las escenas de la película en la que el cyborg David descubre cuál era el fin de la criatura (alien) exclama “A veces para crear hay que destruir”.

Un análisis que completa y enriquece la relación entre origen y destrucción es el que realiza Mircea Eliade acerca de los mitos del fin del mundo o conocimiento del origen. El autor plantea que los mitos del fin del mundo o los de origen contienen la idea de destrucción total para poner el acento “no en el fin sino en la certidumbre de un nuevo comienzo” (Eliade; 1991; 38). Este nuevo comienzo le brinda al saber sobre el origen un dominio sobre sí mismo y el futuro, no es el mismo origen y no será el mismo porvenir, el conocimiento de los orígenes “proporciona un saber de lo que sucederá en el futuro” (Eliade; 1991; 38).

Frente a estas ideas, la destrucción y muerte de la tripulación en *Prometheus* vendrían a representar la posibilidad de un nuevo comienzo, incluso con un nuevo conocimiento respecto de a lo que enfrentarse. Ese inicio no es desde cero total por no haberse producido la destrucción total, sino a partir de un saber de lo que fue que está “archivado” en los personajes de Elizabeth y David. El título de la película ya anticipa algo de este saber que lleva a la destrucción pero que permite continuar. En una de las versiones del mito de Prometeo, éste adquiere el saber (representado por el fuego) para los hombres y es castigado por Zeus, pero Zeus no vuelve a quitarles a los hombres el fuego/saber.

En *Wall-e* también vemos representada esta noción de origen que ve en la pérdida y en la destrucción de lo pasado una nueva oportunidad de comienzo. El capitán de la nave Axioma luego de corroborar la existencia de vida en la tierra decide volver. La imagen de la película nos muestra a la nave aterrizando en la tierra deshabitada, y a los hombres bajando de ella como los primeros colonizadores. Es un nuevo comienzo después de la destrucción, un comienzo que se basa en la vida que alguna vez hubo y que se quiere recuperar. Hay un relato previo de lo que fue la humanidad, y esta escena es un nuevo mito de origen de una sociedad.

En cuanto a la construcción de mitos de origen en *Star Trek*, *Prometheus* y *Wall-e* las formas

míticas de narrar los inicios son idealizadas pero a su vez significativas. Permiten comprender otros aspectos del relato e interpretarlos a la luz del momento histórico que narran. Constituyen para nosotros una figura nostálgica porque miran al pasado y también hacia el futuro, porque anhelan un saber, un hogar, un regreso. Su significación es creativa por la instancia crítica al presente que la nostalgia y el género de ciencia ficción realizan.

En *Súper 8* y *Ellysium*, la construcción del mito de origen retoma la noción de origen como una etapa en la vida del hombre, vinculado también con su identidad y con su hogar, el origen como lugar de pertenencia.

El relato de *Súper 8* hace referencia a la inocencia de la niñez. Los destinatarios que construye el relato no son niños, pero la elección del punto de vista de los chicos para enmarcar el relato, refuerza la figura nostálgica de la inocencia perdida. Por otro lado hay un homenaje a los orígenes de una corriente del cine de ciencia ficción, y a una forma de hacer cine más vinculada con lo lúdico.

En *Elysium*, el protagonista añora su lugar de pertenencia al momento de su muerte. En este caso los orígenes están asociados al planeta tierra, lugar en que el protagonista se crió y vivió pero del que siempre quiso huir. En el momento de su muerte ve la tierra en perspectiva (desde la nave Elysium) y la añora, comprende su lugar de origen como parte de su identidad, y en la muerte se unen, fin y comienzo. Aquí vuelve a aparecer el vínculo del origen con la destrucción, pero también la película pone el acento en el sacrificio de Max, su muerte es un nuevo comienzo para la sociedad, para los desposeídos como él.

El mito de origen representa a nuestro entender una de las figuras nostálgicas más claras dentro de la industria cultural. Desde el concepto de precuela hasta las temáticas que abordan las películas de ciencia ficción, por eso quisimos cerrar nuestro análisis con él. Imitando la idea de un cierre y un nuevo comienzo.

Conclusión

“Más precisamente, tecnología y nostalgia se han convertido en co-dependientes: nuevos avances en las tecnologías y la publicidad estimulan la nostalgia de repuesto – por aquellas cosas que nunca pensamos que perderíamos- y la nostalgia anticipadora- por el presente que se escurre a la velocidad de un click”⁶¹

El género de ciencia ficción está compuesto por excelentes discursos que nos permiten acceder a múltiples temáticas y perspectivas dentro del campo de la comunicación y las ciencias sociales. Nos permitió conformar un corpus entretenido y complejo, sensible hacia los cambios de la sociedad, especialmente aquellos vinculados con la tecnología.

Parafraseando a Svetlana Boym podríamos decir que la ciencia ficción “comenzó con utopía y terminó con nostalgia” (Boym; 2001;7). A diferencia de lo que plantea esta autora, en el análisis inicial de esta tesina (estado del arte) no surge dentro de la ciencia ficción la figura de la nostalgia, sino referencias a las resistencias y críticas al progreso, el miedo conservador a la tecnología, el temor a la desaparición del hombre. En este sentido nuestro estudio aporta una mirada del género de ciencia ficción desde la figura de la nostalgia que fue elaborada a partir de las reflexiones de diferentes autores. Esta figura se caracteriza en primera medida por entender a la nostalgia como un sentimiento de pérdida, partiendo del vínculo con el duelo que establece Sigmud Freud en “Duelo y melancolía”⁶².

Pero además del sentimiento de pérdida sumamos del libro *Retromanía* de Simon Reynolds el vínculo entre la nostalgia y la recuperación del tiempo. La relación con el pasado se fue debilitando debido al progreso y la posibilidad de la instantaneidad. El tiempo se convirtió en una categoría vacía y el pasado quedó cada vez más próximo.

El tiempo del progreso tecnológico, que abandonó su costado social poniendo las necesidades tecnológicas en primer lugar, nos lleva a pensar en la nostalgia como “restauradora” (Boym; 2001;14) puesto que pretende la recuperación de valores tradicionales. Esta nostalgia procura llenar el vacío del progreso por medio de la conservación de valores como la humanidad, la

⁶¹ “More precisely, technology and nostalgia have become co-dependent: new technology and advanced marketing stimulate ersatz nostalgia—for the things you never thought you had lost—and anticipatory nostalgia—for the present that flees with the speed of a click.” Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.4.

⁶²Freud, Sigmud; “Duelo y Melancolía”; *Obras completas. Tomo XIV*; Buenos Aires; Amorrortu; Editores; 1993.

verdad, la patria.

Otra forma de la nostalgia que tomamos en nuestro análisis es la nostalgia “reflexiva” (Boym; 2001; 14), aquella que se basa en el “anhelo mismo”, en el placer de la distancia. Esta forma de la nostalgia alimenta nuestras fantasías utópicas, “...es un romance con nuestra propia fantasía...”⁶³.

También encontramos la nostalgia vinculada a lo que Fedric Jameson denomina “historicismo”, la reconstrucción estética del pasado que realiza la industria cultural. La utilización de elementos de otras épocas para construir connotaciones estilísticas de lo antiguo, para el autor logra generar nostalgia respecto de una época o una generación.

Y por último la nostalgia que se vincula con el futuro de la mano del concepto de “mal de archivo” de Jaques Derrida. La palabra archivo remite a la noción de origen, de consignación de la memoria, pero siempre encuentra la amenaza de la destrucción. Por otro lado “para saber lo que el archivo quiso decir no lo sabremos más que en el porvenir” (Derrida; 1996;42). Es así como se vincula la noción de origen y de memoria con el futuro. La nostalgia contiene elementos del futuro por medio de esta figura de origen, ya que el relato sobre el origen contiene anhelos nostálgicos.

En otras palabras, la figura de la nostalgia contiene aspectos conservadores y a su vez un vínculo con el futuro. También un anhelo romántico de lo que queda a distancia del tiempo o se considera perdido; sumado a las formas estéticas que pueden construirla. Por medio de esta figura, identificamos dentro de los discursos de ciencia ficción representaciones de la nostalgia.

Por otro lado, el concepto de imaginario social nos acercó la figura de la utopía. La utopía es una propuesta alternativa que reúne elementos del imaginario social. Aunque no coincida con la realidad se basa en elementos que la constituyen por lo que tiene un nivel alto de creencia y verosimilitud, conforma “un lugar donde la imaginación a través de formas-esbozos hace resaltar del presente (...) lo que contiene de futuro” (Baczko; 1999;76) La representación de la utopía tecnológica es una figura de la nostalgia en nuestro análisis: los robots, las naves espaciales y los trajes espaciales. Debido a que remiten a un porvenir que formó parte de los imaginarios tecnológicos de otras épocas y hoy se resignifican en el anhelo nostálgico que mezcla la perdida, la añoranza y las posibilidades de futuro.

También dentro de nuestro corpus (*Elysium*, *Wall-e*, *Star Trek*, *Prometheus*, *Súper 8*) la figura de la

⁶³ “...romance with one’s own fantasy...” Boym, Svetlana; *The Future of Nostalgia*; New York; Basic; 2001; p.7.

utopía tiene influencias para el género de ciencia ficción como paradigma literario. La construcción de una “ciudad perfecta” imaginada en oposición al presente. Esa ciudad se vuelve un anhelo para los personajes de la literatura utópica como para los de la ciencia ficción. Así el anhelo romántico de ese ideal construye una figura de nostalgia como la que planteaba Svetlana Boym, el anhelo de la distancia, un deseo que no debe cumplirse. En la película *Elysium* la nave funciona como lugar icónico, así como la nave Axioma de *Wall-e*.

Otra figura de la nostalgia vinculada con los imaginarios es la de la basura. La representación de los desechos en las películas de nuestro corpus remite a la nostalgia por su vínculo con el pasado y la historia. En *Wall-e* nos permiten reconstruir la vida humana de nuestros días, representados como restos arqueológicos. A su vez el protagonista colecciona ciertos objetos que rescata de la basura. Hemos visto la figura del coleccionista como aquel que retiene el tiempo de la historia en sus objetos. La ausencia de basura también es una figura de la nostalgia ya que representa los futuros imaginados en los clásicos del género de la década del sesenta. En nuestro corpus *Star Trek* y *Prometheus* son las representantes.

La ciencia ficción tiene una tradición humanista en sus relatos, tal como lo señalaba Elvio Gandolfo “las películas de ciencia ficción siempre han sido humanistas porque siempre pusieron por delante al hombre y sus valores frente al universo hostil y desconocido o frente a los temores de los avances científicos y tecnológicos” (Gandolfo;2007; 46 y 50). De esta postura del género identificamos la figura de la nostalgia que se apoya en las representaciones del hombre: el cuerpo que siente, las emociones por sobre la racionalidad, el robot y el cyborg humanizados.

Constituyen una figura nostálgica porque se enfrentan a las ideas que el progreso tecnológico tiene sobre el hombre y el cuerpo. Estas son las que conforman las biopolíticas, un modelo de humanidad que se propone cuidar al cuerpo del deseo, de los sentimientos; un ser humano “gestor de sí mismo” (Sibilia; 2005; 252) de sus potencialidades, en una mirada del hombre como máquina, como información modificable y perfeccionable.

En las películas de ciencia ficción de nuestro corpus, la representación del cuerpo ocupa un lugar muy importante. Por un lado la situación de hibridez entre el hombre y las máquinas aparece representada en forma dolorosa. Por ejemplo, en *Elysium* el cuerpo se resiste a la colocación de las prótesis. También se representa con sufrimiento la situación de enfermedad ante un virus tanto en *Prometheus* como en *Elysium*. Hay una importancia al reconocimiento del dolor, el cual

agudiza la conciencia del cuerpo. Aquí tenemos una de las figuras nostálgicas.

Por otro lado, las representaciones del cuerpo en figuras de la ciencia ficción, como el robot y el cyborg, también constituyen figuras nostálgicas. En nuestro corpus estos personajes están constituidos en su anhelo de humanidad, y parte de ese anhelo es el contacto corporal. También se rescata la falla en los robots, el robot se constituye no solo como máquina perfecta, hay un reconocimiento de la falla en la máquina y no sólo en el cuerpo.

La subjetividad constituida desde lo emocional es una figura nostálgica, porque coloca la emoción y los sentimientos por sobre la racionalidad instrumental. Tanto *Wall-e* que es un robot; como *Star Trek*, y la dicotomía de los personajes de Spock y Kirk razón versus sentimientos; y el personaje del cyborg en *Prometheus*, representan las emociones como característica humana fundamental.

Las siguientes figuras de la nostalgia surgieron del análisis de recursos de la industria cultural en su vínculo con el pasado. Conceptos como lo retro, la cita y el pastiche construyen una figura de la nostalgia que como señalamos se inscribe en la noción de “historicismo” de Fredric Jameson.

La cita tiene distintos roles dentro de nuestros discursos. Como elemento de reescritura del pasado, la utilización de citas de películas con otras resoluciones, o connotaciones diferentes a la original. Por ejemplo, la cita en *Wall-e* a *2001: Odisea del espacio* que culmina con el hombre venciendo a la máquina. Así la ciencia ficción las utiliza para resignificar elementos del género con una postura más crítica (acorde también a nuestro contexto actual) o nostálgica.

También funciona como idealización del pasado. La cita a clásicos del género, así como los homenajes a directores son una apelación nostálgica de una generación y brinda a las nuevas películas profundidad, una intertextualidad que las revaloriza en relación con otras películas del género.

Por otro lado, la conformación de lo retro, entendido como “el lugar de intersección entre la memoria y la cultura de masas” (Reynolds; 2012;27), conforma una figura nostálgica. La construcción de otras épocas pasadas dentro de la ciencia ficción ya resulta significativa, porque en general sus relatos se constituyen en el futuro. *Súper 8* que transcurre en los años setenta, remite a un pasado con otros verosímiles tecnológicos. También se construye un efecto retro en películas que transcurren en el futuro por medio de recursos como el pastiche y la parodia. Haciendo un uso paródico de la representación del futuro, remitiendo a los imaginarios del pasado

del género. La utilización de estos recursos constituye una figura nostálgica en su vínculo con el pasado del género, con una época y sus imaginarios retomados hoy como fantasías nostálgicas.

Otra figura de la nostalgia que incluimos dentro de los recursos de la industria cultura es el mito. Debido a la regularidad en sus discursos la industria cultural es una fuente de actualización de la noción de mito. Cuando hacemos referencia a este concepto partimos de las definiciones de Roland Barthes y Cornelius Castoriadis. El mito es un relato que tiene una cualidad encubridora que idealiza los significados alejándolos de su contexto histórico, y una cualidad de significación, dota de sentido el mundo.

Entendiéndolo así, las películas de nuestro corpus contienen una figura de la nostalgia vinculada con el mito de origen, bajo la noción de “precuela”, remiten al origen de una saga, en nuestro caso *Star Trek* y *Prometheus*. Estos relatos acerca del origen de estas películas de larga tradición crean un mito de origen idealizado y contienen múltiples referencias a situaciones posteriores ya conocidas por el espectador implícito. Refuerzan el anhelo nostálgico ya que los discursos posteriores (las otras películas) adquieren nuevos significados.

También el mito de origen está asociado a la noción de destrucción. Hay mitos de origen que versan sobre la destrucción de lo viejo y el inicio de lo nuevo. Mircea Eliade⁶⁴ establece que el acento no se pone en la destrucción sino en la posibilidad de un nuevo comienzo y así crea puentes con la idea de futuro. En este caso *Prometheus* retoma como temática de su historia el origen del hombre, y en esa búsqueda la tripulación encuentra su muerte, su destrucción. Pero de esa tripulación hay dos sobrevivientes con un saber nuevo, es decir hay un nuevo comienzo y no desde cero.

En *Wall-e* el mito de origen también se representa como un nuevo comienzo luego de la destrucción en la que el hombre dejó la tierra. La humanidad regresa a la tierra para empezar de nuevo, pero con un saber basado en los archivos de conocimiento sobre la vida en la tierra, sumado a la conciencia de destrucción del planeta. *Elysium* también retoma la destrucción-muerte del protagonista como un nuevo comienzo para los pobres de la sociedad.

La ciencia ficción responde al progreso tecnológico de nuestros días con nostalgias del futuro. El género no abandonó las utopías de progreso, sino que estas remiten a los imaginarios del futuro

⁶⁴ Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor S.A. 1991.

del pasado. La ciencia ficción se añora a sí misma y sus optimismos tecnológicos de la década del cincuenta y sesenta, recurre al pasado para retomar utopías, en la nostalgia hay futuro, en el presente no.

Las figuras de la nostalgia analizadas, la nostalgia “reflexiva” y el anhelo romántico de la distancia de lo perdido, el “historicismo” y su reconstrucción estética, el concepto de archivo y su vínculo con el origen y el futuro, le permiten a la ciencia ficción contemporánea remitirse a los orígenes del género. Lo logra por medio de las representaciones de los imaginarios como la utopía, los recursos de la industria cultural en el uso de lo retro y la parodia, junto con el mito de origen. Estas figuras nostálgicas tienen un vínculo con el futuro, con el porvenir, porque esos orígenes del género remiten a formas de imaginar el futuro.

Por otro lado, la postura más crítica de la ciencia ficción al progreso se plantea en la figura nostálgica de la representación del hombre. Esta figura se alinea con los aspectos más conservadores de la nostalgia. Respecto de posiciones más optimistas en el uso de la tecnología y la ciencia para el hombre, las imágenes del cuerpo, y la subjetividad constituida desde lo emocional representadas en los discursos establecen su postura. El género sigue apostando al humanismo como el límite a los imaginarios de futuro.

Al comenzar esta tesina alineamos nuestra investigación a aquellos trabajos con posturas pesimistas y críticas de la ciencia ficción hacia el progreso técnico y científico. Dentro de nuestro corpus esta perspectiva se hace presente en la representación del cuerpo, las emociones, y el rol de la basura, solidarias a una figura de la nostalgia más conservadora.

Pero la figura de la nostalgia de la añoranza de lo que queda a distancia de nuestra experiencia retoma las expectativas de futuro. De este modo, la ciencia ficción responde al progreso tecnológico de nuestros días con nostalgias del futuro. El género no abandonó las utopías de progreso, sino que estas remiten a los imaginarios del futuro del pasado. La ciencia ficción se añora a sí misma y sus optimismos tecnológicos de la década del cincuenta y sesenta, recurre al pasado para retomar utopías, en la nostalgia hay futuro, en el presente no.

Frente al contexto de crisis económica y social de los Estados Unidos, la necesidad de utopías e

imaginarios que renueven y restablezcan la sociedad se hace más necesaria⁶⁵. Así frente a un presente en donde el cumplimiento de la promesa del progreso parece quebrarse surge como respuesta del género remitirse a su origen, a un nuevo comienzo por medio de representaciones de la ciencia ficción más lúdicas.

La figura de la nostalgia en el cine de ciencia ficción, responde así por medio de dos caminos al contexto de nuestros días: la crítica frente a lo que el progreso deja de lado por medio del imaginario de la basura, y el rescate de la figura del hombre frente a todo avance científico; y con esperanzas y fe en el ideal del progreso por medio de aquellas representaciones que remiten a los orígenes del género (el mito de origen, la utopía tecnológica, lo retro, la cita).

Quedará para otras investigaciones estudiar la respuesta de la ciencia ficción ante nuevos contextos, y ver si a un período de nostalgia del futuro le siguen renovadas utopías o posturas pesimistas y críticas. También nos parece interesante rescatar el concepto de nostalgia que elaboramos para esta tesina de la mano de autores que conocimos en el proceso de investigación. Esta figura compleja combina aspectos estéticos, la pérdida, el anhelo y el placer, el vínculo con el porvenir y el conservadurismo. Nos entusiasma pensar en esta figura sobre otros discursos del campo de la comunicación más allá del género de ciencia ficción.

A lo largo de la carrera de ciencias de la comunicación muchas fueron las temáticas y problemáticas que suscitaron nuestro interés. Nos inclinamos hacia los textos que referían los cambios en las tecnologías y las reflexiones filosóficas acerca de la teoría del progreso, su impacto en la modernidad y posmodernidad, y el lugar del hombre frente a estas ideas. Unidas al rol del género cinematográfico de la ciencia ficción pudimos ahondar también en sus temáticas y su historia para construir nuestro objeto. Nuestro análisis nos permitió ver que respecto al progreso hay figuras de la nostalgia que rescatan una visión amplia, estas se centran en aspectos ecológicos y en el rol del hombre. Pero las figuras de las nostalgias del futuro retoman al progreso sólo en su visión tecnológica y utilitaria. No podemos establecer una dominante dentro del género, este movimiento presente desde sus comienzos sigue hasta nuestros días: el progreso como utopía y distopía también desde la perspectiva nostálgica.

⁶⁵ Martini, Stella; *La sociedad y sus imaginarios*; Buenos Aires; Documentos de cátedra;2002; p. 4.

Bibliografía

- Agamben, Giorgio. *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. 2007.
- Althusser, Lois. *Ideología y aparatos ideológicos de Estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. 2003.
- Asimov, Isaac. *Sobre la Ciencia Ficción*. Buenos Aires. Sudamericana. 1999.
- Baczko, Bronislaw. "Utopía". *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*. (Segunda edición). Buenos Aires: Nueva visión. 1999
- Barthes, Roland. *Mitologías*. (Decimosegunda edición). Mexico: Siglo XXI Editores. 1999.
- Barthes, Roland. *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A. 1993.
- Baudrillard, Jean. *America* (Segunda edición). Barcelona: Anagrama. 1987.
- Baudrillard, Jean. "Videosfera y Sujeto Fractal". *Videoculturas de fin de siglo* (Segunda edición). Madrid: Ediciones Cátedra S.A. 1989.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad Líquida* (Primera edición en español). Argentina: Fondo de Cultura Económica. 2002.
- Bergson, Henri. *Memoria y vida* (selección de textos realizada por Gilles Deleuze); Barcelona; Ed. Altaya; 1994.
- Bookchin, Murray. "Dos imágenes de la tecnología". *La ecología de la libertad. El surgimiento y la disolución de la jerarquía*. Madrid: Nossa y Jara editores. Colectivo los Arenalejos. 1999.
- Bookchin, Murray. "La Matriz social de la tecnología". *La ecología de la libertad. El surgimiento y la disolución de la jerarquía*. Madrid: Nossa y Jara editores. Colectivo los Arenalejos. 1999.
- Boym, Svetlana. *Nostalgia and its discontents*. New York: Basics. 2001.
- Brea, José Luis. *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica* (Primera edición). Barcelona: Gedisa. 2007.
- Bury, John. "Prólogo e Introducción". *La idea del Progreso*. Alianza Editorial. 1971.
- Calabrese, Omar. *La era Neobarroca* (Tercera edición). Madrid: Ediciones Cátedra S.A. 1999.
- Casetti, Francesco. Di Chio, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós. 1991.
- Castoriadis, Cornelius. "Capítulo VII Las significaciones imaginarias sociales". *La institución imaginaria de la sociedad 2* (Segunda edición). Buenos Aires: Tusquets. 1993.
- Castoriadis, Cornelius. "Lo imaginario: la creación en el dominio histórico social". *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*. Barcelona: Gedisa. 1998.
- Deleuze, Gilles. "Posdata sobre las sociedades de control". *Revista Babel, nº21*. Buenos Aires. 1990
- Del Valle, Miguel. *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis S.A. 1999.
- Derrida, Jaques. *Mal de archivo. Una Impresión freudiana*. Madrid: Editorial Trotta. 1996.
- Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor S.A. 1991.
- Erreguerena Albaitero, María Josefa. *Resistencias al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense* (Primera edición). Mexico: Universidad Autonoma Metropolitana-Xochimilco. 2011.
- Ferrer, Christian. *Consideraciones sobre la cuestión técnica*. Teórico nº 1, Buenos Aires. 2008.
- Foucault, Michel. *La verdad y las formas jurídicas*. Gedisa Editorial. 1996.
- Freud, Sigmud. "El malestar de la cultura". *Obras Completas. Tomo XXI*. Buenos Aires: Amorrortu Editores. 1993.
- Freud, Sigmud; "Duelo y Melancolía". *Obras completas. Tomo XIV*. Buenos Aires: Amorrortu Editores; 1993.

Gandolfo, Elvio E. *El libro de los géneros: ciencia ficción, policial, fantasía, terror*. (Primera edición) Buenos Aires: Norma. 2007.

Hitchcock, Linda. "Capítulo 2" *A theory of parody. The teachings of twentieth art forms*. Chicago: University of Illinois. 2000.

Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana. 1987.

Huyssen, Andreas. "Pretéritos presentes: medio, política, amnesia". *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Mexico: Fondo de Cultura Económica. 2007.

Jameson, Fredric. *La lógica cultural del capitalismo tardío*. Madrid: Editorial Paidós Ibérica. 1991.

Jameson, Fredric. *El giro cultural*. Buenos Aires: Manantial. 2002

Jonas, Hans. *Técnica, medicina y ética*. Barcelona: Paidós. 1997.

Koval, Santiago. *La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina* (Primera edición). Buenos Aires: Cinema. 2008.

Le Breton, David. "El hombre y su doble de cuerpo". *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. 2002.

Lorca, Javier. *Historia de la ciencia ficción. Y sus relaciones con las máquinas (de las naves espaciales a los cyborgs)* (Primer edición). Buenos Aires: Capital Intelectual. 2010.

Martini, Stella. *La sociedad y sus imaginarios*. Buenos Aires. 2002.

Mendel, Ernest. *El capitalismo tardío*. Mexico: Ediciones ERA. 1979.

Metz, Christian. "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico" *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. 1974

Mumford, Lewis. "Preparación cultural". *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza Editorial. 1997.

Paula Croci., & Alejandra Vitale. *Los cuerpos dóciles. Hacia un tratado sobre la moda*. (Tercera Edición). Buenos Aires: La Marca Editora. 2012.

Reynolds, Simon. *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*. (Primera edición). Buenos Aires: Caja Negra. 2012.

Sanchez, Sergi. Moreno, Manuel. *Películas clave del cine de Ciencia Ficción*. (Primera edición). Barcelona: Ediciones Robinbook. 2007.

Sibilia, Paula. "Biopoder". *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica. 2005.

Sontag, Susan. "The Imagination of disaster". *Against interpretation and other essays*. New York: Farrar, Staruss and Giroux. 1965.

Steimberg, Oscar. *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires: Ed. Atuel. 2000.

Subirats, Eduardo. "Transformaciones de la cultura moderna". *Metamorfosis de la cultura moderna*. Barcelona: Anthropos. 1991.

Verón, Eliseo. *La semiosis social*. Barcelona: Editorial Gedisa. 1993.

Merriam Webster's Collegiate Dictionary; U.S.A. Merriam-Webster Incorporated. 1995.

Wolf, Sergio; Adrián E. Goldfrid; Marcelo Damiani; Martha Hendler; Fernando Martín Peña. "El impacto de la Ciencia Ficción: de todo esto tuvo la culpa..." Dossier. *FILM, Año III - nº12*. 1995.