



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

Título del documento: Ciudad y sujeto a través de la gran pantalla

Autores (en el caso de tesis y directores):

Johanna Tomassone

Marcela Mikowski

Sergio Armand, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2008

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



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Tesina de grado

Ciudad y sujeto a través de la gran pantalla

Autoras: Johanna Tomassone y Marcela Mikowski
johannatomassone@gmail.com
marcemik@gmail.com

Tutor: Sergio Armand

Octubre 2007

Índice

- **Índice** **Pág. 2**
- **Lobby** **Pág. 3**
- **Hipótesis** **Pág. 4**
- **Cimientos** **Pág. 5**
- **Planta Baja** **Pág. 7**
 - ✓ Departamento A: La Modernidad **Pág. 7**
 - ✓ Departamento B: Las ciudades modernas **Pág. 13**
 - ✓ Departamento C: Cine de ciencia ficción futurista **Pág. 22**
- **Primer piso:** Ciencia versus Religión **Pág. 29**
 - ✓ Departamento A: La mirada secular **Pág. 29**
 - ✓ Departamento B: Progreso **Pág. 32**
 - ✓ Departamento C: La mirada científica **Pág. 39**
- **Segundo piso:** Dominación y poder **Pág. 52**
 - ✓ Departamento A: Nuevos interrogantes para una nueva cosmovisión
 Pág. 52
 - ✓ Departamento B: La noción de poder **Pág. 54**
 - ✓ Departamento C: Vigilar desde la invisibilidad **Pág. 58**
 - ✓ Departamento D: Nuevos actores **Pág. 71**
 - ✓ Departamento E: Medios de comunicación **Pág. 74**
- **Tercer piso:** La megamáquina social frente al sujeto moderno **Pág. 80**
 - ✓ Departamento A: Lo privado en lo público y lo público en lo privado
 Pág. 82
 - ✓ Departamento B: Sentir la ciudad desde el urbanita **Pág. 87**
- **Terraza:** Conclusión **Pág. 100**
- **Bibliografía** **Pág. 105**
- **Filmografía** **Pág. 109**
- **Anexo** **Pág. 111**

Lobby

En el presente ensayo realizamos un análisis del sujeto moderno y la vida en las ciudades a través del cine. Para trabajarlo hicimos elecciones: tanto de estilos, géneros, temáticas, categorías como formas de análisis y escritura, autores y corrientes de pensamiento. Consideramos al cine de ciencia-ficción de anticipación¹ el adecuado para nuestro trabajo.

Desde *Metrópolis*²(1926) hasta *Minority Report*³ (2002), expondremos que las 19 películas que forman parte de nuestro corpus filmico son las más representativas para demostrar nuestro planteo a lo largo de la historia del cine. Si bien las películas transcurren en un tiempo futuro, en realidad están trabajando sobre los temores e interrogantes del sujeto, producto de una situación epocal imposible de evitar.

La ciencia y la religión se hacen presentes a partir del estallido de esferas que se dio en la Modernidad y posibilitó el cambio de cosmovisión.

El poder no queda afuera de este análisis ya que describe la necesidad de racionalizar el control, desde gobiernos cada vez más invisibles y eficaces - tanto para cada cuerpo individual como para el conjunto de la población- hasta la instrumentación de los medios de comunicación y la censura.

También cómo el sujeto se da a otros sujetos merece su espacio deteniéndonos en la relación sujeto-sociedad, la indolencia y las vías de escape.

La estructura que elaboramos para abordar este ensayo tiene la forma de un edificio en el cual a medida que vamos subiendo pisos, se van desentrañando los distintos temas.

¹ De aquí en adelante lo llamaremos futurista, a pesar de estar alejado del Manifiesto de 1909 con el mismo nombre.

² *Metrópolis*, Fritz Lang, 1927

³ *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002

Ascensor**Hipótesis**

El cine de ciencia ficción futurista hace visible y enunciable el temor del sujeto moderno de su habitar en las ciudades: Temor frente al quiebre del paradigma de la razón; temor a los mecanismos de control; temor al otro y después a la falta de relación con el otro que deja de ser un par y se convierte en amenaza.

En este trabajo analizamos las representaciones de estos temores que trabaja el cine de ciencia-ficción futurista de la relación entre el sujeto moderno y las ciudades en las que vive.

Cimiento

Todo edificio se construye a partir de cimientos. Tienen que ser sólidos, resistentes y confiables. Buscamos hacer un análisis de las representaciones que trabaja el cine de ciencia-ficción futurista sobre el temor que vive el sujeto moderno en las ciudades.

Consideramos que el pensamiento de Michael Foucault es cimiento sólido desde el cual construir nuestro trabajo. Partimos del análisis de este autor sobre las formaciones históricas, que a través de sus visibles y enunciables, permite develar y profundizar lo subrepticio al género de ciencia ficción futurista.

“Los estratos son formaciones históricas, positivities o empiricidades (...) Una formación histórica está compuesta por capas sedimentarias, hechas de cosas y de palabras, de ver y hablar, de visible y de decible, de superficies de visibilidad y de campos de legibilidad, de contenidos y de expresiones”⁴.

Todos los períodos de la historia poseen ciertas condiciones de verdad que constituyen lo que es en general aceptado socialmente como por ejemplo, el discurso científico. También ciertas condiciones del discurso cambian a través del tiempo.

Lo enunciable tiene su propio objeto y lo visible su propio sentido, pero ambos van encadenados constituyendo la verdad. Ambos tienen sus propias leyes y son autónomos.

Las formas enunciables y visibles existen en su formación histórica y son su fruto pero caen con ella. Lo visible cambia de modo y lo enunciable cambia de régimen siempre de una formación a otra.

Es posible extraer de las palabras y de la lengua, los enunciados correspondientes a cada estrato como también extraer de las cosas las visibilidades, las evidencias propias de cada estrato. Los enunciados nunca están ocultos y sin embargo requieren un análisis para llegar a su comprensión.

Todo lo que es posible de enunciar se enuncia y lo que es plausible de ver, se abre paso a la visibilidad, saliendo de lo oscuro y dando sombra sobre otros. Es un juego que muta de estrato en estrato, pero siempre da todo lo que puede en cada uno.

⁴ Deleuze, Gilles. Los estratos o formaciones históricas: lo visible y lo enunciable (saber) **En** Foucault, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1986. p.75-98

Los enunciados y las visibilidades son elementos puros, condiciones a priori bajo las cuales todas las ideas se formulan y los comportamientos se manifiestan en un momento determinado.

El cine de ciencia-ficción futurista, como institución, como producto de un determinado estrato histórico permite registrar lo expresado en los posibles de su época.

Mientras la modernidad avanza con velocidad, a un ritmo ascendente, la gran máquina urbana crece. El enunciado que se permite el acontecimiento cinematográfico, resguardado en su género ficcional, es la posibilidad de hablar de un futuro que cae en los confines, que animaliza al ser, que en el presente había logrado convertirse en creador, en ser supremo del ambiente natural. Da luz sobre las sombras futuras, sobre lo extremadamente medible, en un presente que parece estallar de opulencia, da luz sobre un control permanente en todos y cada uno de los aspectos deshumanizantes del futuro. Lo enuncia, lo muestra y lo transforma en hecho, pero ¿cómo lo permite el estrato actual?, ¿cómo deja aparecer una crítica tan clara a los temores?, tal vez de eso se trata, es ficción y por eso se permite entrar de este modo.

El cine y la ciudad moderna: dos productos de un mismo estrato. El cine expresa al igual que la ciudad el sentir que su época define. La ciudad genera espacios de diversión, de expresión pasiva, de recepción y el cine, como uno de ellos, mira a la ciudad y la muestra. El cine es complemento y originalidad. La imagen vívida que posibilita el cine, que logra la ficción cinematográfica, juega con lo imaginable.

El cine de ciencia ficción invita, permite mirar la realidad sin verla para siempre, sin obligar a reconocerla cuando la función termina. Se la muestra en horas, en imágenes, en figuras y efectos, no en carne y hueso. Refleja las ciudades, los futuros espacios habitables, la relación entre los hombres y los atemporales. El cine de ciencia ficción puede darse el placer de jugar libremente con el tiempo.

Resultaría ingenuo y reprochable realizar una mirada analítica sobre el cine como compartimento aislado de la época que lo produce. En cada período histórico las producciones artísticas reflejan y son parte de un estado epocal del cual, el cine no queda fuera. Nuestro corpus filmico apunta a revelar los escenarios más representativos de cada época.

Planta Baja

El cruce temático desarrollado a lo largo de la investigación dará cuenta de los espacios de unión de los tres ejes: sujeto, ciudad y cine de ciencia ficción futurista. Por esto consideramos pertinente en la planta baja comenzar manifestando lo que comprendemos por cada uno de los mismos, debido al amplio espectro que abarcan y las múltiples significaciones que soportan. Muchas son las teorías y enfoques desde los cuales se nombran y trabajan. Aquí nuestro recorte, nuestro marco para el análisis.

Departamento A - La Modernidad

Los inicios del período histórico denominado Moderno pueden pensarse entre fines del siglo XVI y comienzos del siglo XVII. Surge una nueva condición de la historia, que a diferencias de las anteriores, se enuncia y consolida como tal: un mundo medieval, antiguo y previo a ella. El nuevo paradigma centrado en la razón desacraliza la forma de ver y sentir el mundo.

La modernidad abre el juego a un nuevo ser-estar. Si bien las discusiones en torno a su existencia o fin son producto de debates académicos actuales, nos interesa destacar este período histórico por lo que posibilitó como pensamiento, como enunciable y visible, y que permitió al hombre y a sus modos de expresión, investigar nuevas áreas, resignificar otras y abrir el juego a campos antes impensados.

En esta etapa cambia el fundamento y el origen: ya no se justifica el estar en el mundo partiendo de creencias anteriores, de Ideas como pensaba Platón o de un Dios fundante y creador. El hombre es ahora el fundamento, el cimiento. Siguiendo el pensamiento de Hegel, en la época moderna aparece la emancipación del individuo de la comunidad y surge el Sujeto.

“El siglo XVII forjó palabras que habitaron en las conciencias de los hombres: libertad, igualdad, emancipación, autonomía, ciudadano, humanidad. El Sujeto es escultor de la historia...”⁵.

Remontándonos en la historia de las ideas, vemos cómo los hombres buscaron alcanzar su independencia. Como lo plantea Immanuel Kant, lograr la mayoría de edad los obliga a salir del mandato y generar sus propios

⁵ Nicolás Casullo, Ricardo Foster y Alejandro Kaufman. Teórico 12. **En** *Itinerarios de la Modernidad*, Oficina de publicaciones del CBC, Universidad de Buenos Aires. 1997

destinos, romper con la mirada cristiana de Dios como centro y guía y colocarse ellos en ese lugar. El hombre es en este período, el único capaz de decidir su destino, ya no está signado y esperando el designio divino.

A decir de Kant, "...el Iluminismo representa el abandono de una situación política, social y cultural nefasta, por la cual no cabe imputar responsabilidad sino al hombre mismo. Tal situación de inferioridad obedece a una suerte de atrofia en el uso de sus propias capacidades, pero no corrompe a su conciencia moral, sino que lo incita a alcanzar la madurez del 'pensar por sí mismo'. La ausencia o presencia de la razón permite distinguir un antes que dura hasta su presente y donde la mayoría de los hombres se deja conducir por tutores, ya sea por pereza o cobardía, y un después en el que con decisión y coraje se progresará hacia la libertad haciendo uso crítico de la propia razón".⁶

Lo que proclamaba el movimiento iluminista era hacer libres a todos los hombres. El orden social producto de tal emancipación resultará ser un orden burgués y capitalista que soltará finalmente todas las cadenas que generaban el sometimiento y disparará el progreso de la humanidad. Sin embargo, el hombre no está solo en este camino, está rodeado de otros que como él buscan sus beneficios o bien manifiestan intereses que por momentos distan de los suyos. La falta de orden y el vacío de control, encontraron rápida respuesta en la instauración de un nuevo fundamento: el Contractualismo Social, corriente que apoyada en ilustres pensadores, trató con éxito de ordenar las sociedades que entraban a la modernidad al menos en términos legales.

Sin el enviado de Dios en la tierra para gobernar con un poder absoluto, era necesario lograr un consenso que pudiera dar orden. ¿Quién tiene derecho a gobernar? ¿Quién es más que quién para dictar las leyes que repriman y permitan? Las sociedades se reordenan bajo nuevas improntas de deberes y derechos. Ya no son más pecados, virtudes y castigos divinos. Los contractualistas entran en escena en el momento en que la historia los requirió. Planteado el Contrato Social y la división de los deberes y derechos, los hombres buscan convivir en los espacios comunes que ellos mismos construyeron de forma artificial: las ciudades.

Si bien los contractualistas pertenecen al mismo movimiento epocal, parten de concepciones distintas de los hombres. Mientras Thomas Hobbes piensa al hombre viviendo en un Estado de Naturaleza donde es regido por su

deseo y tiene como única meta sobrevivir, este Estado es la guerra de todos contra todos en la que el hombre renuncia a sus derechos naturales dejando al Estado el orden, la seguridad de la vida y la propiedad.

Jean-Jacques Rousseau trabaja otra concepción del hombre, desde sus obras "*Emilio*" (1762) y "*El Contrato social*" (1762) define a la naturaleza de los hombres previa al contrato como buena.

El hombre para este pensador es naturalmente bueno y trabaja para fundar una República Democrática, compuesta por una sociedad integrada de ciudadanos iguales que deliberan y legislan en asamblea abierta. La libertad individual es la voluntad general y sólo es libre quien obedece a la voluntad general puesto que se obedece a sí mismo. Para Rousseau los objetivos del Contrato Social son la igualdad y la libertad. Los iluministas confiaban en la razón para la conducción de la humanidad en su progreso "...Rousseau mantiene con los iluministas la concepción de la libertad y la oposición a las trabas impuestas por el Estado o la Iglesia, pero en contra de ellos no confía en las virtudes de la razón sino en las bondades de la naturaleza propugnando una moral y una religión natural."⁷ Para lograr una convivencia que pueda asegurar la defensa de las personas y de sus bienes es necesaria una asociación: un contrato, del cual resulte un cuerpo político cuyos miembros integren colectivamente el pueblo soberano mientras que, particularmente, participen de la autoridad, en su carácter de ciudadanos y mantengan su obediencia a las leyes, en su condición de súbditos. "Aquella soberanía popular es asentada sobre una pretendida 'voluntad general', ente ideal que Rousseau trata de conciliar con la 'voluntad de todos', es decir con la mayoría".⁸

Este debate entre las diferentes concepciones de los contractualistas habilita, más allá de las diferencias, una nueva mirada política donde el hombre está en el centro y es origen y fundamento del sistema que busca establecer.

El hombre se concibe como Sujeto, como cimiento. La filosofía lo estudiará como fundamento, así se consolida un nuevo hombre que ocupa el espacio que había ocupado Dios.

⁶ García Raggio, Ana María y otros, *La política en conflicto*, Pág.44. Ed. Prometeo, Buenos Aires, 2004

⁷ José Babini. *El siglo de las luces: ciencia y técnica*. Biblioteca fundamental del hombre moderno, Centro Editor de América Latina, Argentina, 1971.

⁸ *Ibid.*

El sujeto concibe a su alrededor el mundo en término de objetos. El objeto concebido como lo arrojado adelante, lo que se le da al sujeto y tiene enfrente y por esto se le enfrenta. Todo es subsumido al orden de lo objetual, la naturaleza y los otros hombres. El Sujeto está obligado a conocer al objeto para poder controlarlo, para dominarlo, pero los objetos también son los otros sujetos. La cosificación le permite al sujeto un nuevo acercamiento al mundo.

El sujeto moderno conoce por medio de las representaciones que son para él copia fiel. La modernidad hace coincidir realidad y representación: ya no trabaja un acceso directo al mundo, ahora todo es simulacro, representación. Un buen ejemplo de esto es el cuadro "*La lección de anatomía del doctor Tulp*" del pintor holandés Rembrandt van Rijn, en el que se observa a un grupo de hombres rodeando a un cuerpo muerto. Están estudiando, pero todos dirigen sus miradas a un libro apoyado sobre un atril en el extremo derecho de la pintura. No miran de forma directa el cuerpo desnudo, sino las letras que representan y cuentan sobre el cuerpo.

Sin duda el nuevo Sujeto moderno es el Sujeto burgués, que posibilita el movimiento, el intercambio, que lucha contra lo sacro y cuantifica el mundo. Pero el salto histórico de hombre a Sujeto moderno no se da de forma espontánea, ex nihilo, de un momento a otro. Varias capas se mueven para dejar pasar a un hombre nuevo y transformado que puede habitar las nuevas sociedades y responda de forma satisfactoria a los cambios económicos, institucionales y sociales del mundo moderno. El movimiento es, en muchos aspectos planificado, los cambios cuidados y los resultados observados. Nuevos visibles y enunciables se hacen presentes en un nuevo estrato histórico y frente a un Sujeto nuevo.

Zygmud Barman en su libro *Modernidad Líquida* describe que la modernidad implicó un importante cambio de significaciones y su advenimiento puede evaluarse empleando distintos parámetros. Sin embargo, un rasgo de la vida moderna sobresale particularmente como "diferencia que hace toda la diferencia", como atributo crucial del que derivan todas las demás características: este es el cambio en la relación entre tiempo y espacio que ya desacralizada, deja ver un tiempo y espacio racional.

El tiempo es lineal y ascendente, el progreso es un concepto posible en esta nueva época, una cosa deja atrás a otra y avanza. Es un ascenso ininterrumpido hacia delante. El tiempo, en definitiva, es medible y cuantitativo. El espacio también se transforma en formas cuantificables,

observables de forma empírica y no sacra como se venía estudiando. Este nuevo período tiene así sus propias características, sus ideas centrales: la velocidad, la aceleración, el progreso ilimitado y siempre ascendente, el avance, el control y la vigilancia, las instituciones del Estado y las formas políticas herederas del contractualismo social.

El Progreso es un concepto moderno, ingresa en el estrato histórico que fue posible de enunciar y marcó un nuevo modo de evolución. La concepción de progreso no pudo aparecer hasta que la civilización no entendió su avance indefinido hacia el futuro. La salvación se coloca en este mundo, tal vez en las generaciones futuras, pero no en otro al que se accedería después de la muerte.

“La primera idea del Progreso humano, es pues una teoría que contiene una síntesis del pasado y una pensión del futuro. Se basa en una interpretación de la historia que considera al hombre caminando lentamente en una dirección definida y deseable e infiere que este progreso continuará indefinidamente”⁹

Para Baumann la modernidad empieza cuando el tiempo y el espacio se separan de la práctica vital y pueden ser teorizados como categorías mutuamente independientes, cuando dejan de ser aspectos entrelazados y apenas discernibles de la experiencia viva, unidos por una relación de correspondencia estable y aparentemente invulnerable.¹⁰

La ciencia y la tecnología son centrales en la modernidad y sus metas más que alcanzables, se muestran con la capacidad de transformar lo imposible, lo impensado en real, en un futuro que llegaría cada vez de forma más veloz. Ahora la ciencia busca ocupar el lugar de Dios y por esto desarrolla, o al menos busca desarrollar sus características, una nueva comprensión de la vida, un nuevo paradigma distinto al anterior que no desaparece del todo pero que deja de ser reinante.

Las representaciones del mundo dejan de ser desde lo místico y sagrado para dar lugar a lo racional, a lo demostrable por y para la razón. Ciencia, política, estética, se diseñan, construyen y conviven bajo otra impronta.

Pero la racionalidad moderna muestra también en su avance sus grietas. El aceleramiento, el cambio, el movimiento, lo nuevo como mejor, se quiebra y permite al sujeto observar lo que también era capaz de crear su

⁹ Bury, John. *La idea de Progreso*. Alianza Editorial. España 1971.

¹⁰ Zygmunt Baumann, *Modernidad Líquida*, Ed. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2002.

nuevo ser en el mundo. No todas las promesas de la razón fueron cumplidas y muchas cuestiones que eran desconocidas comenzaron a atormentar la vida de los hombres.

En los siglos XIX-XX lo moderno trajo sus fallas y el hombre ve lo irracional dentro de la razón, ve lo que puede generar estar gobernados por racionalidades, descubre lo siniestro e irracional de su propia razón. El Sujeto moderno crea máquinas de exterminio: sin duda los hechos de la segunda guerra mundial marcaron un espacio difícil de razonar y ubicaron las esperanzas de la razón en temores futuros. Era lo que había quedado excluido del pensamiento racional lo que cobra el centro de los debates: la pregunta por lo irracional en el interior de la razón. No es la lucha de lo irracional contra lo racional sino, más bien lo que hay y existe de irracional en la razón ilustrada moderna.

La gran falacia de la historia es hacernos creer que la Modernidad logró, con el advenimiento de la ciencia, ponerse en el lugar de Dios, centro y creador del universo. Sin embargo, analizando las películas, llegamos a la conclusión que esto no es cierto: no sólo la ciencia no reemplazó a la religión como un paradigma reemplaza a otro, sino que la religión sigue cargando sobre sus hombros el peso de la fe de miles de millones de personas que siguen creyendo en ella. La ciencia es paralela a este sentir, no su reemplazo. La ciencia mueve otras emociones porque trabaja con otros postulados y convive con la religión. En *El quinto elemento*¹¹ es un cura quien trata de salvar al mundo del apocalipsis, tratando de reunir a los 5 elementos; en *THX 1138*¹² hay cabinas telefónicas que simulan ser confesionarios y la lista continúa. “El hombre es el primer animal que ha creado su propio medio. Pero irónicamente, es el primer animal que de esta manera se está destruyendo a sí mismo”.¹³

¹¹ *The Fifth Element*. Luc Besson, 1997

¹² *THX 1138*. George Lucas, 1971

¹³ Sabato, Ernesto, *Hombres y engranajes*, Ed. La Nación, Buenos Aires, 2006

Departamento B - Las ciudades modernas

Primero aparecen las ciudades fabriles, industriales, inhóspitas, sucias y en la mayoría de los casos inhabitables. Luego de las reformas unidas a los descubrimientos, la importancia de ciertas condiciones, normas de higiene y alimentación; más tarde las tecnologías aplicadas al habitar; por último la posibilidad o la fantasía de poder ser siempre más. Más altos, grandes, longevos, inteligentes, más perfectos.

El sujeto civilizado, “civiliza” su habitar. No desde siempre, en los comienzos de las grandes urbes modernas fueron muchos los conceptos que quedaron fuera: planificación, higiene, distribución. Las primeras ciudades industriales giraban en torno a las primeras industrias generando un ecosistema gris y poco apto para la vida humana, dando en muchos aspectos, focos de peligro. Si bien fue el progreso técnico el motor de creación de estas urbes, no centró su mirada en la planificación urbana. Las primeras ciudades quedan fuera de estos avances, que tiempo después la tomarían como eje y desarrollarían elementos para generar una aparente “mejor calidad de vida”.

La falta de planificación urbana llevaba a utilizar los lugares de tránsito como depósitos de basura. Los humos salientes de las fábricas daban un panorama gris que distaba mucho de parecerse al estilo de vida rural, al que los hombres estaban acostumbrados. Nuevas enfermedades, producto del aislamiento, de la falta de higiene, de los controles escasos, generaban un nivel de vida muy deteriorado. Sin embargo, en el futuro se vuelve a este modelo.

La ciudad moderna producía un nuevo discurso sobre ella. Tenía sus propios agentes generadores: un motor llamado *Capitalismo* sostenido por el flujo incesante de mercancías y comercio; un nuevo *sujeto burgués* dispuesto a no perder y tres grandes fuentes entrelazadas: *la mina, la fábrica y el ferrocarril*. La concentración industrial fue causa de una impresionante expansión de las ciudades.

“El fundamento del mundo moderno es la Ciudad; la sociedad resultante es dinámica, liberal y temporal. En este nuevo orden prevalece el tiempo sobre el espacio, porque la ciudad está dominada por el dinero y la razón, que son sus fuerzas móviles por excelencia. Cuando irrumpe la mentalidad utilitaria, todo se cuantifica”.¹⁴

¹⁴ *Ibid.*

Sin embargo, la metrópolis nunca tuvo aspecto de nueva, se la vio siempre tras el halo del humo producido por sus motores. Los ejes de subsistencia se transformaban en el mismo momento en los focos de su destrucción, convertían a las ciudades en lugares no aptos para la vida humana. Grandes cambios debían llevarse a cabo para su transformación, pero las masas que vivían en las ciudades requerían que estos cambios se dieran desde un poder que planificara las formas de vida.

Richard Sennett en su libro *El declive del hombre público*, explica que la geografía de la ciudad capital servía a sus ciudadanos como un modo de pensar acerca de la naturaleza y la cultura, identificando lo natural con lo privado y la cultura con lo público. Por medio de la interpretación de algunos procesos psíquicos como inexpresables en términos públicos, como fenómenos trascendentes, cuasi religiosos que nunca podían ser violados o destruidos por las disposiciones de la convención, ellos cristalizaron para sí mismos una manera tangible (y no la única seguramente) en la cual los derechos naturales podían trascender los derechos de cualquier sociedad. El crecimiento urbano había comenzado por causas industriales y comerciales y éstas estaban siendo causantes de su destrucción. “...un saldo de la revolución industrial que se inicia en el siglo XVIII es la ciudad moderna, esa ciudad afectada de gigantismo y de otros males provocados por una tecnología dispensada sin control: contaminación del ambiente, ruidos molestos, congestión del tráfico, superabundancia de materiales de desecho...”¹⁵

El alto grado de explotación, el aislamiento, la falta de higiene, de comida, de sanidad generaban a un ritmo veloz altos grados de contaminación. Nuevos peligros desconocidos hasta esos momentos atacaban a las poblaciones.

Cuando las investigaciones científicas sobre el hombre y el cuerpo humano comenzaron a revelar ciertas máximas para el bienestar, los intereses se centraron en desarrollar acciones que den cuenta de estos descubrimientos. Las puertas al cambio se abren recién cuando estudios de biología muestran claramente lo insalubre que era la vida en las condiciones que las ciudades ofrecían, pero el sujeto urbanizado tendría que esperar que esto afectara la economía y el control para que los cambios requeridos sean llevados a cabo.

¹⁵ Babini, José, *Las revoluciones industriales*. Biblioteca fundamental del hombre moderno, Centro Editor de América Latina, Argentina, 1972.

La necesidad de luz, aire, higiene, fueron elementos a conquistar por los habitantes de la ciudad. No es que ellos lucharan por estos modos de vida, más bien se llevaron a cabo por la necesidad de control de las masas, como fue el caso de los bulevares de Haussman en París, el ausentismo en las fábricas o la mortalidad infantil. Nuevas posibilidades tecnológicas lo posibilitaron, lo permitieron y lo incentivaron.

“El Estado en una ciudad, al diagramar, prefigurar y dirigir los modos de circulación de sus habitantes deja ver un modo de ejercer su poder”¹⁶.

El sujeto que se siente creador, capaz de sanar y desarrollar elementos y formulas para alcanzar mejoras, ahora pone su energía en planificar su habitar. Traspola las investigaciones a la urbe que habita y junto al avance de la población rural hacia la ciudad, comienza a planificar sus formas de transitar, sus formas de gobernar y de administrarse. Así la ciudad y su urbanización se tornan el centro de debate y discusión, no sólo de políticos, burgueses industriales y comerciantes, sino también de filósofos, poetas y artistas.

Las ciudades son habitadas por un nuevo individuo que, siendo atómico, custodia su propiedad, cuida sus derechos y asegura su libertad.

La ciudad moderna busca resolver los problemas generados por la ciudad industrial y fundar una nueva forma de habitarla que creará los suyos propios. Será diseñada en base a una nueva concepción, a nuevas ciencias que desarrollan conceptos y formas de construcción. Concepciones como la circulación libre y sin obstáculos, basadas en la mirada de la medicina y planeadas para lograr mayor control y velocidad fueron los motores de las nuevas ciudades. Se buscaba generar el tráfico seguro basado en el miedo, en el enemigo interno y la capacidad oficial de controlarlo de la forma más eficiente posible.

El período que va desde 1848 a 1945 fue denominado por muchos pensadores como la época de la revolución urbana. Las grandes capitales se diferenciaron en forma veloz de las otras ciudades que las rodeaban. Así, la planificación urbana moderna centró su interés en la búsqueda de un funcionalismo convirtiéndola en generadora de espacios bajo el halo de un nuevo diseño urbano más funcional, veloz y seguro, provocando que las urbes

¹⁶ Uriarte, Claudio. La Muerte y la Ciudad, *Revista Página/30* especial de La ciudad, Ed. La Página S.A. Capital Federal. Año 8 N° 96. Julio 1998.

se transformen en espacios de encierro y aislamiento que no posibilitan el contacto humano.

George Simmel en el capítulo *Las grandes urbes y la vida del espíritu* del libro *El individuo y la libertad*, describe que las grandes ciudades han sido desde tiempos inmemorables la sede de la economía monetaria, puesto que la multiplicidad y aglomeración del intercambio económico proporcionan al medio de cambio una importancia a la que no hubiera llegado en la escasez del trueque campesino.

Mostrando la diversidad en todos sus colores crecían las ciudades, las desigualdades económicas, el acceso a los bienes culturales, a los producidos por las industrias en las cuales la mayoría de la población trabajaba. Muchos espacios se transforman y convierten a las mayorías en espectadores de las evoluciones tecnológicas, son parte de su proceso productivo, las ven en las vidrieras y en los anuncios pero son incapaces de adquirirlas.

La propia complejidad de las relaciones económicas y sociales en la gran ciudad significa que uno no puede decir con qué clase de hombre está tratando en una situación dada por medio del conocimiento del trabajo que realiza o cuántos niños mantiene; en resumen, por el modo en que sobrevive. La complejidad misma de las relaciones sociales en la ciudad hace difícil la lectura del carácter a partir de las condiciones materiales. Igualmente, la naturaleza económica de un centro cosmopolita es la de acumular el “capital excedente”. La ciudad es el lugar donde los hombres ricos disfrutan de sus fortunas a través de las actividades ociosas y los hombres pobres les imitan; la propia concentración del capital significa que poca gente disponga de un ocio genuino y mucha gente sacrifique sus intereses materiales por tener un estilo de ociosidad.

La planificación urbana está pensada bajo una sensación de estado de guerra o tensión interna. Genera una ciudad controlada y amurallada en su interior tanto o más que en su exterior. Las ciudades que se imponen sobre un espacio natural, se convierten en objeto, en un espacio artificial fundado por el hombre y sus avances, que si bien dependen de la naturaleza para organizar su energía, tratan todo el tiempo de tener la capacidad de autogenerarla. El espacio artificial logra transformarse por momentos en más natural que lo catalogado como tal. Lo natural cambia de categoría o de espacio. “La ciudad tradicionalmente se ha presentado como un conjunto de edificaciones compactas y separadas de la naturaleza, donde el hombre ha creado sus

propios espacios, imprimiendo una imagen determinada, en el afán de humanizar el entorno”¹⁷. Lo que fue en alguna época natural es exótico y lo artificial ocupa sin pudor su lugar. Este cambio necesitó estar acompañado por un discurso que lo legitime, que lo justifique y lo enfoque como camino a seguir.

El habitar diseñado trajo, junto a las innovaciones tecnológicas, nuevos modos de construcción. Los arquitectos buscaron levantar edificios de hierro y vidrio, construir estructuras que se eleven en altura y que contengan todas las necesidades. Diseñar autopistas que se crucen en el aire sin tocarse, que conecten el afuera y el adentro de la urbe. “La tecnología fue también el factor que conformó la vida urbana dotándola de sus comodidades y ventajas, en virtud de la disponibilidad, en cantidad y variedad de materiales de construcción y de energía que proporcionó la nueva industria. La abundancia de hierro, acero y vidrio revolucionó la construcción urbana.”¹⁸

En la ciudad moderna la construcción se estandariza. No todos son aptos para habitar la ciudad. La arquitectura deja atrás sus formas orgánicas, sus intentos para parecer similar a la naturaleza y genera formas tan artificiales como la vida urbana estaba siendo. Lo orgánico cede su lugar a lo controlable.

El movimiento debe ser controlado, cuando son masa humanas las que circulan, es vital para el poder tener la capacidad de observarlas y dirigir las. La circulación no es casual, está hábilmente planificada, los visibles de una ciudad están dictados por el poder. La comunicación, las acciones, las omisiones, los cruces y choques buscan estar planificados.

La ciudad genera sus propios tiempos, establece sus horarios, regula: un tiempo real que siempre de modo inevitable es tarde, un presente tan efímero que es por momentos impensable, un pasado olvidado y un futuro que no puede ser cuestionable, que tiene el deber de ser mejor, pero que se deja ver como peligroso y apocalíptico planteando una reflexión sobre el miedo al cambio o la intriga que provoca lo desconocido. ¿Realmente será muy distinto el futuro? ¿Serán ciertos los tan temidos cambios? ¿Serán tan radicales y veloces que no tendremos tiempo de adaptarnos? Todas las películas que analizamos lo evidencian en mayor o menor medida, mostrando que el

¹⁷ Borja, Jordi y Castells Manuel, *Local y global: La gestión de las ciudades en la era de la información*, Taurus, México 2000.

¹⁸ Babini, José. *Las revoluciones industriales...* op. Cit.

porvenir oscuro añora un pasado brillante que hizo un quiebre en algún momento y revirtió años de luz en una melancólica oscuridad que permite solamente una visibilidad artificial, alumbrada por la tecnología.

Muchos son los pensadores que expresan que las ciudades son la mayor invención de la civilización, sólo precedida en potencial por el lenguaje en lo que a transmisión de cultura se refiere. Es indiscutible que las ciudades tienen las marcas que sus habitantes le imprimen y que generan productos que son capaces de hablar de un sentir de época.

La subjetividad se muestra como el lugar donde el sujeto realiza una infinita cantidad de intercambios simbólicos, la subjetividad moderna se instala en la metrópolis que reúne en ella toda la historia. Tiene pasado-presente-futuro inscriptos en sus lugares. Es donde se está trabajando con todos los tiempos de la historia. De la vida en las grandes urbes surgen problemáticas nuevas que los sujetos deben afrontar: anonimato, soledad, marginación, pérdida de identidad, de los espacios públicos y del cambio de concepción de los privados.

Las ciudades tienen espacios divididos en público y privado, donde sus habitantes circulan y accionan. Lo público tiene sus propios espacios: la plaza, la calle, la autopista, los shoppings y los supermercados.

Los límites se fortalecen en la sociedad moderna de una extraña manera, lo privado avanza sobre lo público hasta casi eliminarlo y cambia su génesis al admitir la permeabilidad desde los mecanismos coercitivos del poder: todo se ve, se sabe, se conoce pero nada se toca. Este tema será trabajado más adelante, en el tercer piso de nuestro edificio.

- **Arquitectura y diseño**

La arquitectura comienza en el siglo XVIII a alejarse de la mirada eclesiástica y comienza a estar relacionada, como dijimos, con los problemas del habitar moderno, la salud, la higiene, tratando de usar la organización del espacio para fines económicos.

El fin de la primera guerra mundial habilitó un replanteo de la arquitectura y la planificación de nuevos tipos de ciudades. Los estudios sobre diseño y arquitectura acompañados por los avances en las tecnologías y los materiales para la construcción permitieron que nuevos formatos del habitar fueran

desarrollados, la reconstrucción post guerra de un mundo sobre nuevas, o al menos aparentemente, nuevas bases.

Los rascacielos, los espacios aéreos copados por el habitar, el diseño puesto al servicio del confort, la función sobre la forma. Los objetos no quedan fuera de la búsqueda de estandarización que sufría la vida urbanita de esos tiempos. Diferentes escuelas y movimientos surgieron en estas épocas de destrucción/construcción: La escuela alemana Bauhaus, el Constructivismo Ruso, los llamados “racionalistas holandeses” son algunos de los exponentes que se expandieron por diferentes países desarrollando nuevos proyectos arquitectónicos. También se destacaron individualidades como el arquitecto Charles Edouard Jeanneret, más conocido como Le Corbusier y su proyecto de reductos del habitar moderno.

Los objetos estandarizados para la vida, los afiches y el diseño gráfico para la comunicación, así como también la función sobre la forma, fueron aportes elaborados por la Escuela Alemana Estatal de Construcciones de Weimar, mejor conocida como la Bauhaus, teniendo al frente en sus inicios al arquitecto Walter Gropius.

El Lissitzky desde Rusia y a través del llamado Constructivismo Ruso, ponía una impronta racionalista de inspiración tecnológica en las construcciones. El programa que establecía se centraba en tres puntos: la vivienda, las obras de infraestructura e industria y los ámbitos de concentración social para los tiempos libres. Estas épocas reacomodaron el habitar buscando un nuevo sujeto que se mueva por esa ciudad moderna. Los tres espacios que proclamaba el Constructivismo Ruso demarcaban los lugares por los cuales el Sujeto moderno desarrollaría su habitar, controlado y vigilado. Espacio regulado, sincronizado y observado para manejar de forma efectiva a la muchedumbre urbana.

En Holanda, Theo Van Doesburg fue un iniciado en la indagación teórica del racionalismo y la estética maquinista. Diferentes escuelas o revistas como De Stijl fueron marcas para generar formas y espacios de debate frente a las nuevas posibilidades técnicas y capacidades en la construcción.

Le Corbusier planeaba fabricar en serie viviendas como máquinas para vivir. Buscaba separar el espacio del tránsito del espacio del habitar, manifestaba que el hombre de hoy tiene conciencia, por una parte, de un nuevo mundo que se organiza de manera regular, lógica y clara, produciendo en forma directa cosas útiles y usables, y por otra, para sorpresa suya se

encuentra viviendo en un ambiente antiguo y hostil. Esta dualidad que marcaba Le Corbusier es reflejada por las formas arquitectónicas mostradas por los films de ciencia ficción futurista, donde el futuro no supera la dualidad tal como los comienzos de *Alphaville*¹⁹. Lo orgánico de las ciudades se refleja en sus habitantes, las formas arquitectónicas abandonan los reflejos de la naturaleza. “...Le Corbusier entiende a la ciudad como un organismo total, donde no hay adición de partes: propone un sistema de organización del tráfico según sus velocidades, segregado de los peatones; auspicia la liberación del suelo por medio del edificio en altura y la zonificación (zoning)”.²⁰

Todo parece estar permitido en lo que al crecimiento respecta y se trazan los lineamientos luego de que por motivo del cuarto congreso de la CIAM (Congreso Internacional de Arquitectura Moderna) en 1933 se publica La Carta de Atenas que tiene como eje el urbanismo. Declara:

“Las bases del urbanismo son cuatro funciones: habitar, trabajar, recrearse y circular. Siendo considerada la habitación como el centro mismo de las preocupaciones urbanistas y el punto de conjunción de todas las medidas”.

Desde la Revolución Industrial y su aporte de nuevos materiales para la fabricación, el cambio fue acelerando y avanzando a pasos cada vez más veloces. Es importante reconocer que muchas veces fueron más ideas que acciones reales y es este discurso lo que los films de ciencia ficción futurista muestran como visible, en coincidencia con el enunciable que habilita una verdad histórica. Se vuelve verosímil de género ver ciudades futuras con vehículos voladores manejados por los hombres y muchas veces por máquinas, o las grandes construcciones que con su altura casi tocan el cielo, o los habitáculos diseñados cual cajas siendo un útil funcional. El resultado es un discurso reinante que posibilita una mirada de futuro esperable y un control que todo lo ve. Cámaras puestas en todas las habitaciones y los espacios. Habitáculos, como naves espaciales cerrados a la naturaleza, construyendo un nuevo estar en el mundo. Marshall Berman dice que la trágica ironía del urbanismo modernista es que su triunfo ha contribuido a destruir la misma vida urbana que esperaba liberar. “Le Corbusier soñaba con una ultramodernidad que pudiera cicatrizar las heridas de la ciudad moderna. Lo más típico del movimiento modernista en arquitectura era un intenso e

¹⁹ *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*. Jean- Luc Godard, 1965.

²⁰ Sato, Alberto, *Arquitectura del siglo XX: De la revolución rusa a la década del sesenta*, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires 1972.

indiscriminado odio a la ciudad y un ferviente deseo de que la planificación y el diseño modernos pudieran destruirla.”²¹

²¹ Berman, Marshall “Baudelaire: el modernismo en la calle”, **En** *Todo lo sólido se disuelve en el aire. La experiencia de la modernidad*. Ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 1989.

Departamento C - Cine de ciencia ficción futurista

Ciudad y sujeto moderno conviven, pero no podemos olvidar el tercer término del análisis, el *cine de ciencia ficción futurista* que se coloca en el medio de la relación y la representa, la muestra, la desdibuja, la cuestiona y por momentos la burla, no porque tenga la posibilidad (como la tienen los otros) de incluir a la Razón y a la Ciudad en sus espacios, sino porque permite registrar un juego de facetas que es muy enriquecedor para descubrir tanto los términos aislados o representados, como en conexión.

Cuando el cine entra en juego, lo hace como una fuerza indiscutible para luego irrumpir en todos los ámbitos de la vida moderna, al punto de darle a la imagen en movimiento un espacio y poder que parecía relegado luego de siglos de monopolio de la escritura. El cine se mueve por el mundo, toca, simboliza, rescata identidades y genera otras, muestra y mira, convoca, invoca, viaja y todo lo ve. “Todo film es un film de ficción. Lo propio del film de ficción es representar algo imaginario, una historia. Si se descompone el proceso, se puede ver que el cine de ficción consiste en una doble representación: el decorado y los actores interpretan una situación que es la ficción, la historia contada y la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas, reproduce esta primera representación. El cine de ficción es, por tanto, dos veces irreal, por lo que representa (la ficción) por la manera como representa (imágenes de objetos, de actores)”²².

Cuando pensamos en el término *cine* vemos que: traza líneas que provocan géneros y toma géneros de la tradición oral y la escrita. Géneros que desarrolla desde su óptica y bajo las reglas del soporte técnico que representa. Le enseña a los hombres a ver imágenes reales en movimiento, a comprender códigos, a leer otra forma y formato de comunicación. De ahí que tomamos dentro de este amplio espectro audiovisual la mirada de la ciencia ficción de anticipación que hemos llamado “futurista” para nuestro trabajo. Consideramos que es ella quien puede soportar el “verlo todo”. Puede soportar una ciudad a la que nunca llega la luz solar como en *La vida futura*²³, o una urbe hecha prisión como es *Escape de Los Ángeles*²⁴, *THX 1138*, ciudades

²² Jacques Aumont y otros, *La estética del cine*, Ed. Paidós, Argentina, 2005

²³ *Things to come*. William Cameron Menzies, 1936.

²⁴ *Escape from L.A.* John Carpenter, 1996.

como *Blade Runner*²⁵ o todo un planeta como *Alphaville* o *El planeta de los simios*²⁶.

“En su análisis de los films, Sergei Eisenstein concibe el cine como discurso articulado, como referencia figurativa de la realidad. Todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible una cantidad de valores que representa y cuenta. Todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que, por su posición se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor el universo social al que pertenece”²⁷

Son muchas las representaciones que el hombre realiza sobre su propia vida. Desde que existe en la tierra, el género humano buscó expresar sus emociones a través del arte, contar la cosmovisión epocal que habita, de su ser en el tiempo y el espacio.

La ciudad modificó el eje alrededor del cual se producía arte. “El arte se empezó a hacer para ser consumido. Ya no se trataba de una actividad comunitaria con funcionalidades, sino de algo hecho por algunos para que otros lo recibieran. Lo que nació con las ciudades fue el arte tal y como se lo conoce”²⁸

El cine como máquina de generación de imágenes puede captar espacios reales o crearlos. ¿Pero cómo expresa el cine de ciencia ficción? ¿Cómo ve el cine al hombre que lo crea, lo consume, al hombre moderno? Cada ciudad, en cada período muestra y genera productos que no sólo son útiles funcionales para un objetivo, son conductores de pensamiento y dejarán sus huellas para el futuro.

Toda ciudad tiene su historia, sus historias. Las ciudades tienen diferentes modos, pero todas cuentan. Es imposible pensar las ciudades sin relatos que las construyan y las mantengan. Los relatos pueden evocar una imagen del pasado, mirar el presente o imaginar un futuro.

El cine es parte de un relato mayor del avance tecnológico. Es hijo de la máquina puesta al servicio de la transmisión de mensajes y cuenta su propia historia dentro de las ciudades. Las urbes usan el cine como un medio más para generar y afianzar sus discursos.

²⁵ *Blade Runner*. Ridley Scott, 1982.

²⁶ *El Planeta de los Simios*. Franklin J. Shaffner, 1968.

²⁷ Aumont, Jacques y otros, *la estética del cine*, op. cit

²⁸ Diego Fischerman El imperio de los sonidos. *Revista Página/30* especial de La ciudad, Ed. La Página S.A. Capital Federal. Año 8 N° 96. Julio 1998.

La relación que se da en la actualidad entre cine y narración no era evidente en los inicios del cine. En los primeros días de su existencia, el cine no estaba destinado a convertirse en masivamente narrativo. Podría transformarse en instrumento de investigación científica, o como herramienta útil para reportajes o documentales, o como una prolongación de la pintura o una simple distracción de feria. Estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias como procedimientos específicos. La unión con lo narrativo masificó el soporte que en menor medida continuó desarrollando otras experiencias.

El género de ciencia ficción comienza dos años antes de que finalice el siglo XIX de la mano del francés George Méliès. Presente en sus primeras imágenes sobre sus viajes fantásticos alrededor de lo imposible, con títulos como *“Viaje a la luna”* (1902), éste primer formato que pasa de las presentaciones en las ferias a ser considerado como el séptimo arte, recorrió un camino veloz para llegar a su posicionamiento actual. Los hermanos Lumière consideraban que su creación era una invención sin porvenir, visto como un espectáculo despreciable o una atracción de feria. Para salir de este estigma, el cine debía colocarse bajo los auspicios de las artes nobles, que eran en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela, y debía demostrar de alguna forma que era capaz de contar historias de interés. No queremos decir con esto que las producciones de Méliès no contaran historias. Para ser reconocido como arte, el cine desarrolló sus capacidades narrativas.

El cine hoy es considerado como un vehículo de las representaciones que una sociedad da de sí misma. El film de ficción ilustra algo imaginario, una historia.

El cine de ciencia ficción es el que resulta más revelador de la época que lo ha alumbrado: sus predicciones son regularmente sobrepasadas por los acontecimientos y su importancia no está en su exactitud, sino en el proceso productivo.

El género de ciencia ficción futurista se desarrolla desde los inicios del cine. No es un hecho casual que el hombre busque dar respuesta sobre su porvenir sostenido en el nuevo soporte capaz de captar o crear imágenes en movimiento, de generar espacios y mundos nuevos. Es este soporte el que lo habilita a imaginar un futuro y a brindar imágenes que lo conviertan en posibles reales. Es el futuro, por la velocidad con que la sociedad moderna

construye su presente el centro de los interrogantes. El cine, como las narraciones escritas de ficción, son las que le permiten al hombre jugar a esta recreación de un futuro que es muchas veces temido. La sensación epocal, sus visibles y enunciables, abre la posibilidad a ciertas representaciones sobre la vida del género humano en el futuro. No todo puede enunciarse o verse, pero dentro de lo que permite un determinado estrato histórico, el cine de ciencia ficción futurista capta y muestra el futuro que permite imaginar el presente.

Los géneros son una organización de la forma. Se inventaron después del relato. El relato fantástico se ve en donde hay una irrupción de algo inexplicable racionalmente en el marco de un mundo ordenado y cotidiano. Trabaja sobre características primitivas del ser humano como por ejemplo, el miedo a aquello que no puede ser explicado.

Los géneros nacen y se desarrollan manchando su pureza y mixturándose entre sí. En más de una oportunidad dan lugar a nuevos géneros. El cine intercambia diversas tecnologías y permite ampliar lo novedoso permanentemente como registro. Nunca es igual y eso es parte del contrato de lectura que se da en el soporte cinematográfico.

La ciencia ficción futurista se construye como **género** y lo consideramos en los términos que Oscar Steimberg plantea, como “...clase de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas (...) del intercambio social”²⁹

El término Ciencia Ficción permite jugar con innumerables posibilidades: cyberpunk, fantasía, ciencia, utopía, distopía, esperanza, denuncia social, etc. Si bien el cine de ciencia ficción futurista no es el cine de lo cotidiano, resulta revelador el concepto de *Tiempo* en casi todas sus obras. Aún hablando del futuro a través de artilugios como viajes espaciales, tecnologías abrumadoras, sociedades y personajes inexistentes, se han realizado bajo un sistema de producción que contempló gustos y necesidades determinadas. Ejemplos como la máquina devenida en hombre, toma como protagonistas a *Robocop* o *Terminador*, salvadores y jueces de la humanidad; la María de *Metrópolis*, debatiéndose entre femme fatal robotizada y virgen inmaculada luchando por la reivindicación de los trabajadores; o el nene de

²⁹ Steimberg, Oscar. *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Ed. Atuel, 1998

*Inteligencia Artificial*³⁰, que desde un punto más abocado al desarrollo de la ciencia, crea un hijo de repuesto. Todo esto llega a un punto en el que empieza a autodeterminar sus propias reglas y su función se aleja del motivo por el cual fue creado.

Nuestro trabajo ejerce un recorte sobre el género que podría dividirse en distintos relatos generales sin embargo, nos abocamos a la vida futura en la ciudad, que establece la proyección sobre algunos elementos de la vida cotidiana modificados por procedimientos científicos. No analizamos todas las temáticas que trabaja este género. Nos basamos en la vida futura donde aparecen ciudades, como eje de interés, pero tenemos conciencia de que las temáticas se entrecruzan y no hay existencia pura.

Resta aclarar que nuestra definición sobre el género de Ciencia Ficción Futurista dista del Manifiesto del Futurismo de 1909 y que se refugia en la definición de género de ciencia ficción y dentro de éste, en la especificidad de la anticipación o, lo que nosotras denominamos “futurista”.

Un género establece su verosímil, lo construye por medio de leyes que derivan de obras anteriores de dicho género. Un verosímil de género como lo plantea Christian Metz es “...desde un comienzo, reducción de lo posible, representa una restricción cultural y arbitraria de los posibles reales, es de lleno censura: sólo pasaran entre todos los posibles de la ficción figurativa, los que autorizan los discursos anteriores”³¹

Todo género da a su receptor un horizonte de expectativa donde incluye elementos y resoluciones que están permitidas mientras excluye otras. Los géneros son una organización de la forma. Así pues, el verosímil es, desde un comienzo, reducción de lo posible, representa una restricción cultural y arbitraria de los posibles reales. Cada género tiene su campo de lo decible propio y los otros posibles son allí imposibles.

El género de ciencia ficción futurista es diferente al fantástico donde existe un mundo que no puede ser explicado racionalmente.

Mientras que la ciencia ficción busca trabajar una proyección del mundo actual en el futuro, en el género fantástico no existe una explicación racional científico-técnica de los fenómenos que quiebran el orden, sino a través de la magia, la religión, la superstición. En la ciencia ficción se establecen hipótesis sobre cómo sería el futuro.

³⁰ *Inteligencia Artificial*. Steven Spielberg, 2001.

³¹ Metz, Christian. El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?. **En** *Lo verosímil*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires 1970

El cine traspone géneros de la literatura y los hace expresarse dentro de las posibilidades de su soporte. La ciencia ficción como género literario fue uno de los que estuvo presente desde los inicios del cine. Así el género de ciencia ficción futurista trabaja sobre tres elementos constitutivos:

- **Lo Verosímil:** hace parecer verdadero un mundo desconocido, un pacto de creencia que transforma en verdad, al menos durante el momento de recepción, mundo futuros y ficcionales.
- **El Mito:** trabaja como factor que, potenciando al verosímil, convertirá en coherente y creíble a lo imposible. La ley queda fuera por este componente. Todo mito se basa en la aceptación de sus postulados sin discusión. En el cine de ciencia ficción lo mítico logra que la ciencia sustituya la religión.
- **La ciencia:** justificará cualquier situación por irracional que sea, basada en un tratamiento mítico.

La mentalidad general espera cualquier cosa de la técnica y permite que todo sea posible. Por ello la ciencia ha adquirido una función mítica, dado que obtiene milagros que no entendamos pero que sabemos humanos.

El cine supo captar este afán por saber hacia donde avanza tan apurada la modernidad estableciendo hipótesis sobre cómo sería el futuro y cuál era el origen de su angustia.

En la actualidad el cine cuenta: cuenta por lo que muestra, por cómo lo muestra; por lo que dice su guión, por el género, por las canciones que suenan. Cuenta por lo que deja fuera, por los escenarios, el montaje y la edición. Cuenta por lo que enuncian sus personajes y por cómo lo enuncian. Cuenta por el lugar y tiempo en que se producen, por el lugar y tiempo donde se estrenan y donde no. Cuenta en su presente y en todos los demás presentes donde vuelve a ser vista y analizada.

Nada es inocente, un director, el equipo productor, el país, los modos de distribución, los discursos de recepción que provoque. Cada uno de los elementos juega un rol y convierten al film en un documento.

Todas las películas selectas pertenecen al género de ciencia ficción futurista. Algunas más fieles y otras más híbridas, todas muestran ciudades y sujetos que las habitan en el futuro.

Si bien el cine de ciencia ficción tiende a utilizar artilugios para disfrazar la realidad diegética, *Alphaville* no tiene ni el más mínimo efecto especial y permite ver una ciudad futura en un planeta lejano. Es también

una novela negra enmarcada en un ambiente opresivo y sometido al imperio de la lógica, de la razón y de la temerosa omnipresencia de la creación del profesor Von Braun, el Alfa 60 que vigila y castiga a todos y a todo.

Los films selectos están encuadrados en el género de ciencia ficción futurista ya que trabajan las ciudades dentro de un futuro posible y cercano, en el que los personajes tienen capacidades o transformaciones que los alejan del sujeto moderno actual, pero en varias películas como *Minority Report*, *Escape de LA* y *El Sexto día* los sujetos son aún similares a nosotros y este juego de reconocimiento está buscado desde el inicio.

El Sexto día cita, en su comienzo sucesos reales del mundo moderno, como la clonación de la oveja Dolly y bajo el mismo mensaje declara que se han clonado humanos y que ya existe una ley que prohíbe esta acción. Juega a ser un futuro inminente con un aspecto similar al presente pero con capacidades que van a existir sin que invadan violentamente el presente.

Gattaca también respeta las características del género mostrando un porvenir controlado por la ciencia que pone en juego lazos fraternales más allá de los genes. La estética de la corporación fría, asfixiante y sin luz natural mantiene una línea con lo que es el código del género.

En *Minority Report* la ciencia ficción trata de advertir sobre las consecuencias de un hipotético plan de asesinato. La predicción sin error por parte de los precogs parece un método de vigilancia pasivo que se alerta cuando la distancia entre el futuro y el presente se achica.

La vida futura es en parte el inicio de género. Clara película de ciencia ficción futurista alojada en la ciudad y en las relaciones que se dan en esta y sus representaciones. Recorre en su duración 100 años de historia futura, logra pasar por lo que serán más tarde (quizá gracias a ella) íconos de género. Palabras como: progreso (con su inquietante significado o propósito), evolución, más allá, superación, creación, poder. Manifiesta la inminencia de la Segunda Guerra y sus consecuencias. Máquinas de matar y una enfermedad que transforma a los hombres en zombis que yerran por la vida y que son asesinados a sangre fría por otros ciudadanos. Esto se da en el film en el futuro. La barbarie, como vida, donde un gran señor controla la ciudad destruida, donde unos se matan a otros sin castigo ni justicia, donde los derechos no existen. Un habitar que retrocedió años, hasta la llegada de Cabal y su hermandad y todo comienza de nuevo.

Primer Piso

Ciencia versus Religión

¿Qué sucede en la sociedad cuando en el Mundo Moderno irrumpe la ciencia para imponerse como paradigma reinante? ¿Hay espacio para la religión en la fe del hombre de ciencias? ¿Existe realmente una separación entre el saber y la religión? La racionalización atraviesa la concepción teológica de los sujetos medievales, impermeables, estáticos y tradicionalistas que todo lo justificaban a través de la palabra divina e irrumpe dividiendo el tiempo y el espacio, creando una noción de progreso y logrando que la sociedad asiente las bases en la pluralidad, la desacralización y secularización del mundo. Sin embargo, a través del análisis de las películas, nos damos cuenta que esto es una falacia: la religión no sólo no es desplazada por la ciencia, sino que continúa luchando por imponerse.

Una clara división entre la fe religiosa y la fe científica. Un mismo sentir puesto en dos cosmovisiones diferentes. Los sujetos requieren de respuestas sobre su existencia, sobre su porvenir y colocan sus ansias en diferentes esferas, pero en ambas lo que rige es la fe.

Departamento A - La mirada secular

El mundo Medieval que precedió cronológicamente al mundo Moderno tenía sus jerarquías fuertemente delimitadas. Un Dios que todo lo puede, un hombre que busca su salvación en el tiempo finito y terrenal para alcanzar la vida eterna y una naturaleza puesta a su servicio por el Dios creador. Una medida del tiempo, como lo analiza John Bury en *La idea del progreso*³², un tiempo y espacio cualitativo y no cuantitativo.

Dios está, para la mayoría de las religiones, por encima de todo y tiene la capacidad de crear todo desde la nada con el decir. El hombre es creado por su Dios.

Las religiones occidentales rompen con la concepción cíclica del tiempo que la sociedad griega había instaurado y el hombre ingresa en un tiempo lineal que tendrá su fin. La finalidad de la vida mundana marca el comienzo de la verdadera vida, de la vida eterna junto al Dios. Así la vida terrena tiene un fin, mientras que la vida espiritual es eterna y abundante.

³² Bury, John *La idea de Progreso*. Op. Cit.

Estas religiones dejan un espacio de libertad que habilita la novedad. Dios no predetermina la vida de los hombres, son ellos mismos los que hacen sus elecciones. La religión mantiene un discurso que hace que los hombres soporten faltas y ausencias en la vida terrestre pensando en su futuro, el sacrificio del hoy será recompensado mañana.

El hombre moderno no tiene esta concepción de la vida, vive el éxtasis del presente. Si bien intentó dejar atrás esta mirada, ningún cambio es repentino y absoluto.

La religión busca dar respuesta a las inquietudes que el género humano mantiene durante sus diferentes etapas de evolución. Lo inconmensurable del espacio, la grandeza de la naturaleza y sus fuerzas, capaces de modificar cualquier construcción humana, la posibilidad de dar vida y la pregunta inevitable sobre los orígenes del mundo. Esta incógnita es el principio que habilita un cuestionamiento sobre el fin y, entre el principio y el fin, sobre la existencia humana y el para qué de ella.

Las diferentes religiones trabajan sobre el espíritu humano (o como lo nombren), sobre lo intangible, la emoción, buscando explicar el por qué de la carne, de lo terrenal, de la vida.

La evolución de los tiempos generó que aquellas manifestaciones que sólo eran voces individuales (Nicolás Copérnico, Augusto Comte, Charles Darwin, Isaac Newton) se transformaran en un sentir epocal y fueran vividas como verdades.

La ciencia y la visión que crea a su alrededor intentan dar respuestas a los interrogantes de la humanidad, que a través del positivismo y el empirismo, tiraban por tierra las antiguas creencias que descansaban en la fe. El Iluminismo buscó demostrar que el mandato de la ciencia por sobre la religión es inminente bajo el paraguas de la Razón proponiendo nuevas formas de analizar la naturaleza, el lugar de los seres humanos en el ecosistema y la búsqueda de regularidades que permitan plantear leyes. Se partía de estas nuevas formas para dominar, o al menos tratar de dominar el mundo natural y el mundo de los hombres.

Rápidamente el análisis del comportamiento humano se muestra como uno de los intereses centrales, lo que genera el despertar de nuevas ciencias. Se estudia la conducta humana con el objetivo de encontrar regularidades y dar respuestas para la obtención de información que permita el control de la especie y hagan surgir las ciencias sociales.

Karl Marx en la *Contribución a la crítica de la filosofía del Derecho en Hegel* describe el fundamento de la crítica irreligiosa donde explica que el hombre es el que hace la religión y no la religión la que hace al hombre. La religión es conciencia de sí pero el hombre no es un ser abstracto, es su propio mundo. El hombre hace la religión como autoconciencia y autoconsentimiento del hombre que aún no se ha encontrado a sí mismo. El hombre es el mundo del hombre. Estado y sociedad son los que producen la religión, como conciencia tergiversada del mundo, porque ellos son un mundo al revés. “La religión es la columna vertebral de este mundo, es la realización fantástica del ser humano, puesto que éste carece de verdadera realidad. La religión es entendida como una conciencia invertida del mundo porque los hombres mismos son un mundo invertido y la Religión es la Teoría General de ese mundo. Por tanto, la lucha contra la religión es indirectamente una lucha contra ese mundo espiritual. La superación de la religión como felicidad ilusoria del pueblo es la exigencia de su verdadera felicidad.”³³

La crítica de las religiones quita al hombre las ilusiones para que piense su realidad como un hombre sin ilusiones que ha alcanzado la razón, para que se mueva alrededor de sí mismo.

La religión esta presente en muchos de los films del corpus. En algunos aparece de forma indirecta y en otros como práctica presente de los sujetos. En algunos casos cruza los argumentos, cuenta que el paradigma de la religión no ha sido destronado sino que comparte la vida con la ciencia.

En *Metrópolis* la religión es la fuerza capaz de generar la unión entre los dos mundos presentes en la ciudad. Fritz Lang genera un mito de unión: la posibilidad de creer en un salvador que va a poder bajar de los cielos del mundo perfecto al mundo terreno, gracias a una mujer que llama María. No es inocente que el nombre elegido para la mujer que traerá al mediador es María y que este sea el hijo del creador de la Metrópolis. En este punto no es el hijo del creador de una naturaleza igual para todos, es el hijo del creador de una máquina artificial que oprime a muchos para darle bienestar a unos pocos. Las cruces en las catacumbas donde se reúnen los obreros, la catedral como escenario del encuentro de los mundos y la transformación-deformación de los santos en la iglesia son algunos informantes explícitos de la religión en este film. Los obreros oprimidos por las máquinas y el poder podrían salvarse

³³ Karl Marx, *Contribución a la crítica de la Filosofía del Derecho en Hegel*, 1844

cuando, desde su fe y creencia, encuentren al mediador que logre unir el cerebro y el cuerpo.

En *El 5to elemento* es la religión la que tiene la respuesta para evitar la destrucción del mundo. Frente a una amenaza, es la aparición del 5to elemento (como la espera del Mesías) la que viene a salvar la vida. El mundo capitalista en su máxima expresión, el afán de lucro, el poder de las multinacionales, la ambición sin límites, la corrupción está representado en la figura de Gary Oldman, que casualmente se llama "Jean Baptiste Emanuel Zorg". Para los cristianos, Juan el Bautista, era el primo de Jesucristo, el encargado de "preparar el terreno" para su predicación; mientras que Emanuel es el nombre que los cristianos asignaron a Jesús.

Zorg tiene los recursos económicos y humanos para crear y conseguir lo que desee. Sin embargo, no logra tener en su poder las cuatro piedras. Si bien la película transcurre a varios siglos después que se rompe con la secularización de las ciencias, el personaje del clérigo experto en fenómenos astronómicos, Vito Cornelius, aparece como el único conocedor de la verdad en la historia, es capaz de entender lo que sucede cuando una especie de sol se acerca a la tierra para destruirla ante la mirada estática de los científicos, el gobierno y el poder militar. Él y su ayudante tienen la misión de salvar al mundo de esa especie de planeta que es "algo que prefiere no identificarse, es el mal y disparándole, lo hacen más fuerte." También es el único que entiende el lenguaje divino de Leeloo y que sabe de su existencia. Es la unión de los cuatro elementos (aire, agua, fuego y tierra) más el quinto (Leeloo) que es el amor lo que generará una energía de tal magnitud que pueda detener el avance del peligro.

El habitar de *THX 1138* construyó su espacio para la religión. Está representada por una cabina (telecapilla) con la imagen de Jesús en un afiche que se ilumina al cerrar la puerta con tubos fluorescentes, denominado OMM y reproduce una cinta grabada simulando una confesión. Intenta crear un lugar de intimidad, pero la confesión es tan poco natural que da la impresión de sentarse a hablar con un contestador automático. Se insiste mucho con la felicidad como si fuera un mandato. Hay que ser feliz porque lo ordena OMM.

La fe no se muestra como algo real, es más bien el fantasma de lo que en algún momento existió. La religión está lejos del profetismo que en alguna época envistió a la cultura. Aparece ligada a la política desde el momento en el que se habla de mandatos sociales y pertenencia a las masas.

En *Inteligencia Artificial* también existen espacios artificiales creados para la creencia. La religión penetra en la ciencia y con una extraña razón logra que el Meca rece. La ciencia y la religión, la necesidad de fe, de creer es mas fuerte. Algo que nunca hubiera imaginado ni el mejor pastor lo logra la ciencia: construye seres artificiales con inteligencias artificiales y sin embargo, por una extraña sin razón el niño robot reza para calmar su dolor, para cubrir sus esperanzas.

En 1984³⁴ la fe en la religión esta puesta de forma directa en el partido y en su líder, los hombres y mujeres de 1984 lo siguen y claman por él. El obstáculo en la fe no es viable porque lo único posible de creer es el partido como salvación, como camino y vida. El Partido ocupa el lugar de Dios.

En *Minority Report* la fe en los designios y visiones de los precogs hace que sean oráculos para luchar contra el crimen. En un diálogo entre el Agente Federal de Justicia y John Anderton dejan ver la esperanza depositada en el creer:

John Anderton (J.A.):- *Es mejor no considerarlos humanos*

Agente (A):- *No. Son mucho más que eso. La ciencia nos ha robado nuestros milagros. Los precogs nos dan esperanza. Esperanza en la existencia de lo divino. Es interesante pero algunos han empezado a deificar a los precogs.*

J. A.:- *Los precogs son filtros reconocedores de patrones.*

A.:- *pero este cuarto es "el templo"*

J. A.:- *es un apodo*

A.:-*el oráculo no tiene el poder. Lo tienen los sacerdotes, aunque tuvieran que inventar al oráculo.*

J. A a policías:- *Están asintiendo como si supieran de qué está hablando...*

Policía: *Por favor jefe. Nuestro trabajo es cambiar el destino, nos vuelve más clero que policías.*

Varias son las referencias a la religión que se permite *Matrix*³⁵: el nombre de los personajes (Neo, Trinity), el nombre de la nave de Morfeo (Nabucodonosor), la ciudad de Zión, la idea de un "elegido". "El Elegido es aquel individuo que no se doblegó, que, en las condiciones intolerables que llevaron a los otros a la lucha egoísta por la supervivencia pura, milagrosamente mantuvo e irradió una dignidad y generosidad «irracional»." dirá Slavoj Zizek en su análisis *The Matrix o las dos caras de la perversión*.

³⁴ 1984. Michael Radford, 1984.

³⁵ *The Matrix*. Andrew Wachowski y Larry Wachowski, 1999.

Este Elegido, según la profecía, será el encargado de liberar a la humanidad de la esclavitud a la que está sometida. Deberá ser capaz de ver la irrealidad creada por la matrix y el universo dentro de ella para poder manipularla. Pero aún siendo el Elegido, debe estar capacitado para tal fin. A través de programas pilotos, se enchufa en la nuca un cable para transmitir la información y a través de simulaciones, se aprenden diferentes aspectos de la virtualidad. En un mundo gobernado por máquinas siguen algunos hombres esperando al elegido para que los guíe en el camino de la salvación.

Departamento B - Progreso

Términos como *progreso*, *evolución* y *cambio*, se desarrollan cuando cae el paradigma divino y hace su aparición el de la Razón. Cae un Dios que se utilizó como argumento de origen y destino. Cuando los hombres abren el juego para ser protagonistas, ya no es más el cielo el destino final y Dios el creador y ordenador del mundo. Ahora el centro de explicación está en su razón y en las conclusiones a las que ésta pueda acceder. Su nuevo Dios, su razón. Así surgen films como *Gattaca*³⁶ o *El 6° día*³⁷, en los que se ve la genética, las clonaciones y toda una serie de artilugios para mantener viva la vida artificial, donde los hombres juegan a ser Dios y a definir el por qué de la vida, donde el avance de la ciencia llega a límites que se ponen en la balanza de la ética, que juegan a favor de los más poderosos y deja en desventaja a una masa ansiosa por conocer su verdad.

El progreso es avance. ¿Hacia donde? ¿Con qué fin? *La vida futura* plantea desde el inicio el debate sobre la noción de progreso y su estrecha relación con lo bélico y la conquista de la naturaleza en todos sus aspectos. El film comienza en 1936 cuando la guerra estalla y el progreso muestra desde el comienzo su fase más contradictoria. El debate sobre, por un lado lo irracional que puede ser el progreso tecnológico y el avance hacia un destino que enfrente a los hombres en una lucha bélica con nuevas tecnologías desarrolladas para la destrucción de los seres vivos y su hábitat, y por el otro, ante la fascinación de un progreso técnico que logre que los hombres puedan generar un estilo de vida evolucionado con la conquista del espacio natural. Un trabajo sobre la noción de progreso desde el comienzo hasta el fin. *La vida futura*, gira alrededor de esto, de la evolución versus la involución, y hace que sus personajes debatan sobre esta noción generando sentimientos disímiles y discutan sobre el concepto de progreso.

Abuelo (A):- “*Los juguetes que tienen ahora son bonitos. Los nuestros eran más sencillos. El Arca de Noé y los soldados de madera. ¡Estos son tan complejos! A veces me pregunto si estos juguetes no son demasiado para ellos.*”

Madre (M):- “*Les enseñan a usar las manos.*”

³⁶ *Gattaca*. Andrew Niccol, 1997.

³⁷ *The 6th Day*. Roger Spottiswoode, 2000.

A:- *“Supongo que sus nietos verán cosas aún más maravillosas. El progreso... El progreso. Quisiera ver las maravillas que ellos verán.”*

Cabal (C):- *“No estoy tan seguro del progreso.”*

A:- *“Yo veo que eres pesimista y queréis frenar el progreso.”*

C:- *“¡La guerra!”*

Amigo (Am):- *“Primero no habrá guerra y segundo la guerra no frena el progreso sino que lo estimula.”*

C:- *“Sí, la guerra puede ser muy estimulante, incluso en exceso.”*

Am:- *“Después de todo ¿no exageremos los horrores de la guerra? La última guerra no fue tan mala como lo pinta la gente. No nos preocupó. Algo grande se apoderó de nosotros.”*

C:- *“Y será mucho más grande la próxima vez. Si no acabamos con la guerra, ella acabará con nosotros”.*

Y dejan claro que la guerra y el progreso son aliados.

El film basa su noción de progreso en un darwinismo tecnológico donde sobrevive el más avanzado y el más cercano a la ciencia. La utopía social se deja ver a través de frases como: *“somos la hermandad de la eficiencia, la masonería de la ciencia. Somos el baluarte de la civilización cuando todo ha fracasado.”* El temor ante un progreso que ya mostró su cara más negra, una sociedad que avanza hasta un punto donde involucre a la barbarie.

El foco del progreso está puesto en la innovación constante, con el objetivo de mejorar la calidad de vida. Dominar los aires, la administración de recursos escasos, tomar las riendas de una civilización autárquica, el dominio del universo en pos de un confort social, demuestran que el progreso debe trascender lo imaginable para imponerse.

La última secuencia del film muestra la lucha entre el éxito de esta proeza y un grupo atemorizado por los asiduos cambios. El miedo por lo desconocido, por volver a una etapa primitiva o por no poder adaptarse al cambio permanente, aúna a este grupo de rebeldes en contra de una expedición a la luna.

Una vez terminada esa mágica fascinación por la tecnología le siguió el miedo ante la abundancia mecánica y la sospecha de que podía ser perjudicial para el hombre. Lewis Mumford en *Técnica y Civilización* concluye que los diversos elementos de una civilización nunca están en equilibrio completo; siempre existe un tira y afloje de fuerzas, y en particular existen cambios en la presión ejercida por las funciones destructoras de la vida y aquéllas que

tienden a conservarla. *La vida futura* instala la duda frente al cambio, la fascinación y el temor que produce el lado oscuro de un progreso que es, en muchos aspectos irracional. Como en las últimas escenas del film, en el 2036 se puede ver lo ambivalente del sentir frente al progreso:

Artista: “*¿Es mejor este mundo que el que había antes? Yo me revelo contra este progreso. ¿Qué ha hecho de nosotros el progreso y la civilización? ¿Máquinas y maravillas? ¿Han construido grandes ciudades? Sí. ¿Han alargado la vida? Sí. ¿Han conquistado la naturaleza y creado un gran mundo? ¿Acaso es más alegre que en los viejos tiempos cuando la vida era corta y feliz y el diablo estaba al acecho? ¡Basta de progreso! ¡Frenen el progreso antes de que sea tarde! Que este sea el último día de la era científica, poner fin a esta locura inhumana. Cuando haces que lo que creemos grande, tus creencias y tus inventos nos cambian la vida continuamente. Cuando perpetuamente están inventando cosas extrañas y hacen que lo que creemos grande parezca pequeño, hacen que lo que creemos fuerte parezca débil. No lo queremos en nuestro mundo. No queremos que esta expedición vuelva de la luna. Lo odiamos más si tiene éxito que si fracasa...*”

Cabal: - “*...el hombre tiene que seguir conquistando todo el espacio y todos los misterios del mundo.*”

En *Metrópolis* Fritz Lang trabaja sobre el avance de la ciencia en la creación de una *Metrópolis* gobernada por un hombre y la máquina que es el motor. En este film es la ciencia la que permite el engaño: el engaño de vivir en una ciudad perfecta, aunque para esto muchos hombres estén condenados a dejar su condición de seres humanos, el engaño que busca frenar la rebelión. La ciencia es la que permite la creación de los dos mundos, la conciencia de dos tipos de hombres. El progreso tecnológico permite generar una maqueta de ciudad, una metrópolis sin vida humana, que logra obtener de la humanidad su energía y convertirlos en parte de la máquina que bajo el espíritu del progreso y en pos de éste, hace funcionar una ciudad no habitada por todos. Un progreso que muestra su parte oscura y que manifiesta su peligro y fragilidad. El avance tecnológico en la velocidad, la altura, la circulación de una parte de la ciudad marca un punto del progreso y su contracara está también presente en la esclavitud en la que viven los otros hombres.

En 1984 existe un quiebre en el concepto de avance, pareciera no haber un lugar al que ir. El progreso parece inexistente. Al establecer y homogeneizar el pensamiento y el control de las acciones individuales, el avance no aparece como posibilidad. Al masificar la fe, la religión no tiene lugar salvo que se considere como religión la adoración al partido. Tiempo y espacio parecen congelados incluso retrocedidos. La anticipación de un porvenir oscuro y opresivo se deja ver a través de la devoción hacia un partido déspota que destruye los valores que el sujeto tanto trató de erigir en la Modernidad: ya no es Dios ni el sujeto el eje, aquí el partido es la columna vertebral por la que atraviesan los actos individuales (hasta los más íntimos como los pensamientos). La religión baja a Dios y sube al partido. La fe es la misma.

Todo aquello que avanza hacia el futuro parece borrarse de las intenciones personales. La quietud, la chatura, la falta de inquietud y de desafío, la no-trasgresión son la manifestación más clara del no-progreso. En 1984 el avance no forma parte de la vida, lo estático de las relaciones, de los pensamientos y de las formas de vida dejan ver cómo el progreso se detiene en un paréntesis infinito.

Departamento C - La mirada científica

Etimológicamente “ciencia” equivale a “saber”, pero existen saberes que no equivalen a un tipo de saber científico. La ciencia se desarrolla tal y como la pensamos desde los últimos siglos. Es en la transición a la Modernidad donde sienta sus bases, métodos y formas. La ciencia busca, como modelo de conocimiento, formular mediante un lenguaje riguroso y leyes universales regir a los fenómenos que estudia.

La ciencia en la actualidad devino en un corpus de leyes desconocidas y comprendidas sólo por un reducido núcleo de iniciados, que como modernos hechiceros juegan con las complejidades de la mente artificial, los átomos, las leyes genéticas, sin que el resto de la sociedad pueda más que admirarse ante los resultados, pero desconociendo las claves de los mecanismos que ven desarrollarse ante sus ojos.

La mentalidad moderna confía en que su redención no llegará ni gracias a los dioses ni a los héroes poderosos. La ciencia es la válvula de escape, el objeto de deseo. La razón científica busca sustituir los milagros de la religión.

Dos grandes paradigmas: religión y ciencia; dos formas de concebir al mundo y a sus seres, tan opuestos que su coexistencia genera interrogantes. El cine de ciencia-ficción futurista juega en esta antinomia, siente que puede quebrar los principios de ambas, mezclar y burlar sus posturas. Un mundo moderno que si bien no puede dejar de creer en alguna religión, deja un espacio mayor al misticismo y a la ciencia para dar respuestas a vida.

Se espera cualquier cosa de la técnica, todo es posible. Por ello la ciencia ha adquirido una función mítica, dado que obtiene milagros que no entendemos pero que sabemos que son productos humanos.

El avance de lo posible, la transformación de la fantasía en realidad, el riesgo de la manipulación, la creación y el cambio generaron nuevas formas de estudiar esta ciencia moderna que se expande de formas diversas por los más variados espacios de la vida.

Cuando el hombre comienza sus investigaciones científicas centra su interés en el dominio de la naturaleza y el control de su medio ambiente. El avance veloz de los adelantos tecnológicos y científicos muestran también su otra cara: su poder destructor. Esto hace que el primer discurso idealizado sobre la ciencia caiga y se transforme en un temor que no deja de maravillarse a los hombres.

La religión argumenta el ser de los hombres en la tierra y confecciona una mirada que permite formas de vida mientras censura otras. La ciencia deja en claro que no cree en los argumentos de la religión y que sus descubrimientos no dependen de un ser superior que los cree. El científico es el creador, es el hombre que descubre regularidades, el hombre capaz de demostrar sus palabras con hechos, de instaurar leyes universales. La religión justifica sus creencias por la fe; la ciencia lo hace empíricamente, comparando sus enunciados con lo real y generando una fe en ella. La Razón es la luz que ilumina lo real, que descubre y que es igual para todos los sujetos. Son ambas miradas incompatibles, le hablan a distintos hombres y viven en planos diferentes. Sin embargo el sujeto moderno no rompe con sus creencias religiosas de forma rotunda, pero aprende y descubre el mundo que posibilita la ciencia y sus avances.

Tanto en lo literario como en lo cinematográfico, el componente “científico” de la ciencia-ficción no tiene necesariamente que ser plausible. En todo momento importa más la fuerza dramática que cualquier exigencia de infalibilidad visionaria. El cine de ciencia-ficción futurista es hijo de esta tendencia, de esta ciencia que maravilla y atemoriza casi a un mismo nivel. Ciencia y mitología se complementan para generar el verosímil de género.

Los avances científicos no conocen límites y nuevas corrientes de pensamiento surgen para dar respuestas a temáticas como la clonación, y los avances en genética. La bioética es una de ellas y tal vez una posibilidad de reflexión que incluye a todas las voces, que plantea un análisis de casos individuales y no posturas fundamentalistas y rotundas.

La bioética consiste en una reflexión sistemática, cuestionadora y crítica sobre los problemas morales que surgen en el campo de las ciencias biológicas y la medicina. El mundo que conocemos hoy es aquel en el que comienzan a plantearse debates éticos sobre la manipulación genética, ese mundo en el que los filósofos han elaborado robustas teorías sobre las virtudes de la realidad virtual como efectivo –e inocuo- pasaporte a esos paraísos artificiales. En *Inteligencia Artificial*, con la creación de un niño robot la ciencia responde a las carencias afectivas y los desencantos de la sociedad moderna con el afán de reemplazar lo esencialmente humano por lo tecnológico.

La Bioética es una disciplina nueva pero está adquiriendo una presencia cada vez más fuerte en el mundo. Las cuestiones de las que se ocupa son muy

diversas; sin embargo, en el fondo, todas ellas remiten a unas pocas preguntas básicas: ¿cuáles son las responsabilidades y obligaciones que tenemos hacia otros y hacia nosotros mismos? Si hoy los hombres son capaces de manipularse entre ellos, de generar vida y muerte, de estudiar ínfimas partes del cuerpo y modificarlo, el cuestionamiento sobre los fines buscados es inevitable, como lo es el surgimiento de posturas opuestas.

El film *Gattaca* propone un debate sobre los avances de la ciencia y su posibilidad de manipular genéticamente a los seres antes de nacer.

El cine de ciencia-ficción aparece cuando se aplica una mirada distorsionadora a esa *ciencia* convertida en punto de referencia. Para crear una obra del género basta con apoyar levemente el pie en el trampolín de la ciencia para propulsarse al vacío.

La ciencia dentro del cine de ciencia-ficción futurista juega el papel de Dios. Se la percibe tanto en la arquitectura de las ciudades como en lo más elemental de la vida cotidiana. En la vida de los hombres la ciencia se opone a la religión y olvida sus mandatos para poder avanzar. En el cine, la ciencia se transforma en Dios, casi como lo hace en la vida real, pero sin límites. Los avances crean vida o clones generados clandestinamente y con libre circulación como en *El sexto día*, o replicantes, una especie de androides que cumplen las tareas que los hombres ya no quieren hacer en *Blade Runner*. Este tipo de cine centra sus relatos en ciertas temáticas científicas:

- *La máquina y sus más variadas formas.* Desde diminutos chips con altas posibilidades, hasta megamáquinas con la capacidad de obtener su energía de los seres humanos. Le permite a la ciencia triunfar sobre la religión. Claro ejemplo es hablar de *Metrópolis*, *Minority Report* y por supuesto *Matrix*.
- *Los sabios científicos creadores de los más extraños planes.* A partir del film *Metrópolis* de Fritz Lang, el cine de ciencia-ficción va a tomar con frecuencia el tema del sabio o científico loco que desea ser el amo del universo, para lo que cuenta con un arma poderosa, que en principio no puede ser destruida por el hombre.
- *Las intervenciones en el cuerpo humano y la creación de vidas artificiales.* La religión no concibe la posibilidad de creación artificial de vida o de formas de vida y la ciencia lo considera uno de sus mayores avances. El verosímil de género le permite jugar a mostrar hombres como creadores y máquinas con poderes humanos. Clonaciones como las que aparecen en *El 6° día*

demuestran el rol de la ciencia a la vanguardia de la creación sobre la vida humana.

El sujeto moderno no abandona su fe, cambia su objeto. La ciencia y sus avances son ahora los ejes de la fe humana en la evolución y el progreso. Lo que se ve como un sueño científico rápidamente se transforma en realidad.

La perfección esperada responde con fallas y esto le juega en contra: desde el comienzo de *Brazil*³⁸, donde una mosca cae accidentalmente en una máquina de escribir y provoca la detención de un hombre inocente, la claridad de un crimen todavía no cometido en *Minority Report*, pasando por la mismísima máquina de *Metrópolis* o el contraproducente exceso de cariño en *Inteligencia Artificial* y también la creación de una autoconciencia del habitar con la necesidad de escapar en *THX 1138*: siempre la máquina se rompe.

Películas como *Blade Runner* pueden invitar al debate sobre determinadas parcelas de la realidad que nos circunda, como las posibilidades y peligros del universo virtual y la ingeniería genética. Las películas de ciencia-ficción siguen funcionando como lo que son, ficción.

El cine trabaja con distintos enfoques la posibilidad de crear un superhombre de laboratorio. La posibilidad de conquistar el mundo por medio de artefactos científicos se inicia en 1920 con la primera etapa anterior al descubrimiento de la bomba atómica.

El filósofo Peter Sloterdijk en una conferencia en mayo del 2000 en la Universidad de Harvard comentó que no es culpa ni mérito nuestro que vivamos en una época en que el apocalipsis del hombre se ha vuelto un suceso cotidiano.

Este juego de caminos infinitos, tanto para el pasado como para el futuro, le permiten crear fantasías que rozan lo real. Son diferentes, no son empíricas y nunca lo serán, pero que explican eso mismo que su antigua fantasía. ¿Qué diferencia la teoría religiosa de un creador omnisciente y omnipresente de la idea de una matriz que extrae energía, como en *Matrix*? Sin un real, todo es en algún punto verosímil. La razón puede explicar científicamente pero el hombre quiere la fantasía. Pareciera que podemos sobrevivir mejor en ese espacio que frente a lo real (si es que este último existe). Sin embargo, algo adentro dice que lo real existe y es “aquello por lo que luchar”, es el motivo interno de conflicto de personajes como *THX 1138*.

³⁸ *Brazil*. Terry Gilliam, 1985

Sería interesante plantear la duda del por qué es más fácil adoctrinar el cuerpo y vivir en la fantasía, tratando de olvidar que existe otra realidad o buscando la forma de indolencia que nos haga menos difícil afrontar el real de la vida. Como concluye Cornelius Castoriadis: lo que está mal en la sociedad en la que vivimos es que ha dejado de cuestionarse a sí misma y que ya no reconoce la alternativa de otra sociedad.

El progreso permite que los hombres basados en los principios de la ciencia ocupen el lugar de creadores. Diferentes son los roles que juegan en los diferentes films: son científicos que crean máquinas, que crean inteligencias artificiales, que crean espacios artificiales para la vida humana y que crean otros hombres (ya sea desde la clonación o desde la transformación genética). Los hombres juegan a ser dioses creadores, amos de sus creaciones que muchas veces se vuelven en su contra.

- **Creación de objetos**

Bajo el nombre de máquina aparecen en muchos de los films del corpus diferentes objetos creados por los diversos personajes. No todas las máquinas tienen las mismas características ni capacidades.

La mega-máquina de *Metrópolis* marca el inicio de una temática que será recurrente como ícono del futuro. La máquina construida por Fritz Lang gobierna toda la ciudad bajo el mandato de su creador, quien mira desde sus altas oficinas su creación: una ciudad del futuro donde lo aéreo permite la velocidad, la limpieza y la claridad visual, pero depende de la energía de los hombres para funcionar. En este film hay dos creaciones: por un lado la mega-máquina ciudad y por otro el hombre máquina que posibilita la existencia de la primera. Si el inicio de la temática de las máquinas es *Metrópolis* con su máquina subterránea su fin es *Matrix* donde estas cobraron la capacidad de apoderarse del planeta y utilizar a los hombres para sobrevivir. La máquina *Matrix* crea vidas artificiales para los hombre que viven tan solo para servir de energía a ella. En *Metrópolis* la máquina brinda energía a la ciudad para que esta exista para algunos hombres, mientras que en *Matrix*, los hombres en su totalidad y sin su conocimiento son los que brindan energía para que las máquinas existan. Podría ser *Matrix* el cierre de la era de la creación de las máquinas por lo que posibilita como visión, por la capacidad de creación que le da a la máquina como superadoras de su propio creador,

como el hombre superando a quien fuera su creador para ponerse en su lugar, son las máquinas las que se ponen en el lugar del hombre, como éste se puso en el lugar de su Dios. En *Metrópolis* el avance transforma a los hombres en parte del engranaje, en *Matrix* son energía pura.

En *Alphaville* la máquina Alpha 60 es creada por el Profesor Von Braun con el objetivo de colaborar en el control y el gobierno. Esta máquina es capaz de gobernar la mente y los pensamientos de los habitantes de *Alphaville*, transformando a su creador en un Dios que gobierna como un científico todopoderoso que logra el control.

En *Minority Report* la máquina permite leer lo que tres seres llamados precogs tienen en sus memorias. Las premoniciones que ven hacen que los policías vean los crímenes, al atacante y la víctima. El poder de ver el futuro hace que funcione como una máquina de control, buscando acabar con los crímenes olvidando la noción jurídica de crimen como hecho cometido. El film trabaja sobre un futuro que busca evitar las faltas.

La creación de máquinas de transporte hace que los hombres logren viajar a otras galaxias o a través de los tiempos, que puedan volver al pasado. Los hombres en *12 monos*³⁹ tienen la posibilidad de viajar en el tiempo, al igual que en *El planeta de los simios* (aunque crean que están viajando a otra galaxia). Sin embargo hay una diferencia sustancial: en *12 monos* los presos viajan a pasados que se están repitiendo en forma paralela en todo momento y pueden modificar el futuro si cambian algo de ese pasado, pero en *El planeta de los simios* los hombres están sin saberlo en el futuro.

El progreso en estas películas está vinculado a la idea de supervivencia y adaptación al medio ambiente: en *El planeta de los simios* los astronautas no saben que viajaron al futuro, no entienden cómo la evolución del hombre retrocedió tanto que volvió a ser algo primitivo e incluso perdieron la oralidad, la palabra. Sólo aceptarán el presente en el que viven cuando encuentran vestigios de la sociedad que abandonaron al abordar la nave. En tanto en *12 monos*, un grupo de científicos que parecen atemporales transportan a un reo a descubrir y evitar que los animales sean los únicos aptos para habitar las ciudades como consecuencia de un virus.

³⁹ *12 monos*. Terry Gilliam, 1995.

- **Creación de AI**

Los hombres avanzan en sus creaciones y generan robots o inteligencias artificiales. Esta figura de “objeto creado de forma artificial a imagen y semejanza de los hombres” cobra diferentes roles. No siempre logra controlarlos y son distintos los objetivos que buscan alcanzar con sus creaciones: frenar una rebelión (*Metrópolis*), trabajar como mano de obra (*Blade Runner* y *El Dormilón* ⁴⁰), ocupar el espacio de seres ausentes (*Inteligencia Artificial*).

Metrópolis trabaja este punto con la fabricación de la María robot. Bajo una mirada romántica, el objetivo del creador es hacer un robot animado como objeto de culto, aunque tiene un fin distinto que es la destrucción de la rebelión. El científico perturbado por la muerte de su amor, madre del mediador, es el elegido para representar al Dios todopoderoso capaz de dar vida y lograr la creación de un ser. El robot María, con los mismos rasgos pero con una mente independiente se rebela a su creador.

En *Blade Runner* y *El Dormilón* los robots son creados para el trabajo pero con miradas distintas. En *Blade Runner* las inteligencias artificiales son creadas por la Tyrell Corporation en su fase Nexus, fabricando robots, casi idénticos al hombre y por esto conocidos como “Replicantes”. Los Replicantes Nexus 6 eran superiores en fuerza y agilidad y al menos iguales en inteligencia a los ingenieros de genética que los crearon. Eran usados para trabajar fuera de la Tierra en la peligrosa exploración y colonización de otros planetas. Sin embargo el hombre debe luchar contra su creación. Los Replicantes tienen una vida útil de 4 años y son buscados para su exterminio por una unidad de la policía dedicada a dicho fin, llamada Blade Runners. Los Replicantes son de forma idéntica, aunque mejorada de los hombres (en cuanto a capacidades físicas) tienen fecha de inicio y de caducidad, como todo producto, pero a diferencia de éstos, no son inanimados y desarrollan sentimientos. La última generación de Replicantes, tienen capacidad para sentir, llorar, enamorarse, desarrollan sentimientos humanos como la venganza, la búsqueda de prolongación de la vida, tienen sangre. Si bien nacen con una programación preestablecida, como Zhora, entrenada para el departamento de homicidios o Pris, modelo básico para dar placer en clubes militares, estas creaciones humanas imitan a su creador.

Cuando los Replicantes empiezan a ser conscientes de su existencia y a almacenar los recuerdos, comienza el dilema de su independencia y sus posibilidades de extender su vida. Esta libertad de pensamiento los humaniza, lo que para los Blade Runners representa un defecto de fabricación que les permitiría dejar de ser máquinas esclavas para convertirse en criaturas autónomas. De alguna manera reclaman la totalidad de su humanidad, ya que son creados a partir del ADN humano. La intención de la Tyrell Corporation es fabricarlos sin sentimientos para que no se independicen y sin que sepan que son Replicantes. Los roles se invierten al punto en el que los Replicantes terminan matando a su creador.

Para su creador Dr. Tyrell, los Replicantes son máquinas, dice que son “Más humanos que el hombre” y deja pensar que la creación es víctima de los intereses mezquinos de los seres humanos, que construyen Replicantes a los que les ingresan recuerdos robados de los seres humanos y los hacen vivir sin saber que son Replicantes, los hacen creerse humanos y sentirse como ellos. No sólo juegan a ser Dios, sino que le niegan a su creación la posibilidad de tener un origen, una identidad real.

Un científico japonés colabora con el Dr. Tyrell, que trabaja en bajas temperaturas sobre la morfología, la longevidad, las fechas de inicio y los ojos (los órganos delatores). Él cree que sólo diseña “ojos que pueden ver”, es un trabajo fraccionado que no permite que un solo hombre tenga el poder de la creación.

La lucha de los Replicantes por alargar sus vidas, por extender su tiempo en la tierra es un rasgo humano que logran desarrollar. Las inteligencias artificiales creadas por los científicos, por momentos logran tener sentimientos propios de sus creadores. La intención de extender su tiempo de vida (no a una fecha de caducidad) o como sucede en *AI Inteligencia Artificial*, donde David, el niño Meca, busca hasta el fin conseguir el amor de su madre.

La creación que le permite a los hombres jugar a ser Dios, de seres inferiores en apariencia o carentes de sentimientos o de voluntad propia hace que el hombre destrone a su supuesto creador colocándose en su lugar. En *Blade Runner* son al inicio una amenaza, mientras en el fondo sólo son víctimas de los hombres.

Al igual que en *Blade Runner*, en *Inteligencia Artificial* los hombres crean robots con inteligencias y capacidades de sentir. En este film los

⁴⁰ *El Dormilón*. Woody Allen, 1973.

científicos trabajan en la creación de hombres y mujeres aptos para el trabajo hasta que la emoción se mezcla con la ciencia y como en *Metrópolis*, el científico busca traer a la tierra nuevamente a un ser muerto. En el caso de *Inteligencia Artificial* se trata de un hijo, es la búsqueda de una falsa resurrección del ser ausente. El niño es creado para ocupar el espacio del hijo muerto y otorgado a una familia para que cubra la ausencia del hijo internado en coma.

El hombre trata de frenar la muerte. Si bien los primeros Mecas pueden haber sido generados con la intención de cubrir necesidades humanas, ya sea de limpieza, de sexo, de trabajos indeseables, el fin último de su creación es el olvido y la superación de la muerte. Es el profesor tratando de suplantar a su hijo muerto, David que busca crear a un Meca niño con sentimientos. Poder generar alguien igual a su hijo y el desafío está en que además de lo estético, funcional, también tenga sentimientos. El niño Meca es creado y su tabla de emociones activada por palabras dichas por el ser que desde ese momento será su objeto de deseo-su madre en este caso-. El científico juega a ser Dios sin dilema moral, sin preguntarse por el bien y el mal. El juego perfecto del Dios que hace que sus criaturas olviden su origen real y vivan fieles al sentir implantado para siempre como analizamos en *Blade Runner* con los Replicantes. El hombre cubre sus ansias de creación, de evolución y trata de generar sentimientos en sus obras mecánicas.

Los Meca son robots, son computadoras de alta generación con cuerpos similares en lo externo a los humanos. Los Meca sexuales pueden calentar su temperatura corporal previamente al acto sexual, pueden modificar su color de pelo para el gusto de su acompañante. Los robots son máquinas y el hombre las desecha cuando su uso es obsoleto para satisfacer el fin buscado. Esto sucede continuamente con cualquier aparato mecánico que consume el hombre moderno, en un primer momento es un objeto preciado digno de cuidado y de un alto valor emocional, luego de un tiempo es un objeto más y próximo a ser cambiado por otro que suma a sus funciones, miles de otras posibilidades.

El Dormilón muestra robots al servicio del hombre, son máquinas domésticas, preparadas para trabajar de sirvientes. Bajo otra mirada el film no plantea un debate sobre su creación, que continúan siendo sólo máquinas más desarrolladas que las anteriores pero sin capacidades especiales. Son

creadas por el hombre y modificadas si presentan desperfectos o no cumplen con requisitos estéticos de sus dueños.

- **Creación de otros hombres-clonación**

La creación de objetos, de inteligencias artificiales llega a su punto más extremo con la creación de otros hombres. Puede ser desde la clonación o la transformación genética, alcanzando el nivel de seres considerados superiores.

En *El sexto día* el científico tiene la capacidad de dar vida de la nada y decidir terminar con ella. El hombre que tiene la capacidad de clonar no se cree contra Dios sino más bien siguiendo su mandato o respetando el don que le fue brindado por su creador y ahora él podrá decidir la vida eterna de los hombres en la tierra, no ya en el cielo. Resucitar o mejor, no dejar morir a quien él considere. En esa capacidad de creación por clonación, puede incorporar en esos cuerpos nuevas fallas, errores, o sea, enfermedades para las que el hombre no ha encontrado cura aún y así domina su ejercito de clones que dependerán de él.

El Dr. Dracker, uno de los principales instigadores de la muerte de Adam (el piloto), lucha contra él en un debate ético que representa el discurso idealizado sobre la ciencia y el temor a ella. Dios puede crear. Dracker es científico y detenta el poder de la clonación violando la Ley del Sexto Día que la prohíbe:

Dracker (D): - *“Somos un propósito más alto. En 2 años, máximo 3, controlaré suficientes votos para cambiar la ley. Entonces no perderemos a los mejores. Nuestros Mozart, nuestros Martín Luther King. Finalmente podremos vencer la muerte”*

Adam Gibson (A.G.): - *“Y quien va a decidir quien vive y quien muere. ¿Tú?”*

D (D): - *“¿Tienes una idea mejor?”*

A (A.G.): - *“Sí, ¿qué tal Dios?”*

D (D): - *“Eres uno de esos. Has de creer que la ciencia es inherentemente mala.”*

A (A.G.): - *“No, no creo que sea inherentemente mala, pero creo que tú lo eres.”*

D (D): - *“Si creer que Dios creó al hombre a su imagen, entonces le dio el poder de entender la evolución, de explotar la ciencia, de manipular el código genético. Para hacer justo lo que yo hago. Sólo retomo lo que Dios había comenzado...”* ”

Este diálogo sobre el final del film deja en claro las intenciones que traía el proyecto de la clonación y esta posibilidad de jugar a ser un Dios que busca formar un ejercito de elegidos y dirigirlo desde su capacidad para matarlos y revivirlos o clonarlos a su antojo. La clonación como está planteada en este film permite la vida eterna en la tierra de algunos elegidos.

La bioética parece reflejar su esencia en este film que vivifica la idea de acostumbrarse a que una mascota nunca falleció, sino que fue clonada y es exactamente igual a la misma que se perdió (incluso se puede mejorar). Luego, la clonación humana, que parece más difícil de entender o al menos produce más rechazo por el miedo a descubrir que el hombre está alcanzando el dominio total sobre la naturaleza, aparece en el film como algo prohibido por la ley del 6to día.

Aquí se la ve al servicio de la ciencia y específicamente de la clonación y con esto, el almacenamiento de datos, a la perenne lucha contra la mortalidad, a jugar a que los seres humanos somos dioses que creamos a imagen y semejanza de nosotros mismos. Según la biblia, en el sexto día Dios creó a los seres humanos a su imagen y semejanza. No es casual que el personaje de Arnold Schwarzenegger se llame Adam. Según la Biblia, tanto cristiana como judía, fue el primer hombre creado por Dios sobre la tierra.

La búsqueda de la perfección es lo que permite la manipulación genética en el film *Gattaca*. Mientras en *El sexto día* se busca la vida eterna de seres elegidos, en *Gattaca* el trabajo sobre los seres se da en la manipulación del ADN. El cuerpo evoluciona en tanto los bebés no se conciben biológicamente. Esta película muestra la posibilidad genética de elegir los rasgos más significativos de los seres humanos antes de nacer. Esto les marcará el camino en la vida ya que no serán admitidos en ciertos sectores del sistema si son concebidos naturalmente, por la cantidad de “defectos” imprevistos. Ser “no-válidos” les impide desarrollarse en lo que les gusta y los priva de vivir libremente además de ponerlos en competencia permanente con los “válidos”.

Dos tipos de seres: válidos y no válidos, de ambos se conocen todas las capacidades de desarrollo genético y sus probabilidades de desarrollar o no ciertas enfermedades o trastornos. Puede saberse de que es probable que mueran y a que edad. Los padres pueden así elegir el futuro de sus hijos desde su engendramiento, si lo hacen en un espacio científico (no natural) el nuevo ser puede tener las mejores características genéticas de ambos, anulando defectos que puedan desarrollar.

La ciencia limpia las impurezas de los hombres, los de origen no válido estarán destinados a una vida al servicio y a tareas similares a la de los robots de otros films y los válidos podrán vivir más cómodos en una sociedad que los acepta sin restricciones.

La manipulación genética es la gran cuestión frente al avance tecnológico, la posibilidad de modificar la vida de los hombres y de marcar sus destinos desde antes de su nacimiento.

En *Matrix* donde está permitida la creación de seres y su desarrollo sin hombres y mujeres, es la máquina quien cuida a su fuente de energía y la alimenta con el líquido que obtiene de otros. No importa la capacidad intelectual, no importan sus características físicas lo importante es que sean capaces de servir.

- **Creación de espacios artificiales para vivir**

En muchos de los films los hombres crean espacios artificiales para la vida. Ya sea porque la tierra como espacio se volvió inhabitable, (como en *12 monos*) o porque se conquistan nuevos espacios no aptos para la vida como en (*El vengador del futuro*⁴¹) o porque el control exige un hábitat cerrado (como *La fuga de Logan*⁴² o *THX 1138*).

La idea de los animales como “nuevos dueños de las ciudades futuras” o lo que queda de ellas lo vemos como temática recurrente en *El planeta de los simios* y en *12 monos*. Los hombres con sus capacidades destruyen la vida que construyeron en las ciudades y son los animales los que la habitan libremente. Son dos miradas diferentes: en *El planeta de los simios*, estos animales desarrollan capacidades y formas de vida que se asemeja a la de los humanos. La animalidad de los simios deja su lugar a los hombres, que pierden su característica esencial: la capacidad del lenguaje.

En *12 monos* un virus dispersado por un hombre vuelve imposible la vida en las ciudades. El futuro es subterráneo, en la superficie viven los animales (sin perder sus características actuales) mientras los hombres habitan bajo la tierra -los peligrosos en jaulas pegadas unas a otras-.

Otro habitar sin contacto con el afuera natural pero lleno de luz artificial es el de *THX 1138*. En este film la vida subterránea sojuzga. La

⁴¹ *Total Recall (El vengador del futuro)*. Paul Verhoeven, 1990.

⁴² *Logan's Run (La fuga de Logan)*. Michael Anderson, 1976.

infinita blancura encierra al punto de enloquecer, provocando violencia en donde hay vacío. El mundo superior e inferior no es simplemente una metáfora de la realización humana, donde arriba está la libertad, lo desconocido, lo nuevo y abajo está lo opresivo, lo conocido, lo predecible y mecánico. Es un conflicto social que permite enlazar factores psicológicos, económicos, tecnológicos y hasta morales. ¿Dónde está el poder? ¿Qué es la libertad?

En *La fuga de Logan* el habitar en cápsula es la forma de control. Un espacio artificial donde los hombres transitan su vida sin otra búsqueda de espacios a conquistar. En ninguno de los films los hombres tienen contacto con la naturaleza, con el aire, el agua, los paisajes y sin embargo aquí como en *THX 1138* la salvación esta fuera de las cápsulas donde viven. Encuentran la verdad del mas allá aunque de forma y con objetivos distintos. En los dos se encandilan con la luz del sol, que no reconocen como fuente de vida por la artificialidad en la que viven.

Mientras en *THX 1138* el protagonista logra su libertad consiguiendo la vida en un espacio natural, en *La fuga de Logan* el escape de Logan 5 tras la búsqueda del Santuario hace que vuelva a su cápsula de vida y muestre “la verdad” a los otros.

Los hombres logran obtener de la naturaleza lo necesario para poder vivir sin necesidad de generar su contacto. Diferentes fuerzas se fusionan para generar una energía, que como una máquina, reemplaza a la naturaleza y soporta la vida de los hombres.

Segundo Piso

Dominación y poder

El objetivo de este piso es desarrollar un recorrido de la noción de poder porque es uno de los ejes que atraviesa a todas las películas que analizamos desde diferentes lugares. También explicaremos cómo es entendido el poder para algunos autores desde puntos de vista diferentes y entre ellos hallamos en la visión de Michel Foucault, lineamientos afines a nuestro enfoque que nos sirven para comprender la relación del poder y la ciudad. Detallaremos cómo se vive el poder, su visibilidad, la frontera entre lo público y lo privado, la coerción tanto física como ideológica, los nuevos personajes: cómo es el poder que antes detentaban los reyes, luego los Estados-Naciones y ahora los grandes grupos empresarios multinacionales.

Con el período moderno se instala un nuevo sistema de relaciones: un mundo desacralizado con nuevos personajes, nuevas formas de intercambios económicos y de relaciones políticos sociales. Nuevas instituciones se originan o bien se redefinen viejas estructuras. Los países abandonan el sistema feudal y monárquico y comienzan su transformación hacia el Estado Nación, con territorios nacionales y límites definidos, con sistemas políticos complejos y mixtos. Se va desvaneciendo una monarquía que lentamente deja su espacio y capacidad de control a un sistema de gobierno de particulares y un poder eclesiástico que deja de servir como justificación al poder pero permanece como eje de presión.

El sistema instaurado por la clase burguesa delimita fronteras porque busca fomentar el comercio exterior para ubicar su producción y establece fuertes estructuras internas. “Se habla de ideas que revolucionan a toda una sociedad; con ellas, no se hace más que dar expresión a un hecho, y es que en el seno de la sociedad antigua han germinado ya los elementos para la nueva, y a la par que se esfuman o derrumban las antiguas condiciones de vida, se derrumban y esfuman las ideas antiguas. Cuando el mundo antiguo estaba a punto de desaparecer, las religiones antiguas fueron vencidas y suplantadas por el cristianismo. En el siglo XVIII, cuando las ideas cristianas sucumbían ante el racionalismo, la sociedad feudal pugnaba desesperadamente, haciendo un último esfuerzo, con la burguesía, entonces revolucionaria”⁴³.

⁴³ Marx, Karl y Engels, Federic, *Manifiesto Comunista*, 1848

La división de los poderes y la división del trabajo gestaron una nueva manera de vida y relación entre los hombres. La que había sido una clase revolucionaria, ahora se acomodaba en el poder.

Las nuevas instituciones de poder se gestan e instalan en las principales ciudades y dentro de éstas se ubican las masas de sujetos. Las grandes urbes aglomeran grandes masas humanas. La explosión demográfica que se da en la modernidad tiene una relación directa con los avances científico-técnicos y con el desarrollo de un habitar próximo a la formación de las metrópolis. Las ciudades se transforman en grandes nichos capaces de albergar cantidades de hombre y mujeres permanente o transitoriamente. Nuevas multitudes urbanas exigen un giro, un cambio en el control, en la vigilancia ejercida desde el poder; un replanteo de las antiguas formas feudales.

Lo impersonal de las ciudades colabora para poner en jaque los antiguos modos de penalidad y control y se vuelve necesario generar nuevos mecanismos de penetración en la vida de los sujetos para obtener orden y reducir lo imprevisible. Las modificaciones profundas llevan largos períodos de adaptación y permiten, por momentos, la convivencia de diferentes modelos.

Nuevos interrogantes surgen frente a la nueva situación social: nuevas formas jurídicas y nuevas maneras de conceptualizar el delito y los castigos. El control debe expandirse y alcanzar la totalidad de la población: se generan nuevas instituciones que producen nuevos discursos que permiten nuevos imaginarios.

Una amplia red de relaciones interpersonales, de espacios, individualidades sobre las cuales influir con diferentes instituciones trabajando para lograr la hegemonía, el control, la obediencia que no se logra sólo con métodos coercitivos.

Departamento A - La noción de Poder

Estamos trabajando una noción que recorrió la historia del pensamiento de los hombres. Fueron muchos los pensadores encargados de cuestionarse sobre este término y diferentes los enfoques que aplicaron. Es importante aclarar que si bien en este departamento destacamos la noción de diferentes teóricos sobre el poder, éstos existieron en diferentes momentos históricos, lo que permite entender ciertas miradas u observaciones relevantes a su época que fueron dejadas o modificadas en tiempos posteriores.

Existe una mirada del poder como derecho originario que es cedido para constituir la soberanía. Poder que se encuentra en los sujetos y es entregado a cambio de obtener una convivencia social. La corriente contractualistas, ya trabajada en otro piso de nuestro análisis, dejó claro testimonio de esta concepción del poder.

Nicolás Maquiavelo consideraba la política y el poder como un asunto humano desligado de la esfera religiosa y lo entendía como una capacidad de controlar y manipular las acciones de los otros y hacer con ello que los acontecimientos se adapten a los propios deseos del príncipe. En este sentido, el poder estaría centralizado en lo que actualmente denominamos Estado. Desde el mismo punto de vista, Max Weber plantea que el poder es la capacidad de imponer una voluntad sobre la de otros. Pero esta definición le resulta ambigua por lo que profundiza diciendo que el poder político es una relación social natural y que no existe sin dominación. Por lo tanto la dominación la describe como la capacidad de imponer un mandato más allá de las voluntades individuales, y concluye en tres formas de legitimar la dominación: *tradicional* (es una costumbre, siempre ha sido así y se la acepta como lo dado sin cuestionarlo), *carismática* (el líder posee un don especial y logra una relación empática con el pueblo. Tiene una misión por concretar y cuenta con los medios para hacerlo) y *racional-legal* (las leyes legitiman al líder y le otorgan derecho a mandar) y toda forma de dominación no requiere, pero suele tener, un cuadro administrativo para que la orden del líder llegue al pueblo, sea legítima y la haga cumplir. Estos cuadros administrativos tienen división de funciones, una organización determinada y son los medios materiales de gestión, que irán evolucionando hasta convertirse en burocracia, la cual hace que la sociedad sea más racional pero menos libre.

La dominación implica coacción, es decir, el monopolio de la violencia legítima. Pero Weber hace una diferenciación entre poder y dominación: el poder lo entiende como sociológicamente amorfo, es decir que la voluntad de imponernos sobre otros, más allá de su resistencia, no implica que se sostenga; en cambio la dominación pretende la legitimidad e implica obediencia frente a un mandato determinado. Esto no significa pasividad en la obediencia, sino que es una relación social que se sostiene con una creencia, es un anclaje subjetivo que reconoce en otra persona o en el Estado, la fuente última de poder.

El Manifiesto Comunista redactado por Karl Marx y Federic Engels proclama una definición del poder como *un algo que tiene y detenta una clase sobre otra*. La clase dominante tiene el poder y lo ejerce sobre la clase dominada. La burguesía y el proletariado. El estado capitalista, el mercado y las industrias por un lado y los trabajadores asalariados por otro. Es un poder que el proletariado debe tomar por medio de la revolución, un poder sobre el que se tiene una mirada negativa.

Antonio Gramsci tomará del marxismo sus ideas principales y explicará que la hegemonía es la predominancia de un sector o persona sobre la mayoría y que se da cuando se legitima y es aceptada como válida. Hay un sector de la sociedad que impone sus valores y convence a la mayoría para que los acepte. Cuando esos valores son asumidos como propios, la hegemonía se vuelve invisible, se cosifica y naturaliza. Sólo se la podrá ver cuando haya una crisis orgánica o cuando se rompa un bloque histórico. Al poder se lo vincula con el aparato de Estado o a las relaciones económicas de explotación. Sin embargo Michel Foucault considera que tanto la dominación como la hegemonía son formas terminales de poder. Entiende que la noción de poder no es exclusiva del gobierno y que contiene una multiplicidad de poderes que influyen en la esfera social, las cuales se pueden definir como poder social. Para este autor el poder no es una cosa o un lugar: es el nombre de una relación que reside en la estructura social. No existe un poder: en la sociedad se dan múltiples relaciones de autoridad situadas en distintos niveles, apoyándose mutuamente y manifestándose de manera sutil. Existe una microfísica del poder.

El poder se construye y funciona a partir de otros poderes, de los efectos de éstos, independientes del proceso económico. El poder no es un fenómeno de dominación masiva y homogénea de un individuo sobre los

otros, de un grupo sobre otros, de una clase sobre otras como lo entiende Weber, el poder observado desde cerca no es algo dividido entre quienes lo poseen y los que no lo tienen y lo soportan. El poder es una red de relaciones sociales que nunca está en manos de alguien, es inmanente, es dinámico.

Louis Althusser, basándose también en trabajos de Karl Marx, reflexiona en su libro *Ideología y aparatos ideológicos de Estado* sobre el poder en los estados. Analiza a los aparatos estatales y los divide en dos: el Aparato represivo del Estado y los Aparatos ideológicos de Estado. Ambas partes trabajan para controlar la sociedad, ya sea por coerción o por consenso, buscan obtener su fin: la obediencia al orden y triunfar en la eterna lucha por la obtención de la hegemonía. Desde su mirada hay, por un lado el Aparato de Estado con su poder de estado (que es lo que busca conquistar las clases en su lucha) y por otro lado, los Aparatos Ideológicos del Estado, que unen distintas instituciones y trabajan para que perdure la clase dominante en el poder de estado. Mientras que el Aparato de Estado es público y los Aparatos Ideológicos de Estado son en su mayoría privados ambos apuntan a un mismo fin: mantener la hegemonía.

La diferencia fundamental entre los aparatos se da en el ejercicio del poder, mientras el aparato de estado funciona por la violencia, los aparatos ideológicos de estado funcionan mediante la ideología a través de las escuelas, las iglesias, los medios, la cultura, los partidos políticos que son instituciones que permiten penetrar en la sociedad moderna.

Michael Foucault rompe con las concepciones anteriores y posibilita una nueva forma de pensar el poder, de verlo, analizarlo y trabajar sobre sus mecanismos, técnicas, sobre sus efectos y relaciones.

El poder se construye y funciona a partir de otros poderes, de los efectos de éstos, independientemente del proceso económico. Las relaciones de poder se encuentran estrechamente ligadas a las relaciones familiares, sexuales, productivas; íntimamente enlazadas y desempeñando un papel condicionante y condicionado. El poder no sólo reprime, también produce efectos de verdad y de saber.

No está nunca localizado aquí o allá. El poder funciona, se ejercita por una organización reticular y en sus redes circulan los individuos que están siempre en situaciones de sufrir o ejercitar ese poder. El poder estatal se muestra como uno de los más importantes.

Las manifestaciones del poder en la Edad Media se enmarcaron dentro de la concepción de ley prohibitiva y castigaba la falta a la ley. (El poder como expresión del “no se debe”). Esta concepción jurídica del poder es insuficiente para Foucault. Las formas jurídicas penalizan o castigan las acciones de los hombres. Un sistema jurídico que se establece y controla las acciones por supuesto contiene poder pero no es lo único y no ancla el poder en ese único lugar y en esa sola relación. “La burguesía y la monarquía lograron instalar, poco a poco, desde el fin de la Edad Media hasta el siglo XVIII, una forma de poder que se representaba, que se presentaba como discurso, como lenguaje, el vocabulario del derecho. Y cuando la burguesía se desembarazó finalmente del poder monárquico, lo hizo precisamente utilizando ese discurso jurídico que había sido hasta entonces el de la monarquía, el cual fue usado en contra de la propia monarquía”⁴⁴

⁴⁴ Foucault, Michael, *Las redes del poder*, Ed. Almagesto, Buenos Aires, 1991. Reedición de un texto publicado en 1986 en la revista *Fahrenheit 450* N° 1. Originalmente la desgrabación de una conferencia dada en Brasil y publicada en la revista *Barbarie* N° 4 y 5, San salvador de Bahía, 1981 y 1982

Departamento B – Vigilar desde la invisibilidad

Desde elementos de distintos pensadores, Foucault observa los cambios que se gestaban en la época y analiza puntualmente la propuesta de Jeremy Bentham: el Panóptico. Este planteo arquitectónico buscaba crear un proyecto que permitiese el control y la vigilancia desde un edificio central sobre lo que sucede en el resto de lo edificado. Bentham pensaba en grupos encerrados o agrupados en un mismo lugar: las escuelas para la educación, las cárceles para la reforma, los talleres para la producción y todos ellos funcionando para adoctrinarlos buscando volver predecible la acción.

Previo a este nuevo estar en el mundo, un cambio que lo posibilita, una situación económica (que requería cuerpos dóciles), una nueva estructura jurídica (que requería evitar la falta). Podemos pensar sus comienzos ligándolos a la reforma y reorganización del sistema judicial y penal. Aparece una nueva forma social, con división de poderes, sistemas de control y organismos de vigilancia.

Desde el sistema político se genera y formula un sistema de leyes que establece nuevas formas de castigo a las faltas cometidas. Todo un sistema puesto para evitar el error (y no como el antiguo sistema de castigar lo ya hecho). La vigilancia trata de evitar la falta porque causa un daño, controlando para generar un espacio controlado.

La religión, como planteábamos en el piso anterior, vuelve a quedar afuera, ya no es usada como fundamento de una falta, ni como justificativo de un castigo recibido por la falta cometida. En esta oportunidad no es la ciencia la que busca quitarle el trono a la religión, sino un sistema político y legal que se muestra más funcional al nuevo sistema económico.

Frente a un crimen existe una ley penal que impone un castigo (establecido de antemano, pautado y conocido) equivalente a todos los ciudadanos, lo que implica que el sujeto de la razón sabe a lo que se expone si comete un delito. Un castigo que no será expuesto en la plaza sino oculto en las cárceles para cumplir una condena. Un cuerpo que no se mata sino que se busca reeducar. Este mecanismo no puede funcionar estando sólo en manos del poder judicial, sino que entra en funcionamiento "(...) una gigantesca maquinaria de instituciones pedagógicas como la escuela, psiquiatras como el hospital o los asilos. Esta red de un poder que no es judicial debe desempeñar una de las funciones que se atribuye la justicia a sí misma en

esta etapa: función que no es ya de castigar las infracciones de los individuos sino de corregir sus rivalidades”⁴⁵.

El Panóptico, no era funcional en un espacio tan variado y repleto de movimiento como son las ciudades modernas. Un poder ver sin ser visto, que habilita un sentirse siempre observado sin la capacidad para dar cuenta de la verdad o falsedad de ese sentir. Unos grandes ojos que siempre presentes observan y vigilan el habitar, el trabajar, el estudiar regulándolo y controlándolo de esta forma. Para Foucault, Bentham encontró una tecnología de poder específica para intentar resolver los problemas de vigilancia. Una infraestructura que deja un concepto que será usado como generador de nuevas técnicas, ya no sólo arquitectónicas, sino también psíquicas. Una mirada única que se sabe permanente sobre la masa regulada. Los mecanismos modernos de control superan con su tecnología el principio de visibilidad. Poder de ver y sometimiento del que se sabe observado.

El control es del cuerpo que sin saber porqué o en que momento, pero ante la duda, siempre se siente bajo la presión de actuar de la forma esperada por su vigilador so pena de sufrir un castigo.

¿Cómo observar las grandes masas urbanas? ¿Cómo controlar los millones de movimientos que se producen diariamente en cada uno de los espacios de la urbe? ¿Cómo penetrar en las casas, en las cabezas de los sujetos modernos? El poder de control desarrolla sus técnicas, genera y elabora sus propios mecanismos.

Las nuevas formas de control, sumadas a las masas viviendo en las ciudades modernas, vieron en el desarrollo de proyectos arquitectónicos y de diseño un soporte para lograr mecanismos más eficientes. Caído el imperio de la razón frente a las guerras, la reconstrucción de ciertas ciudades y la edificación de otras nuevas no quedó fuera del clima epocal. Si bien desde mediados de siglo XIX comienzan a darse los cambios en lo arquitectónico de las urbes, es desde la Revolución Rusa hasta la década de los sesenta cuando la arquitectura, sus programas, escuelas, investigadores, materiales se modifican por nuevas improntas, conceptos motores y paradigmas reinantes.

La ciudad, sus edificios, los objetos, son portadores de un amplio repertorio de formas y tipos que expresan modos de vida, hábitos, estadios de cultura, como uno de los testimonios físicos más elocuentes de la historia. En los films de ciencia ficción futurista lo arquitectónico cobra muchas veces un

⁴⁵ Foucault, Michel, La verdad de las formas jurídicas, Ed. Gedisa, Barcelona, 1980

papel central comunicando formas e ilustrando temores y ambiciones. Puede mostrar sin simular el máximo control, dar un abanico de mecanismos puestos para alcanzar por medio del diseño y del planeamiento de los espacios, un habitar en la tierra observado permanentemente.

Un análisis sobre las técnicas y mecanismos del poder que circula entre los cuerpos y que parte de un biopoder para trabajar tanto desde una anatomopolítica como desde una biopolítica, dos formas que nos permiten observar el uso del poder y el reflejo de este en los films del corpus trabajado.

Mientras la sociedad disciplinaria surge en el siglo XVIII y procura mecanismos de vigilancia sobre los hombres individuales y sobre sus cuerpos, la biopolítica, trabaja sobre el hombre como especie. Una tecnología disciplinaria del cuerpo y una tecnología regularizadora de la vida.

La disciplina ejercida sobre los cuerpos a través de las instituciones busca controlar a los individuos. Un mecanismo de poder que tiene como objetivo transformar los cuerpos en útiles, dóciles y fragmentados, en dispositivos maleables y controlables tratando de anular lo imprevisto, la novedad. Controlar conductas, modificar actitudes, intensificar rendimientos. La disciplina trabaja sobre los individuos, sobre sus cuerpos. Con una impronta política, busca individuos disciplinados, pero ¿las poblaciones? Estas serán trabajadas por otra técnica, el biopoder (la biopolítica) que hace hincapié en el habitar, en las condiciones de vida en la ciudad, las relaciones de natalidad – mortalidad, la morbilidad. Busca controlar flujos de población, tasas de crecimiento y una mirada más amplia centrada en la vida “...reagrupa los efectos de masa propios de una población, que procura controlar la serie de acontecimientos riesgosos que pueden producirse en una masa viviente; una tecnología que procura controlar (y eventualmente modificar) su probabilidad o, en todo caso compensar sus efectos. (...) busca la seguridad del conjunto con respecto a sus peligros internos”.⁴⁶

Para ambas técnicas las instituciones trabajan como fundantes, ya sea para disciplinar, como la escuela, las academias o para obtener información como los censos, las estadísticas.

El poder disciplinario opera para: seleccionar, normalizar, jerarquizar y centralizar.⁴⁷

⁴⁶ Foucault, Michel. *Defender la sociedad*, Fondo de cultura económica, Buenos Aires, 2006.

⁴⁷ “Los dispositivos de seguridad trabajan, fabrican, organizan, acondicionan un medio aún antes de que la noción se haya constituido y aislado. El medio será entonces el ámbito en el cual se da la circulación. Es un conjunto de datos naturales, ríos, pantanos, colinas y un conjunto de datos artificiales, aglomeración de individuos, aglomeración de casas, etc. El medio es una cantidad de efectos masivos que afectan a quienes

El poder considera la vida y ejerce un poder sobre el hombre como ser vivo por un lado y como especie por otro. Las técnicas son puestas al servicio de un adiestramiento de los cuerpos de la manera más efectiva y menos costosa, aplicando un sistema de vigilancia, escrituras, informes, miradas, etc.

El biopoder tiene ambas técnicas que coexisten y se alimentan sin excluirse. Ambas tienen instrumentos diferentes y trabajan sobre cuerpos distintos⁴⁸. George Simmel dirá que el espíritu moderno se ha convertido cada vez más en un espíritu calculador que trata de reducir valores cualitativos a cuantitativos.

La disciplina es esencialmente centrípeta: funciona aislando un espacio, determinando un segmento. La disciplina concentra, centra y encierra. Lo primero que hace es limitar un espacio dentro del cual su poder y los mecanismos de éste actuarán a pleno y sin límites. La disciplina reglamenta y trata de que ni siquiera las cosas más pequeñas queden libradas a sí mismas. El dispositivo de seguridad en cambio, deja hacer. No deja hacer todo, pero hay un nivel en el cual la permisividad es indispensable. “La ley prohíbe, la disciplina prescribe y la seguridad, sin prohibir ni prescribir, tiene la función esencial de responder a una realidad de tal manera que la respuesta la anule: la anule, la limite, la frene o la regule. Esta regulación en el elemento de la realidad es fundamental en los dispositivos de la seguridad”⁴⁹.

Un ojo electrónico que todo lo ve, que nunca descansa y presencia la vida. Un panóptico electrónico que Bentham nunca imaginó. En una ciudad diseñada como organismo total con un ojo que ve los millones de ojos que lo circulan, con un sistema de tráfico con diversas velocidades, con peatones

residen en él. Es un elemento en cuyo interior se produce un cierre circular de los efectos y las causas, porque lo que es efecto de un lado se convertirá en causa del otro lado. (...) y el medio aparece como un campo de intervención donde, en vez de afectar a los individuos como un conjunto de sujetos de derecho capaces de acciones voluntarias, en vez de afectarlos como una multiplicidad de organismos, de cuerpos susceptibles de prestaciones y de presentaciones exigidas como disciplinas, se tratará de afectar, precisamente, a una población.” **En** Foucault, Michel. *Seguridad, Territorio, Población*. Fondo de cultura económica. Buenos Aires, 2006

⁴⁸ Foucault plantea “...la disciplina trata de regir la multiplicidad de los hombres en la medida en que esta multiplicidad puede y debe resolverse en cuerpos individuales que hay que vigilar, adiestrar, utilizar y, eventualmente castigar. (...) la nueva tecnología introducida esta destinada a la multiplicidad de los hombres, pero no en cuanto se resumen en cuerpos sino en la medida en que forma, al contrario, una masa global, afectada por procesos de conjunto que son propios de la vida, como el nacimiento, la muerte, la producción, la enfermedad, etcétera. Por lo tanto, tras un primer ejercicio de poder sobre el cuerpo que se produce en el modo de la individualización, tenemos un segundo ejercicio que no es individualizador sino masificador, por decirlo así, que no se dirige al hombre-cuerpo sino al hombre-especie. Luego de la anatomopolítica del cuerpo humano, introducida en el siglo XVIII, vemos aparecer, al finales de este, algo que ya no es esa anatomopolítica sino lo que yo llamaría una biopolítica de la especie humana”. **En** Foucault, Michael, *Defender la sociedad*, Fondo de cultura económica, Buenos Aires 2006

⁴⁹ Foucault, Michael. *Seguridad, territorio, población*. Op. Cit.

segregados, que auspicia la liberación del suelo por medio de edificios de altura y autopistas aéreas.

“La idea del panóptico, moderna en cierto sentido, es también muy arcaica pues el mecanismo panóptico en el fondo, intenta poner en el centro a alguien, un ojo, una mirada, un principio de vigilancia que pueda de alguna manera hacer actuar su soberanía sobre todos los individuos situados dentro de esta máquina de poder. El panóptico es el soberano perfecto. En cambio ahora, la idea de poder adopta la forma de una vigilancia exhaustiva de los individuos para que cada uno de ellos esté en todo momento y en todos sus actos bajo los ojos del soberano”⁵⁰. Es toda otra manera de poner en juego la relación colectivo/individuo, totalidad del cuerpo social/fragmentación elemental, otra manera que va a actuar en lo que llamamos “población”.

La vida en las urbes plantea nuevas formas de relación y de encuentro que la vigilancia no quiere perderse. El diseño de los espacios debe estar pensado para permitir el control. Medios de transporte y de comunicación que habilitan un nuevo estar más vigilado y controlado.

El diseño penetra en la vida para organizarla y desarrolla nuevas formas de control basadas en números, en datos, en la era digital. Cada acción individual es registrada por una computadora personal y une los datos en una imaginaria computadora general. Todo queda registrado, todo ingresa y se relaciona. Un nuevo mundo sin fronteras, sin posibilidad de anonimato.

La esfera de lo público no queda relegada a la esfera de lo privado como en otros momentos de la historia, sino que lo privado coloniza el espacio público, alejándolo de todo aquello que no puede ser comprendido desde los objetivos privados.

Las acciones cotidianas más pequeñas son monitoreadas y nuestros datos son vendidos, traficados por organismos que construyen bases con ellos para venderlos a otras empresas que a la vez los intercambian y sin saber cuál es exactamente la información que tienen los sujetos.

Empresas privadas, instituciones, gobiernos, conocen los pasos, las cifras, los intereses, los gastos, los consumos de los sujetos modernos. Ellos saben cosas sobre los sujetos, pero los sujetos no saben que es lo que ellos saben. Todo sujeto está bajo vigilancia, es una de las condiciones excluyentes para ser parte de la sociedad moderna. No existe opción de quedar fuera.

⁵⁰ Foucault, Michael. *Seguridad, Territorio, Población*. Op. Cit.

En diferentes momentos los gobiernos, las instituciones, las empresas registran las acciones, rescatan datos: nacimientos, muertes, casamientos, divorcios, las propiedades, los impuestos, las ganancias, viajes, compras y toda transacción en general.

No hay un pasado mejor al que volver pero si hay una ilusión de futuro más evolucionado al que llegar. Las visiones apocalípticas coincidirán en acuñar el término distopía, como “una utopía negativa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal, es decir, en una sociedad opresiva, totalitaria o indeseable.”⁵¹

“Las sociedades modernas han desarrollado medios de ordenamiento de la sociedad que sustituyen eficazmente los métodos tradicionales, como los castigos brutales...las instituciones sociales modernas emplean una serie de prácticas disciplinarias que garantizan que la vida prosiga de forma regularizada y pautada”⁵²

El concepto del Gran Hermano aparece en la novela de George Orwell fuente del film 1984. En este film existe, como dijimos en el análisis anterior, un Partido que todo lo ve y controla. Hombres y mujeres adoctrinados que siguen al líder sin generar espacio de discusión o cambio. Observados en todos sus actos, controlados en sus pensamientos y en sus decisiones. Se saben siempre vistos por el Gran Otro que ejerce sobre ellos su poder. Cuando el personaje de Winston Smith busca escapar a este mundo regulado, es atrapado por el partido y en un diálogo de tortura, el torturador deja en claro el significado de poder para el Partido:

Torturador: - *“Exactamente. La obediencia no es suficiente. Poder es infringir pena y humillación. De otra manera, no puedes estar seguro. El poder es separar las mentes humanas y unir las otra vez en nuevas formas de su propia decisión. El poder no es un medio, es un fin. En nuestro mundo solamente habrá un triunfo y auto degradación. Todo lo demás lo destruiremos. El pasado es olvidado, ¿por qué? Porque podemos separar al hombre de su propio pasado, entonces lo separamos de su familia, de sus hijos, de otros hombres. No hay lealtad, salvo la lealtad al partido. No hay amor, salvo el amor al Gran Hermano. Todos los placeres competentes los destruiremos. Si quieress una imagen del futuro, Winston, imagínate una gota golpeando un rostro humano por siempre...”*

⁵¹ Enciclopedia virtual libre, Wikipedia.org

⁵² Lyon, David. El ojo electrónico: el auge de la sociedad de vigilancia., Editorial Alianza, Madrid,1995

A partir del control absoluto y alienante, la libertad individual desaparece y es normalizada. Los cuerpos se vuelven dóciles por el control ejercido sobre ellos. Sin embargo, no todos son iguales aunque lo intente el partido, Dios o el Gran Hermano. No todos están preparados para seguir obligados y sin escapatoria los caprichos de una elite sin rostro que ambiciona tener el control social y que acentúa más la división entre quienes tienen más libertades que otros, pero aún así saben que son parte de una cadena de montaje en constante movimiento.

Menos libertad, menos pensamiento, más opresión y homogeneización, más obediencia y menos independencia. El partido manda. El partido decide qué es bueno y qué no. El partido es el verdugo que deja vivir o morir. El partido es la centralización de todos los temores que el sujeto debe aprender a soportar por vivir en esta sociedad. El Partido muestra al enemigo, al peligro al que denuncia la verdad como un peligro para los hombres que viven y lo hace hablar. La lucha entre dos partidos políticos: uno, el que gobierna controlándolo todo, en el que el Gran Hermano vigila, informa y castiga. El otro, un partido igualmente fantasma al mando de Goldstein, un expulsado, expatriado y revolucionario que plantea la libertad y desenmascara al sistema alegando que la guerra no existe:

Goldstein en la TV: *“Nada de lo que hace el Partido es bueno. Aún la guerra misma no es real. El Partido quiere que creas que estamos en guerra para canalizar sus agresiones lejos de sus objetivos correctos. El Gran Hermano no es real. Es pura función creada por el Partido. Las verdaderas reglas del Estado son desconocidas (...). Pueblo de Oceanía, están siendo engañados. El Partido vive a la gente, se sirve a sí mismo. No estamos en guerra con Eurasia. Se están transformando en obedientes y estúpidos esclavos del Partido. Abran los ojos. Vean el mal que les está sucediendo. El Partido arroja bombas a sus propios ciudadanos. Es el Partido no los Eurásticos quienes son sus enemigos. Levántese, quítense del yugo. No tienen nada que perder y todo por ganar Pueblo de Oceanía”.*

Aún frente a las declaraciones de Goldstein los hombres no dudan, la fuerza de control sobre los cuerpos y las mentes es tan fuerte en este film que el poder penetrante en todos los espacios puede permitirse este discurso, puede soportar ser desenmascarado y permanecer apoyado por los hombres y mujeres que viven bajo sus reglas. Nadie puede escapar al control del Gran Hermano. Nadie muere estando en contra, el rebelde es convertido a favor del

Partido antes de ser eliminado. El Partido tiene el poder de saber que todos los hombres tienen su **cuarto 101** y que esto significa que saben cuál es el temor particular de cada uno.

Alphaville trabaja una noción de poder similar a *1984*, donde el Gran Hermano está representado por una máquina en vez de por un partido. Alpha 60 todo lo ve y todo lo sabe. Trabaja con la misma idea pero con la figura de un creador, el profesor Von Braun, que maneja su máquina y con ella controla a los habitantes de este país. Sabe quienes entran y quienes salen de la ciudad. Sabe cómo se mueven, qué hacen, a qué se dedican, los somete a pruebas. Sabe cómo manipular a la gente para generarles un sentimiento de culpa. Les limpia la cabeza, los hace no-pensar. Les prohíbe actuar de forma independiente, les borra la individualidad de la subjetividad. Todo es vigilado bajo su lupa. Ya que no pueden pensar por sí mismos, está prohibido mostrar sentimientos, no hay nada de misterioso en el amor y en que una máquina gobierna la vida de todos los ciudadanos. No pueden saber más que las nociones incluidas en sus diccionarios, ni logran sentir cosas que no estén definidas en él. La palabra, el nombrar, abre el juego del existir, pero lo que plantea Jean Luc Godard en su film es que el no-nombrar, mejor dicho el no-estar en el diccionario/biblia, implica sin excepción el desaparecer, el no-existir. Los libros son estáticos en sus contenidos ya impresos. Existe el movimiento para lograr el control. Existe el Ministerio de la Disuasión, equivalente de la policía, que es donde son llevadas aquellas personas que son condenadas por comportarse ilógicamente. Tanto en *Alphaville* como en *THX 1138* las personas están codificadas con números y letras que los identifica como sujetos.

En *THX 1138* también está presente esta idea de una gran máquina que controla y regula cada uno de los actos de los hombres. Los sujetos trabajan controlando a otros sujetos, en sus trabajos, en sus casas, en su circular, en todo momento que deseen. Vigilan, anotan, hablan y dictan acciones.

Todo está mediatizado, vigilado y juzgado con detenimiento. Las charlas son escuchadas, los actos íntimos son filmados, hasta comer está vigilado. La única manera de romper con esta preponderancia del guardián permanente, es infringiendo la ley. Lo individual, lo personal deja paso al conjunto. Los sujetos de *THX 1138* se saben observados por otro en todo momento y mueven su mundo en una gran cadena de engranaje donde todos son ojos de todos y

no hay espacio para lo individual, desde el pensamiento o desde el sentir. Trabajo, alimentación, vestimenta, sexualidad, todo está regulado y controlado por otros bajo la posibilidad de la máquina que sirve a un desconocido superior.

THX y LUH tienen relaciones sexuales que son filmadas. Sus charlas son escuchadas y su vida cotidiana intimidada. En palabras de Foucault, son arrastrados por el dispositivo de sexualidad que el poder organiza en su apoderamiento de los cuerpos, su materialidad, sus fuerzas, sus energías, sus sensaciones y sus placeres. En *THX 1138* el panóptico funciona.

De manera singular, el film muestra que THX fabrica los robots policías que serán quienes lo persiguen hasta su desaparición. Sin embargo existe una escapatoria fuera del sistema: para poder ser individual, es necesario escapar al ojo visor, al sistema de control. Salir del espacio construido a un más allá desconocido. *THX 1138* es perseguido por mantener relaciones sexuales con su compañera, por modificar su dosis de drogas, escaparse de su encierro, por haber robado un auto y por manejar imprudentemente. A lo largo de toda la secuencia, el monitor va controlando los gastos que esta persecución cuesta. El acusado es dejado en libertad por el sólo hecho de exceder el presupuesto de la policía destinado a esa cacería.

El poder coercitivo que gobierna a través del miedo es invisible para unos y muy evidente para otros. Si bien no hay alguien identificable como Gobierno, hay un grupo de jueces que deciden el destino de los ciudadanos a través de juicios orales breves. Las pantallas describen los movimientos e infracciones de los habitantes, deciden y acusan. En la cárcel en todo momento existe un control sujeto a sujeto y a cada uno se le aplica un castigo físico acorde a su pena.

La fuga de Logan trabaja también esta idea de encierro, de sujetos atrapados en un espacio y bajo una forma de vida que no permite ni da lugar a la inquietud individual, al interrogante sobre las prácticas por que están bajo la constante vigilancia de los sandman (o cazadores de fugitivos). A diferencia de las anteriores películas, en *La Fuga de Logan* la sociedad está feliz, vive tranquila y no se siente sojuzgada. La vida se renueva en apariencia a una edad determinada y la vejez no existe. Los hombres tienen un chip en la palma de la mano que modifica su color según la edad y que sirve como identificador, para ingresar a espacios y para ser seguidos por computadoras que controlan cualquier intento de escape. Los hombres que deben renovarse

son llevados a un espacio y los que aún perduran, ven la renovación como en un circo romano. Los interrogantes no forman parte de la vida de los sujetos, se renuevan sin oposición.

En *Escape de Los Ángeles* de la única persona que se tiene conocimiento exacto de dónde está es del convicto- detective-héroe, cuya vigilancia depende más de su objetivo (rescatar un maletín negro y a la hija del Presidente) y del tiempo de vida restante, que de un control al estilo Gran Hermano. La ciudad de Los Ángeles, al quedar excluida del territorio, es el recinto sin vigilancia de todas aquellas personas que necesitan ser dispensadas de la ciudad porque irrumpen y desafían al orden, por lo que pasa a transformarse en una ciudad-cárcel.

Los sistemas de control y vigilancia generan dispositivos que le permiten saber sobre los sujetos que habitan sus espacios. Son muchos los lugares de circulación, muchas las relaciones existentes entre los diversos sujetos, muchas las formas de consumo y demasiados los datos que parecen importantes de conocer por un poder que circula por las grandes urbes y busca no dejar nada fuera de su mirada. Existen diferentes dispositivos de observación, de organización y almacenamiento de datos, de cruce entre estos que posibilita la tecnología.

El cuerpo es el sujeto y por esto es la mayor y más infalible fuente de datos. Tiene elementos que ayudan al control, archivos de datos que regulan la vida (desde acciones que parecerían no llamar la atención como pagar un taxi con el dedo, o el subte con una mirada). Sin embargo, esto implica que todos los datos personales están registrados en un archivo de información que ayuda al control.

En *El sexto día* los hombres son sus huellas digitales. El sistema de control registra las huellas dactilares y permite con esto prender o apagar un auto, pagar un taxi e ingresar a ciertos espacios. La huella dactilar, algo tan antiguo como método de identificación, continúa preservando ese carácter de registro.

La impresión de un dedo en un lector de huellas digitales permite la apertura del habeas corpus para quien lo necesite. El valor de la identidad recae en una base de datos que se forma relacionando información de cuentas bancarias, registros policiales, ficha médica. La memoria de las personas, cual formateo de una PC, se registra en CDs.

En *Gattaca* el control genético es central. Existe una base de datos con toda la información genética de los sujetos, a la que se tiene acceso con un análisis. La ciencia permitió crear una sociedad controlada por huellas digitales y exámenes de ADN que definen los rasgos más fríos de un ser humano. Hay una ley que no permite la discriminación por falencias inmunológicas, sin embargo el *genoísmo* (como se llama esta ley) no es pareja para todos. Vincent no puede acceder al trabajo que desea por su mapa genético, es rebotado por su cardiopatía. Al nacer le dijeron a sus padres que tenía un 99% de probabilidades de morir de un problema cardíaco a los 31 años y con eso vivirá toda su vida, ¿qué pasaría si fuera ese 1% que resta? Para él, cumplir su sueño de viajar será un desafío que lo mantendrá alerta permanentemente. Para el compañero de trabajo de Vincent “*No importa el currículum que escriba, los genes son la única forma de saber el verdadero currículum*”.

La pérdida de la identidad parece ser un proverbio orwelliano de control. En todos los sistemas donde el anonimato se vuelve común, el sistema falla. Un mundo perfecto no requiere de personas ocultando su identidad o simulando ser lo que no son para subsistir, pero en el mundo de Vincent, la información sobre sus actividades y su genética está permanentemente al límite de ser usada en su contra.

Conocer a alguien en *Gattaca* no es verlo a la cara o hablar, es llevar algo de su ser, un pelo por ejemplo, a una suerte de kiosco de datos genéticos y poder llevarse todo su historial y su futuro. Saber cuales son genéticamente sus probabilidades de vivir y cuales de morir cuándo y de qué. Sin duda el control de *Gattaca* sobre los cuerpos desde el nacimiento, permite una mirada total que no por esto es permanente a cada uno de los seres y este control puede ser burlado, aunque para esto se requiera perder una vida y asumir otra. Es la anatomopolítica en su máximo esplendor.

Los ojos son dispositivos de control trabajados en los films. Como huellas personales en *Minority Report* identifican a los sujetos o en *Blade Runner* denuncian si un ser es o no un replicante, en *El 6º día* permite saber cuántas veces fue clonado.

El uso del ojo como elemento de identificación se da en estos films de forma distinta: mientras en *Minority Report* el ojo sustituye a la huella dactilar en una visión futurista de Steven Spielberg, en *Blade Runner* deja ver el dispositivo que está en los replicantes y los denuncia como no-humanos. Los

ojos como fuente de verdad. Usando una máquina, en *Blade Runner*, que juega a ser como un detector de mentiras, pero es un detector de replicantes (son tan iguales a los seres humanos que estos no pueden descubrirlos a simple vista). Los ojos delatan el origen, apoyados en la teoría del movimiento de las retinas, descubren quién es Replicante. El acceso al background de una persona por el scaneo de sus ojos en *Minority Report*, permite vigilar a todos por igual. Es una sociedad controlada bajo las leyes de la tecnología dispuestas al servicio del poder de Estado. Este control brinda datos de las personas. Si bien coarta la libertad y encierra a la sociedad en el mundo de las bases de datos, también permite verificar si alguien es inocente o no. En la película muestran cómo entran en la casa de un sospechoso para arrestarlo (igual que en *Brazil*), confirman su identidad leyéndole los ojos y lo arrestan. En *Brazil* no solo no verifican que sea la persona correcta, sino que lo llevan preso “por las dudas”. En *Minority Report* la forma de escapar del sistema que lo busca como asesino es cambiando los ojos. El detective John Anderton se somete a una operación de transplante con un médico que, por supuesto, lo opera en la clandestinidad y luego podrá resistir la observación de las arañas vigías lanzadas por los policías en su búsqueda. Los ojos revelarán otra identidad, libre, o al menos sin un crimen por cometer en sus espaldas.

Los sujetos de *El Dormilón* desconocen lo que significa pensar por sí mismos, son llevados a laboratorios y sus cerebros son controlados. Bajo un gobierno tiránico, los hombres pierden la posibilidad de pensamiento individual. El poder controla los cuerpos de forma directa por la manipulación de sus cerebros. Los que intentan escapar al sistema impuesto reciben el tratamiento de reconversión de sus cerebros.

Un espacio aparte podría soportar la mirada del poder en *Matrix*. Los hombres no tienen la posibilidad de elegir cómo vivir y el control es ejercido de forma directa sobre ellos. Son manipulados por la máquina. Sin embargo en este film no existe un ser detrás de la máquina, ni como sujeto creador ni como controlador. Es la máquina misma la que tiene el control de los hombres, hombres que viven aparentes vidas aunque sólo son baterías de energía para la existencia de la máquina. En el libro *Dialéctica del Iluminismo*, Theodor Adorno y Max Horkheimer piensan al Iluminismo, a la cultura moderna, como escena de la dominación y control social, mediante la manipulación y la ilusión colectiva. La Matrix hace que los sujetos vivan una ilusión, una vida que es inexistente pero simula lo real, que no es otra cosa

que programas cargados en la estructura de la matrix donde los individuos transitan una realidad virtual, creyendo que ese es el mundo "real" y que son libres de elegir. La humanidad está bajo el control de una "inteligencia artificial" que es una conciencia única que generaron un grupo de máquinas para sus propios fines. Para que este sistema se mantenga, se necesita de energía humana por lo que los hombres están durmiendo toda su vida mientras creen vivir una realidad. De esta forma, los hombres están conectados a la matrix sin siquiera saberlo, sometidos al poder de esta inteligencia que los priva de su libertad y de su autoconciencia.

Según Zizek, *La República* de Platón es sustento de la Matrix: es la imagen platónica de la cueva. Los seres humanos comunes como prisioneros férreamente atados a sus asientos y obligados a ser espectadores de una oscura representación de lo que (engañados) consideran que es la realidad. Sin embargo, cuando alguna persona se escapa de la cueva, y asciende a la superficie de la tierra, lo que encuentra ya no es la brillante superficie iluminada por los rayos de sol, el Bien supremo, sino el desolado «desierto de lo real».

René Descartes plantea en sus primeras *Meditaciones Metafísicas* que la única certeza de su existencia depende del pensamiento. Es la capacidad de razonar lo que le permite diferenciar entre la realidad y el sueño y le permite entender y creer el mundo de las sensaciones. Sin embargo la realidad podría ser producto de la creación del genio maligno, quien alteraría la percepción y resignificaría el sentido en el ámbito de la realidad virtual.

Tanto en *El vengador del futuro*, en *Brazil* como en *Matrix* está presente esta sensación de no poder diferenciar los estados de vigilia de los estados oníricos, de no poder distinguir la vida real de la virtual. La Matrix está permanentemente custodiada. Difícilmente se puede escapar de ella y aquellos que lo logran, pasan a formar parte de la "resistencia". Para controlarlos, el sistema tiene "agentes", que son programas que se encargan de mantener el orden de la Matrix, persiguiendo a cualquier humano que luche por su autonomía y libertad.

Departamento D - Nuevos actores

Tanto la distribución de la riqueza como la generación de nuevos organismos hicieron aparecer en la historia nuevos personajes: las corporaciones internacionales, que paulatinamente se fueron constituyendo como industrias y empresas.

Las grandes corporaciones con nombres de fantasía entran en juego en el mundo moderno y participan de los mecanismos de poder y presión como grandes países poderosos sin un límite geográfico ni población nacional. Son corporaciones transnacionales que imparten políticas y presionan gobiernos nacionales, que cruzan fronteras sin pasaporte como ciudadanos del mundo.

Grandes inversiones son recibidas como salvación en las poblaciones de los países sin desarrollo y como publicidad para sus gobernantes. Fantasías irreales. Verosímil de época. Sin rostro, bajo un nombre que engloba muchos nombres divididos en porcentajes irrumpen y ejercen sus presiones por la capacidad de liquidez y producción que poseen. ¿Quiénes son? ¿Quiénes las controlan y las manejan? ¿Qué hay detrás de esos bloques económicos que penetran en los mercados nacionales como una nación extranjera? El sujeto se emplea en ellas sin conocer a su verdadero empleador, consume sus productos y los de sus competidores sin sospechar que muchas veces son los mismos.

Las empresas y las industrias manejan técnicas de vigilancia sobre el hombre-cuerpo, técnicas que le presenta la biopolítica. Ambas emplean hombres-cuerpos y producen para hombres-especie. Requieren cuerpos dóciles, regulados, sin espacio para la novedad no controlada. El trabajo es vigilado y el producto se muestra en las ciudades a la población, al nuevo hombre-especie regulado por las técnicas de la biopolítica.

En una población urbana el control individual es complejo pero se vuelve central para los empresarios ávidos de colocar sus producciones en mercados controlados y en poblaciones aptas para el consumo. Fuera del control que ejercen dentro de sus espacios de producción, del ámbito de trabajo, requieren de un control sobre la población, de un conocimiento de sus movimientos. Dentro de la empresa, corporación o fábrica, el empleado-hombre-cuerpo es vigilado por diferentes mecanismos: circuitos cerrados videos con cámaras que son vistas por los trabajadores pero sin saber quién recibe del otro lado la imagen, tarjetas de entrada y salida personalizadas,

sistemas de filtro de los correos electrónicos, distribución de los puestos de trabajo de forma tal de poder ser observados en todo momento por sus compañeros y por sus superiores. Entran en este juego nuevos personajes, nuevos estudios sobre los hombres y sus acciones fuera de sus trabajos, en sus vidas, en sus hogares, en sus espacios de esparcimiento, en sus hábitos cotidianos. El sujeto moderno es observado en su accionar.

Las grandes multinacionales presentes en el mundo como ejes de poder y presión para los países y sus gobiernos que tienen que acatar los deseos de sus mayores inversores son en muchos casos, los verdaderos espacios de poder. En los films los gobiernos republicanos o parlamentarios no son frecuentes. Las estructuras políticas se dividen entre dictaduras y grandes corporaciones que detentan el control y el poder.

Aún en *El 5to elemento* que trabaja la figura de un presidente se encuentra la organización montada por Zorg que actúa de forma libre e independiente. Pesa tanto la multinacional como la voz del presidente.

En *Escape de Los Ángeles*, donde también aparece la figura de un presidente, éste parece estar desdibujado ante las determinaciones del grupo de operaciones que lleva a cabo la misión de recuperar el virus.

Dictaduras como en *El Dormilón, 1984*, que aún bajo el discurso que habla de un Partido deja en claro que existe un control que desconoce las libertades individuales, un Partido al que no se puede elegir porque siempre estará latente.

Es el aparato de Estado con su burocracia infernal quien controla descontrola la vida de los habitantes de *Brazil*. Es un desconocimiento, un desorden que simula orden, donde las acciones de los diferentes ministerios, con la burocracia llevada a su máximo esplendor. Los sujetos de *Brazil* viven según la suerte de los datos que se crucen en los archivos de los tecnócratas. Las libertades, el respeto de los derechos dejan de existir frente a un papel en una oficina con un pedido determinado. Incluso es tan primitivo el sistema y tan falible, que el volar de una mosca cambia el destino de los personajes.

La empresa ya tenía el control en la ciudad futura de Lang, en *Metrópolis* es el Fredersen, dueño de la corporación quien decide sobre el destino de los otros.

En *Blade Runner*, la manifestación del poder de las transnacionales, la policía omnipresente, las luces de los zeppelines, llevan a agobiar al individuo, hasta actuar contra sus propios principios.

Las grandes corporaciones son sin duda los gobiernos detrás de los gobiernos ficticios que los sujetos creen en una ilusión de libertad que eligen. Planes políticos, económicos y sociales que no serán cumplidos si no son del interés de las corporaciones que colocan el dinero.

Departamento E - Medios de comunicación

“Pantallas nos informan; pantallas nos ponen en contacto con el mundo; pantallas nos vigilan; pantallas formulan nuestros deseos y extienden nuestros sentidos; pantallas registran, reproducen, producen, crean; pantallas nos sitian; pantallas trazan las senas de nuestra identidad subjetiva y nuestro inconsciente colectivo; pantallas dan cuenta de nuestra felicidad y nuestra desesperación...”⁵³

Las grandes ciudades modernas son un artefacto técnico: sus formas de comunicación administrativa, comercial y científica sólo discurren a través de medios técnicos o performatizados.

Los medios de comunicación como la radio, los diarios, la televisión aceptan a un nuevo y protagónico medio como es Internet y los nuevos modos que posibilita. Las comunicaciones entre los hombres se dan desde la ausencia y a través del aire. Los canales de comunicación utilizados son redes interconectadas de usuarios, que en general se desconocen. Los medios clásicos incorporan los avances tecnológicos (en capacidad de impresión, en alcance de las señales, en el uso de los celulares para transmitir desde cualquier lugar en tiempo real a la emisión). La imagen sobre lo escrito ocupa la mayoría de los espacios y así “En el mundo de la comunicación electrónica sólo es lo que deviene imagen, lo realmente *representado*, y sólo existe aquello que se adecua o adapta a las condiciones (epistemológicas, tecnológicas, políticas o morales, etc.) de su reproducción audiovisual.”⁵⁴

En la mayoría de las películas, el desuso del papel como medio de comunicación hace que éste caiga ante un formato más veloz y efímero. En *Minority Report* el diario aparece como medio gráfico que cambia permanentemente sus noticias. Lo escrito pierde lo estático como una de sus características y no permite la relectura del texto. Es un palimpsesto digital.

Un formato recurrente de información se da en algunos films bajo la forma de una voz que proviene de un parlante que informa a los sujetos, vende productos y ordena espacios. Es una voz sin rostro que aparece en los espacios abiertos e informa. Lo efímero de la oralidad prevalece.

⁵³ Subirats, Eduardo. *Culturas Virtuales*, Editorial Biblioteca Nueva, España, 2001.

⁵⁴ Subirats, Eduardo. *Metamorfosis...* Op. Cit.

En 1984 en el comedor se escucha un parlante que dice: “*La guerra es la paz*”, “*La libertad es la esclavitud*”, “*La ignorancia es fuerza*”, “*Un triunfo de la voluntad sobre el orgasmo: Rally de la liga en la Plaza de la Victoria esta noche para celebrar una disminución del 50% de los casamientos, más de 10.000 mujeres del Partido tomaron su voto de celibato y se ofrecieron como recipientes para la inseminación artificial...*”. En las calles también se escuchan las voces de los parlantes. Los hombres caminan por las calles destruidas y escuchan las voces y ven dentro de los lugares las imágenes en continuado de los televisores. La forma de arenga permanente a la alabanza del Partido, a la fe en él y a las pautas básicas a seguir. Son voces que le hablan al sujeto en tanto miembro del partido.

En *Blade Runner* también está presente esta voz con potencialidad para alcanzar los oídos de todos en la mega-urbe. Se ofrece una nueva vida, una forma diferente de placer, un lugar al cual ir. Son publicidades en todas las calles y en las autopistas aéreas por las que circulan los autos. Este sonido sale, por ejemplo, de un símil zeppelin que sobrevuela por los cielos de la ciudad. En *THX 1138* también utilizan altavoces que dan información sobre situaciones, los intercomunicadores y altavoces mediatizan el discurso de los controladores.

En *La fuga de Logan* los hombres son llamados a ser renovados por altavoces que, como voces de arreo, guían a los sujetos a una muerte que desconocen. En el mundo de Logan pueden, a través de una pantalla, convocar gente virtualmente y cosificarla en el momento.

La comunicación cara a cara está mediatizada por una nueva tecnología que permite la visualización del otro. Verse en todas las comunicaciones es la novedad: mientras hablan por pantalla de computadora se ven, mientras se dejan un mensaje en el contestador se ve al destinatario y éste podrá ver al emisor de su mensaje cuando reciba el mismo. Así celulares, teléfonos con videoconferencias mostrarán que en la ciudad del futuro el foco está puesto en el ver mientras se comunica. La tecnología logra conectar a personas en diversos puntos y ahora busca no perder lo irremplazable de la comunicación cara a cara, no perder lo gestual y sus miles de intenciones.

La palabra tiene el poder de controlar los sentimientos y que estos existan o dejen de existir. En *Alphaville* la biblia no es más que un diccionario de actualización permanente que revela el significado de las palabras que están en movimiento. Es llamativo este recurso ya que los significados son

generalmente compartimentos estancos que en algunas oportunidades ⁵⁵ modifican o resisten diferentes significaciones. Sin poder anclarse el significado flota y no puede definirse. *Alphaville* es el mundo del lenguaje anti-Saussuriano, el código de la lengua no está cerrado, está en permanente mutación y sus elementos desaparecen. Las palabras se borran y se llevan con ellas no sólo su posibilidad de uso y significado, sino también su posibilidad de sentir y su función. Natacha, la hija del profesor Von Braun no conoce las palabras “conciencia” ni “amor” y esto provoca que ella no tenga este sentimiento dentro de su ser.

- **La censura**

Censurar en este contexto es evitar que algo salga a la luz. El poder tiene esta capacidad desde sus diferentes caras y relaciones. En los films los gobiernos dictatoriales censuran de forma directa información central con el objetivo de cuidar su hegemonía.

La censura atraviesa los films donde la dictadura de las corporaciones gobierna, la importancia de la información y el derecho a su libre acceso es conocido por los ejes del poder que se encargan de brindar información que los sujetos creen verdadera. Los hombres dan cuenta que reciben datos pero desconocen que su origen es falso o recortado.

La censura se utiliza para el control de la información y para evitar que los sujetos se rebelen. En *1984* Winston Smith se dedica a censurar las noticias, a elegir qué mensajes se van a mostrar por las pantallas, qué fotos se van a publicar y cómo se usan las palabras. Para esto hay una Comisión de la Neolengua que se dedica a destruir palabras y a crear diccionarios con las que están permitidas. Sin embargo, estos diccionarios están editados sobre las hojas de las antiguas ediciones.

En el comedor hablan:

Smith:- *“la revolución se completará cuando el lenguaje sea perfecto”*

El comisionado de la neolengua Syme: - *“el secreto es pasar de la traducción al pensamiento directo, automático sin necesidad de auto disciplina. El lenguaje viniendo de aquí (se señala la garganta), no de aquí (se señala la cabeza)”*.

La censura tiene relación con la posibilidad de hacer invisible lo visible. Cuando un sujeto no puede participar de forma activa en la información que

⁵⁵ y esto genera estudios sobre el fenómeno de resignificación o bien de los llamados “significados flotantes”

circula, ya sea creando, aportando, intercambiando, ésta comienza a formar parte de esta comunicación falsa.

En *THX 1138* la televisión se transforma en una especie de holograma en el living de las casas, que permite hacer zapping y ver imágenes de una mujer desnuda bailando, un policía pegando violentamente a una persona tirada en el piso, unas imágenes similares a una publicidad y una especie de discurso político no oficial. La sociedad está vigilada por infinidad de cámaras que registran la intimidad de las personas y transmiten en vivo a los monitores. La información que circula es en muchas ocasiones la vida de los sujetos. A la información tienen acceso sólo aquellas personas que trabajan como vigilantes. Pantallas con letras grandes aparecen con el código de identificación y su estado.

En *Alphaville*, la censura es ejercida de forma directa y como la palabra “censura” no está en el diccionario/biblia del planeta, nadie se cuestiona esto. La forma de institución social de sentido se hace desde un organismo gubernamental llamado Instituto de Semántica General. Dado que el diccionario equivale a la biblia y que el léxico está determinado por el Alfa 60 a través de esta institución, podemos afirmar que es aquí donde radica el origen lógico y teológico de Alphaville. Todos los días hay palabras que desaparecen porque expresan ideas prohibidas por el Alpha 60. Hay cabinas telefónicas e intercomunicadores en la habitación del hotel pero sólo podrán decir lo aceptado, lo normalizado, lo existente para ellos. Los turistas de estas tierras lejanas pensarán que la significación de las palabras y las expresiones ya no se comprenden y que el significado del todo, se escapa. Tal es así que los escritores viven en las afueras de Alphaville y se terminan suicidando.

Brazil también tiene un sistema de censura que deja solamente a aquellos privilegiados el acceso a información supuestamente confidencial. Para saber quién es la chica de sus sueños, Lowry cambia de trabajo, soborna gente, acepta condiciones deplorables de trabajo y hasta es perseguido y castigado. Es paradójico el flujo de información en el Ministerio de Información, que debería ser el lugar de más fácil acceso y es el más burocratizado de todos.

- **Publicidad**

La diversidad de productos, iguales en su función pero diferentes en su envase, utilizan la publicidad como modo de llegada a su público. La forma sobre la función -en detrimento del ideal de Bauhaus- es la mentalidad reinante en las ciudades modernas. La publicidad en los films busca captar la atención de los sujetos hiperestimulados. La propaganda política ocupa el mismo espacio que la venta comercial y la opción de vida en otros espacios. Figuras gigantes en los edificios, voces agradables que invitan al confort, al cambio, a un nuevo modo de vida. La publicidad está en todo lugar.

En *1984* lo que se publicita es el Partido y la doctrina que este propone: el celibato, la fidelidad al partido, la lucha contra los enemigos y la guerra como objeto de unión frente al avance y la amenaza externa. A través de las pantallas que aparecen en todos los ámbitos, ya sean públicos o privados, se informa a la población, declaran los presos políticos confesando sus “pecados” contra el partido, sean estos verdaderos o no. Las noticias son meras positividades que pasan el control de la censura. El objetivo es crear optimismo en su recepción con datos como el aumento en la dosificación del chocolate. Consumen las mentiras que fabrican y que les permiten fabricar.

En *Blade Runner* las propagandas venden un estilo de vida diferente, con voces sensuales. Ofrecen soluciones para hacer su vida más ó menos algo, ya sea más feliz o menos solo, más saludable o menos gordo. La publicidad en vía pública aparece como el reflejo de una proyección sobre los vidrios del frente de un edificio en la que se ve la enorme imagen de una japonesa que toma una pastilla y sonríe mientras pasan autos-voladores. Además, durante toda la película aparecen cortando con la oscuridad y el silencio de la noche, unos zeppelines chiquitos con muchas luces, pantallas con publicidad, tratando de convencer a la gente de que se vaya a las colonias extra terrestres con una voz en off que dice “*una nueva vida te espera en las colonias del mundo exterior. La ocasión de volver a empezar en una tierra de oportunidades y aventura*”, “*Ayudando a América a llegar al nuevo mundo*”. La vida en la tierra es cada vez más apocalíptica, sin embargo no todos pueden escapar de ella. Sólo aquellos que pasan una prueba de genética tienen la posibilidad de exiliarse en las colonias.

Toda la gráfica de la ciudad, ya sean afiches o carteles de neón, aparece escrita en ideogramas japoneses. Da la sensación de estar más en Tokio que

en Los Ángeles, como si los americanos ya hubiesen desembarcado en las colonias para no regresar y por un tiempo se haya estado preparando una cultura oriental predominante en esta ciudad, que terminó de germinar con las salidas de la tierra.

Los hologramas son usados para la venta, caminar por algunas calles o dentro de un shopping puede hacer que veamos las publicidades como hologramas que aparecen con cielo artificial, como en *El 6to día* donde en diferentes espacios aparecen hologramas que hablan a los sujetos que circulan por los espacios públicos. Grandes figuras que continúan siendo iguales a los hombres en su aspecto pero que nada tiene de reales. Las publicidades en estos espacios se ven así o con grandes letras que publicitan navegación por un espacio que simula ser agua con peces que nadan.

Sin duda el avance en la publicidad directa se da en *Minority Report* donde se aprovechan de la huella ocular y personalizan el target. Saben quién es, qué compró, qué le gusta, aún no saben los deseos pero sí un buen perfil del consumidor que tienen enfrente y al que automáticamente lo invitan al disfrute.

El vengador del futuro muestra un tipo de publicidad que gana por la persistencia: cuando Adam se levanta y prende la pantalla gigante, que hace las veces de TV, está la publicidad de Rekall, la fábrica de fantasías. Viajando en el subte hay plasmas que reinciden en nombrar el producto y genera un marketing viral.

Tercer Piso

La megamáquina social frente al Sujeto moderno

El lugar del Sujeto Moderno es la metrópolis, centro de los adelantos de todos los órdenes, lugar en donde conviven los tiempos. El orden significa falta de contacto. La ciudad moderna coloca multitudes en movimiento simultáneo, generando la sensación de un espacio habitado en todo momento pero vacío a la vez. Pone a los otros seres humanos en el lugar de amenaza siempre latente, los sujetos no conviven, son amenazados por los otros de forma constante e irremediable. El vivir en condiciones irreales provoca el embotamiento de los sentidos para poder soportar el ambiente en el que viven.

Tocqueville llamó al siglo XIX como la “era del individualismo”. Mostraba que este estar-individual tenía dos lados opuestos: uno positivo en el que rescata la confianza en uno mismo, y otro negativo que descansa en la soledad. Cada persona se comporta como si fuera una extraña respecto al destino de los demás, en un intercambio que no genera contacto y que no produce visión ni emoción frente al otro.

Unidos en un espacio físico común, pero aislados e indiferentes, los ciudadanos transitan los espacios públicos y viven las ciudades. La apatía rige el estar-ser en las urbes. El tránsito veloz por las calles y la búsqueda de comodidad fueron aislando cada vez más a los hombres entre ellos y en un aparente convivir en sociedad donde sólo se generan pequeños bloques de contacto. La ciudad parecía ser el espacio donde se materializaría el proyecto moderno. Pero es inevitable pensar en quién controla los tiempos de la modernidad o quién permite a la razón volverse irracional. La ciudad es el establecimiento en el que tales interrogantes tienen mayor probabilidad de surgir.

Megaespacios contruidos para vivir, superempresas para trabajar, supershoppings para el consumo, mass-media y sistemas de comunicación como grandes redes penetrando en las vidas y todo frente al mismo hombre. Un mundo racional, tan racional que creó un irracional para la vida, un irracional para la comprensión humana. Frente a toda la gran estructura, el mismo hombre ¿cómo conviven?, ¿cómo lo aprehenden?, si es que lo hacen, ¿cómo lo comparten? y ¿cómo transmitirán sus costumbres, informaciones y verdades a las futuras generaciones? ¿Cómo puede el sujeto sentir? ¿Cómo se independiza de la masa? Ese mismo hombre con el mismo hambre y el mismo

miedo a la muerte, a lo inevitable del fin frente a lo inmenso, a lo inabarcable del mundo moderno.

En este piso observamos esta nueva capacidad del sujeto moderno de volverse irracional dentro de la razón para poder vivir/sobrevivir en la ciudad. Miramos la letra chica del contrato social de la vida urbanita, tanto en lo que refiere a la esfera pública como a la esfera privada. El hombre vive en la sociedad y es un sujeto sujetado en esta modalidad de vida. Cede para obtener. Sin embargo la racionalidad moderna no pone luz sobre ciertas partes y condiciones que el sujeto debe transitar para vivir en la urbe: los espacios públicos y los privados, los encuentros y espacios de intercambios; el otro, el sentimiento hacia el otro y lo que el otro despierta en el sujeto; el ocio planificado y los fármacos como nueva pantalla de las emociones; los espacios de escape controlados. La soledad y el individualismo.

Departamento A - Lo privado en lo público y lo público en lo privado.

La ciudad tiene dos grandes tipos de espacios: público y privado. Los hombres en su habitar en comunidad fueron desarrollando a lo largo de los años ambos espacios. No fueron siempre los mismos límites los que los separaron, ni las mismas las funciones y objetivos con que fueron desarrollados.

Lo público como espacio de encuentro, como espacio político, como espacio de circulación e intercambio con el otro, que con el crecimiento de las ciudades, fue transformándose en un desconocido. Lo privado que nace como necesidad mística o interior, como lugar de encuentro con familiares, amigos y con uno mismo. La ciudad moderna mueve los límites entre ambos y los transforma.

Lo público desde siempre tuvo dos grandes condiciones: espacios de circulación y espacios de intercambio. Lo privado en su inicio estuvo destinado a la vida íntima, a las relaciones personales, a lo no visto ni penetrado por el afuera, condición que se pierde en las ciudades modernas y se transforma en un espacio de fácil penetración.

Para el individuo, el espacio público es donde se realiza la confesión pública de los secretos e intimidades privadas “es una pantalla gigante sobre la que son proyectadas las preocupaciones privadas sin dejar de ser privadas ni adquirir nuevos valores colectivos durante el curso de su proyección.”⁵⁶

Las viviendas incorporan la tecnología y los mecanismos de control, así individuo y sociedad son los dos extremos entre los que sucede la vida social.

La ciudad moderna coloca lo público en lo privado y lo privado en lo público manchando ambos espacios entre sí. Mientras lo privado surgía como vía de escape al espacio público, en la actualidad se desdibuja su objetivo.

Es el lugar de lo público, de lo que todavía se sobrevive bajo determinadas normas pero también expuesto a las inclemencias de la marginalidad de lo privado. El intercambio se da en la vida pública, aunque sus comodidades vayan disminuyendo radicalmente, la gente ya no va a las plazas, los centros culturales y las bibliotecas, las calles se van volviendo más desoladoras y peligrosas. Cuando las grandes metrópolis ponen al otro en el lugar de extraño y potencial peligro, el intercambio afectivo se rompe. Cuando

⁵⁶ Bauman, Zigmud, *Modernidad Líquida*. Op. Cit

los pueblos o pequeñas ciudades dejan paso a las megalópolis, se modifica la concepción de lo público como espacio de intercambio y lo privado como un espacio de lo personal y lo íntimo.

La vida privada abre sin darse cuenta sus puertas. La tecnología permite el intercambio, la conexión o el contacto entre dos mundos privados, pero no se trata de un encuentro entre dos amigos en un espacio común: se trata de un encuentro desde el propio espacio privado de cada uno de los participantes. El urbanita se permite el cruce porque el soporte tecnológico le permite neutralizar los peligros que puede representar el otro y a su vez él deja también de ser un peligro para ese otro. Un espacio público artificial, sin cruce ni roce corporal, meramente virtual, deja a los sujetos modernos conectarse entre sí y generar espacios públicos nuevos a veces demasiado frágiles y esporádicos: chats, foros, teleconferencias parecen hoy la posibilidad de intercambio válido para la vida moderna. Se sabe más de la vida de una persona que vive en África que de nuestro propio vecino. Están tan solos en las ciudades que el diálogo real con el otro perdió el poder que tenía y es parcialmente reemplazado por el ciberespacio, que creó un lugar de encuentro similar a la ciudad pero con menos riesgos. “El propio extraño representa una figura amenazadora y pocas personas pueden disfrutar plenamente en ese mundo de extraños: la ciudad cosmopolita”⁵⁷.

Lo privado como espacio de intimidad representa para el sujeto otro sentir, es el encuentro con el otro que nos es familiar, con quien tenemos vínculos y no nos sentimos amenazados, es un lazo particular en un espacio privado.

El espacio público pierde sentido y el urbanita pone su energía en la búsqueda de lo privado y en los espacios nuevos que éste le permite.

Los planificadores urbanos no procuran el cruce, por el contrario lo evitan. Juegan a diseñar un espacio público físico pero más virtual que el del ciberespacio. No trabajan para generar permanencia y con esto el intercambio, sino que generan espacios de rápida circulación, de altas velocidades y de visibilidades amplias pero lejanas. Las ciudades parecen infinitas, mirando hacia cualquiera de sus puntos cardinales, simulan no tener fronteras.

Edificaciones de vidrio que juegan con las luces y las transparencias, pero no son más que ventanas oscuras desde donde los ojos de lo privado

puede meterse en el circular público y este último no logra ver nada más que su propio reflejo en el vidrio que es la nueva estructura del edificio.

Mientras lo público era el espacio de encuentro de la polis, el lugar del intercambio, de la reunión y la unión, del cruce, los espacios públicos de la urbe moderna son los espacios verdes que aún no fueron transformados en autopista o rascacielos. Los espacios públicos de las ciudades modernas que permiten el encuentro podrían ser enmarcados, como ya dijimos, en dos únicos objetivos: el consumo (como shoppings, supermercados, espacios de recreación) y la circulación (calles, autopistas, transportes públicos) ambos son necesarios para la permanencia del sistema. Sin embargo el consumo se realiza incluso en el ámbito privado gracias a las compras virtuales. La calle es y sigue siendo por excelencia el espacio público de la urbe. Su uso es, obligado y por esto regulado, controlado tanto por hombres como por máquinas. Las películas muestran ciudades con calles cada vez menos transitadas por transeúntes y cada vez más habitadas por automóviles.

El vertiginoso movimiento de la circulación urbana coloca a los sujetos en una situación de tensión que acompaña su transitar. La vereda no es un espacio de encuentro y el vecino es un perfecto desconocido. La calle no es más el lugar de encuentro como lo imaginaba Charles Baudelaire. Ahora es un espacio de tránsito como lo muestran los films analizados.

1984 es uno de los films del corpus que marca la pérdida de los espacios privados. La casa/habitación de Winston Smith juega entre lo austero y lo pobre. Está despojada de toda identidad, cualquier sujeto del *1984* podría habitarla. No hay nada que muestre que esa habitación le pertenece a alguien, no existen rasgos que lo identifiquen. Las paredes están peladas salvo por el televisor que controla e interactúa. El espacio privado de Winston es un espacio controlado por la mirada permanente de la pantalla del televisor, desde ella recibe información, ejercitación física y control. El espacio privado quedó reducido a un hueco en la pared tapado por un ladrillo que se saca, donde está guardado su diario. Su escritura es su refugio, su lucha por tener algo propio que funcione de descarga emocional. Ese diario es su intento de individualidad, de libertad, su conexión hacia la intimidad, que clandestinamente prefigura la vida en ese orden despótico.

Toda la vida esta controlada, la habitación sobre la casa de antigüedades parece no tener esa pantalla gigante controladora aunque

⁵⁷ Sennet, Richard. *Carne y Piedra*. Alianza Editorial. 1996

después se descubre que el cuadro está camuflando el monitor y que la vigilancia no tiene tregua. Todos aquellos lugares que simulaban ser un escape, siguen controlados y cualquiera es un espía del partido.

¿Se puede vivir en el Panóptico? ¿Se puede imaginar vivir en un ghetto partidista? Y si lo podemos imaginar, ¿hasta dónde nos llevan los sueños? Lo privado no existe. Sólo la esfera pública tiene el privilegio de decidir cuándo invade lo privado. Para ingresar a la vida en la ciudad es requisito saberse vigilado, aceptar la idea que cámaras de seguridad disfrazadas en cuadros, oídos en todas las conversaciones, diálogos cifrados, libros y noticias censuradas, son aquello que nos coteja en cada paso que damos.

Los valores son aplastados como si no tuvieran fuerza por fuera del partido. El sujeto queda desplazado de su individualidad y pasa a ser masa partidaria observada y controlada. Sin embargo *1984* no es el único film del corpus donde lo privado queda eliminado. En *THX 1138* los hombres son observados siempre. Sus acciones son controladas y racionalizadas en todo momento. El habitar de *THX 1138* es artificial: desde el momento en el que la vida íntima es controlada, aprobada o castigada. La alimentación, el transporte, el trabajo, todo es cuidadosamente vigilado.

Desde las oficinas de control, llenas de televisores y con personas monitoreando con auriculares, se transmiten las acciones de los habitantes, dando instrucciones sobre trabajo o aconsejando sobre el consumo de fármacos. Las casas como prisiones casi sin paredes, con muy pocos muebles y un puro blanco que remarcaría cualquier fuera de norma. El blanco los limita, es el color que mayor sensibilidad posee frente a la luz y es, en la psicología de los colores, el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia. Crea la impresión luminosa de vacío e infinito. Aporta al film la idea de orden y control, de nada fuera de su lugar. Los hombres en su pérdida de lo privado llevan una vida de observación constante.

En *La vida futura* las casas de vidrio permiten la mirada de lo público en lo privado, en los tiempos diégéticos (que recorre 100 años) el habitar de los hombres futuros de Everytown puede ser observado por cualquiera. Es un privado irrumpido por la mirada, pero no desde la óptica del control como trabajan otros films sino desde la estética futurista. En la ciudad de 2036 de *La vida futura* se trabaja como una premonición de Le Corbusier con autopistas aéreas dominando la ciudad de cristal. Los muebles de vidrio con líneas básicas y ambientes minimalistas hacen del porvenir una ciudad fría en

su mensaje. Genera un juego de ciudad de cristal donde el espacio público y el privado se conectan por paredes de vidrio.

En una apuesta también futurista sobre la irrupción de lo público en lo privado, *Minority Report* se mete en las mentes, en las emociones de los sujetos y predice sus deseos y acciones. El film muestra cómo los policías irrumpen en las casas de los sujetos violando su privacidad. Evitando el delito también prohíben la existencia de cambios de rumbo y aniquilan lo privado en post de acabar con los crímenes. Las imágenes captadas de las visiones de los precogs permiten que la policía entre en los espacios privados, observe y escuche la vida e impida los actos que están prohibidos. La policía tiene objetos diseñados para ingresar en los espacios privados e investigar a las personas que allí se encuentran. El oikos es invadido como parte cotidiana de la vida.

Departamento B - Sentir la ciudad desde el urbanita

El hombre vive en las sociedades para el intercambio y se retroalimenta en el juego de interrelaciones establecidas y pautadas. Los sujetos modernos conocen cómo realizar el intercambio sin tocarse, sin que las emociones se mezclen y choquen. La diferencia con otros períodos históricos ¿es lo ganado, lo obtenido como triunfo de las revoluciones y puesto en creencias? Tenemos derechos y deberes y somos iguales ante la ley ¿todos somos iguales? Lo que forja la Modernidad en sus ciudades y con sus sujetos es otro estar entorno a los derechos colectivos. Pero la era de la individualidad no deja lugar a la lucha por el beneficio colectivo y lo colectivo como meta, deja espacio a la triunfante individualidad. La personalización, como fenómeno marcado por Gilles Lipovestky en su trabajo *La era del vacío* deja ver este proceso que lleva a los individuos al abandono de la búsqueda del bien común y a la aprobación de una vida completada por el individualismo. La personalización muestra otro tipo de hombre y por ende otra búsqueda, la erosión que sufren las identidades es este nuevo tipo de sujeto quien aprendió que la igualdad era un derecho por el cual luchar, pero ya no desde los viejos valores sino con las nuevas pautas de vida⁵⁸.

Lo individual es un fin en si mismo, puede nombrarse y luchar por él sin sentir vergüenza, la racionalidad epocal permite este cambio. El ser individual es igual a cualquier otro que lucha por sus derechos y busca sus beneficios sin pensar en su pasado social. El hedonista es la nueva figura.

Baumann dirá que la sociedad moderna existe por su incesante acción “individualizadora”: la acción de los individuos consiste en reformar y renegociar diariamente la red de lazos futuros que llamamos sociedad. La individualización es la transformación de la “identidad humana” en algo dado, en una tarea y en un hacer responsables a los actores de la realización de esta tarea, como así también de las consecuencias de su desempeño.

La vida en las ciudades actuales presenta un desafío: los espacios que desde la teoría eran planificados para un habitar confortable resultaron espacios que los sujetos no conciben y en muchas oportunidades no logran decodificar. La ciudad no es un real tangible, es una sociedad de la

⁵⁸ “El ideal de subordinación de lo individual a las reglas racionales colectivas ha sido pulverizado, el proceso de personalización ha promovido y encarnado masivamente un valor fundamental: el de la realización personal...” **en** Lipovetsky, Gilles *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Editorial Anagrama. Barcelona. 1996.

representación, una vidriera donde los hombres son parte del espectáculo. Guy Debord en su libro *La sociedad del espectáculo* define en su primer postulado que toda la vida en las sociedades en las que dominan las condiciones modernas de producción se presenta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que era vivido directamente se aparta en una representación.

La ciudad se define como espacio de ausencia, deshabitado, regular y construido a partir de contenidos racionalistas. Como veíamos en la Planta Baja, lo moderno está ligado a la representación sobre el objeto o la cosa real. En las sociedades modernas se da la vida como un espectáculo, sin embargo esta comparación con algo irreal, con algo representado que ocupa el lugar de lo real, nos ayuda a pensar en lo ficcional de los sentimientos y las relaciones que se establecen entre los actores de este espectáculo. Para este pensador el espectáculo responde al modo de producción capitalista, a la forma de adquirir y distribuir el trabajo y los bienes. El espectáculo muestra lo que podría hacerse en su mundo de representación pero a sabiendas que no es lo posible de alcanzar en lo tangible real. Un mundo repleto de productos para el consumo y repleto a la vez de sujetos sin poder adquisitivo. Imágenes que venden y venden y sujetos que miran tras la vidriera sin poder alcanzarlos.

Estandarización, masificación por un lado e individualización por el otro son características de la urbe, sus productos y sujetos. Espacio de convergencia pero no de igualdades. La diversidad circula por las calles y el cosmopolita es quien sabe moverse y adaptarse al cambio y la integración multicultural. Es el individuo que busca alcanzar sus propios deseos, diseñar su vida y personificar su accionar. La urbe reúne a seres disímiles y los expone al encuentro momentáneo, al convivir, a las relaciones impersonales, al contacto sin tocarse ni conocerse.

El otro que circula, consume, se manifiesta al lado del sujeto, en la urbe lo obliga a un sentimiento, lo expone a la expresión, lo increpa. El sujeto moderno en la urbe conoce otro rasgo de su ser, se reconoce y redescubre de otra forma. Nuevos sentires y uno característico del contacto: **la indolencia**. Frente al mundo externo de la sociedad y las ciudades, el mundo interno de los sujetos que busca vivir decodificando ambos mundos y tratando de lograr su convivencia. George Simmel trabaja este sentimiento que se despierta en los hombres que habitan las urbes y lo describe a partir de un análisis del hombre en la ciudad. Para este autor el urbanita vive tensionado por el ritmo

veloz y vertiginoso y la imposibilidad de esquivarlo y esto lleva a generar una personalidad capitalista, independiente y reservada. En una mirada más profunda Simmel posibilita la aparición de un sentir como la indolencia partiendo de la forma en que el urbanita debe vivir y sobrevivir la ciudad. Esta sensación producto de una reacción es el preservativo que encuentra el urbanita para resistir. No existiría para este autor, un sentimiento más propio de la ciudad, “La incapacidad surgida de este modo para reaccionar frente a nuevos estímulos con las energías adecuadas a ellos, es precisamente aquella indolencia...”⁵⁹, protege su vida subjetiva ante la violencia que recibe de la ciudad. La ciudad como un mundo compartido que penetra en la individualidad, un ser que trata de defender su autonomía individual frente a lo social, pero sin perder lo social como espacio de relación e intercambio controlado. La ciudad mantiene a sus habitantes en estado de alerta constante.⁶⁰

La indolencia provoca que la mirada amenazante hacia el otro, sea cada vez más internalizada hasta neutralizarse por completo. El vendedor ambulante, el cirujano, el lumpen son personajes del paisaje cosmopolita que se fueron haciendo su lugar dentro de la sociedad que los veía como su resabio, en un principio, hasta convertirlos en mártires o parte del folklore urbano actual. El otro es una figura amenazadora y circula como nosotros. El sujeto es para su otro, con quien comparte la ciudad una amenaza, una tensión y una exigencia. El otro lo expone a una reacción, lo obliga a un sentimiento. El sujeto moderno no puede permitirse el sentir frente a un extraño.

La ciudad intensifica los sentidos hasta dejarlos en el límite del dolor. Para Blaise Pascal, en un mundo donde siempre hay más, si el estímulo de un sentido es más, se transforma en dolor. La ciudad lastima los sentidos de sus hombres. Demasiado ruido, demasiada información visual. El tacto, como lo manifiesta Ezequiel Martínez Estrada está anulado en la ciudad, lo olfativo y gustativo se encuentran recubiertos de una halo de contaminación que olemos y degustamos sin muchas veces darnos cuenta. Para Simmel, quien ve sin oír se halla mucho más preocupado que quien oye sin ver. Esto es característico de las grandes ciudades. Las relaciones recíprocas entre los

⁵⁹ Simmel, Georg, Las urbes ... op. cit

⁶⁰ Para Sigmund Freud, la conciencia tendría la función de servir de protección contra los estímulos. Denomina *amenaza de shock* a la multipercepción de estímulos que anestesia al sujeto, (lo vuelve menos vulnerable a los miedos de vivir en la ciudad). El shock es provocado por la experiencia vivida. Cuanto mayor es el shock, más alerta debe estar la conciencia para defenderse de la múltiple exposición a los estímulos.

hombres de las metrópolis se distinguen por un acentuado prevailecimiento de la actividad de la visión sobre la del oído. La causa principal de este hecho son los vehículos públicos que ensordecen a la población.⁶¹

Si bien en sus inicios no eran tan claras las diferencias entre el hombre de campo y los primeros hombres de las ciudades que se mostraban sorprendidos y recorrían los espacios como lugares a descubrir, figuras como el flañer de Charles Baudelaire, el paseante de Walter Benjamin y la vanguardia situacionista; el actual habitante de las ciudades modernas parecería no tener mucho en común con el hombre del campo. La búsqueda de la simplificación en la ciudad es el anhelo del urbanita. En 1984 el momento de escape “mental” del personaje principal es mirar un campo verde que lo libera de su opresión totalitaria. La ciudad despierta sentimientos opuestos, por un lado el deseo de vivir en otro lado, lejos de edificios, de ruidos nocturnos, de carteles luminosos, de las sombras de las calles oscuras, lejos de las preocupaciones que trae la ciudad, pero por otro el urbanita encuentra dificultades en concebir la vida a una velocidad menor.

Son muchas las imágenes que trabajan los diferentes films sobre la ciudad futura y la estética que logran. Sin embargo vemos dos corrientes de trabajo recurrentes en el corpus. Por un lado la ciudad oscura, empobrecida, inhabitada en apariencia, con una estética cyberpunk (como en 1984, *Blade Runner*, *Escape de Los Ángeles*) y por otro la ciudad lumínica, veloz y de cristal (*La vida futura*, *Gattaca*, *THX 1138*). Es interesante observar que en muchos films se cruzan ambos estilos (*Minority Report*, *Metrópolis*, *Brazil*, *El vengador del futuro* y *La fuga de Logan*).

Dentro de la mirada gris de la ciudad futura desde la arquitectura, vemos en 1984 la ciudad triste, empobrecida, abandonada, una ciudad en guerra. El comedor comunitario parece más el comedor de una cárcel, gris y sombrío. La calle y los bares dan la sensación de desprolijidad, de mugre, de desagradable. Si bien son espacios públicos, no invitan a ser transitados.

Desde la vestimenta, en 1984 los personajes están uniformados con mamelucos azules al igual que en *Metrópolis*, donde los trabajadores visten así. En 1984 el personaje femenino disfruta de haber conseguido un vestido y poder utilizarlo, aunque sea en el ámbito privado. El uniforme es parte de la “homogeneidad” que propone el partido tanto en el control del pensar y del sentir como del actuar.

⁶¹ George Simmel, *Soziologie*, Berlin, 1958, Pag 486

En *Blade Runner* lo oscuro, la tiniebla atraviesa todo el film y todos los espacios del habitar, la luz, permanece fuera. En el interior la penumbra se apodera del espacio, las persianas americanas traslucen los faroles de los mini zeppelines y proviene de los carteles de neón.

La falta de iluminación de las calles y la presencia de lluvia permanente ayuda a crear un clima de oscuridad, desorden y suciedad. Los interiores de las viviendas juegan una estética que mezcla el pasado lejano con elementos de futuro. Por afuera, la fábrica de replicantes Tyrell Corporation parece una pirámide egipcia llena de luces con naves que entran y salen. Por dentro, parece una casa elegante y sencilla, con estilo simétrico, romántico, sillas altas, pocos muebles. La habitación de hotel donde vive el replicante tiene poca luz, parece abandonada, descuidada y sucia. Es parecida a la del detective que muere en *Alphaville*. Parece el habitat de personas excluidas, despojadas de su pasado, pero que conservan ciertos recuerdos impresos, ya sean fotos (en el caso del replicante) o postales y ecuaciones matemáticas (en el caso del detective de *Alphaville*). La casa de Deckard, tiene un identificador de voz que le pide el nombre y el piso para ingresar -igual que *El 5to elemento*-.

El 5to elemento juega una estética de futuro en todos los aspectos del film, desde el habitar, el circular, la vestimenta, la alimentación, todo es distinto pero familiar a la vez. El protagonista es un taxista, profesión netamente urbana, sin embargo el taxi que maneja es aéreo. El alimento es pollo, pero proviene de colocar solo dos segundos un polvo-pastilla en el microondas. Los hombres piden alimentos a domicilio, pero estos vienen como restaurantes aéreos y se instalan en las ventanas. Una barcaza vieja llena de sartenes y ollas, con un viejo chino, vende la comida. El departamento de Korban Dallas parece descartable. Pequeño, con paredes de plástico, automático: para hacer la cama plegable, sólo debe apretar un botón, la ducha comparte su espacio con la heladera, la puerta tiene una mirilla que permite a la policía identificar al habitante. Los placares son aéreos. Sin embargo tiene una pecera y un gato. La ciudad da la impresión de estar superpoblada, a pesar de haberse ido mucha gente a las colonias. La mayoría de las personas pertenecen a un crisol de razas y el hacinamiento en el que se manejan, no deja lugar a la circulación.

Escape de Los Ángeles muestra una ciudad cercada por el control desde el afuera. Por dentro, en esta isla para la expulsión reina el desorden, un campo de reclusión donde los delincuentes viven en anarquía. Las calles

abandonadas y la desolación, la ausencia de reglas de higiene, un desorden que trata de dibujar el descontrol. La falta de luz y una forma de vida que se acerca al salvajismo y el dominio de la violencia. Fuera de Los Ángeles, de la isla, lo demás también vive en la penumbra, la vida esta cercada entre el delito, sus delincuentes y el órgano de control.

En las ciudades representadas en *La vida futura*, *Gattaca*, *La fuga de Logan*, *THX 1138* prima la luz y el orden. Los espacios están cuidados y son limpios, prolijos y con muebles modernos.

En *La vida futura* todo es claro y es luz, el futuro termina en el reinado de la luz. La vida transcurre dentro de una comunidad de acrílico, transparente y visible. El orden es un valor cuidado.

En *Gattaca* todo es orden y limpieza. La estación donde trabajan está en constante limpieza al igual que los personajes, que visten de forma impecable y prolija. Los válidos tienen esa característica, la prolijidad como reflejo de superioridad. Así, la corporación para viajes espaciales GATTACA, construida con una estética futurista, de rasgos circulares con paredes de hormigón y pisos con guías, refleja la armonía y no permite la posibilidad del fuera de lugar. Escaleras mecánicas, luces artificiales que cubren la oscuridad del encierro. El espacio de entrenamiento es monitoreado y cuidado. Un pelo fuera de lugar sería notado.

En *La fuga de Logan* y *THX 1138* también el orden es central, pero más relacionado a lo artificial del habitar. Los sujetos conviven en los espacios diseñados para este fin, con una división entre las habitaciones para dormir y los espacios para circular. No existe la luz natural, sin embargo reina la claridad. El habitar artificial de *THX 1138* utiliza el orden para el control y el habitar no encuentra huellas personales. La vestimenta de ambos films, aunque en una reina el color y en la segunda lo monocromático del blanco permanente deja que los sujetos continúen vestidos en una forma que ayuda a la simulación de una gran familia.

En *La fuga de Logan*, los colores de las ropas designan las edades de las personas y los vigilantes son los únicos que pueden vestir de negro. Sin embargo muestra ambas categorías de ciudad, con una primera donde habitan los colores y parece una suerte de condominio ampliado como espacio del vivir y una parte oscura y abandonada donde viven un grupo de sujetos que representan un peligro y es una zona cerrada por la ley.

En *El vengador del futuro* existe otro planeta que se encuentra en la oscuridad, el hombre logro habitar Marte, viviendo una vida subterránea y con oxígeno administrado por tuberías que controla el poder. Las filtraciones producen mutaciones en los habitantes y están condenados a la racionalización del oxígeno y a la ausencia eterna de luz y energía. La vida en la tierra es ordenada y veloz pero la vida en Marte es sucia y oscura. Esta dualidad también se da en los suburbios que atraviesa el detective de *Minority Report* en busca de drogas. Una ciudad de rascacielos y autopistas verticales, de autos y edificios a gran escala y la otra cara del habitar, un suburbio que nunca sufrió el cambio al futuro detenido en el tiempo.

En estas ciudades destinadas al habitar de ciertos hombres con sus periferias destruidas y habitadas por otros sujetos fuera del sistema o desprotegidos podemos pensar en lo planteado por *Inteligencia Artificial*. Frente a la imposibilidad de vivir en las antiguas ciudades, los hombres viven en casas diseñadas y confortables, transitan carreteras modernas, pero existe una periferia, una ciudad habitada por los Meca y un espacio destinado a la diversión, el juego, la prostitución y el exceso. En *Inteligencia Artificial* hay muchas ciudades, la habitada por la familia de David, donde reina el orden y la luz, una segunda ciudad, la antigua ciudad que esta bajo el agua y una tercera ciudad que es la ciudad del exceso.

Metrópolis con sus dos ciudades no deja espacio de cruce y confusión. Dos ciudades, dos tipos de hombres: uno vive en *Metrópolis*, el otro la hace posible. La ciudad futura que ve la luz con autopistas, rascacielos y vehículos que vuelan y viajan a altas velocidades y la ciudad futura que no ve la luz, que es subterránea, que está en las catacumbas. Sus hombres divididos entre los habitantes de la *Metrópolis* y los habitantes de los subsuelos. Una vida futura donde el hombre no logra la igualdad de los derechos a la vida, dividido en una vida poderosa y elevada y una vida que vuelve a la esclavitud. Desde el inicio del film con su sentencia recupera la noción de la división del trabajo entre intelectual y físico, la división entre el hombre cerebro y el hombre fuerza de trabajo, entre el capitalismo burgués y el obrero. La fuente de energía donde los hombres trabajan y viven.

El juego de las dos ciudades como temática recurrente puede verse también en *Matrix*, donde existe una ciudad real que vive en penumbras, ya que los hombres en su lucha contra las máquinas destruyeron el sol. Esta ciudad "real" es oscura y es una matriz repleta de capullos humanos criados,

cultivados para generar energía para el sistema y que carecen de personalidad. Están vigilados por centinelas, una especie de camarones con tentáculos mecánicos que velan por mantener el equilibrio del sistema. El grupo rebelde vive en la nave Nabucodonosor y la indumentaria que usan es andrajosa, parecen ropas viejas y sucias en la gama de colores tierra. Cuando ingresan a una segunda vida, de ficción la ciudad, las casas que visitan, las oficinas y las ropas que usan toman otra forma.

- **La circulación**

La circulación es una característica distintiva de las ciudades y de sus habitantes. Los medios de transporte destinados a movilizar las grandes masas son centrales en cualquier gran ciudad. En los films trabajados es marcada la tentación de generar vehículos de transporte que sean cada vez más veloces y que en muchos casos abandonan lo terrestre y circulan por los aires. Este tipo de movilidad no permite el contacto entre los sujetos.

En *Minority Report* y en *El vengador del futuro* el subterráneo esta presente como lo están los vehículos que circulan a altas velocidades. Los autos como cápsulas espaciales transitan las avenidas y rutas, como los vehículos blancos de *El Dormilón* o los coches de uso común (símil autitos de rieles de parque de diversiones) de *La fuga de Logan*. Los diversos transportes de *Brazil* ponen su peso en lo ridículo de la exageración: los mini autos o los gigantes camiones.

Los taxis como vehículos representativos de la ciudad, están presentes a lo largo de diferentes films como en *El 6to día*, *El 5to elemento* (donde el protagonista es un militar retirado devenido en taxista), o en *El vengador del futuro* donde el taxista es un robot.

En *El 6to día* como en *Minority Report* los autos transitan por autopistas y calles pero tienen la capacidad de autocomandarse: el conductor escoge el destino y el automóvil lo dirige. Las ciudades dibujan un circular por momentos caótico como en *El 5to elemento* o en *Blade Runner*. En la primera, prima la velocidad y el desorden. No hay calles ni avenidas. Todo es aéreo sin semáforos ni señalización. El mundo se maneja con mapas de navegación satelital. Nueva York en el 2214 está invadida por rascacielos infinitos, incontables autopistas invisibles que se cruzan en el aire, trenes que van por

las paredes de los edificios, barcos que vuelan. La superficie está tapada por una espesa niebla que cubre y encubre.

En *Blade Runner* sobreviven diversos medios de transporte: la gente se maneja en bicicletas, autos-naves y taxis. Las patrullas vuelan, son manejadas con una especie de GPS y una vincha.

- **Vías de escape**

El espacio, el otro, la velocidad, lo amenazante de la ciudad, la soledad, la falta de recursos y de información, la masa, la sensación de no tener salida: para distanciarse del estado de shock provocado por el hiperestímulo de vivir en las ciudades, ante esto el sujeto crea psicofármacos que consume como medio para soportar la vida urbana.

Vivir en la ciudad es estar alerta siempre, en todo momento. Alerta a los tiempos que siempre son cortos, alerta a las exigencias laborales, alerta a los pagos, a las condiciones de higiene, a los tratamientos preventivos, a la preparación para la muerte.

El hombre a diferencia del animal, se adapta al medio en el que vive de manera artificial creando toda una gama de nuevas enfermedades psicológicas: Toc (trastorno obsesivo compulsivo), fobias, ataques de pánico, entre otras. La solución mágica es el psicofármaco, los ansiolíticos, los relajantes, los somníferos, en toda su gama de colores y dosis. Su uso común para tratar de alcanzar una forma de vida ordenada, no mejor, tan sólo que permita seguir avanzando en el trabajo y el consumo. Una pantalla inhibidora del sentimiento. Un nuevo abanico de drogas entra en el espacio del sujeto moderno y abre un mundo de colores recubiertos de sabor a caramelos.

THX 1138 muestra la racionalización del trabajo, bajo la subordinación de sedantes para mantener los cuerpos dóciles y obedientes al sistema que controla hasta los actos más íntimos de los sujetos. Huimos en nuestros pensamientos para buscar un verdadero refugio lejos de la ciudad.

En la época donde por un lado se busca una alimentación saludable, una vuelta a lo orgánico, el hombre light consume pastillas que contienen sustancias desconocidas que afectan su vida en otros aspectos. ¿Cual será el porcentaje real de conocimiento sobre el producto que se consume? ¿Se tendrá conciencia de las consecuencias de su uso? ¿Podrá dejarlas cuando lo desee? La ciencia apoya las políticas de los fármacos sin importar sus

consecuencias. Las grandes sumas de dinero que mueve la empresa de las drogas legales, ¿permitirá su reducción en pos de una sociedad más sana?

Los sujetos inhibidos de su propio sentir por la indolencia producto de su vida en las urbes, por la pantalla artificial, efecto real de los psicofármacos consumidos, generan un hombre aislado. Un sujeto rodeado de miles de otros que como él, no reconocen sus reales sentimientos sino sólo bajo los efectos de algún fármaco. Hombres solos es el producto y la contradicción de la ciudad: rodeado de soledad, el sujeto comparte su vida con semejantes que también aislados, tratan de irracionalizarse para sobrevivir. El estado en que el sujeto se encuentra, lo desencuentra de su prójimo. No procura la relación con el otro, la soledad es uno de los sentimientos que crece con las ciudades.

El hombre nunca está del todo solo en las ciudades. Traspasando cualquier puerta existe un mundo de ruidos y de seres; sin embargo la soledad es uno de los sentimientos más característicos del urbanita. La soledad en el grupo, en la masa. La diferencia entre la masa y el otro conocido, la masa es impersonal y no trata de romper esa característica, el otro conocido se aleja y acota cada vez más la sensación de estar solo en el espacio. Los contactos son impersonales y breves. Son utilitarios y de intercambio de intereses.

El sujeto moderno carente de tiempo, se mueve en multitud durante su día, tratando de evitar el contacto y vuelve a su casa para convivir con él mismo. Las casas compartidas por una familia y sus extensiones dejaron de ser el formato del hábitat urbano, las relaciones se vuelven ficticias. Las casas grandes dejan su lugar a monoambientes preparados para una sola persona, los habitantes de las ciudades viven en cajas superpuestas dirá Gastón Bachelard en *La poética del espacio*.

El otro en el futuro podría ser un robot. El avance tecnológico actualmente crea seres artificiales aptos para realizar tareas que antes eran propias de los hombres; pero es la mentalidad de la época la que permite colocar al robot en la casa (tal como la película *Inteligencia Artificial* incorpora a un niño “de repuesto” en una familia tipo) la figura del otro y ese sin sentimiento deshumanizante que atraviesa la modernidad en la ciudad que permite sentirse más cómodo con un robot que con un humano. El otro robot no nos mira y no nos obliga a mirar. Un mundo que tecnológicamente estaba preparado para crear máquinas robot y un hombre dispuesto a compartir su vida con ellos permiten que la inteligencia artificial, tal y como la vemos en las

películas de ciencia ficción, deje de ser un artilugio y se transforme en poco tiempo en un equivalente a la inteligencia biológica. La velocidad del cambio de la tecnología creada por los humanos se está acelerando y las capacidades de estas tecnologías están avanzando de una manera exponencial. En el futuro la muerte humana, el miedo biológico a desaparecer que trasciende siglos y siglos de investigación científica y religiosa, seguirá intentado ser una opción tecnológicamente factible.

Los sujetos viven en las ciudades y transitan los espacios, o lo que quedó de ellos. Buscan un lugar de pertenencia y la falta de contacto con otros, los transforma en autómatas. La soledad está presente y aqueja por diferentes razones a muchos de los protagonistas de los films. Desde Feder en *Metrópolis* cuando descubre la otra realidad y queda solo sin pertenecer ya a ninguno de los dos mundos, hasta el detective de *Minority Report*, pasando por el detective de *Alphaville*, el empleado burócrata de *Brasil*, el taxista de *El 5to elemento*, el trabajador de *1984*, el reo de *12 monos*, el viajante del espacio de *El planeta de los simios*, el detective de *Blade Runner*, todos detentan la misma soledad inicial.

La falta de contacto está presente como una de las características de las ciudades futuras, muchas veces es parte de una política del poder, como escuchamos que manifiesta en *1984* uno de los parlantes:

“Cuando el orgasmo ha sido finalmente erradicado el último obstáculo que queda a la aceptación psicológica de los principios de INGSOC, en relación al artsem será superado. En otras palabras las tendencias poco ortodoxas acerca de nuestra vida que constantemente amenazan la natural erosión de la unidad familiar no tendrá mas el soporte biológico del organismo. Como sabemos la estimulación biológica y social de la familia nos lleva a privarnos de la reflexión que el Partido exterior necesita y al establecimiento de lealtades poco ortodoxas que sólo llevan al criminal. La introducción del artsem combinada con la mentalización del orgasmo efectivamente será obsoleta la fórmula hasta que se haga imposible de conceptuar”.

La lucha por alejar al hombre de sus instintos naturales y por esto mantener el control también se da de forma similar en *THX 1138*. Ya sea por los sedantes o por el adoctrinamiento del cuerpo, las personas parecen autómatas sin interacción, sin sentimientos e imposibilitados. Parecen haber perdido su individualidad y ser gobernados cual robots, por el Gran Hermano.

THX 1138 no es un héroe más que para si mismo por haber roto una barrera hacia un cambio radical en su automática vida. La sociedad lo condena, sin embargo escapa al sol, a la posibilidad de abrirse camino entre sus compañeros, abandona el mundo de lo conocido, de lo hipercontrolado para establecerse en el mundo exterior. Igual que en *1984* pero con otra suerte ambos buscan, a partir de una relación real con otro, la escapatoria de la opresión.

Podemos pensar que en *La fuga de Logan* el protagonista que es parte del sistema opresor pero desconociendo las reales intenciones del sistema, también busca escapar luego de sentirse cerca de un afecto. Los sentimientos sacan a los hombres de la indolencia que sienten y con la que viven frente a los otros.

En *Metrópolis* el contacto también genera el quiebre, al igual que en *Blade Runner*, hace que olviden que son prisioneros.

En *THX 1138* los sujetos están codificados y ese prefijo es su verdadero nombre, visten con uniformes blancos, no practican el sexo (se reproducen de forma artificial), toman cápsulas que le son suministradas por la máquina para mantener el orden y son observados en sus tareas. Al abrir un botiquín, una voz pregunta: “¿qué sucede?”, mientras del otro lado, una sala llena de monitores vigila la respuesta ya que la sociedad vive sedada y la dosificación de cada uno es inamovible. Este sedante permite aceptar libremente el control, aumenta la capacidad de concentración necesaria para el trabajo y permite distender en la vida ociosa, que es mínima. Incluso, luego del botiquín parlante, miden el tono de voz de la respuesta para saber si es verdad o mentira. La droga como vía de escape, como forma de vida artificial, como manera de soportar la vida. En *Minority Report* el detective trata de escapar del dolor de la pérdida de su hijo consumiendo drogas.

La ciudad trata de deshumanizar a sus habitantes controlándolos con sedantes, que también sirven para estimularlos en el trabajo. Los sentimientos se ocultan tras esta medicación, ya que son prohibidos. LUH, la compañera de THX elegida al azar por una máquina, le retira la medicación para permitirle sentir y lograr que él se enamore de ella.

También en *El Dormilón* donde creada la máquina de orgasmos los hombres y mujeres se introducen para tener satisfacción sexual sin sentimiento o compromiso. La búsqueda del placer esta dada también por las drogas que colaboran en su función de aislamiento entre los hombres. Una

bola de metal que comparten entre muchos y que por el contacto con la misma provoca un estado de alucinación y risa.

La soledad es también remplazada por hologramas que acompañan la vida. En *El 6to día* Hank Morgan vive con un holograma de una bella mujer y con su mascota, un gato repet, o sea un gato clonado. La imagen de una mujer en 3D, que se cambia de ropa, ofrece cervezas y hasta lo erotiza. Él la toma como alguien real dándole el lugar de una novia. También vemos en *El vengador del futuro* un partido de tenis entre un holograma y una de las protagonistas o en un tono distinto, *Minority Report* el protagonista visualiza videos viejos en 3D del hijo y su mujer.

Terraza

A lo largo de este ensayo hemos dejado demostrado que el cine de ciencia ficción futurista hace visible la relación que el sujeto moderno establece en su habitar en las ciudades. Partiendo de ciudades futuras, el cine de este género se permite trabajar sobre los temores que están presentes en el sujeto actual.

Cuando los hombres se transforman formalmente en “ciudadanos” a partir del Contrato Social están cerrando un trato que no deja ver todas sus cláusulas, que muestra sólo algunos requisitos, pero nunca sus peores colores. Los hombres no tienen opción, ante un contrato las partes son libres de elegir...¿Alguien es libre de algo? ¿Se puede realmente elegir no nacer bajo el contrato?

Para poder vivir está obligado a residir en un lugar físico que será acorde a sus posibilidades económicas. Tendrá que vestirse y comer lo que la sociedad considere alimento y coloque en las góndolas. Tendrá que acceder a puestos de trabajo para que le den papeles que luego podrá cambiar por paquetes que contengan lo que otros consideran que es alimento y depositen en las góndolas. Tendrá que comunicarse por los medios establecidos, tendrá que viajar en espacios diseñados para ese fin. Tendrá que vivir una vida repleta de aparentes opciones pero sin ninguna elección.

En esta investigación arribamos a muchas conclusiones. Uno de los puntos que rescatamos de los films es el sistemático proceso que busca lograr que los individuos piensen cada vez menos y quizá, acaben por no pensar en absoluto. Si no piensan, no se revelan.

El Gran Hermano orwelliano puede obtener ese resultado dictaminando las formas y rutinas fundamentales a las que debe subordinarse la vida misma. La tecnología constituye una encarnación material del racionalismo ya que deriva de la ciencia; la burocracia es otra, pues apunta al control y al ordenamiento racional de la vida social.

Al igual que el sujeto, para los protagonistas de nuestro corpus filmico, en el futuro está la búsqueda de una salida que le permita superar el encierro del presente. Todavía afrontan la tarea del Iluminismo: en la vida cotidiana deben continuar desempeñando la función de críticos de un orden social que se basa en la opresión, la injusticia, el control, la pérdida de identidad y aún en el salvajismo. La Biopolítica se muestra en su estado pleno en la mayoría de los films, aglomerando datos de personas que, atados a números y prefijos,

van perdiendo sus rasgos más humanos en pos de un control cada vez más invisible y eficaz.

Varias de las películas muestran que la sociedad de control encarna lo que sería una dictadura perfecta, que en apariencia se presenta como democrática, como una cárcel sin muros en la cual los prisioneros no soñarían con evadirse. Se ve como un régimen de esclavitud donde, gracias al ordenamiento de cada fase de sus vidas, del sistema de consumo, y del entretenimiento controlado, los presos se sienten a salvo.

En varias de estas ciudades distópicas el sujeto deja de ser él para transformarse en hombre-masa. Sin embargo desde el nombre, su ADN, sus pensamientos, todo parece estar observado en la individualidad. Algunos de los films muestran que la nueva huella digital que identifica al sujeto desde su identidad hasta sus cuentas bancarias pasó a ser el ojo. Este órgano es ahora capaz de guardar recuerdos en discos para almacenarlos en caso de que se decida clonarse, permite viajar, define entre humanos y replicantes, entre válidos y no válidos, entre buenos y malos.

Los datos parecen ser almacenados en grandes procesadores y los sujetos observados por panópticos invisibles que no siempre dejan en claro quién está detrás. Es parte del juego del poder que presentan algunas de las películas donde éste, en muchos casos, parece estar en manos de las multinacionales. Hay formas de gobierno entendidas como aparato de estado, que parecen haber perdido la fuerza y la credibilidad que lograron conseguir y mantener durante tanto tiempo (¿no es acaso algo similar a lo que sucede actualmente?). En *Escape de LA* el presidente tiene un papel casi anecdótico y las decisiones y el futuro del mundo dependen de un ex militar devenido en convicto. Algo similar sucede con *El 5º elemento*, donde el presidente intenta detener la invasión de un planeta y quien realmente detenta el poder es la multinacional Zorg.

Como los sistemas siguen siendo despóticos y dictatoriales, al punto de controlar hasta los más mínimos movimientos humanos, la intimidad queda relegada a este sistema. El espacio privado deja de tener las características que lo diferenciaban del público y es ahora violentamente observado por la intromisión del Gran Otro. En la sociedad de control no hay intimidad posible. Como explicamos en el tercer piso, se produce una invasión al terreno privado dejando expuestos hasta los actos más íntimos. THX es condenado por intimar con LUH en *THX 1138*, Winston fue torturado por buscar privacidad en *1984*,

y Sam Lowry perseguido tratando de escapar de las garras del sistema en el que vive, en *Brazil*. Nada queda fuera del sistema, todo parece saberse, todo se almacena.

Como parte de los mecanismos de poder, la publicidad busca vender ilusiones. El conocimiento que tienen de los potenciales compradores es llevado a su máxima expresión en *Minority Report*. Es a través del ojo que se identifica a la persona y se le vende en función de sus gustos y preferencias basadas en registros previamente almacenados. Incluso hasta los interpela como sujetos.

El sujeto moderno se muestra ambiguo frente al progreso: por un lado no deja de fascinarse ante la idea del avance continuo que este propone y la posibilidad de evolución constante como forma de vida. Pero por otro, no puede olvidar las consecuencias nefastas que dicho progreso también lleva sobre sus espaldas. Esta dualidad es trabajada en muchos de los films del corpus y en algunas películas también observamos la idea de progreso como involución.

La ciencia como abanderada del progreso, coloca a los sujetos en el lugar de creadores. Tanto en *Metrópolis*, *Logan's Run*, *Inteligencia Artificial* como en *Matrix*, *THX 1138* y *Minority Report*, la máquina, la creación humana para colaborar con su propia superación en pos del progreso, se rompe o se vuelve contra sus diseñadores.

Los sujetos modernos conocen la manipulación genética: creen estar al tanto de los avances científicos en este campo, saben que pueden desafiar a la naturaleza a pesar de sus costos, ¿pero realmente conocen cuáles son sus objetivos? Además la genética parece haber creado a su hijo bobo y lo llamó mutante. El Golem de la ciencia ahora es una aberración de su progreso. Se sabe, se hace, pero el resultado todavía no se evidencia. Ante esta situación surge la bioética como respuesta para abrir un debate moral hacia qué tipo camino debería apuntar la ciencia.

También hemos notado que en muchas de las películas la religión se mantiene tan presente como la ciencia. No hay una crisis de sentido tal que destierre el paradigma de la religión. No desaparece uno y lo reemplaza otro: la religión sigue estando tan presente como lo estuvo antes. La diferencia es que el sujeto tiene la posibilidad de elegir a qué paradigma aferrar su fe y aún así la religión subsiste. En los films el peso de ambas es equitativo.

El sujeto para poder vivir en las ciudades necesita irracionalizarse, soportar el embotamiento de sus sentidos, hasta llegar a desconocerlos, necesita crear una segunda razón que le ayude a comprender su estar en el mundo. La Indolencia, como una de las consecuencias del habitar la ciudad, genera falta de contacto provocando que el sujeto se vuelva cada vez más solitario. La soledad está presente en los films a través de la figura del protagonista. Sin embargo se trata de un estado en el cual no se siente a gusto y lucha permanentemente por modificarlo. Las relaciones entre los hombres están mediatizadas y en muchos casos mecanizadas, los sujetos se sienten más a gusto con máquinas que con otros hombres. En varios de los films hemos apreciado que aparecen singularmente robots para el placer sexual.

Soren Kierkegaard piensa que el sujeto puede simplemente asomarse a la ventana y vivir la realidad, como hace el sujeto moderno que analizamos en este ensayo, que prefiere verla reflejada en la gran pantalla, prefiere soportar el miedo a la clonación humana a través de la ciencia ficción, decide soportar la cara angustiante del progreso desde el rol de espectador sin tener que enfrentarse con la realidad directamente.

Los espacios públicos diseñados para la circulación no incluyen lugares de permanencia. Los sujetos transitan a un ritmo que, aparentemente, tiende a ser cada vez más acelerado. Sin embargo, a pesar de los sueños idealistas como el de Le Corbusier con autopistas aéreas y rascacielos gigantes, los sujetos modernos siguen desplazándose por la ciudad como simples peatones.

La ilusión creada a partir del deseo del no-contacto con el otro que circula, no se ve plasmada en el circular diario del urbanita, que en su vida cotidiana, se sigue vinculando, cubierto del sentir que el otro -como amenaza- despierta en él.

En todas las ciudades hay una gran afluencia de razas y culturas híbridas. Casi se podría decir que las ciudades pierden su propia identidad. Por ejemplo en *Blade Runner* hasta los afiches están en japonés, o la barca flotante de comida china en *El 5º elemento*, o los reos que viven en Los Ángeles en *Escape de LA*, o los integrantes de la misión espacial de *Gattaca*, o los mutantes de Venusville en *Total Recall*.

La modernidad no encontró respuesta para muchos de los interrogantes de las épocas anteriores y supo generar nuevas cuestiones propias de su periodo. El sujeto moderno que esperaba alcanzar a su ser más evolucionado,

sabe que la razón y el progreso no serán las guías que lo conduzcan a su objetivo. El sujeto habita las ciudades bajo el mandato de gobiernos sin rostro o con rostro de marionetas movidas por intereses desconocidos. Habita en espacios reducidos y transita en espacios indómitos. Desconoce su poder sobre su vida y se somete a las pautas dictadas. Habita sin un otro conocido y similar pero con un otro amenazante y por esto opuesto. El sujeto habita ciudades que lo deslumbran y lo aterran. Teme a ese habitar controlado y peligroso que lo aísla, que evita el contacto. El sujeto habita en un temor al otro que es el “todos” de la gran urbe. El sujeto habita en soledad la gran masa que está a su lado.

Bibliografía

- Althusser, Louis. *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*. Nueva Visión, 1998.
- Aumont, Jacques y otros. *La estética del cine*, Buenos Aires: Paidós, 2005.
- Babini, José. *El siglo de las luces: ciencia y técnica*. Buenos Aires: Biblioteca fundamental del hombre moderno, Centro Editor de América Latina, 1971.
- Babini, José. *Las revoluciones industriales*. Buenos Aires: Biblioteca fundamental del hombre moderno, Centro Editor de América Latina, 1972.
- Bachelard, Gastón, *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1957.
- Bauman, Zygmunt *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- Berman, Marshall *Todo lo sólido se disuelve en el aire. La experiencia de la modernidad*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1989.
- Borja, Jordi y Castells Manuel *Local y global La gestión de las ciudades en la era de la información*. México: Taurus, 2000.
- Bury, John *La idea de Progreso*. España: Alianza Editorial, 1971.
- Casullo, Nicolás, Foster Ricardo y Kaufman Alejandro. *Itinerarios de la Modernidad*. Oficina de publicaciones del CBC, Universidad de Buenos Aires, 1997.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Castellote Editor, 1976. Trad. Fernando Casado.
- Descartes, René. *Meditaciones Metafísicas*. Madrid: Espasa Calpe, 2003.
- Deleuze, Gilles. *Conversaciones 1972 - 1990*. Pretextos. "17. Post - Scriptum sobre las sociedades de control" Valencia.
- Deleuze, Gilles. *Foucault*, Buenos Aires: Paidós, 1986.
- Forte, Miguel Angel. *Modernidad: Tiempo, forma y sentido*. modernidadforte.8m.com
- Foucault, Michel. *Defender la sociedad*, Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2006.
- Foucault, Michel. *La verdad de las formas jurídicas*, Barcelona: Editorial Gedisa, 1980.

- Foucault, Michel. *Las redes del poder*. Buenos Aires: Editorial Almagesto, 1991. Reedición de un texto publicado en 1986 en la revista Fahrenheit 450 N° 1. Originalmente la desgrabación de una conferencia dada en Brasil y publicada en la revista Barbarie N° 4 y 5, San salvador de Bahía, 1981 y 1982.
- Foucault, Michel. *Seguridad, Territorio, Población*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2006.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI, 1976.
- García Raggio, Ana María y otros. *La política en conflicto*. Buenos Aires: Ed. Prometeo, 2004.
- Lipovetsky, Gilles *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1996.
- Lyon, David. *El ojo electrónico: el auge de la sociedad de vigilancia*. Madrid: Editorial Alianza, 1995.
- Marx, Karl y Engels, Federic. *Manifiesto Comunista-1848*. Buenos Aires: Anteo, 1974.
- Marx, Karl. *Contribución a la crítica de la Filosofía del Derecho en Hegel*, 1844.
- Metz, Christian. El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil? En *Lo verosímil*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1970.
- Mumford, Lewis. *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza Editorial, 1997.
- Revista de cultura Ñ, edición especial Lo que vendrá. Año 4, N°160, Clarín. Buenos Aires, 21 de octubre de 2006. Huyssen, Andreas, *El discurso de las ciudades globales*.
- Revista Página/30 especial de La ciudad, Año 8 N° 96. Julio 1998. Ed. La Página S.A. Capital Federal. Artículo de Claudio Uriarte, *La Muerte y la ciudad*. Dolores Graña, *¿B.A. es una fiesta?*. Fischerman, Diego *El imperio de los sonidos*.
- Sabato, Ernesto. *Hombres y engranajes*, Buenos Aires: La Nación, 2006.
- Sato, Alberto. *Arquitectura del siglo XX. De la revolución rusa a la década del sesenta*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1972.
- Sennet, Richard, *El declive del hombre público*. Barcelona: Ediciones Península, 2002.
- Sennet, Richard. *Carne y Piedra*. Alianza Editorial. 1996.

- Simmel, Georg. *El individuo y la libertad*. Barcelona: Ediciones Península, 1986.
- Simmel, Georg. *Soziologie*. Berlín, 1958.
- Sloterdijk, Peter. Extracto de la Conferencia brindada en mayo del 2000 en la Universidad de Harvard.
- Steimberg, Oscar. *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Buenos Aires: Atuel, 1998.
- Subirats, Eduardo, *Metamorfosis de la cultura moderna*. Barcelona: Anthropos, 1991.
- Subirats, Eduardo. *Culturas Virtuales*. España: Editorial Biblioteca Nueva. 2001.

Material Consultado

- Bradbury, Ray. *Fahrenheit 451*. Buenos Aires: Minotauro, 1966.
- Florencia Luna y Arleen L. F. Salles. *Bioética. Investigación, muerte, procreación y otros temas de ética aplicada*. Buenos Aires: Sudamericana, 1998.
- George Orwell. *1984*. Barcelona: Destino, 2003.
- Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. Buenos Aires: Debolsillo, 2005.
- Revista El Cerebro, uniendo los hemisferios. Año 1- N°2 – Noviembre / Diciembre de 1999. Revista divulgativa de colección. Lerú Grafi-K. Buenos Aires.
- Welles, H.G. *La guerra de los mundos*. España: Alianza.
- Bassa, Joan y Freixas, Roman. *El cine de ciencia ficción, una aproximación*. Buenos Aires: Paidós, 1993.
- Costa, Jordi. *Hay algo ahí afuera, una historia de la ciencia ficción*. Ed. Allen, 1997.
- http://www.lainsignia.org/2000/octubre/cul_072.htm
- www.imdb.com
- www.wikipedia.org

Otras fuentes

- Seminario *La ciudad en el cine*, por Josefina Sartota. 6 y 13 de septiembre de 2004. Centro Cultural Ricardo Rojas. Av. Corrientes 2038. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- *2º Encuentro internacional de pensamiento urbano*: 28, 29 y 30 de Agosto de 2006. Teatro General San Martín. Av. Corrientes 1530. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Agradecemos especialmente la colaboración de:

Hernán Antón, María Rosa Del Coto, Felisa Santos, Miguel Mirras y Josefina Sartora.

Filmografía analizada

- *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*: Jean- Luc Godard, Athos film, Francia / Italia, 1965.
- *Artificial Intelligence: A.I.*: Steven Spielberg, Warner Bros pictures, Estados Unidos, 2001.
- *Blade Runner*: Ridley Scott, Westwood Studios Inc., Estados Unidos, 1982.
- *Brazil*: Terry Gilliam, Embassy International Pictures, Gran Bretaña, 1985.
- *Escape from L.A.*: John Carpenter, Paramount Pictures, Estados Unidos, 1996.
- *Gattaca*: Andrew Niccol, Columbia Picture Corp., Estados Unidos, 1997.
- *Logan's run*: Michael Anderson, MGM, Estados Unidos, 1976.
- *Metropolis*: Fritz Lang, Universum Film (UFA), Alemania, 1926.
- *Minority Report*: Steven Spielberg, Warner production, Estados Unidos, 2002.
- *Nineteen eighty four*: Michael Radford, Umbrella- Rosemblum Films, Gran Bretaña, 1984.
- *Planet of the Apes*: Franklin J. Shaffner, APJAC productions, Estados Unidos, 1968.
- *Sleeper*: Woody Allen, Rollins- Joffe productions, Estados Unidos, 1973.
- *The 6th Day*: Roger Spottiswoode, Phoenix Picture, Estados Unidos, 2000.
- *The Fifth Element*: Luc Besson, Gaumont, Estados Unidos, 1997.
- *The Matrix*: Andrew Wachowski y Larry Wachowski, Groucho II Film Co., Estados Unidos, 1999.
- *Things to come*: William Cameron Menzies, London Film Productions, Gran Bretaña, 1936.
- *THX 1138*: George Lucas, American Zoetrope, Estados Unidos, 1971.
- *Total Recall*: Paul Verhoeven, Carolco International N.V, Estados Unidos, 1990.
- *Twelve Monkeys*: Terry Gilliam, Atlas Entertainment, Estados Unidos, 1995.

Filmografía consultada

- *Batman*: Tim Burton, Warner Bros. Pictures, Estados Unidos y Gran Bretaña, 1989.
- *Berlín, sinfonía de una gran ciudad*: Walter Ruttmann, Deutsche Vereins-Films, Alemania, 1928.
- *Código 46 (Code 46)*: Michael Winterbottom, British Broadcasting Corporation, Gran Bretaña, 2003.
- *Delicatessen*: Jean Pierre Jeunet y Marc Caro, Sofinergie Films Francia, 1991.
- *Dune*: David Lynch, De Laurentiis, Estados Unidos, 1984.
- *El piso Trece (The Thirteen Floor)*: Josef Rusnak, Centropolis Films Production, Estados Unidos y Alemania, 1999.
- *Escape de New York*: John Carpenter, AVCO Embassy Pictures, Estados Unidos y Gran Bretaña, 1981.
- *Fahrenheit 451*: François Truffaut, Anglo Enterprises, Francia, 1966.
- *Judge Dredd*: Danny Cannon, Cinergy Pictures Entertainment, Estados Unidos, 1995.
- *La ciudad de los niños perdidos (La cité des enfants perdus)*: Jean Pierre Jeunet y Marc Caro, Club d'investissement Media, Francia, 1995.
- *La naranja mecánica (A clockwork orange)*: Stanley Kubrick, Hawk Films, Gran Bretaña, 1971.
- *Mad Max I*: George Miller, Kennedy Miller Productions, Australia, 1979.
- *Moebius*: Gustavo Mosquera, Universidad del cine, Argentina, 1996.
- *Pi*: Darren Aronofsky, Harvest Filmwork, Estados Unidos, 1998.
- *Robocop*: Paul Verhoeven, Orion Pictures Corporation, Estados Unidos, 1987.
- *Rollerball*: Norman Jewson, Algonquin, Estados Unidos, 1975.
- *Terminator*: James Cameron, Hemdale Films, Estados Unidos, 1984.
- *The Animatrix* ("The Second Renaissance Part I", "The Second Renaissance Part II"): Andy Wachowski y Larry Wachowski, DNA, Estados Unidos, 2003.
- *Tron*: Steven Lisberger, Lisberger/Kushner, Estados Unidos/ Taiwán, 1982.
- *Zardoz*: John Boorman, John Boorman Productions, Gran Bretaña, 1973.

Anexo

El anexo cuenta con una parte audiovisual y una parte escrita: en la parte audiovisual se encontrarán imágenes de la ciudad futura de cada film del corpus analizado y además, las escenas más representativas (desde nuestro enfoque) ordenadas al igual que la tesina, según correspondan los pisos de análisis. En la parte escrita figura una ficha técnica del corpus filmico trabajado.

Nineteen eighty-four
1984

Gran Bretaña (1984)

115 min.

Color

Sinopsis

En una distópica ciudad en la que el control de un partido rige la norma, un hombre enfrenta al sistema tratando de evitar que lo descubran. Un romance con una joven lo convierte en alguien fuera de la ley. Es torturado con el método del partido, el cuarto 101. La única escapatoria posible es la muerte.

Créditos

Productor	Simon Perry
Director	Michael Radford
Guión	Michael Radford, Jonathan Gems Based on the novel by George Orwell
Director de fotografía	Roger Deakins
Editor	Tom Priestley
Música	The Eurythmics Dominic Muldowney
Director de arte	Allan Cameron, Martyn Hebert, Grant Hicks
Escenografía	Mark Raggett
Diseño de vestuario	Emma Porteous

Actor	Personaje
John Hurt	Winston Smith
Richard Burton	O'Brien
Peter Frye	Rutherford
Cyril Cusack	Charrington
Gregor Fisher	Parsons
James Walker	Syme
Andrew Wilde	Tillotson
David Trevena	Tillotson's Friend
David Cann	Martin
Anthony Benson	Jones
Suzanna Hamilton	Julia

Twelve Monkeys

12 Monos

Estados Unidos (1995)

129 min.

Color

Sinopsis

Se infiere que la trama inicia aproximadamente en el año 2035. Un virus mortal de transmisión aérea asoló la Tierra a partir de 1996 acabando con la mayor parte de la población del planeta, los supervivientes se refugian en comunidades subterráneas que se construyen en búnkers sellados a fin de aislar a los supervivientes del virus presente en la atmósfera. Paralelamente, en ausencia de humanos en la superficie, los animales regresan a poblar y dominar la Tierra, ya que el virus mortal no los afecta. James Cole es enviado al pasado para descubrir a la agrupación de los 12 monos pero termina en un neuropsiquiátrico.

Créditos

Productor	Robert Cavallo, Mark Egerton, Robert Kosberg, Gary Levinsohn, Lloyd Phillips, Charles Roven y Kelley Smith-Wait
Director	Terry Gilliam
Guión	David W. Peoples y Janet Peoples. Basado en el cortometraje <i>La jetée</i> de Chris Marker
Director de fotografía	Roger Pratt
Editor	Mick Audsley
Música	Paul Buckmaster y Tom Waits
Actor	Personaje
Bruce Willis	James Cole
Madeleine Stowe	Kathryn Raily
Brat Pitt	Jeffreg Goins
Christopher Plummer	Dr. Goins

Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution

Alphaville

Francia (1965)

99 min.

Blanco y Negro

Sinopsis

Lemmy Caution, un detective camuflado de periodista enviado de los Países Extranjeros, llega a Alphaville en busca del profesor Von Braun, creador del $\alpha 60$, con el objetivo de matarlo. La máquina, representada con una luz intermitente, manipula a los ciudadanos. Lemmy se relaciona con Natascha, la hija de Von Braun con la excusa de entrevistar a su padre.

Créditos

Productor	Athos films – Chaumiane - Filmstudio
Director	Jean-Luc Godard
Guión	Jean-Luc Godard
Director de fotografía	
Montaje	Raoul Coutard
Música	Paul Misraki

Actor	Personaje
Eddie Constantine	Lemmy Caution
Ana Karina	Natasha Von Braun
Howard Vernon	Profesor Von Braun
Akim Tamiroff	Henry Dickson

A.I.: Artificial Intelligence
Inteligencia Artificial

Estados Unidos (2001)

146 min.

Color

Sinopsis

Una sociedad donde la creación de Inteligencias artificiales es parte de lo cotidiano, una familia que busca un hijo y el diseño de un niño robot. Ante la vuelta a casa del hijo verdadero el niño robot es abandonado. El primer niño robot, busca un hada que sea capaz de convertirlo en un niño de carne y hueso al que pueda querer su madre

Créditos

Producción	Amblin/Stanley Kubrick Prod. para Warner Bros./Dreamworks SKG.
Productores	Kathleen Kennedy, Steven Spielberg , Bonnie Curtis
Director	Steven Spielberg
Guión	Steven Spielberg, según una historia de Ian Watson basada en el relato de Brian Aldiss
Director de fotografía	Janusz Kaminski
Diseño de producción	Rick Cartes
Música	John Williams
Montaje	Michael Kahn
Supervisor de efectos visuales	Dennis Muren, Scott Farrar
Efectos visuales y de animación	Industrial Ligth and Magic
Efectos especiales	Michael Lantieri
Diseño de robots	Stan Winston
Actor	Personaje
Haley Joel Osment	David
Jude Law	Gigoló Joe
Frances O'Connor	Monica Swinton
Brendan Gleeson	Lord Johnson-Johnson
Sam Robards	Henry Swinton
William Hurt	Profesor Hobby

Blade Runner

Estados Unidos (1982)

118 min.

Color

Sinopsis

Los replicantes, seres artificialmente fabricados a partir del ADN humano, sirven para hacer trabajos peligrosos en las colonias siderales. Son similares a los seres humanos pero carecen de emociones, recuerdos propios, tienen una vida útil de 4 años. Fueron declarados ilegales en la tierra tras un motín sangriento. Cinco sobrevivieron y el jefe de policía convoca al último Blade Runner (policía especializado en detectar y matar replicantes) para que los aniquile.

Créditos

Productor	Michael Deeley, Hampot Fancher, Brian Kelly, Jerry Perenchio, Ivor Powell, Run Run Shaw y Bud Yorkin
Director	Ridley Scott
Guión	Hampton Fancher, David Peoples basado en la novela <i>¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?</i> de P. Dick.
Director de fotografía	Jordan Cronenweth
Editor	Terry Rawlings
Música	Vangelis
Director de arte	David L. Snyder
Escenografía	Lawrence G. Paul
Vestuario	Charles Knode, Michael Kaplan
Efectos especiales	Douglas Trumbull
Actor	Personaje
Harrison Ford	Rick Deckard
Rutger Hauer	Roy Batty
Sean Young	Rachael
Edward James Olmos	Gaff
M. Emmet Walsh	Bryant
Daryl Hannah	Pris
William Sanderson	Sebastian
Brion James	Leon
Joanna Cassidy	Zhora

Brazil

Estados Unidos (1985)

131 min.

Color

Sinopsis

Una sociedad en un futuro altamente burocratizado y tecnocrático, totalmente controlada por el Estado, pero con un aspecto similar a los años '70. Sam Lowry trabaja alienado para el Ministerio de Información, fantaseando con escaparse volando de la opresión del sistema y liberar a la chica de sus sueños. Trata de enmendar un error ajeno de papeleo provocado por una mosca, por el cual un hombre inocente fue capturado. En su intento, Sam termina siendo buscado y arrestado por la policía como si fuera un peligroso criminal.

Créditos

Productor	Arnon Milchan
Director	Terry Gilliam
Guión	Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown
Director de Fotografía	Roger Pratt
Editor	Julian Doyle
Música	Michael Kamen
Director de Arte	John Beard, Keith Pain
Escenografía	Maggie Gray
Vestuario	Maggie Weston
Maquillaje	Aaron Sherman
Efectos especiales	George Gibbs, Richard Conway
Stunts	Bill Weston
Actor	Personaje
Jonathan Pryce	Sam Lowry
Robert De Niro	Tuttle
Katherine Helmond Ida	Lowry
Ian Holm	Kurtzmann
Bob Hoskins	Spoor
Michael Palin	Jack Lint
Ian Richardson	Warren
Peter Vaughan	Helpmann
Kim Greist	Jill Layton
Jim Broadbent	Dr. Jaffe
Barbara Hicks	Mrs. Terrain
Charles McKeown	Lime

Sleeper
El Dormilón

Estados Unidos (1973)

89 min.

Color

Sinopsis

Miles Monroe fue congelado sin su consentimiento en el año 1973 y despertado por científicos 200 años más tarde. Un grupo rebelde trata de destruir la dominación llevando a cabo el plan Aries. Una recreación de la sociedad del futuro desde la óptica de Allen, combinando bromas con grandes conflictos humanos sobre la vida. La manipulación sobre los cuerpos, la robotización y la opción de un grupo que busca revertir la situación.

Créditos

Productor	Jack Grossberg, Marshall Brickman y Ralph Rosenblum.
Director	Woody Allen
Guión	Woody Allen y Marshall Brickman
Director de fotografía	David M. Walsh
Editor	Ralph Rosenblum
Música	Woody Allen
Director musical	Felix Giglio
	Dale Hennesy
Director de arte	Dianne Wager
Escenografía	Gary Moreno
Vestuario	Joel Schumacher
Efectos Especiales	A.D. Flowers, Jerry Endler
Maquillaje	Del Acevedo
Actor	Personaje
Woody Allen	Miles Monroe
Diane Keaton	Luna Schlosser
John Beck	Erno Windt
Marya Small	Dr. Nero
Bartlett Robinson	Dr. Orva
Mary Gregory	Dr. Melik
Chris Forbes	Rainer Krebs
Peter Hobbs	Dr. Dean
Spencer Milligan	Jeb Hrmthmg

Le Cinquième élément
El quinto elemento

Estados Unidos (1997)

127 min.

Color

Sinopsis

Cada 5000 años el mal invade la tierra. Agua, fuego, tierra y aire rodean al quinto elemento: la posesión humana más perfecta que es la única que puede terminar con esta amenaza. Zorg buscará destruir la única arma capaz de salvar la Tierra. Los Mondoshawan, protectores de las piedras, vienen cada 300 años a visitar a un clérigo quien tiene el deber de transmitir este secreto a las generaciones venideras. Korben Dallas, ex militar devenido en taxista, trata de reunir a Leelo (el quinto elemento) con las piedras para salvar al planeta, cueste lo que cueste.

Créditos

Productor	Patrice Ledoux, Ian Smith
Productora	Gaumont Films
Director	Luc Besson
Guión	Luc Besson y Robert Mark Kamen
Director de fotografía	Thierry Arbogast
Música	Eric Sierra
Montaje	Silvie Landra
Efectos Visuales	Mark Stetson
Diseño de vestuario	Jean-Paul Gaultier
Actor	Personaje
Bruce Willis	Korben Dallas
Gary Oldman	Zorg
Milla Jovovich	El quinto elemento (Leelo)
Ian Holm	Cornelius
Chris Tucker	Ruby

The 6th day**El sexto día**

Canada y Estados Unidos (2000)

123 min.

Color

Sinopsis

En un futuro cercano, mientras que la clonación humana está prohibida por la ley del 6° día, la clonación de mascotas es cotidiana. Adam Gibson, un piloto de helicópteros, es encomendado para llevar a un poderoso empresario. Con la excusa de realizar una prueba de doping y alcoholemia, le extraen su ADN y su memoria. Al retornar a su hogar, encuentra que en su lugar hay un clon de él. Un grupo de asesinos que trabaja para el creador de la clonación humana, Michael Drucker, lo trata de matar. El se escapa y va descifrando qué es lo que hay detrás de este negocio, tratando no sólo de salvarse él (y al clon) de que lo asesinen, sino también a su familia.

Créditos

Productores	Mike Medavoy, Arnold Schwarzenegger, Jon Davison
Producción	Davison Prod. para Columbia Picts./Phoenix Picts.
Director	Roger Spottiswoode
Guión	Cormac Wibberley y Marianne Wibberley
Director de fotografía	Pierre Mignot
Diseño de producción	James Bissell, John Willett
Música	Trevor Rabin y Micheal Wadmacher
Montaje	Mark Conte, Dominique Fortin, Michael Arcand
Efectos especiales	Visual Concept E
Actor	Personaje
Arnold Schwarzenegger	Adam Gibson
Tony Goldwyn	Michael Drucker
Michael Rapaport	Hank Morgan
Michael Rooker	Robert Marshall
Sarah Wynter	Talia Elsworth
Wendy Crewson	Natalie Gibson
Robert Duvall	Dr. Griffin Weir

Planet of the Apes
El planeta de los simios

Estados Unidos (1968)

112 min.

Color

Sinopsis

Un grupo de sobrevivientes astronautas en un extraño mundo futuro, donde los monos son los jefes y los humanos los esclavos. George Taylor prisionero de los simios busca con la ayuda de alguno de ellos probar que los hombres habitaban esas tierras de forma civilizada.

Créditos

Productor	Arthur P. Jacobs
Director	Franklin J. Schaffner
Guión	Michael Wilson, Rod Serling based on the novel Monkey Planet by Pierre Boulle
Director de fotografía	Leon Shamroy
Editor	S. Fowler
Compositor	Jerry Goldsmith
Director de arte	Jack Martin Smith, William Creber
Escenografía	Walter M. Scott, Norman Rockett
Efectos especiales	John Chambers, L.B. Abbott, Art Cruickshank, Emil Kosa, Jr.
Diseñador de vestuario	Morton Haack
Maquillaje	Ben Nye, Dan Striepeke
Actor	Personaje
Charlton Heston	George Taylor
Roddy McDowal	Cornelius
Kim Hunter	Dr. Zira
Maurice Evans	Dr. Zaius
James Whitmore	President of the Assembly
James Daly	Honorius
Linda Harrison	Nova
Robert Gunner	Landon
Lou Wagner	Lucius
Woodrow Parfrey	Maximus

Escape de Los Angeles

Estados Unidos (1996)

99 min.

Color

Sinopsis

Un terremoto separó la ciudad de Los Ángeles del territorio poblándose de ciudadanos inconformes con la Nueva Moral impuesta, convirtiéndose así en una colonia penal. La hija del presidente ha sido secuestrada y la nueva misión de Snake Plissen es encontrarla.

Créditos

Director	John Carpenter
Actor	Personaje
Kurt Russell	Lee Van Cleef
Ernest Borgnine	Donald Pleasence
Isaac Hayes	Adrienne Barbeau
Harry Dean Stanton	Season Hubley

Gattaca

Estados Unidos (1997)

106 min.

Color

Sinopsis

Un futuro donde existen seres diseñados genéticamente (válidos). Un futuro dividido entre dos clases válidos y no-válidos. Vincent, concebido de forma natural no se resigna a ello y quiere conseguir su sueño: trabajar en la estación espacial Gattaca y llegar a las estrellas. Para lograr su objetivo adquiere la personalidad de Jeronme (un válido) que a cambio le exige manutención. Vincent está a punto de viajar cuando asesinan al jefe del programa y la búsqueda del asesino puede rebelar su verdadera identidad.

Créditos

Productores	Danny De Vito, Michael Shamberg, Stacey Sher
Director	Andrew Nicoll
Guión	Andrew Nicoll
Director de fotografía	Slawomir Idziak
Montaje	Lisa Zeno Churgin
Música	Michael Nyman
Diseño de producción	Jan Roelfs
Decorados	Nancy Nye
Diseño de vestuario	Collen Aswood
Actor	Personaje
Ethan Hawke	Vincent
Uma Thurman	Irene Cassine
Alan Arkin	Detective Hugo
Jude Law	Jerone
Ernest Borgnine	Caesar
Xander Berkeley	Doctor Lamar

Logan's run
La fuga de Logan

Estados unidos (1976)

120 min.

Color

Sinopsis

En 2774 los hombres viven en cápsulas dentro de un sistema cerrado. Son renovados (eliminados) cuando el chip que traen en la palma de sus manos cambia de color a la edad de 30 años. Logan 5, un cazador de fugitivos, es enviado a encontrar el Santuario, en las afueras de la cápsula. Junto a Jessica 6 descubrirá que hay otra forma de vida y que el envejecimiento existe. Tratarán de volver a su mundo para contar lo descubierto.

Créditos

Productor	MGM
Director	Michael Anderson
Guión	David Zelag Goodman, basado en la novela de W. Nolan y G. C. Johnson
Director de fotografía	Ernest Laszlo
Editor	Bob Wyman
Música	Jerry Goldsmith

Actor	Personaje
Michael York	Logan 5
Richard Jordan	Francis 7
Jenny Agutter	Jessica 6
Roscoe Lee Browne	Box
Farah Fawcett	Holly
Michael Anderson Jr.	Doctor
Peter Ustinov	Ballard

The Matrix

Matrix

USA (1999)

136 minutos

Color

Sinopsis

En un futuro cercano, un hacker conocido como Neo, es considerado el elegido para salvar a la humanidad de la Matrix. Morfeo y Trinity le muestran que todo lo que existe sobre la Tierra es una fachada creada por una cyberinteligencia, cuyo propósito es aplacar a los hombres mientras los "cultivan" para extraer de los cuerpos la energía para la Matrix. Neo se une a un grupo de guerreros rebeldes y comienza la lucha.

Créditos

Productor	Joel Silver
Directores	Andy y Larry Wachowski
Guión	Andy y Larry Wachowski
Director de fotografía	Bill Pope
Director artístico	Hugh Bateup y Michelle McGahey
Diseño de producción	Owen Paterson
Música original	Don Davis
Efectos especiales	John Gaeta
Montaje	Zach Staenberg, Don Davis
Actor	Personaje
Keanu Reeves	T. Anderson/Neo
Laurence Fishburne	Morfeo
Carrie-Anne Moss	Trinity
Hugo Weaving	Agente Smith
Joe Pantoliano	Cifra/Sr. Reagan
Gloria Foster	Oráculo
Marcus Chong	Tanque
Matt Doran	Ratón
Ray Anthony Parker	Dozer
Belinda McClory	Interruptor

Metropolis

Alemania (1926)

120 min.

Blanco y negro

Sinopsis

La primera película de ciencia ficción de gran presupuesto. Una fantasía de la ciudad futura y su sociedad mecanizada. Un joven burgués conoce a una mujer y con esta, la realidad de otros hombres que viven oprimidos. Su vida cambiará frente a esta situación, como también la relación con su padre y el poder de las máquinas que este controla.

Créditos

Director	Fritz Lang
Guión	Karl Freund, Gunther Rittau. Thea von Harbou basado en una novela de Von Harbou
Diseñador de vestuario	Ann Willkomm
Director de arte	Otto Hunte, Erich Kettlehut, Karl Vollbrecht

Actor	Personaje
Alfred Abel	Joh Fredersen
Gustav Fröhlich	Freder
Rudolf Klein-Rogge	Rotwang
Brigitte Helm	Maria/Robot
Fritz Rasp	Slim
Theodor Loos	Josaphat/Joseph
Erwin Biswanger	Georg, No. 11811
Heinrich George	Grot, the Foreman
Olaf Storm	Jan
Hans Leo Reich	Marinus
Heinrich Gotho	Master of Ceremonies

Minority Report

Estados Unidos (2002)

120 min.

Color

Sinopsis

En el 2057 la unidad policía precrimen logró disminuir los delitos en un 90% deteniendo a los criminales antes de que cometan sus asesinatos. El trabajo comienza con la visión de los precogs, psíquicos que imaginan el futuro y crean esferas de madera con el nombre de la víctima y victimario. El jefe de la unidad, John Anderton aparece como culpable de un futuro crimen. Se escapa de esa sociedad operándose los ojos para poder investigar quién lo está engañando y demostrar su inocencia. Para esto secuestra a una de las precorgs.

Créditos

Productor	
Director	Steven Spielberg
Guión	Scott Frank – John Cohen
Director de fotografía	Jamusz Kaminski
Montaje	Michael Kahm
Música	John Williams
Director de arte	
Stunts	
Diseñador de vestuario	
Actor	Personaje
Tom Cruise	Dtve. John Anderton
Colin Farrell	Dtve. Danny Witwer
Samantha Morton	Agatha
Max Von Sydow	Director Burgess
Lois Smith	Dra. Iris Hineman
Steve Harris	Jad
Neal Mc Donough	Of. Flecher
Patrick Kilpatrick	Knolt

Things to Come

La vida futura

Gran Bretaña (1936)

113 min.

Blanco y negro

Sinopsis

Everytown en 1936 es abrumada con temerosos anticipos de la guerra. Bombardeos aéreos destruyen la ciudad y ponen a sus habitantes en una situación pseudo feudal y primitiva. A lo largo de las décadas, plagas y ofensivas militares van borrando las huellas de civilidad que quedan, pocos sobreviven. Un día, un extraño personaje llamado John Caba, desciende de una nave y cuestiona el poder del “jefe”. Este enviado del movimiento “Comunicación Mundial” pretende reconstruir la ciudad con los valores morales del progreso. Casi un siglo después, la sociedad vuelve a constituirse pero el éxito del progreso provoca incertidumbre y hasta enojo.

Créditos

Productor	Alexander Korda para London Films
Director	William Cameron Menzies
Guionista	H.G. Wells, basado en la novela The Shape of Things to Come by H.G. Wells
Director de fotografía	Georges Périnal
Editor	Charles Crichton, Francis D. Lyon
Compositor	Arthur Bliss
Música	Muir Mathieson
Director artístico	Vincent Korda
Efectos especiales	Ned Mann, Lawrence Butler, Edward Cohen, Harry Zech, Wally Vaevers, Ross Jacklin
Diseñador de vestuario	John Armstrong, Rene Hubert, Marchioness of Queensbury
Actor	Personaje
Raymond Massey	John Cabal/Oswald Cabal
Edward Chapman	Pippa Passworthy/Raymon Passworthy
Ralph Richardson	The Boss (El jefe)
Margaretta Scott	Roxana/Rowena
Cedric Hardwicke	Theotocopulos
Maurice Braddell	Dr. Harding
Sophie Stewart	Mrs. Cabal
Derrick de Marney	Richard Gordon

THX-1138

Estados Unidos (1971)

88 min.

Color

Sinopsis

Una sociedad de control (la infraestructura) está dominada por la economía y la racionalización de sedantes, donde los sentimientos están prohibidos y el trabajo es el motor del sistema, THX 1138 decide revelarse y escapar hacia la superficie.

Créditos

Productor	Lawrence Sturhahn
Director	George Lucas
Guión	George Lucas, Walter Murch based on a story by Lucas
Director de fotografía	David Myers, Albert Kihn
Editor	George Lucas
Música	Lalo Schifrin
Director de arte	Michael Haller
Stunts	John Ward, Duffy Hamilton
Diseñador de vestuario	Donald Longhurst
Actor	Personaje
Robert Duvall	THX 1138
Donald Pleasence	SEN 5241
Don Pedro Colley	SRT
Maggie McOmie	LUH 3417
Ian Wolfe	PTO
Sid Haig	NCH
Marshall Efron	TWA
John Pearce	DWY
Irene Forrest	IMM
Claudette Bessing	ELC
Gary Alan Marsh	CAM

Total Recall
El Vengador del futuro

Estados Unidos (1990)

109 min.

Color

Sinopsis

Un futuro donde Marte es un planeta habitado por los hombres. Duog Quaid visita una compañía que promociona ingresar en los cerebros actividades que no fueron ciertas. Duog ingresa un viaje a Marte que piensa que nunca realizo. Una corporación trata de apoderarse de Marte y tiene a Duog como agente encubierto. Dos personas en un cuerpo, Doug trata de perdurar y destruir a sus enemigos y liberar a Marte de la opresión

Créditos

Productor	Buzz Feitshans, Ronald Shusett
Director	Paul Verhoeven
Guionista	Ronald Shusett, Dan O'Bannon Gary Goldman based on a story by Ronald Shusett, Dan O'Bannon and Jon Povill, from the short story "We Can Remember It for You Wholesale" by Phillip K. Dick
Director de fotografía	Jost Vacano
Editor	Frank J. Urioste
Música	Jerry Goldsmith, Lyrics Geo
Diseño de producción	William Sandell
Director de arte	James Tocci, Jose Rodriguez Granada
Escenografía	Marco Trentini, Miguel Chang, Carlos Echeverria
Efectos especiales	Rob Bottin, Thomas L. Fisher Eric Brevig
Stunts	Vic Armstrong
Vestuario	Joel Kramer
Maquillaje	Erica Edell Phillips
	Jefferson Dawn, Craig Berkeley Robin Weiss
Animación	Jeff Burks
Actor	Personaje
Arnold Schwarzenegger	Doug Quaid
Rachel Ticotin	Melina
Sharon Stone	Lori Quaid
Ronny Cox	Cohaagen
Michael Ironside	Richter

Marshall Bell	George/Kuato
Mel Johnson, Jr.	Benny
Michael Champion	Helm
Roy Brocksmith	Dr. Edgemar
Ray Baker	McClane
Rosemary Dunsmore	Dr. Lull