

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO



LA TENSION RECURSIVA ENTRE UTOPIA Y DISTOPIA:
UN ANÁLISIS ESTÉTICO-SEMIÓTICO
DE TRES FILMES DE CIENCIA FICCIÓN

TESIS
PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTOR EN FILOSOFÍA
CON ACENTUACIÓN EN ESTUDIOS DE LA CULTURA

PRESENTA

OSCAR ANDRÉS TREVIÑO CONTRERAS

DIRECTORA: DRA. ROSA MA. GUTIÉRREZ GARCÍA
CO-DIRECTORA: DRA. JULIETA HAIDAR ESPERIDIAO

JULIO 2022



ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS DE DOCTORADO

(De acuerdo al RGSP aprobado el 12 de junio de 2012 Arts. 77, 79, 80, 104, 115, 116, 121, 122, 126, 131, 136, 139)

Tesis

LA TENSION RECURSIVA ENTRE UTOPIA Y DISTOPIA: UN ANÁLISIS ESTÉTICO-SEMIÓTICO DE TRES FILMES DE CIENCIA FICCIÓN

Comité de evaluación

Dra. Rosa Ma. Gutiérrez García
Directora

Dra. Julieta Haidar Esperidiao
Co-directora

Dra. María Eugenia Flores Treviño
Lectora

Dr. Manuel Santiago Herrera Martínez
Lector

Dr. Jorge Ignacio Ibarra Ibarra
Lector

Dr. Gabriel Ignacio Verduzco Arguelles
Lector

San Nicolás de los Garza, N.L., julio de 2022
Alere Flammam Veritatis

DR. JOSÉ LUIS CISNEROS ARELLANO
SUBDIRECTOR DE POSGRADO

El corazón del entendido adquiere sabiduría;
Y el oído de los sabios busca la ciencia.

Proverbios 18:15 RVR1960

A fin de cuentas, tal vez todo trabajo de investigación tiene como objetivo, además de la producción de nuevos conocimientos, mantener viva nuestra capacidad para imaginar otras realidades posibles y, lo que es más importante aún, la capacidad para imaginar otras posibilidades para la realidad.

Lauro Zavala (2010).

Para mi esposa Nora:
por su apoyo incondicional y complicidad,
por su paciencia y gran corazón,
mi ayuda idónea, mi hermosa esposa.

Para mis hijos Demian y Rebecca:
por su comprensión y paciencia,
por ser mis motores, mis hijos amados,
mis regalos de Dios.

A mis padres Oscar y Patricia,
y mis hermanos Paty y Orel:
por su ejemplo, cariño, preocupación,
consejo y apoyo, mi agradecimiento.

AGRADECIMIENTOS

Dios te doy gracias porque durante este proceso, aprendí que es más importante el viaje que el “héroe” que lo realiza, que el diálogo es sumamente importante para integrar no sólo el conocimiento entre disciplinas, sino el conocimiento del Otro, que la ficción produce realidad y la realidad cada vez es más ficcional, que el caos tiene un propósito en todo proceso natural y social, incluso en este escenario distópico que vivimos. Gracias porque en el momento crucial me revelaste el verdadero camino —después de estar 40 años vagando por el desierto—, para dar descanso a mi mente, corazón y alma, para cambiar definitivamente mi mundo. Señor, muchas gracias por la manera en la que has transformado mi vida.

Mi gratitud, cariño y respeto para todas las bellas personas que conocí durante el posgrado y que fueron claves y de inspiración para mi formación e investigación. A la Facultad de Filosofía y Letras de la UANL, y su comité de posgrado por permitirme realizar este proyecto. A la Directora Ludivina Cantú, la subdirección y administración por todo el apoyo. A la Dra. Rosa Ma Gutiérrez por su dirección, paciencia y atenciones hacia mi persona. A mis maestros del posgrado, el Dr. Miguel De la Torre, la Dra. Lidia Rodríguez y el Dr. César Morado. Principalmente a la Dra. María Eugenia Flores por estar presente en todo el proceso, por su enseñanza, consejo, amistad y gran ejemplo. A cada uno de mis compañeros de la generación por su amistad y motivación, por compartir esta gran experiencia.

A la Dra. Julieta Haidar por su enorme generosidad, paciencia, guía y sobre todo, por su impactante formación e inspiradora energía en todo lo que hace, gracias por su confianza y todas las atenciones. A los compañeros de la ENAH de quienes aprendí mucho, gracias por su sincera amistad y hospitalidad. A los compañeros de los cuerpos académicos que con cada experiencia compartida en seminarios y congresos sigo aprendiendo. Agradezco especialmente al Dr. Lauro Zavala por sus enseñanzas sobre el estudio del cine y la docencia, su hospitalidad durante mi estancia en CDMX, por su generosidad, amistad y apoyo.

A los lectores por su tiempo, atenciones y enseñanzas: la Dra. Eréndira Villanueva, el Dr. Joel Serna, el Dr. Jorge Ibarra, el Dr. Santiago Herrera y el Dr. Gabriel Verduzco. A todas las personas que pude haber omitido mencionar una disculpa y mi agradecimiento.

Finalmente, agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por el apoyo económico brindado durante la realización de este proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	IX
CAPÍTULO I. LA UTOPIA Y LA DISTOPÍA EN EL PENSAMIENTO OCCIDENTAL: ANTECEDENTES Y EVOLUCIÓN	1
Modelo operativo Capítulo I	5
1.1. La utopía en el marco de la ciencia ficción	6
1.2. Los antecedentes del modelo utópico y la proto ciencia ficción	9
1.3. El espacio ideal alternativo	15
1.4. Esperanzas en un futuro radicalmente mejor	25
1.5. El <i>roman scientifique</i> y el liberalismo utópico	32
1.6. Anticipación del amanecer socialista	36
1.7. El cambio antiutópico de la ciencia ficción	38
1.8. Distopía o la utopía se proyecta negativa	41
Conclusiones del Capítulo I	54
CAPÍTULO II. LA DINÁMICA COMPLEJA DE LA UTOPIA, ENTRE EUTOPIA Y DISTOPÍA, EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN	58
Modelo operativo Capítulo II	62
2.1. La distopía en el cine de ciencia ficción	63
2.2. La utopía y otras realidades alternativas	76
2.2.1. Características y crítica de la utopía	76
2.2.2. Tipologías de la utopía	81
2.2.3. Hacia una definición operativa y otras categorías de la utopía	86
2.3. La relación dialógico-recursiva entre eutopía y distopía desde la complejidad	95
2.3.1. El principio dialógico	95
2.3.2. El principio recursivo	98

2.3.3. El principio hologramático	99
2.3.4. El sistema complejo y el bucle tetralógico	101
2.3.5. El <i>homo complexus</i>	104
Conclusiones del Capítulo II	106
CAPÍTULO III. LO ESTÉTICO EN LA DISTOPÍA FÍLMICA, DESDE LA COMPLEJIDAD Y LA TRANSDISCIPLINARIEDAD	108
Modelo operativo Capítulo III	111
3.1. Los movimientos artísticos en la historia del cine	112
3.2. Lo estético en la distopía fílmica	122
3.2.1. La estética del cine y los componentes semióticos	122
3.2.2. La neo-estética de Deleuze	127
3.2.3. Análisis estético del filme <i>V for Vendetta</i> (2005)	130
3.3. Los niveles de Realidad y la lógica del tercer incluido en las tramas distópicas	137
3.3.1. La complejidad y los niveles de realidad	138
3.3.2. La lógica del tercer incluido	139
3.3.3. Los niveles de conflicto	140
3.3.4. Análisis de <i>V for Vendetta</i> (2005)	150
3.3.5. Análisis de <i>Ex Machina</i> (2015)	153
3.3.6. Análisis de <i>Mad Max: Fury Road</i> (2015)	155
Conclusiones del Capítulo III	159
CAPÍTULO IV. EL BUCLE TETRALÓGICO Y LA ESTRUCTURA MÍTICA DEL RELATO EN LAS DISTOPÍAS FÍLMICAS	160
Modelo operativo Capítulo IV	163
4.1. La compleja iniciación del héroe por la distopía contemporánea	164
4.1.1. La aventura del héroe y el bucle tetralógico	170
4.1.2. El Viaje de Evey	176
4.1.3. El Viaje de Caleb	183

4.1.4. El Viaje de Imperator Furiosa	189
4.2. La subtrama de los relatos filmicos y su lógica narrativa	196
4.2.1. La subtrama en <i>V for Vendetta</i> (2006)	197
4.2.2. La subtrama en <i>Ex Machina</i> (2015)	201
4.2.3. La subtrama en <i>Mad Max: Fury Road</i> (2015)	206
Conclusiones del Capítulo IV	211
CAPÍTULO V. LOS APORTES DE LA SEMIÓTICA DE LA CULTURA PARA EL ANÁLISIS DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN	213
Modelo operativo Capítulo V	217
5.1. Semiótica de la cultura, del arte y del cine	218
5.2. La semiosfera como espacio de traducción y transformación	220
5.3. La modelización espacial	226
5.4. El análisis cronotópico de <i>Ex Machina</i> (2015)	238
5.5. El impredecible comportamiento humano en la trama	244
5.5.1. Lo impredecible en <i>V for Vendetta</i> (2006)	247
5.5.2. Lo impredecible en <i>Ex Machina</i> (2015)	249
5.5.3. Lo impredecible en <i>Mad Max: Fury Road</i> (2015)	252
Conclusiones del Capítulo V	254
CONCLUSIONES GENERALES	256
REFERENCIAS	267
ÍNDICE DE FIGURAS	281
ÍNDICE DE TABLAS	285
ANEXOS	286

INTRODUCCIÓN

El arte manifiesta la vida interna de los seres humanos, su relación con esta existencia desde lo más profundo de nosotros mismos. De eso que es invisible a los ojos y para lo que no existe otro lenguaje.

El arte imagina otras realidades posibles y las materializa. Es tierra fértil dónde sembrar las semillas de la empatía y la compasión.

El arte es el espejo con forma humana donde podemos saber que realmente nunca estamos solos, que siempre hay alguien allá afuera que vive esta experiencia exactamente igual que tú. Que el otro soy yo también.

El arte los llama más que nunca a la lucha para rescatar lo humano.

¡Si al arte! ¡No a la violencia!

Carlos Valencia¹

Seamos realistas, pidamos lo imposible

Mayo 1968, Francia.

¹ Fragmento del discurso emitido por el Maestro Carlos Valencia en la marcha del 24 de marzo de 2018 tras el secuestro de tres estudiantes de cinematografía de la Universidad de Medios Audiovisuales, CAAV. Fuente: <https://lokkal.com/sma/magazine/2018/april/studentss.php>

La frase “Seamos realistas, pidamos [soñemos] lo imposible” atribuida por algunos al “Che Guevara”, y otros al filósofo Herbert Marcuse, se convirtió en uno de los lemas más inspiradores del movimiento estudiantil francés de mayo de 1968. Los años 60 fueron una época de rápidos cambios en el mundo, de movimientos contraculturales, de una juventud que tomaba conciencia de su realidad —seamos realistas— social y política, para involucrarse como un agente de cambio ante las crisis de su tiempo, en la cadena de protestas ante un futuro pesimista —el peor de los mundos posibles— y las dictaduras que acontecían en muchos países, un escenario totalmente distópico. Y México no fue la excepción.

En esos años los movimientos juveniles en México eran vistos con cierto grado de rebeldía, se les asociaba con las protestas políticas, las drogas, los excesos y el amor libre del hipismo. Hay un gran interés de los estudiantes por la literatura, el arte, la filosofía y sobre todo la política, abriéndose a nuevas formas de pensar, buscando alternativas para un mundo que había cambiado. La represión que el gobierno opuso al movimiento estudiantil del 68 en la Ciudad de México dejaría el recuerdo de unos delitos que podríasn ser considerados contra la humanidad, el recuerdo de los ausentes, el recuerdo de una terrible matanza ocurrida en Tlatelolco en la Plaza de las Tres Culturas.

Herbert Marcuse en charlas y publicaciones exponía el papel de los estudiantes como agentes de la revolución, advirtiendo que lo que se denuncia como “utópico” ya no es lo que “no tiene lugar” y no puede tener ningún lugar en el universo histórico, sino lo que está bloqueado por el poder de las sociedades establecidas (Marcuse, 1969).

Esta posición realista de pedir lo imposible, el cambio hacia un mejor mundo posible sería el tema principal y detonante para indagar y tratar de comprender los tiempos violentos actuales, siendo el arte uno de los principales medios para expresar estas realidades.

¿Alguna vez has imaginado la sociedad perfecta o un mundo ideal? Las comunidades ideales o del mejor lugar para vivir en sociedad, se pueden rastrear desde el modelo platónico en *La República* (390 a. C.) y definirse como *utopías* a partir del trabajo de Tomás Moro (1516), quienes han inspirado las múltiples propuestas sociopolíticas y las consecuencias distópicas que conocemos hasta ahora gracias a la literatura y el cine.

El término distopía se desarrolla, crece y se expande como género literario en la ciencia ficción a finales del siglo XIX, época de la decepción de muchos y de las novelas antiutópicas que denuncian a las sociedades aparentemente perfectas (Travieso, 2010).

Este modelo de discurso social y político de un futuro indeseable aparece en el cine después de la II Guerra Mundial, resultado de los miedos ante una posible culminación nuclear y del totalitarismo del Estado. Ante el desarrollo tecnológico de los países occidentales y el comienzo del viaje espacial, se suscitaron ideas como la deshumanización, la inteligencia artificial, la explotación y pérdida de los recursos naturales como visiones apocalípticas del mundo, hasta los encuentros extraterrestres.

A mediados de los años 60 el clima intelectual favoreció a la ciencia ficción mexicana como una forma expresiva válida para percibir las nuevas realidades, conflictivas y caóticas del mundo contemporáneo, teniendo como referente la producción anglosajona para desencadenar la imaginación y cuestionar la realidad. Sin embargo, la ciencia ficción nacional actual, en sus diferentes formas de expresión y producción, no ha tenido el *boom* profetizado por estos actores.

En los últimos años México ha sufrido una ola de ignorancia y temor, confirmándose la influencia y la manipulación de la información de los medios y la decepción de un cambio político. Pareciera que, con la llegada de la inseguridad causada por la delincuencia y el narcotráfico —la corrupción, las muertes y desaparecidos—, el imaginario crítico en el país se

viera afectado. Además, de acuerdo con Lauro Zavala (2003), en México no existe una tradición de investigación teórica y de análisis cinematográfico y la formación de investigadores y programas de posgrados sobre análisis son aún escasos.

Bajo este contexto, la problemática que se aborda es la poca relevancia de estudios y producciones del llamado *cine distópico* como herramienta de expresión de las ideas ante los problemas sociales actuales globales y sobre todo en el país.

En el presente trabajo se estudia la *distopía* y su relación con el concepto original de *utopía*, y aportar un modelo de análisis desde un enfoque transdisciplinario, para interpretar su estética y discursos, respondiendo a la pregunta ¿cómo se puede analizar la distopía y el cine de ciencia ficción contemporáneo en su complejidad?

La *distopía* ha sido de interés e influyente en la ciencia ficción pues imagina un futuro siniestro como resultado de los miedos y la locura humana. También se ha denominado como “antiutopía” o “utopía negativa”, antónimos basados en el término *utopía* acuñado por Tomás Moro (1516) quien lo describió positivamente como un lugar imaginario no existente, donde habita una sociedad idealizada.

En los últimos años, revive el auge distópico en la literatura con cada nuevo éxito de la llamada *Young-Adult fiction (YA)*, es decir, la “ficción para jóvenes adultos”, con obras que son llevadas a la pantalla grande. Tal es el caso de sagas como *Los juegos del hambre* (2009), *Correr o morir* (2009) y *Divergente* (2013). Por su parte en la cinematografía emergen producciones basadas en películas de culto como *El planeta de los simios* (1968), *La guerra de las galaxias* (1978), *Mad Max* (1979) y *Blade Runner* (1982), sin contar las numerosas producciones para la televisión, los videojuegos, los *cómics* y novelas gráficas.

Las historias de la ciencia ficción han sido objeto de estudio por su capacidad visionaria. Muchas son las referencias del género donde se establece la creación de historias a partir de la realidad vivida en el momento de su gestación, expresando las ideas de sus autores por la preocupación de un futuro incierto.

El futuro representado como temas de estas historias nos ha alcanzado en muchos aspectos. La ciencia y tecnología, la política del control, la sociedad alienada, la doble moral, el internet y la hiperrealidad son evidencias de estas visiones.

Explorando la concepción y evolución del concepto de utopía, abordando su representación como distopía en el cine de ciencia ficción, a través de la articulación de la teoría del cine, la semiótica de la cultura, la epistemología de la complejidad y la transdisciplinariedad, se investiga la relación de la *utopía-distopía* en estos relatos y su correlación con la realidad, con la esperanza de que el final de la *utopía* (como herramienta de transformación social) no haya llegado.

Pues como afirma Marcuse, “Hoy día podemos convertir el mundo en un infierno; como ustedes saben, estamos en el buen camino para conseguirlo. También podemos transformarlo en todo lo contrario” (1986: 7).

En la actualidad, se utiliza coloquialmente la palabra utopía para referirse a algo imposible de realizar, algo deseado pero inalcanzable y hasta platónico. Aplicamos el adjetivo utópico como sinónimo de algo ideal, pero irreal. Ante la insatisfacción o decepción de la realidad en que se vive, la utopía funge como motor de cambio y transformación social.

Una de las principales razones que originalmente motivaron esta investigación es la poca relevancia del estudio sobre la ciencia ficción en el país y sobre todo de este *Cine Distópico*²,

² A partir de la pandemia global, se convirtió en tema de interés.

género híbrido cuyo impacto ha sido de importación. Por otro lado, su narrativa visionaria, sugiere ser la temática de expresión crítica perfecta ante la actual realidad política, social y cultural que vivimos.

La pertinencia del presente trabajo radica en la poca investigación que hay sobre el tema de *utopía* y *distopía*, los escasos estudios sobre teoría y análisis cinematográfico en el país desde un modelo que incorpore las epistemologías de la complejidad y la transdisciplinariedad, y la importancia de aportar conocimiento sobre el impacto del análisis para comprender como se construyen estas realidades. El estudio es viable a partir de la enriquecida literatura sobre cine y de los diversos filmes sobre estos temas.

Dadas las problemáticas globales actuales y sobre todo en México, se considera pertinente seleccionar los filmes que componen el corpus desde punto de vista de nuestra realidad, para extrapolar ideas en relación con:

1. Lo *Social*: la sociedad, sus relaciones e implicaciones morales, el creciente individualismo y disminución de la idea de “bien común” donde es importante el punto de vista del sujeto (héroe) de la “pesadilla”, para reconocer sus acciones y emociones en relación con la ética y la estética;
2. Lo *Político*: del régimen y su praxis para identificar las relaciones del poder e ideología, el control social y las resonancias a las utopías políticas;
3. La *Ciencia y Tecnología*: lo positivo y lo negativo, el deshumanismo y posthumanismo representado por el culto a las máquinas, la inteligencia artificial y la creación de hiperrealidades.

La definición del corpus se realizó a partir de la consulta en la *Internet Movie Database* (IMDb) de 141 largometrajes relacionadas con la palabra clave “dystopia” y pertenecientes a la categoría de ciencia ficción. Se descartaron los filmes de animaciones, del llamado *cine catástrofe* y también aquellos filmes que aparecían etiquetados sólo por tener alguna referencia, pero con mayor influencia de otros géneros en sus aspectos formales.

También, se efectuó un filtro del idioma limitándolo al inglés por su mayor accesibilidad, subtítulo y de traducción; además, se consideraron solo aquellas producciones con una calificación mayor a 6 puntos según el *IMDb Rating*.

Además, se realizó un corte espacial que incluye largometrajes y coproducciones pertenecientes a la cultura occidental; y, en cuanto al corte temporal, el periodo estudiado está conformado por los años del 2000 al 2017, una meta sin duda laboriosa.

Es significativo destacar que otro de los criterios de selección fue el rol protagónico de la mujer para el desarrollo de la historia y que aparece en los tres filmes elegidos, por ejemplo: Evey Hammond en *V for Vendetta* (2006), Ava en *Ex Machina* (2015) y el de Imperator Furiosa en *Mad Max: Fury Road* (2015). Los carteles y fichas técnicas de las tres películas que componen el corpus se presentan a continuación:

Figura I.1. V de Vendetta



Título original: V for Vendetta
Año: 2006
Duración: 132 min.
País: Reino Unido, Estados Unidos, Alemania
Dirección: James McTeigue
Guion: Andy Wachowski, Lana Wachowski
Cómic: Alan Moore
Música: Dario Marianelli
Fotografía: Adrian Biddle
Reparto: Natalie Portman, Hugo Weaving,
 Stephen Rea, Stephen Fry, John Hurt

Fuente: Imagen e información extraída de la página <http://www.imdb.com>, febrero de 2017.

Figura I.2. Ex Machina



Título original: Ex Machina
Año: 2015
Duración: 108 min.
País: Reino Unido, Estados Unidos
Dirección: Alex Garland
Guion: Alex Garland
Música: Geoff Barrow, Ben Salisbury
Fotografía: Rob Hardy
Reparto: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander
 Oscar Isaac, Sonoya Mizuno

Fuente: Imagen e información extraída de la página <http://www.imdb.com>, febrero de 2017.

Figura I.3. Mad Max: Furia en el camino



Título original: Mad Max: Fury Road
Año: 2015
Duración: 120 min.
País: Australia, Estados Unidos
Dirección: George Miller
Guion: Brendan McCarthy, George Miller y
 Nico Lathouris
Música: Junkie XL
Fotografía: John Seale
Reparto: Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas
 Hoult, Hugh Keays-Byrne

Fuente: Imagen e información extraída de la página <http://www.imdb.com>, febrero de 2017.

Con la aparición de nuevos enfoques y métodos, cada vez más campos de conocimiento adoptan la investigación cualitativa como una de sus principales estrategias de investigación, la cual trabaja los datos como narraciones. Los datos verbales y visuales se transforman en textos para documentarse y transcribirse, lo cual es una construcción de la realidad (Flick, 2007).

El presente estudio plantea el análisis de películas como un recorrido y un conjunto de operaciones que van desde la descomposición o deconstrucción del filme en sus elementos constituyentes, establecer sus relaciones y en su sucesiva recomposición o reconstrucción (Casetti y di Chio, 2007; Vanoye y Goliot-Lété, 2008).

En ese sentido, el análisis fílmico recurrirá a distintas etapas e instrumentos como la segmentación en secuencias, la descripción de las imágenes, a los cuadros, gráficos y esquemas, así como la citación de fragmentos y fotogramas. La posición del analista es la de un “espectador deseante” (Aumont, 1992), con el deseo de comprender la película o el fragmento analizado y así elaborar un discurso al respecto.

La película efectúa elecciones y organiza elementos, construye un mundo posible que mantiene relaciones complejas con el mundo real y la fantasía, y constituye un punto de vista sobre algún aspecto del mundo contemporáneo. Es un producto cultural inscrito en un contexto sociohistórico dado, y su análisis se puede abordar desde esta interpretación o desde un enfoque simbólico, para responder a referencias culturales, míticas, ideológicas, etc. (Vanoye y Goliot-Lété, 2008).

Una manera de resolución que se persigue en la investigación cualitativa es diseñar métodos tan abiertos que hagan justicia a la complejidad del objeto en estudio. Aquí, como indica Flick “el objeto en estudio es el factor determinante para escoger un método, y no al

revés. Los objetos no se reducen a variables individuales, sino que se estudian en su complejidad y totalidad en su contexto cotidiano” (2007: 19).

El objeto de estudio es complejo pues en el cine “hay más lenguajes, como son el verbal, el icónico, el espacial, el kinésico, lo que implica una semiosis compleja” (Haidar, 2010: 3) y por lo tanto el dato es también complejo.

Según Edgar Morin (1990), desde la perspectiva epistemológica, surgen dimensiones analíticas como la perspectiva de la complejidad y de la transdisciplinariedad. La necesidad de plantear sistemas complejos, dinámicos, recursivos y abiertos conlleva cambios cognitivos, a planteamientos opuestos al estructuralismo, como son la teoría del caos, de la catástrofe, de la incertidumbre, la hermenéutica, el posmodernismo, que impactan en los desarrollos epistemológicos contemporáneos.

De acuerdo con Haidar (2006, 2013) parte de estos cambios es la incorporación de las ciencias cognitivas (ubicadas en lo epistemológico racional) y las ciencias emotivas (localizadas en lo epistemológico emocional) para producir el *continuum* “razón-emoción” que sirve para analizar datos de muchos campos cognitivos, como es el caso de las argumentaciones visuales.

El referente es el modelo semiótico-discursivo transdisciplinario promovido por Julieta Haidar (2006) quien, desde la epistemología de la complejidad de Morin, articula el análisis del discurso, la semiótica visual y la semiótica de la cultura para su análisis crítico de las prácticas semiótico-discursivas.

Uno de los principios fundamentales de la comunidad de los investigadores transdisciplinarios³, destaca que la visión transdisciplinaria es decididamente abierta, “en la medida en que trasciende el campo de las ciencias exactas estimulándolas para que dialoguen y se reconcilien, no solamente con las ciencias humanas sino también con el arte, la literatura, la poesía y la experiencia interior.” (Nicolescu, 2009: 122).

La complejidad se halla en el corazón de la relación entre lo simple y lo complejo porque la transdisciplinarietà, es complementaria al enfoque disciplinario:

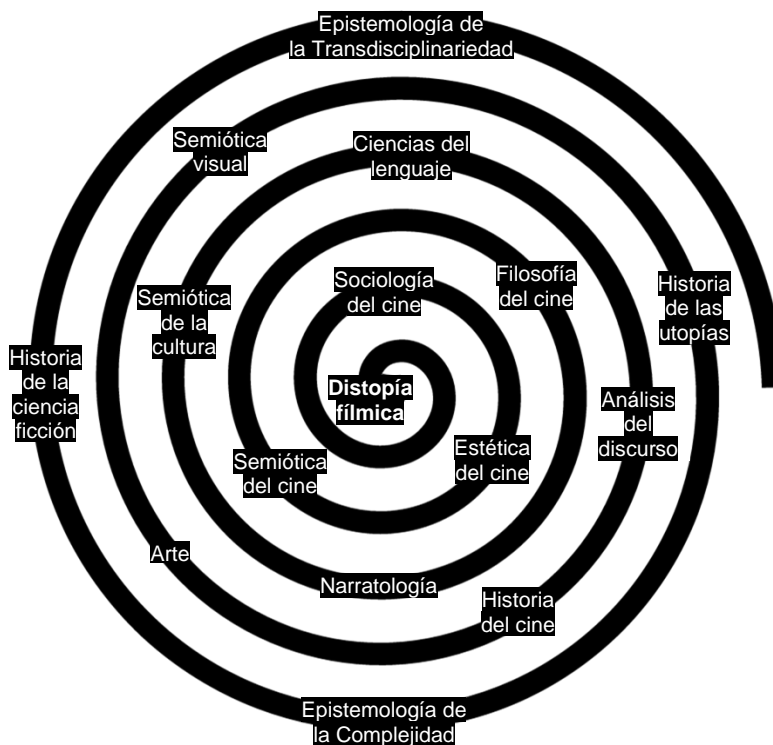
de la confrontación de las disciplinas, hace surgir nueva información que las articula entre sí, y nos ofrece una nueva visión sobre la Naturaleza y la Realidad. La transdisciplinarietà no busca el dominio de varias disciplinas, sino la apertura de todas las disciplinas a aquellos que las atraviesan y las trascienden (Nicolescu 2009: 106).

Para Haidar (2005b: 106; 109) la transdisciplinarietà implica crear un mapa conceptual a partir de varias tendencias y modelos. En este sentido, es obligatorio integrar en un *continuum* cognoscitivo los aportes de varios campos científicos, sin duda una tarea difícil de construir, pero necesaria para la complejidad de nuestra realidad.

Se consideran los aportes de los estudios del arte, de la imagen y el cine, se realiza un recorrido por varios campos cognitivos desde el análisis del discurso a la semiótica de la cultura, que permiten proponer un modelo de análisis transdisciplinario de los complejos cambios que ocurren en el paso de la realidad a la palabra y de ahí a lo visual y viceversa, así como abordar la relación entre estas dimensiones y la producción del sentido.

³ Entre ellos Lima de Freitas, Edgar Morin y Basarab Nicolescu participantes en el Primer Congreso Mundial de Transdisciplinarietà en 1994.

Figura I.4. Transdisciplinariedad y campos cognitivos



Fuente: Elaboración propia.

A partir de la construcción del corpus y la revisión teórica-metodológica, se diseñaron los siguientes objetivos:

1. Establecer un *continuum* entre la narrativa utópica y la ciencia ficción social distópica desde el pensamiento occidental.
2. Describir la relación antagónica de la utopía y distopía a partir de su producción artística y su evolución conceptual en el pensamiento occidental para una redefinición contemporánea.
3. Establecer la epistemología de la complejidad como paradigma para analizar la unidad dinámica de la relación entre eutopía-distopía.
4. Construir una definición operativa de la estética del cine en diálogo con varias rutas analíticas para analizar la distopía fílmica.

5. Crear un modelo operativo que articule la metodología transdisciplinaria para el análisis de la narrativa.
6. Explicar la dinámica orden/desorden/interacción/organización, definida como bucle tetralógico para analizar la estructura narrativa del corpus fílmico.
7. Exponer la tensión entre los espacios semióticos en el ámbito físico, social y simbólico de los textos artísticos analizados.

Ante la problemática definida y los objetivos planteados en la presente investigación, a continuación, se formulan las preguntas de investigación —guía de la tesis—, ubicadas en la primera columna, y en la segunda están colocadas las hipótesis como respuestas tentativas.

Preguntas de investigación	Hipótesis
¿Cuáles son los antecedentes históricos y literarios que dieron origen a la utopía como género en relación con la ciencia ficción?	Los antecedentes históricos literarios que dieron origen a la utopía como género en relación con la ciencia ficción son: <i>The New Atlantis</i> (1626) de Francis Bacon, <i>Gulliver's Travels</i> (1726) de Jonathan Swift, <i>Voyage en Icarie</i> (1840) de Étienne Cabet, y <i>Looking Backward</i> (1888) de Edward Bellamy.
¿Cuáles son las obras más representativas que marcaron un cambio en las visiones del género a la distopía contemporánea?	Las obras más representativas que marcaron un cambio en las visiones del género a la distopía contemporánea en la literatura son: <i>The Time Machine</i> (1895) de H. G. Wells, <i>Nineteen Eighty-Four</i> (1949) de George

	Orwell y <i>Neuromancer</i> (1984) de William Gibson. Mientras que en el cine corresponden a: <i>Metropolis</i> (1927) de Fritz Lang, <i>Blade Runner</i> (1982) de Ridley Scott, y <i>The Matrix</i> (1999) de las hermanas Wachowski.
¿Qué es la utopía y la distopía?	La utopía y la distopía son dos visiones o perspectivas del autor para describir el lugar ideal en la ficción que no tiene lugar en su realidad o para hacer una crítica de esta como un “mal lugar”.
¿Cuál es la relación entre utopía, eutopía y distopía?	La utopía, eutopía y distopía mantienen una relación estrecha y compleja pues la utopía se ha entendido tanto como un “no lugar” y “buen lugar” (eutopía), y en ocasiones con una connotación negativa, mientras que esta acepción es la distopía. El buen lugar y mal lugar son dos caras de la utopía.
¿Cómo podemos comprender esta relación en el cine contemporáneo de ciencia ficción?	La relación entre utopía, eutopía y distopía puede comprenderse como un sistema social con características de los principios de la epistemología de la complejidad propuesta por Edgar Morin.

<p>¿Cuáles son los componentes pertinentes para analizar el cine desde un enfoque estético-semiótico?</p>	<p>Los componentes pertinentes para analizar el cine desde un enfoque estético-semiótico son los que se establecen en el cine como lenguaje y que le permite comunicar ideas y emociones al espectador.</p>
<p>¿Cómo se puede analizar la realidad ficcional en la narrativa fílmica a partir de la metodología de la transdisciplinariedad?</p>	<p>La realidad ficcional en la narrativa fílmica puede ser analizada desde la propuesta metodológica de investigación transdisciplinaria de Basarab Nicolescu, cuyos tres pilares son: niveles de realidad, tercero incluido y complejidad. Los conflictos desde la transdisciplinariedad se develan en diferentes niveles y perspectivas de realidad presentados generalmente entre un individuo y una sociedad.</p>
<p>¿Cuáles son los elementos míticos estructurales o el proceso del viaje realizado por el héroe en estos relatos?</p>	<p>Los elementos estructurales míticos o el proceso del viaje realizado por el héroe en estos relatos son los proporcionados por las diferentes estructuras para la creación de historias entre ellas el “viaje del héroe” inspirados en los mitos.</p>

¿Cuáles son los arquetipos y las tramas implicados en estos relatos?	Los arquetipos en estos relatos son el antihéroe y la mujer fatal, tramas implicadas son principalmente de transformación y revelación.
¿Cómo pueden analizarse estos filmes desde el punto de vista de la semiosfera?	Los filmes, desde el punto de vista de la semiosfera, pueden analizarse como modelos espaciales, cuyos espacios pueden ser simbólicos y relacionados con el poder.
¿Cómo se pueden analizar las relaciones de los protagonistas con su mundo espaciotemporal y con la narrativa?	Las relaciones de los protagonistas con su mundo espaciotemporal y con la narrativa se pueden analizar a partir del cronotopo artístico y sus diferentes tipos como centros organizadores los acontecimientos.
¿Cómo puede analizarse lo impredecible en estos relatos?	Lo impredecible puede analizarse a través de la conducta humana y los mundos posibles creados a partir de las decisiones tomadas por los protagonistas ante las situaciones de crisis presentadas en estos relatos.

En esta investigación, de acuerdo con la complejidad y transdisciplinariedad, se recurre a varios campos cognitivos, a varias tendencias, autores y sus obras, para construir modelos operativos y categorías transdisciplinarias.

Asimismo, se acudirá a la construcción de definiciones operativas con varias premisas para dar cuenta de todas las vertientes, así las categorías alcanzan un mayor valor heurístico para el análisis a partir del diálogo de varias rutas analíticas. Dentro del proceso de la investigación es necesario contrastar, comparar y hacer síntesis analítica, para seleccionar lo pertinente y responder a las preguntas y problemáticas de esta.

Al tratarse de un proyecto de tesis doctoral, se buscó la originalidad al incluir las epistemologías ya mencionadas y crear modelos operativos de análisis cinematográfico que distaran de los proyectos revisados en la fase exploratoria, tratando de agotar en la medida de lo posible el material vinculado al objeto de estudio.

Por otro lado, en la lógica de exposición del capitulado hay movimientos de proyección continua de rutas analíticas y de categorías, es decir, que no se agota en los análisis de un solo capítulo. La investigación se sitúa en una perspectiva dialéctica de ida y vuelta, en donde lo teórico-metodológico se articula con el dato (los filmes) en búsqueda del análisis y explicación de estos. Además, la relación entre y dentro de los capítulos es catafórica y anafórica.

A partir de las aportaciones de Darko Suvin, Pablo Capanna, Jean Gattégno, Lewis Mumford, Iñigo Bolinaga y Fredric Jameson, entre otros, el primer capítulo *La utopía y la distopía en el pensamiento occidental: antecedentes y evolución*, presenta los antecedentes históricos y literarios que dieron origen a la utopía como género en relación con la ciencia ficción. Además, se identifican las obras más representativas que marcaron un cambio en las visiones del género a la distopía contemporánea.

Para el segundo capítulo *La dinámica compleja de la utopía, entre eutopía y distopía, en el cine de ciencia ficción*, se parte de la visión de Josep M. Català Domènech para comprender las utopías y distopías desde una perspectiva epistemológica.

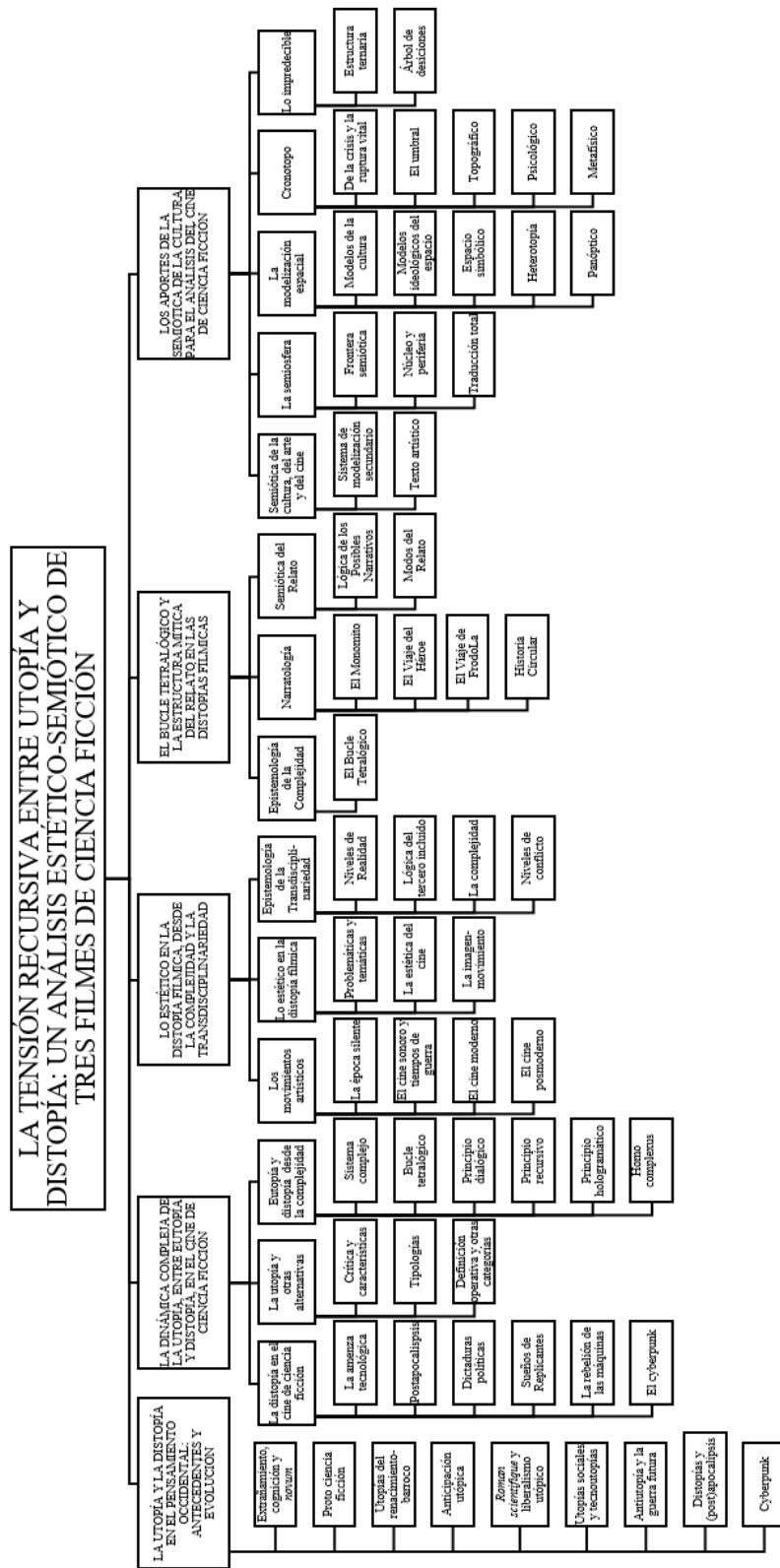
A partir de varios autores como Fernando Ainsa, Franz Hinkelammert, Lewis Mumford, Gregory Claeys, Lyman Tower Sargent, Tom Moylan, y Michel Foucault, principalmente, se expone una definición compleja de la utopía, además de otras categorías complementarias. Finalmente, se utilizan las propuestas teórico-metodológicas de Edgar Morin, para comprender desde el pensamiento complejo la relación entre eutopía y distopía.

Para el capítulo tercero, *Lo estético en la distopía fílmica, desde la complejidad y la transdisciplinarietà*, se presentan los movimientos artísticos en la historia del cine con las aportaciones de Antonio Costa, Homero Alsina, Joaquín Romaguera, Rafael Gómez Alonso y José Luis Sánchez Noriega, principalmente. Además, se retoman algunas problemáticas y temáticas de la estética del cine considerando las propuestas de Lauro Zavala y Gilles Deleuze, para el análisis desde una perspectiva compleja. Por último, se acude a las epistemologías de la Complejidad por Edgar Morin y la Transdisciplinarietà de Basarab Nicolescu, para construir una definición operativa de la estética del cine en diálogo con varias rutas analíticas, y analizar la distopía fílmica.

En el cuarto capítulo *El bucle tetralógico y la estructura mítica del relato en las distopías fílmicas*, se retoman las aportaciones de Morin y del análisis narratológico como Joseph Campbell, Christopher Vogler, Antonio Sánchez-Escalonilla y Dan Harmon, para el análisis de la estructura mítica en estos relatos. Asimismo, se acuden a las propuestas de Claude Bremond y Jesús González Requena para el análisis de las subtramas.

Para finalizar, el quinto capítulo *Los aportes de la semiótica de la cultura para el análisis del cine de ciencia ficción*, integra las contribuciones de Yuri Mijáilovich Lotman con la semiótica de la cultura, la propuesta original de Mijaíl Bajtín, hasta las más recientes aportaciones de Peeter Torop y la semiótica de la Escuela de Tartu para el análisis fílmico.

Modelo Transdisciplinario de la Tesis



CAPÍTULO I. LA UTOPIÍA Y LA DISTOPIÍA EN EL PENSAMIENTO OCCIDENTAL: ANTECEDENTES Y EVOLUCIÓN

¿Comienzas a ver la clase de mundo que creamos? Es lo opuesto a todas las estúpidas utopías hedonistas que imaginaron los reformadores de otros tiempos. Un mundo de temor, de traición y tormento, un mundo donde pisas o te pisan, un mundo que se volverá, no menos, sino más despiadado conforme se refine. El progreso en nuestro mundo avanzará hacia más dolor. Las civilizaciones antiguas afirmaban que se basaban en el amor o en la justicia. la nuestra se basa en el odio. En nuestro mundo no habrá emociones, excepto el temor, la rabia, el triunfo y el envilecimiento. Destruiremos todo lo demás. absolutamente todo. [...]

Si quieres una imagen del futuro del futuro, imagínate una bota pisando un rostro humano... para siempre.⁴

George Orwell

Las utopías van a volver porque tenemos que imaginar cómo salvar el mundo.⁵

Margaret Atwood

A su manera, la ciencia ficción ha sido un intento de exorcizar el cambio, familiarizarse con él y aprender a orientarlo: una suerte de “simulación” mental para pensarlo y expresar las dudas que suscita.⁶

Pablo Capanna

⁴ Orwell, G. (2002). *1984*. México: Lectorum, pp. 259-260.

⁵ Entrevista de Laura Fernández a Margaret Atwood para el periódico El País, realizada el 30 de mayo de 2011.

⁶ Capanna, Pablo (2020). *Ciencia Ficción, utopía y mercado*. Buenos Aires: Samizdat, p. 107.

En el año 2016 se cumplieron quinientos años de la publicación de la obra célebre de Tomás Moro, *Utopía*, que relata la organización de una sociedad ideal en una isla imaginaria del mismo nombre. La pertinencia de la obra reside en haber creado un género literario —el género utópico—, y en establecer la narrativa de ficción como el medio para la crítica de las circunstancias sociales y la política de su tiempo.

Tras el desarrollo científico y técnico del “Siglo de las luces”, el género utópico deja de ser crítico y satírico para convertirse en un modelo de actuación política, que produce grandes cambios sociales bajo la idea de progreso.

Para los siglos posteriores, estas ideas tuvieron un gran impacto en los pensadores políticos cuyos anhelos iban más allá de ser “no lugares” al pretender cambiar de forma radical la realidad presente. Si bien, el objetivo de la obra de Moro tenía una función crítica y un carácter didáctico, este se vio eclipsado por las futuras utopías políticas que dieron lugar a regímenes totalitarios opresores y a atrocidades contra la humanidad.

Frente a estos escenarios, en el siglo XX surgen obras antiutópicas que presentaban una crítica misma al utopismo, y expresiones que representaban escenarios fatalistas e indeseables como advertencias de las consecuencias de ese idealismo agudizado y que hoy se conocen como distopías (del griego *δυσ-* *dys-* “dificultad” o “anomalía” y *τόπος* “lugar”).

El presente capítulo responde a las siguientes preguntas: ¿cuáles son los antecedentes históricos y literarios que dieron origen a la utopía como género en relación con la ciencia ficción?, y ¿cuáles son las obras más representativas que marcaron un cambio en las visiones del género a la distopía contemporánea?

El capítulo 1, está dividido en ocho apartados: en el primero titulado **La utopía en el marco de la ciencia ficción**, se reconoce la utopía como ciencia ficción social desde la

propuesta del escritor y crítico croata Darko Suvin principalmente, y su poética: el *extrañamiento*, la *cognición* y el *novum*. En **Los antecedentes del modelo utópico y la proto ciencia ficción**, el segundo apartado, se presentan a partir de varios autores, las obras más significativas en relación con la utopía que pudieran ser el antecedente a la utopía moderna. Desde las utopías helénicas-romanas hasta las utopías de la Edad Media.

En el tercer apartado titulado **El espacio ideal alternativo**, la búsqueda del Paraíso terrenal, surge con los viajes al continente americano, inspirando la novela que le pondría nombre el género literario para criticar la sociedad de su espacio-tiempo, y proponer un Estado ideal: *Utopía*. Posteriormente, en **Esperanzas en un futuro radicalmente mejor**, se revisan los relatos que destacaron en su tiempo por pensar en la transformación de una sociedad mejor hacia el futuro. Es el tiempo de las anticipaciones, las utopías sociales y poéticas.

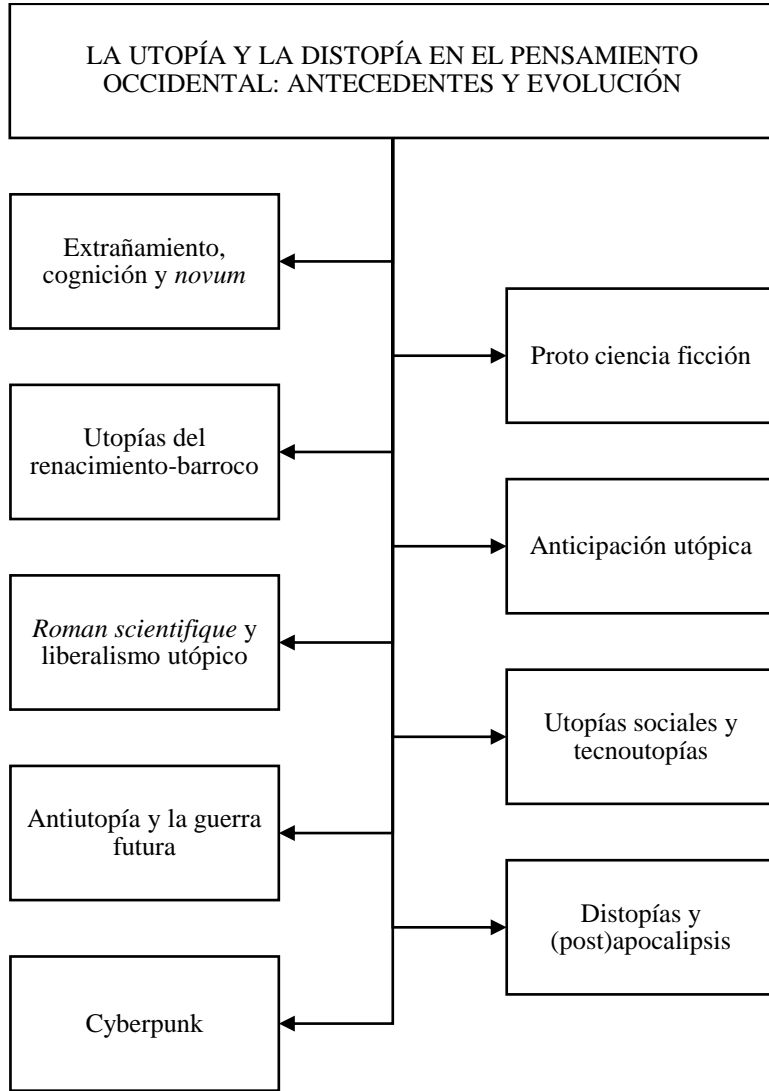
El apartado llamado **El roman scientifique y el liberalismo utópico**, presenta la importancia e impacto de la obra de uno de los padres de la ciencia ficción Julio Verne, desde los viajes extraordinarios hasta sus últimos relatos que miraban hacia un futuro amenazante y con un pesimismo antiutópico. El sexto apartado titulado **Anticipación del amanecer socialista**, muestra el auge de los relatos utópicos en los Estados Unidos, la respuesta al capitalismo, y los temores después de la Gran Guerra.

Para **El cambio antiutópico de la ciencia ficción**, el séptimo apartado, se exhibe el trabajo de H. G. Wells quien marca un cambio histórico en la ciencia ficción y es inspiración de múltiples futuras novelas. Finalmente, en **Distopía o la utopía como proyección negativa**, exterioriza las obras más significativas como resultado de las guerras ideológicas, los proyectos revolucionarios, las reformas sociales, de las terribles masacres étnicas y los sistemas totalitarios a partir del siglo XX.

Sin pretender hacer una historia de la utopía o de la ciencia ficción, se presentan las obras más representativas bajo la reflexión teórico-histórica propuesta principalmente por Suvin en su *Metamorfosis de la ciencia ficción* (1984) y los estudios de otros autores sobre la ciencia ficción y el pensamiento utópico. El objetivo de este capítulo es establecer un *continuum* entre la narrativa utópica y la ciencia ficción social distópica desde el pensamiento occidental.

A continuación, se ilustra el recorrido dinámico de los apartados representado en el siguiente modelo operativo.

Modelo operativo Capítulo I



1.1. La utopía en el marco de la ciencia ficción

Derivado de las revistas *pulp* sobre literatura de ficción, fantasía y horror, el nombre genérico de ciencia ficción nace a partir del término *scientifiction* o *science fiction* utilizado en 1926 por el editor y escritor Hugo Gernsback (1884-1967) en *Amazing Stories* para referirse al conjunto de relatos clasificados como “historias diferentes”, inspirados en la novela científica europea (Campana, 1966: 10).

Aunque para algunos autores la traducción correcta es *ficción científica* (Díez, 2003: 11), para el presente estudio se utilizará el término *ciencia ficción* para referirse al género por ser el nombre con mayor arraigo en la cultura popular.

Para Jean Gattégno (1985), serían Julio Verne y H. G. Wells, con la anticipación científica y el *scientific romance*⁷, los fundadores del género, y para Fredric Jameson (2009) los responsables de la ciencia ficción madura. No obstante, por lo general, se remite a la novela de *Frankenstein o El moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley como la primera obra del género.

Para Darko Suvin, las utopías, al ser ciencia ficción social, representan el subgénero sociopolítico de la ciencia ficción, de la literatura del *extrañamiento cognoscitivo*, que puede ser definida como:

un género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo recurso formal más importante es un marco imaginativo distinto del ambiente empírico del autor (1984: 30).

⁷ Expresión para referirse a la literatura con presencia de la ciencia a finales del siglo XIX y principios del XX.

Dicha definición presenta los enfoques creadores y conceptos principales de su poética: el *extrañamiento*⁸, la *cognición* y el *novum*.

El *extrañamiento* constituye un enfoque creador, un sistema para explorar lo nuevo y también una actitud de “hacer extraño” que “nos permite reconocer el tema, pero a la vez haciéndolo parecer poco familiar” (Suvin, 1984: 29).

Una estética basada en la idea de *ostranénie* de los formalistas rusos —especialmente Víktor Shklovski—, y el *Verfremdungseffekt* (efecto de distanciamiento) preconizado por Bertolt Brecht, “caracteriza a la ciencia ficción como una función esencialmente epistemológica” (Jameson, 2009: 10).

El concepto de lo “cognoscitivo” o de *cognición* presupone un enfoque creador que tiende a una transformación dinámica del ambiente del autor, significa que, aparte de un reflejo de la realidad, es un reflejo en ella:

un elemento cognoscitivo —y en una mayoría de los casos estrictamente científico— se vuelve una medida de la calidad estética, del placer específico esperado de la CF. En otras palabras, el núcleo cognoscitivo de la trama determina el extrañamiento narrativo (Suvin, 1984: 39).

En sentido amplio, Suvin (1984) sugiere que hay razones sólidas para llamar ciencia ficción a este nuevo género, utilizando los conceptos afines de ciencia para *cognición* y ficción para *extrañamiento*.

Finalmente, el concepto fundamental de la poética de Suvin es el *novum* (novedad, innovación) como la condición necesaria de la ciencia ficción, validado mediante una cognición científicamente metódica a la que el lector inevitablemente se ve llevado.

⁸ Concepto examinado por primera vez en textos no naturalistas por los formalistas rusos (*ostranenie* o “desfamiliaridad”, Víctor Shklovsky) y apuntalado por el enfoque antropológico e histórico en su obra por Brecht.

Cuantitativamente hablando, la innovación postulada puede presentar grados muy diferentes de magnitud, que van desde el mínimo de una “invención” discreta (aparato, técnica, fenómeno, relación) al máximo de un ámbito (ubicación espacio-temporal), agente (personaje o personajes principales) y/o relaciones básicamente nuevas y desconocidas en el ambiente del autor (1984: 95).

Según el autor dicha validación se puede desarrollar como un “experimento mental” atendido a una lógica científica aceptada, es decir, una lógica cognoscitiva, culturalmente adquirida.

La presencia del *novum* como factor determinante de la narrativa de la ciencia ficción, incluye las luchas utópicas o terrores distópicos, las alegorías morales o visiones trascendentales de otros mundos mejores o peores que el nuestro, nuevos artefactos tecnológicos, etc. En palabras de Suvin:

la CF no presenta una realidad superordinaria y “más real”, sino una *alternativa* al mismo nivel ontológico que la realidad empírica del autor— debiera decirse que el correlativo indispensable del *novum* es una *realidad alterna*, que posea un *tiempo histórico diferente* correspondiente a relaciones humanas y normas socioculturales diferentes, llevadas a cabo por la narración. [...] significa una oscilación de retroalimentación que va de las normas de realidad del autor y del lector implícito al *novum* narrativamente creado para que comprendan los sucesos ocurridos en la trama, y de allí una vez más a la realidad del autor, para contemplarla ahora desde la nueva perspectiva obtenida. Esta oscilación, que Shklovsky y Brecht llaman extrañamiento poético, dramático, científico o, en pocas palabras, *semántico* (1984: 103).

En palabras de Susan Sontag (2007: 96), la ciencia ficción es “el género que dramatiza la mezcla de la nostalgia por la utopía con distópicas fantasías y temores; la doble convicción de que el mundo está terminando y de que está en el umbral de un nuevo comienzo”.

Para Peter Fitting (2010) la conexión entre ciencia ficción y lo utópico, se desarrolla cuando la sociedad toma conciencia de dos conceptos centrales de la ciencia ficción: los del

futuro y la posibilidad de cambio social; y los efectos y la importancia de la ciencia y tecnología para tal cambio. La ciencia ficción utópica, argumenta, tiene la capacidad de reflejar o expresar nuestras esperanzas y temores sobre el futuro, y más específicamente de vincular esas esperanzas y temores a la ciencia y la tecnología.

Según Gattégno (1985), al intentar escribir los orígenes de la ciencia ficción suelen invocarse antepasados célebres de la antigüedad. En ese sentido, se utiliza el concepto de *proto ciencia ficción* (Clute, 2011) para referirse a estos relatos sobre viajes fantásticos, islas bienaventuradas, utopías, o novelas científicas publicadas previamente a la creación del género en 1926.

Pues bien, la siguiente exposición se basará principalmente en la taxonomía literaria del estudio realizado por Darko Suvin (1984: 261) cuya propuesta “*opta por una representatividad que sugiera una tradición y no la totalidad de una historia literaria formal*” y que incluye, con la misma razón que a Verne y Wells, utopías y viajes maravillosos, desde Luciano y Moro.

1.2. Los antecedentes del modelo utópico y la proto ciencia ficción

A partir de la historia de las religiones y cosmogonías de las culturas antiguas, surge la idea de que, en el principio de los tiempos, la humanidad vivía en completa felicidad.

Para Suvin (1984) en la tradición euromediterránea, las primeras utopías pertenecen al grupo helénico-romano. En *El pensamiento utópico en el mundo occidental*, Frank y Fritzie Manuel (1981) analizan las referencias antiguas y medievales denominándolas *constelaciones*, siendo la primera constelación la bíblica-grecolatina.

En el siglo VIII a. C., el poeta y filósofo griego Hesíodo en su obra *Trabajo y días* (vv. 106-201) expone que el origen del mal radica en la propia naturaleza humana, “en su orgullosa sabiduría y en su torpe necesidad e injusticia” (Hesíodo, 1978: 116).

En el *Mito de las edades*, explica que la humanidad se ha degradado pasando por varias eras de las cuales, la mejor y más antigua fue llamada Edad de Oro. De acuerdo con Iñigo Bolinaga (2011), la antigüedad se ha nutrido de un profundo sentimiento de pérdida de aquella idealizada Edad de Oro:

vivían como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatiga ni miseria; y no se cernía sobre ellos la vejez despreciable, sino que, siempre con igual vitalidad en piernas y brazos, se recreaban con fiestas ajenos a todo tipo de males. Morían como sumidos en un sueño; poseían toda clase de alegrías, y el campo fértil producía espontáneamente abundantes y excelentes frutos. Ellos contentos y tranquilos alternaban sus faenas con numerosos deleites (Hesíodo, 1978: 130).

En el Antiguo Testamento, el relato inicial de *Génesis* narra la historia de Adán y Eva en el huerto de Edén, en una particular relación con Dios, de quien han recibido la comisión de gobernar de manera responsable el mundo (Gn 1:27-30).

Dios ofrece su amistad y el ser humano (en hebreo, *adam*) es libre de aceptarla o rechazarla, al establecer así su responsabilidad en el goce de la libertad: “mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás” (Gn 2:17 RVR 1960).

Pero el ser humano, en un acto de rebeldía por querer igualarse a Dios, quebranta la condición impuesta, y pierde así la vida eterna, y al abrir las puertas al pecado, cuyas consecuencias son el dolor y la muerte, es expulsado del paraíso. El paraíso (Edén) y la vida eterna serán los anhelos que permanecerán desde entonces en el pensamiento utópico.

Es la estupidez humana la causante de los grandes males y la imposibilidad de alcanzar la perfección en este mundo, ya sea motivada por “una desobediencia, sea la ingestión de un fruto prohibido, sea la arrogancia humana construyendo un Torre de Babel, sea el modelo de Prometeo de Deucalión o la Caja de Pandora” (Blanco, 1999: 196).

Desde la antigüedad, los seres humanos han intentado proponer nuevos ideales o formas de vida social y política ante la insatisfacción o desacuerdo con la realidad fatal existente.

El primer modelo hacia la utopía fue descrito por Platón en su más conocida e influyente obra *La República* (*Πολιτεία*, 390 a. C.), donde presenta ideas sobre la justicia como tema central y la organización de la ciudad-estado ideal como su proyecto político. Una república iluminada gobernada por reyes filósofos donde el régimen ideal es la aristocracia y hay otros cuatro deficientes: la timocracia, la oligarquía, la democracia y la tiranía.

La República platónica data aproximadamente de la época de la prolongada y desastrosa guerra que enfrentó a Atenas con Esparta, en el contexto de una desintegración social que siguió a la Guerra del Peloponeso (Mumford, 2013).

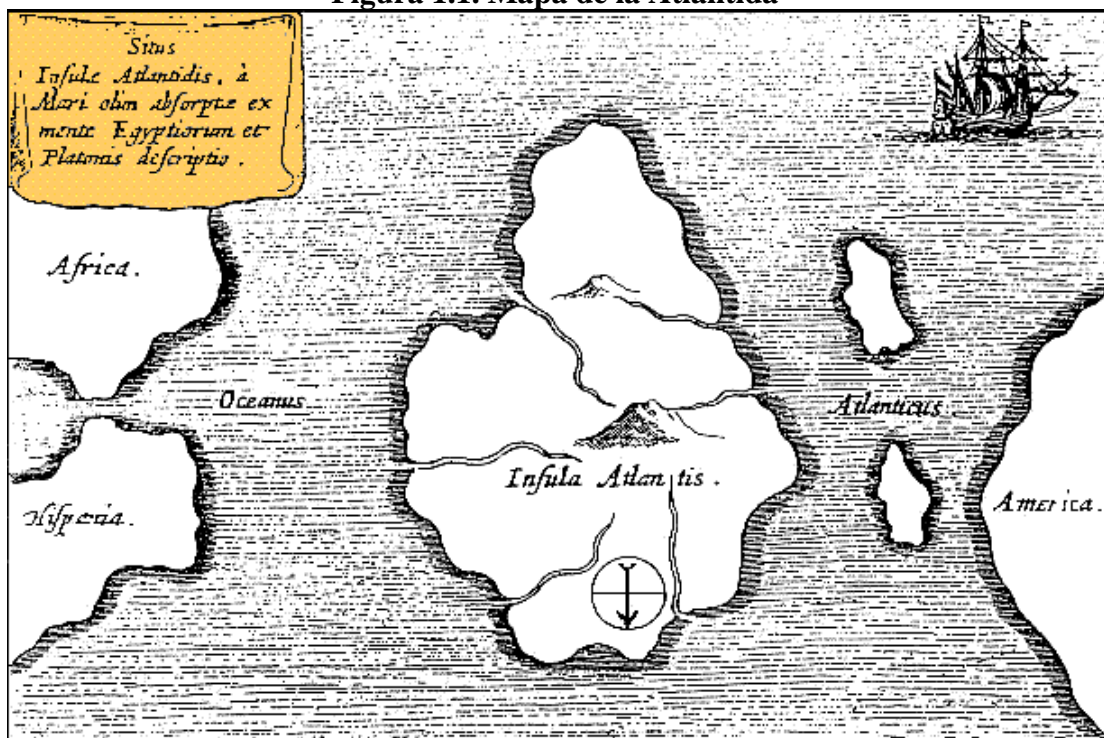
Según Bolinaga (2011), *La República* es más audaz que *Las Leyes* entre los diálogos de Platón, en cuanto que propone un sistema de comunitarismo (precomunismo) radical en el que “la inexistencia de la propiedad privada, incluidas en este concepto instituciones como el matrimonio o los hijos asegura la armonía social” (pp. 14-15).

En su estudio de las utopías Lewis Mumford (2013) descubrió que una gran cantidad de utopías clásicas se basaban en conceptos de disciplina autoritaria, y que el filósofo Platón había establecido un mal precedente para los utopistas posteriores:

Durante una temprana visita a la Rusia soviética, Bertrand Russell compararía el sistema comunista, precisamente en sus aspectos más represivos, con el que puede encontrarse en la *República*, y el posterior desarrollo del fascismo permitió a otros, como R. H. Crossman, ver aún más claramente que Platón, a pesar de toda su genialidad, podía ser descrito como un protofascista que creía en el dominio de una élite, en la autarquía, en el uso de la mentira para facilitar el gobierno, en el valor de la disciplina militar y en otros muchos aspectos desagradables, por no decir escalofriantes (2013: 12).

Platón, además, proporcionó a la historia del pensamiento utópico otro muy perdurable arquetipo: la isla mítica de la Atlántida (ver Figura 1.1). Un reino ideal que existió en una época muy remota más allá de las columnas de Hércules y que fue tragada por el mar.

Figura 1.1. Mapa de la Atlántida



Fuente: Adaptado de Athanasius Kircher, Public domain, (Imagen).
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Athanasius_Kircher's_Atlantis.gif

Critias o *La Atlántida* es uno de los últimos diálogos de Platón en el que predominan temas como el ideal armónico y la virtud como condición de la felicidad. Dicha leyenda inspiró a los humanistas del Renacimiento hacia la búsqueda del “Nuevo Mundo”.

Por otro lado, considerada por muchos autores como el primer relato de ciencia ficción o *proto ciencia ficción* (Gunn, 1988), la *Historia verdadera (Verae Historiae)* escrita por Luciano de Samósata en el siglo II d. C., presenta una sucesión de parodias modelo.

Una serie de relatos de viajes fantásticos: desde islas, ciudades celestiales, un país al interior de una ballena y objetos astronómicos, además de encuentros y guerras con seres extraños. Su ironía humanista se convirtió en paradigma para toda la ciencia ficción posterior.

Para Mumford (2013) en los primeros mil quinientos años después de Cristo, la utopía se trasladó a las alturas y recibió el nombre de “Reino de los Cielos”, tratándola como una utopía de escape. Fruto de los libros canónicos judeocristianos, las profecías apocalípticas introducen la idea del cumplimiento de los tiempos con la venida de Cristo y la realización de un mundo de justicia, armonía y felicidad.

De acuerdo con la fe cristiana el reino de los cielos “no tiene lugar” en este mundo: “Respondió Jesús: Mi reino no es de este mundo; si mi reino fuera de este mundo, mis servidores pelearían para que yo no fuera entregado a los judíos; pero mi reino no es de aquí.” (Jn 18:36 RVR 1960). Pero no cualquiera entrará al reino de los cielos, sino el que hace la voluntad del Padre celestial (Mt 7:21).

Para el escritor británico de ciencia ficción H. G. Wells (1921) la enseñanza principal de Jesús —la doctrina del Reino de los Cielos—, es sin duda una de las doctrinas más revolucionarias que jamás ha conmovido y cambiado el pensamiento humano.

Según Vittor Ivo Comparato (2006) es en la profecía de Daniel —7. El Reino de Dios—, donde se encuentra el arquetipo de las representaciones de la catástrofe apocalíptica, así como del Reino venidero.

El temor a la catástrofe inminente, y al juicio terrible que caería sobre los malvados, pero también la esperanza de un mundo nuevo y del triunfo del Bien, constituyen una hendiádis indisoluble del modelo de pensamiento apocalíptico. En la tradición apocalíptica no siempre resulta necesario que el advenimiento de la Nueva Jerusalén vaya acompañado por el fin del mundo, ni tampoco que dicho advenimiento deba considerarse como inminente (2006:25).

El arquetipo del Edén para el pueblo europeo de la Edad Media era Cucaña, la tierra de paz, haraganería y comida en abundancia, “un mundo invertido relacionado con las necesidades humana físicas” (Suvin, 1984: 128). Los reinos de la abundancia que fantaseaban los campesinos eran el país de Pomona, Lubberland, Schlaraffenland y la montaña de azúcar.

Por su parte Jacques Le Golff describe el viaje al país de Jauja: “un mundo distinto, paradisíaco y siempre feliz [...] donde el alimento cuelga de los árboles, donde en las fuentes y en los ríos fluye el vino, la leche y la miel” (Comparato, 2006: 34-35).

La Nueva Jerusalén como tierra prometida y símbolo de una ciudad celestial, además del platonismo, serían de inspiración para *La Ciudad de Dios (Civitas dei, 426 d. C.)* de San Agustín, donde imagina una sociedad mística perfecta, cuyos miembros comulgan en común amor a Dios. Para él la propiedad privada es principio de todos los males.

En la visión agustiniana, “la actitud permanente del ser humano sobre la tierra es la *esperanza*. Su meta es la Jerusalén celestial, donde poder morar y conseguir la paz definitiva” (Tamayo, 2012: 44).

Es en los tiempos difíciles y críticos de la humanidad, cuando estos arquetipos míticos y religiosos —Campos Elíseos, Tamoanchan, Valhalla, Tlalocan— resurgen con especial vitalidad en todas las culturas:

Pero la proyección del mito no se produce ya hacia el pasado remoto, sino hacia el futuro o hacia la lejanía espacial, imaginando que en algún lugar del mundo, en algún momento del porvenir o más allá de la muerte debe existir la posibilidad de vivir felizmente (Carandell, 1973: 25).

Con la caída del Imperio Romano, Europa descendió en una era de oscuridad cultural. Las ideas utópicas no desaparecieron con el mundo clásico, pero fueron profundamente contaminadas con milenarismos y heterodoxias religiosas varias, “la utopía tomaba el mito como medio vehicular, rompiendo con la tradición racionalista, que sólo será recuperado a partir del Renacimiento” (Bolinaga, 2011: 15).

Con la desaparición del feudalismo y la economía asentada en la propiedad de la tierra, además del surgimiento de la burguesía, la formación de ciudades y el descubrimiento de América, entre otros eventos, provocaron la redacción de nuevas utopías al estilo platónico. Para Mumford (2013), la transición de una utopía celestial a otra mundana se produjo durante el declive del Medievo y su primera expresión fue *Utopía* de Tomás Moro.

1.3. El espacio ideal alternativo

A finales del siglo XV el comerciante italiano Américo Vesputio descubre el Nuevo Mundo para Europa. En 1503 Vesputio publica en París el *Mundus Novus*, donde relata uno de sus viajes a una comunidad densamente poblada que desprecia el oro, hablaba del canibalismo entre los aborígenes y la posibilidad de un Paraíso Terrenal en las cercanías.

No se rigen por ley alguna ni conocen líneas divisorias como las que trazan los cristianos para desmarcarse de los paganos, de los judíos o de los moros. [...] «viven y se conforman con lo que la naturaleza les proporciona». El «estado de naturaleza» se convierte en la clave interpretativa del *inventio* del Nuevo Mundo (Mattelart, 2000: 26).

El nuevo continente que hoy en día se llama América en su honor, se presenta como una sociedad en estado natural para los ojos de los europeos y resurgieron con mayor fuerza el mito de la Edad de Oro y la búsqueda del Paraíso terrenal.

Para Armand Mattelart, Vespucio se convierte en el “síndrome del trastornamiento de la representación del mundo [...] entre la ensoñación y la realidad, su relato construye el primer acontecimiento global de la historia” (2000: 27-28).

A mediados del siglo XVI la utopía se desliga de la religión y se hace novela. El pensador y escritor inglés Tomás Moro publica la gran obra *De optimo republicae statu deque nova insula Utopia*, mejor conocida como *Utopía*⁹ (1516), donde relata la organización de un “Estado ideal al que no hubiera llegado los principios cristianos y que estuviera dominado por la razón natural” (Moro, 2014: 6).

Según Mattelart (2000), Moro se inspira en *La República* de Platón y como referencia del humanismo de Erasmo toma el deseo de sustituir el cristianismo de la redención por la fraternidad humana. La descripción de una forma ideal de organización política fue, para Moro, una manera crítica de proponer un programa de reformas a la sociedad inglesa de su tiempo.

Para Moro la base del Estado político es la familia, la felicidad y justicia utopiana surgen a partir de la abolición del dinero y de la propiedad privada. Las envidias son el causante de las injusticias sociales y los males de la sociedad.

La *Utopía* de Moro, aportó el modelo inevitable a toda utopía posterior, “un lugar completo y aislado, articulado con ayuda de una visión panorámica que permite ver su organización social como un contrasistema formal y ordenado, que a la vez significa el valor supremo de la utopía” (Suvin, 1984: 131).

⁹ Que podía referirse al griego “ou” (no) o “eu” (buen) y “topos” (lugar): que significan no-lugar y buen lugar.

Sus primeros habitantes la llamaban Abraxa pero fue rebautizada por el rey Utopo, aman la paz —el ocio no tiene lugar—, son una comunidad de igualdad absoluta, sin división en clases sociales. Con forma de media luna (ver Figura 1.2), la isla de Utopía —cuyo tamaño, más o menos, es el de Inglaterra— se compone de cincuenta y cuatro ciudades-estado, de las cuales Amaurota es la capital. Su base económica es la agricultura, celebran el trueque de bienes entre la ciudad y el campo, ningún oficio es tenido en mayor aprecio que los demás.

Figura 1.2. Mapa de la isla de Utopía



Fuente: Adaptado de Title picture from Thomas Morus, Utopia, (Imagen).
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:41.9_Thomas_Morus_Utopia.png

Para Suvin, todas las utopías posteriores conservarán su odio por la degradación humana causada por la guerra, el trabajo y el hambre. La *Utopía* de Moro resume todas las variedades de ciencia ficción de su época:

Funde el ansia permanente, aunque en ocasiones primitiva, de la gente por una vida de abundancia y paz con estructuras intelectuales muy elevadas de las relaciones humanas perfectas —es decir, comunistas— conocidas desde la antigüedad: traduce la Tierra de Cucaña y el Paraíso Terrenal al lenguaje de un diálogo filosófico sobre el Estado ideal, y la literatura descubrimiento renacentista, reinterpretada por esa mezcla única de colectivismo medieval humanismo cristiano lograda por Moro (Suvin, 1984: 127).

En *Gargantúa (La vie très horrible du grand Gargantua, 1534)*, François Rabelais presenta una crítica —que abarca del argumento racional y la farsa— a las instituciones educativas de su tiempo, su utopía reside en la abadía de Thélème, conformada por una asamblea de jóvenes elegidos cuya divisa es “Haz lo que quieras”.

Otra de las aportaciones más importantes de Moro, está el que por fin le dio nombre a toda una serie de tentativas previas para diseñar *commonwealths*¹⁰ ideales, y, por otro lado, el haber dado pie a un espacio de reflexión sobre las sociedades humanas: el género utópico.

El debate en torno a las *commonwealths* ideales adquiere su forma y su color de la época en que se escribe. [...] era un periodo de similar violencia y desorden en el que estaba inmerso Tomás Moro cuando puso los cimientos de su *commonwealth* imaginaria: Utopía era el puente mediante el que pretendía superar el foso abierto entre el viejo orden de la Edad Media y los nuevos intereses e instituciones del Renacimiento (Mumford, 2013: 23-24).

Como consecuencia del trabajo de Moro, otros escritores del Renacimiento le seguirían, sin embargo, el tipo de sociedad modelo que aparece a comienzos del siglo XVII es muy distinta.

¹⁰ El término *commonwealth* (common, “común”, y wealth, “riqueza”) designa una comunidad política organizada para el bien colectivo (Mumford, 2013).

La Ciudad del Sol (*Civitas Solis*, 1602), la utopía mística y milenarista del italiano Tomasso Campanella, sitúa una ciudad en la cima de una montaña, en algún lugar del sureste asiático, con un templo central consagrado al Sol. La ciudad está organizada en círculos (murallas) concéntricos que llevan el nombre de los siete planetas y acumulan todo el saber geográfico, matemático y teológico de la humanidad.

Fundada por un grupo de filósofos y con el Sol como Sumo Sacerdote —al cual le siguen la trinidad del Poder, el Amor y la Sabiduría—, se presenta como una sociedad teocrática y jerarquizada, cuyos asuntos principales del mundo son: la Necesidad, la Armonía universal y el Destino.

Para Bolinaga (2011), Campanella pone el acento en la cultura, ya que considera que un hombre culto no cederá a la manipulación de los ricos y dominantes de la sociedad, que pretende mantener al pueblo sumido en la ignorancia, una las grandes causas que provocan las injusticias en el mundo. La utopía de Campanella de un futuro transportado por la innovación técnica y social se convertirá en una de las fuentes del pensamiento socialista siguiente (Mattelart, 2000).

Con *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605), Miguel de Cervantes Saavedra hizo eco de las utopías renacentistas. En su obra describe un mundo bucólico donde reina la paz y la abundancia. En 1615 publica la segunda parte, donde menciona —de manera irónica y crítica— la isla de los utópicos, que no es un lugar de felicidad, sino “un retazo cualquiera” de la sociedad contemporánea española:

El utopismo cervantino no consiste en cambiar la sociedad ni suprimir la propiedad o los estamentos, sólo pretende imponer la justicia, ayudar al pobre, obrar según la verdad y la benevolencia; en una palabra, humanizar aquella tierra donde todo son rencillas, pleitos, burocratismos y complicaciones innecesarias (Carandell, 1973: 57).

Además, enmarcada en las complejas disputas entre las distintas corrientes de la cristiandad hasta los movimientos apocalípticos e iluminados de la época, *Cristianópolis (Reipublicae Christianopolitanae descriptio*, 1619) de Johann Valentin Andreae presenta un modelo de vida luterano.

El narrador de esta historia llega a una isla ubicada en el Antártico llamada Cafar Salama, salvándose de un naufragio, es un renacimiento simbólico en una “ciudad de Dios” sin el fervor del milenarismo (Comparato, 2006). En la isla se erige Cristianópolis, una pequeña y ordenada ciudad, con ríos y campos fértiles, donde prefieren la aristocracia y han establecido tres cualidades buenas del hombre: la igualdad, el anhelo de paz y el desprecio de las riquezas.

Por otra parte, el filósofo y hombre de Estado inglés Francis Bacon escribiría *Nueva Atlántida (New Atlantis)* —texto empezado en 1623 y publicado un año después de su muerte—, que presenta una tecnocracia, un mundo utópico basado en los principios de la razón y el progreso científico y técnico.

El mundo que describe Bacon está organizado según la más estricta racionalidad para alcanzar la felicidad y utiliza como guía y doctrina el método científico. Para Bacon, la ciencia es “el único elemento capaz de paliar las miserias y sufrimientos humanos, mejorando sensiblemente su calidad de vida. En ella supone su esperanza. No en vano está considerado como uno de los fundadores de la ciencia moderna” (Bolinaga, 2011: 25).

En *Nueva Atlántida*, el narrador visita la isla imaginaria de Bensalem, situada más allá de América donde la sociedad Casa de Salomón o Colegio de la Obra de los Seis Días —formada por científicos—, se instituyó “para el estudio de la verdadera naturaleza de todas las cosas, y para que Dios recibiera mayor gloria en sus obras y los hombres más fruto en el empleo de ellas” (Bacon, 2017: 37).

Según Mattelart (2000), Bacon convierte en utopía las reflexiones teóricas acerca del progreso y la promoción de los saberes, para mejorar la sociedad. Además de sus desarrollos y adelantos científicos dignos de la ciencia ficción, comparte la idea de “República de la innovación”, sin embargo:

no importa que Bacon haya profetizado el avión y el submarino para que su figuración bellísima sea la menos utópica y futurible. Porque ha creído que de las ciencias, de la ambición de dominio del hombre, más que del afán de liberación, vendría felicidad humana (Ímaz, 1941: 39).

La idea de comunidad pone siempre el todo por encima de las partes, es decir, la comunidad sobre la sociedad y esta sobre el individuo: “Vio bien Campanella: la razón de Estado prefiere la parte al todo, el individuo al género humano, la sociedad a la comunidad” (Ímaz, 1941: 40).

En general, estas utopías siguen un patrón común: la felicidad y la justicia imperantes en el mundo humano, y se caracterizan por su función crítica (Tamayo, 2012). No obstante, para Mumford (2013) la mayoría de las *commonwealth* ideales de las utopías clásicas tienen tendencias dictatoriales.

Por otro lado, a partir del Renacimiento Científico y la atención en Copérnico y Galileo, la ciencia ficción importante pasó de los océanos utópicos a los planetas. La *roman planétaire* (narración planetaria) presentó un espejo crítico al corrompido mundo sublunar.

Para Pablo Capanna (2019) los soñadores de viajes lunáticos se remontan al filósofo Anaxágoras que en el siglo X a.C. habló de una Luna habitada con valles y montañas. El astrónomo Johannes Kepler, uno de los fundadores de la ciencia moderna, retomaría las ideas de Luciano para hacer de la ficción una propuesta política.

Se trata de *El Sueño o la Astronomía de la Luna* (*Somnium, seu opus posthumum de astronomia lunari*, 1634), considerada como el primer relato de ciencia ficción por Isaac Asimov y Carl Sagan, sin embargo, existe una obra previa: *Somnium* (1532) del humanista español Juan Maldonado.

La obra maestra de este subgénero es *El otro mundo* (*L'autre monde*, 1657-62) de Cyrano de Bergerac, una crítica a la sociedad, las ideas y creencias de la época —conformada por *Los estados e imperios de la Luna* y *Los estados e imperios del Sol*—, presenta un mundo invertido, donde lo terrícolas son considerados salvajes y el héroe abandona una tierra donde la libertad no tiene lugar.

La obra “abarca el sarcasmo y la ternura a la vez que lo fantástico y lo cómico, junto con lo irónicamente cognoscitivo, siendo la culminación y el canto del cisne del libertinaje” (Suvin, 1984: 144).

Posteriormente, se escribieron utopías como *El paraíso perdido* (*Paradise Lost*, 1667), del poeta inglés John Milton, considerado un clásico y que ha dado origen a un tópico literario en la literatura universal. La obra puede considerarse como una utopía religiosa, una propuesta para una revolución espiritual, situada en el pasado y en relación con tópicos que suponen añoranza y el *locus amoenus*¹¹.

Por su parte, en 1656, James Harrington dedicó su obra *La República de Oceana* (*The Commonwealth of Oceana*) a Oliver Cromwell para aconsejarle que renunciara al poder e instaurara una república libre, en la que la propiedad sería de las clases sociales y el poder sería también ejercido indirectamente por un parlamento. Fue tal el impacto del libro que en los

¹¹ Constituye, desde los tiempos del Imperio romano hasta el siglo XVI, el motivo central de todas las descripciones de la naturaleza. Es un paraje hermoso y umbrío; sus elementos esenciales son un árbol (o varios), un prado y una fuente o arroyo; a ellos pueden añadirse un canto de aves, unas flores y, aún más, el soplo de la brisa (Curtis, 1955: 280).

Estados Unidos se propuso cambiar su nombre por *Oceana* y sirvió de base a las constituciones de Carolina, Nueva Jersey y Pensilvania (Carandell, 1973).

Otro de los soñadores y primeros divulgadores científicos es el francés Bernardo Bouvier de Fontenelle, que en sus *Conversaciones sobre la pluralidad de los mundos* (*Entretiens sur la pluralité des mondes*, 1686) aseguraba que la Luna era una tierra habitada.

Durante la segunda mitad del siglo XVII surge una respuesta crítica, los intelectuales comenzaron a cuestionar y hacer burla de los proyectos del pensamiento utópico. Ante la imposibilidad sugerida por la utopía, el progreso científico y político moderno despertó esperanzas de que estos deseos finalmente se hicieran realidad.

Otro de los cambios en el género utópico aparece con la publicación de *Robinson Crusoe* (1719) de Daniel Defoe. Según Trujillo (2016), Crusoe es la utopía misma, pues en lugar de ser el testigo pasivo de la utopía es el hacedor activo del mundo perfecto, el prototipo del hombre del siglo XVIII: racional, metódico y reflexivo.

Para Mumford (2013: 278), la crítica a las utopías se reduce al factor humano, además, los planes para un nuevo orden social se han revelado más insustanciales al no tener en cuenta “la inmensa diversidad y complejidad del entorno humano”.

Mediante la aguda crítica de su realidad antiutópica, en *Los viajes de Gulliver*¹² (1726), Jonathan Swift incluye elementos pertenecientes a los cuentos populares —gigantes y enanos, islas flotantes y bestias racionales—, “para lanzarse a una sátira ético-política directa e indirecta de la civilización inglesa y europea”, haciendo de la obra una “ingeniosa parodia de la ciencia ficción” (Suvin, 1984: 145).

¹² Título original: *Travels into Several Remote Nations of the World, in Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships.*

El interés central de Swift es la pregunta antropológica más radical: ¿Qué es el hombre? En su cuarto viaje, Gulliver encuentra la utopía en la vida inimitable de otra especie, unos caballos nobles llamados houyhnhnms, y hace una crítica del mundo que refleja al compararlos con los irracionales y repugnantes yahoos de apariencia humana.

A partir de su obra, Swift establece un plan para la distopía, imaginando un mundo en el que ciertas tendencias de la sociedad contemporánea son llevadas a extremos, exponiendo sus defectos subyacentes. Es el defensor del hombre integral, “contra las presiones terribles de esa monstruosidad llamada Individualismo” (Suvin, 1984: 151). A partir de *Los viajes de Gulliver*, la ciencia ficción subsecuente tendrá que enfrentarse a la naturaleza del hombre.

Los viajes de Gulliver de Swift y el *Robinson Crusoe* de Defoe, estimularon en Inglaterra y en Francia una explosión de viajes fantásticos. No obstante, los viajes planetarios culminaron con la civilización irónica del *Micromégas* (1752) de Voltaire.

Entre los siglos XVII y XVIII se asoció la *utopía* con la literatura de viajes, en la cual las sociedades civilizadas proyectaban sólo en ocasiones sus angustias y sus críticas al progreso, *El origen de la desigualdad entre los hombres* (1755) de Jean-Jacques Rousseau sería un ejemplo clásico de esta concepción de la historia como un proceso de decadencia.

Rousseau desarrolla la idea siguiente: “La naturaleza hizo al hombre bueno, libre y feliz: la sociedad lo hizo malo, esclavo y miserable. El origen del mal social es la propiedad, que creó la desigualdad de bienes” (Rougier, 1984: 172).

Históricamente la literatura de ciencia ficción nace de los anhelos de grupos sociales hasta entonces reprimidos, pero a partir de las revoluciones democrático-burguesa e industrial surge un cambio a las anticipaciones¹³, la rapsodia radical y el retroceso romántico.

¹³ Imágenes ficticias de un futuro estimulante distinto (Suvin, 1984: 218).

1.4. Esperanzas en un futuro radicalmente mejor

Para Suvin (1984), el horizonte en el cual se desarrolla el *novum* de la ciencia ficción, originalmente fue “la ubicación alterna”, un espacio que existía al lado del ambiente empírico del autor. El paradigma del espacio correspondía con anterioridad al valle que se encuentra más allá de las cordilleras, a un lugar subterráneo o una isla desconocida, marítima (Platón, Moro, Bacon) o planetaria, ya sea en la Luna y el Sol (Luciano, Cyrano, Verne) u otros planetas.

Sin embargo, a partir del siglo XVIII, la ciencia ficción comenzó a buscar un tiempo hacia el cual pudiera evolucionar la época del autor, a partir de la dinámica cada vez más activa de la esperanza y el miedo. La anticipación de la ciencia ficción comenzó con la confianza de la Ilustración francesa en el progreso cognoscitivo y social.

En *El año 2440 (L'An 2440, rêve s'il en fut jamais, 1770)* de Louis-Sébastien Mercier, el protagonista despierta en el futuro: “vive en la primera anticipación utópica plena y en ella, el progreso ha conducido a un gobierno constitucional, a progresos morales y técnicos” (Suvin, 1984: 158), además, de una sustitución de la religión por la ciencia.

La utopía invade el futuro y posteriormente comienza a meterse en la historia cuando Condorcet, desde la cárcel, introduce como metas los ideales de libertad de la Revolución Francesa en su obra póstuma *Bosquejo de un cuadro histórico de los progresos del espíritu humano (Esquisse d'un tableau historique des progrès de l'esprit humain 1793)*.

Su obra plantea un punto de inflexión en la historia humana con el surgimiento de un hombre nuevo. Además, entre las clases bajas se difundía la gran esperanza de que la Ciudad justa se encontraba en la siguiente revolución.

En Inglaterra bautizaron a Saint-Simon, Fourier, y a la siguiente generación como fabricantes (*world-makers*) o reparadores (*world-menders*) del mundo, pues piensan, a diferencia de los utopistas comunistas precedentes que:

su propósito reformador responde a necesidades percibidas en ese momento por el cuerpo social. Privilegian la no violencia para construir un mundo justo y digno, y devuelven su sentido original al término multilingüe, procedente del latín, *cooperare*. Su horizonte político es aquel donde todo parece posible. Sus planes imaginarios para una historia distinta hacen presagiar todas las alternativas que se perderán, llegado el momento de llevar a la práctica la doctrina mediante programas y esquemas de organización del proletariado erigido en clase portadora de la revolución mundial por el *Manifiesto del partido comunista* (Mattelart, 2000: 165).

Para Bolinaga (2011), tanto Claude-Henri de Rouvroy y François-Noël Babeuf —mejor conocidos como conde de Saint-Simon y Gracchus Babeuf—, sirvieron como paradigmas de la evolución utópica en el período crítico de la Revolución Francesa.

Para Babeuf la igualdad, junto con la libertad y la fraternidad, era una mentira mientras no se iguala del todo la propiedad y la educación obteniendo el poder para los hambrientos.

De acuerdo con Suvin, (1984), el estallido revolucionario de 1789 confirmó en Babeuf la idea de que “el mundo se puede cambiar”. Babeuf era un soñador y se centró exclusivamente en cuestiones políticas, presentando un modelo más cercano a las viejas formas del utopismo.

Viendo que la revolución declaraba igualdad de todos los hombres y el fin de los privilegios, pero seguía manteniendo la propiedad privada, reunió a su selecto grupo de *los Iguales* para planificar un golpe de Estado que virase el rumbo de la revolución en un sentido más igualitario. Su objetivo principal era la supresión completa de la propiedad privada y del dinero, al que tachaba de *corruptor universal* (Bolinaga, 2011: 27).

Sus ideas se dieron a conocer a partir de una publicación en *La Tribuna del Pueblo* de 1795 destacándose como una de las corrientes más radicales por soñar en un mundo feliz aun a costa del derramamiento de sangre.

Por su parte, la utopía de Saint-Simon —considerado el primero de los grandes miembros de la corriente denomina *socialismo utópico*¹⁴—, aporta soluciones sociopolíticas y económicas a los problemas suscitados por la sociedad industrial vigente y reconoce la existencia de clases a pesar de que se inclina más por la fraternidad que por el enfrentamiento entre ellas. Los recién independizados Estados Unidos de América sería su inspiración central:

La utopía saint-simoniana se centra en el mundo industrial. Busca la reforma social a través de la mejora moral y material de las clases más desfavorecidas. Hay una significativa sintonía entre Saint-Simon y el marxismo posterior en cuestiones tan importantes como la crítica de la economía liberal, la importancia de la infraestructura económica, y la afirmación de que el mundo actual se caracteriza por el «antagonismo social» y «la explotación del hombre por el hombre» (Tamayo, 2012: 98).

En *Nuevo cristianismo* (*Nouveau christianisme*, 1825), obra publicada en el año de su muerte, Saint-Simon pretende retomar el verdadero espíritu del cristianismo y el objetivo fundamental que este planteó: la moral. Propone un nuevo modelo basado en el principio de la “fraternidad”, es decir, “Amarás a tu prójimo como a ti mismo” (Rom. 13:9 *RVR 1960*), que aspira a la emancipación de la clase pobre y la destrucción de la miseria, y que procure su bienestar material y cultural.

Para el socialista francés François Marie Charles Fourier la armonía, es el resultado de formar series de pasiones dentro de un engranaje que implica seres libres organizados en un espacio societario denominado Falansterio.

¹⁴ Conocido así a partir de la expansión de las doctrinas del marxismo autodenominado socialismo científico.

Fourier presenta un mundo al revés (*monde à rebours*) “en donde la familia significa adulterio, las riquezas quiebran, donde el trabajo constriñe, la propiedad arruina al propietario, la abundancia provoca desempleo y las máquinas hambre” (Suvin, 1984: 160).

Para Fourier la civilización podía y debería incrementar al goce todas las pasiones y su modelo de sociedad incluía la libertad sexual. Dichas ideas fueron expuestas en su última obra *El Nuevo Mundo amoroso (Le nouveau monde amoureux)*, que Fourier termina de redactar en 1819 y que permanecerá inédito hasta 1967.

A finales del siglo XVIII, pese que fue ignorado y apenas reconocido a lo largo de su vida, William Blake prendió la antorcha del Romanticismo en Inglaterra.

En su introducción a los *Libros Proféticos I* (Blake, 2013), Patrick Harpur precisa que la principal facultad del alma para Blake no es la razón —tal y como proclamaba la llamada Época de las Luces—, sino la imaginación. Alguna vez Albert Einstein dijo: “La imaginación es más importante que el conocimiento. El conocimiento es limitado. La imaginación rodea el mundo”¹⁵.

Según Suvin (1984: 158), en la época de Blake el futuro es “un horizonte existencial nuevo que corroe lo que este escritor llama las ‘superficies engañosas’ del presente, presentándolas como insatisfactorias”. Blake creía que el mundo del siglo XVIII se había hundido en la oscuridad gracias a la filosofía de Bacon, de Locke, y a la ciencia de Newton.

A principios de 1800, al observar los “oscuros molinos satánicos de Inglaterra”, Blake (2013: 20) proclamó —en su poema inicial de *Milton*— que no dormiría “mientras Jerusalén no hayamos construido en el verde y grato suelo de Inglaterra”.

¹⁵ Viereck, G. S. (26 de octubre de 1929). What Life Means to Einstein. *Saturday Evening Post*, 117.

En cambio, la poesía de Percy Bysshe Shelley se orienta más a una imaginación revolucionaria hacia la parábola política que al mito religioso. *La reina Mab (Queen Mab; A Philosophical Poem; With Notes*, 1813) —su primera gran obra poética— es una visión armada del pasado, presente y futuro de la humanidad, donde anticipa una Tierra armoniosa y describe la sociedad futura, idealmente perfectible (Suvin, 1984).

Para Suvin (1984), el desplazamiento de la ciencia ficción del espacio al presente o al futuro inmediato, fue reorientado a la atemporalidad mítica o apostar por la anticipación en futuros distantes, desarrollando dos diferentes géneros y atmósferas gemelas pero opuestas.

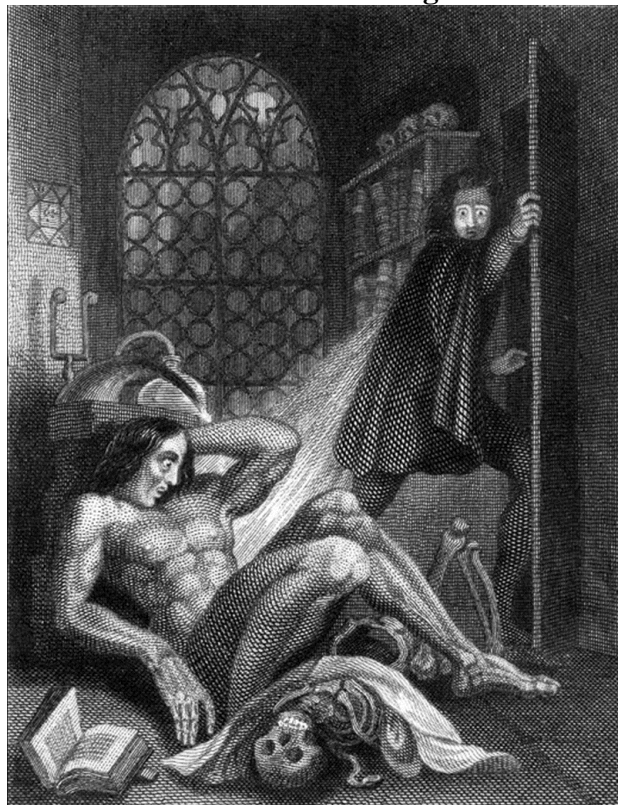
Por una parte, una *fantasía* más tenue, interiorizada y horrificada del último Blake, y que surge como un nuevo estremecimiento en la narrativa romántica. Por otro lado, una *analogía parabólica* por parte de Percy Shelley, considerado el precursor poético de la anticipación de la ciencia ficción:

En las manos de poetas, escriban en verso o en prosa, es analogía, a la vez colectiva e íntima, tiene pretensiones cósmicas que van más allá de la anticipación sociopolítica (y, más tarde, también tecnológica); más que extrapolación, es una alternativa. (1984: 165).

Escrita en medio de la Revolución Industrial, *Frankenstein o el moderno Prometeo (Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, 1818) puede considerarse la primera distopía de la ciencia ficción que trata los peligros de la ciencia y la tecnología (López Castro, 2001).

Hija de dos eminentes escritores radicales —William Godwin y Mary Wollstonecraft—, Mary Shelley escribió “ese híbrido de relato de terror y CF filosófica”, donde “la biología es la forma privilegiada de una crítica pseudocientífica del utopianismo revolucionario” (Suvin, 1984: 168, 177).

Figura 1.3. Víctor Frankenstein se disgusta con su creación



Fuente: Adaptado de Frontispiece to *Frankenstein* 1831, (Imagen).
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frontispiece_to_Frankenstein_1831.jpg

Para Casilda de Miguel (1988), *Frankenstein* es un híbrido entre el fantástico gótico y la ciencia ficción:

del fantástico gótico posee lo excepcional, la ruptura con lo admitido socialmente y la contemporaneidad. [...] De la ciencia ficción contiene la referencia científica [...] Todo igual menos gran parte de la ciencia ficción —desde *Frankenstein*— viene caracterizado por un pesimismo antiutópico y anticientífico. Parece que la ciencia ficción fuera ficción anticiencia. Aunque, bien es cierto que hay historia de ciencia ficción optimistas sobre el futuro —las menos—, pero incluso en la ciencia ficción optimista siempre aparece la amenaza del desastre [...] El protagonista pasará a la historia como un personaje mítico que no sólo creó un monstruo sino toda una serie de científicos locos. El tema de la creación de la vida, el monstruo como precursor del robot que se vuelve contra su creador produciendo situaciones catastróficas y como fondo el mensaje antiutópico y anticientífico van a hacer algunos de los tópicos propios del género (1988: 140).

Con *Frankenstein*, ocurre un cambio en la concepción de la naturaleza del hombre, pues ahora se presenta a la humanidad no sólo como irracional (Swift), sino además como cruel, debido al desprecio y la persecución de la Criatura por ser de una raza o especie diferente:

esto produjo una creciente preocupación y fascinación por los *autómatas*, intrigantes “dobles” del hombre. Antes de Mary Shelley, ese gemelo semiextraño había sido considerado un juguete ingenioso y maravilloso (en el siglo XVIII) o como una clara manifestación demoníaca (en la mayoría de los románticos alemanes) (Suvin, 1984: 173).

En *El hombre de arena* (*Der Sandman*, 1817) de E. T. A. Hoffman, Nathaniel se enamora de la mujer perfecta, Olimpia, cuya revelación como autómatas o ser inanimado lo lleva a la locura, y finalmente a la muerte. El relato fue punto de referencia para la construcción del concepto freudiano de *lo siniestro* (*Das Unheimliche*) o lo “extraño inquietante”, que opera como un mecanismo por el cual algo familiar se vuelve extraño.

De acuerdo con Suvin (1984: 179) “La búsqueda de vida, libertad y felicidad termina en miseria, esclavitud y muerte cuando el *novum*, según una arrogancia fáustica supuestamente inevitable, invade los límites familiares y ‘naturales’ del orden”.

El último hombre (*The Last Man*, 1826) narra la historia de un mundo futurista que ha sido arrasado por una plaga. Mary Shelley traduce el relato fantástico apocalíptico en una anticipación de *ciencia ficción negra*, y canoniza “una tradición anunciada en varias obras unidas tras la catástrofe de las esperanzas del siglo XVIII” (Suvin, 1984: 179-180).

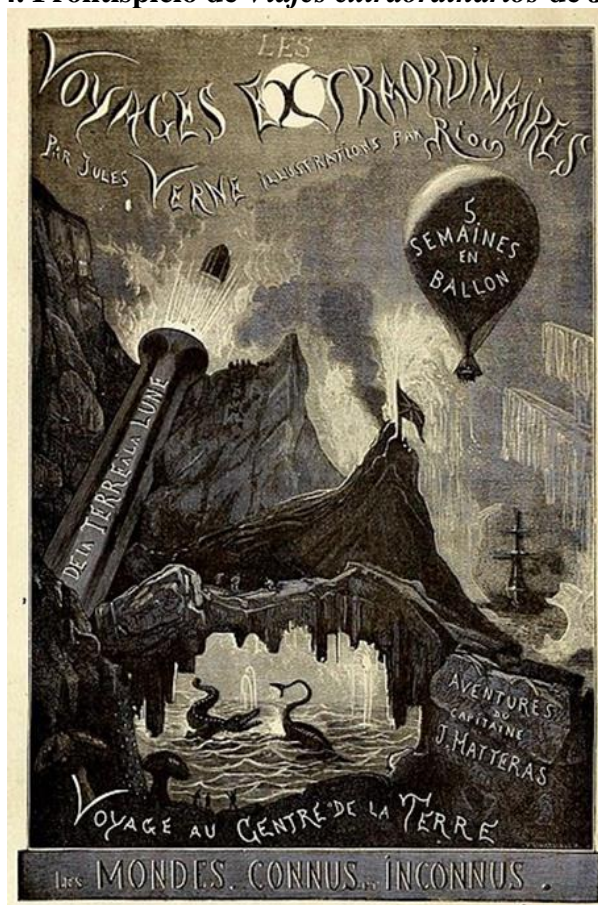
Para el segundo tercio del siglo XIX, con el resurgimiento de las esperanzas utópicas y los sueños románticos, aparecieron en Europa un cierto número de obras dispersas sobre ciencia ficción: la anticipación moderada de *El año 4338* (1835) de Vladímir Odóievski; *Napoleón apocryphe: 1812-1832* (1836), de Louis Geoffroy; la más famosa de las utopías socialistas, la

Icaria (*Voyage en Icarie*, 1840) de Etienne Cabet; y *Ucronía* (*Uchronie: L'utopie dans l'Histoire*, 1876), de Charles Renouvier

1.5. El *roman scientifique* y el liberalismo utópico

Julio Verne, conocido como uno de los padres de la ciencia ficción, creó una variante de ella, el *roman scientifique* (novela científica), además de popularizar el género masivamente entre los jóvenes de su tiempo. En sus *Viajes extraordinarios* (*Voyages extraordinaires*, 1863-1905), retomó los viajes maravillosos medievales (ver Figura 1.4) para darle nuevos propósitos en una época de aventuras industriales.

Figura 1.4. Frontispicio de *Viajes extraordinarios* de Julio Verne



Fuente: Adaptado de *Voyages Extraordinaires* frontispiece, (Imagen).
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Voyages_Extraordinaires_frontispiece.jpg

Para Suvin (1984: 192) un escritor francés sensible como Verne puede ser estudiado en términos de una cognición cambiante de horizontes históricos para tales paseos industrializados alrededor del mapa, en términos del espejismo paradójicamente inestable pero atractivo propone llamarlo “liberalismo utópico”.

A menudo llamado el profeta de los artefactos futuros, sus innovaciones (el proyectil lunar y el Nautilus, entre otras) son vehículos de una épica de la comunicación para la época del liberalismo industrial.

De acuerdo con John Belton (2013), Verne es identificado con la ciencia ficción extrapolativa y extiende la ciencia y la tecnología contemporáneas hacia el futuro, recurriendo a una cadena de lógica de causa y efecto para plantear un posible curso de cambio.

Los relatos de Verne se basan en las posibilidades reales de la invención y el descubrimiento, e imaginan un posible futuro a través de la extrapolación, a menudo hacen pronósticos notables sobre lo que realmente sucederá.

En *La isla misteriosa* (*L’Ile mystérieuse*, 1875) —su parábola más optimista—, Verne presenta el surgimiento de una comunidad fraternal en una isla como microcosmos (*novum*) que fertilizan la naturaleza mediante los conocimientos científicos, la colonización científica de la naturaleza por el hombre.

Por otro lado, es en sus obras póstumas donde Verne se aparta de este optimismo sansimoniano. *Los naufragos del Jonathan* (*En Magellanie*, 1909), es la parábola política más explícita donde manifiesta un interés en diferentes horizontes políticos junto con un escepticismo en su posibilidad de triunfo.

En *El eterno Adán* (*L’Éternel Adam*, 1910) —la única anticipación importante de Verne—, un científico que dirige una civilización futura descubre horrorizado, “un panorama

pasado de civilizaciones perdidas, que incluye una descripción del fin de la nuestra entre cataclismos y salvajismos” (Suvin, 1984: 205).

Finalmente, en *La impresionante aventura de la misión Barsac* (*L'Étonnante aventure de la mission Barsac*, 1914) —reescrita totalmente por el hijo de Julio, Michel Verne—, presenta Clackland, la ciudad antiutópica.

Así, con estas tres obras, a finales del siglo XIX, Verne mira más hacia un futuro amenazante y un pesimismo antiutópico que a un presente optimista utópico-sansimoniano de una clase media orientada a la ciencia.

La conquista del espacio y la imaginería social serán su mayor legado para la ciencia ficción moderna. La mayoría de la ciencia ficción publicada en la época de Verne, presentó una inquietud por las novedades extrañas que pudieran significar “un horizonte de relaciones humanas futuras radicalmente diferente o, de hecho, una alternativa radical en el presente” (Suvin, 1984: 210).

¿*Qué hacer?* (*Что делать?*, 1863), de Nikolái Chernyshevski, presenta un futuro utópico y sin clases, como reacción ante las abiertas presiones de una represión policiaca. Por su parte, *La raza futura* (*The Coming Race*, 1871), de Edward Bulwer-Lytton, presenta un mundo subterráneo ocupado por una raza superior que parecen ángeles y la forma de energía llamada “Vril”.

Tal fue su impacto que varios lectores creyeron en la veracidad del relato como una verdad oculta, e inspiró la fundación de varios grupos ocultistas como la *Sociedad por la verdad* (*Wahrheitsgesellschaft*) (Ley, 1945), la *Sociedad Teosófica* y el *Círculo de Landig* (*Landig Kreis*) (Goodrick-Clarke, 2004). Además, el arquetipo del protagonista amenazado presentado

en la novela se establecerá como elemento característico de la ciencia ficción antiutópica posterior.

A partir de 1871 —año de la victoria alemana sobre Francia y de la Comuna de París—, surge el relato de la “guerra futura”, una nueva forma literaria cuya ubicación estaba en un futuro inquietantemente inminente, tras la incapacidad general de imaginar las guerras venideras y como una terrible advertencia.

Por otro lado, *Erewhon* (1872) —anagrama de *nowhere*—, de Samuel Butler, es una sátira sobre la sociedad victoriana que explora ideas de inteligencia artificial: “la aplicación de la evolución darwinista a máquinas que podrían esclavizar al hombre” (Suvin, 1984: 213). En el “Libro de las Máquinas”, presenta las ideas potencialmente peligrosas sobre la conciencia de la máquina y las máquinas autorreplicantes.

En la alegoría matemática, satírica y religiosa *Flatland: A Romance of Many Dimensions*¹⁶ (1884), Edwin A. Abbot introduce las nociones de geometría multidimensional para hablar sobre las clases sociales y conductas humanas de su tiempo.

Finalmente, *La Eva futura* (*L'Ève Future*, 1886) de Auguste Villiers de l'Isle Adam trata de las posibilidades de la ciencia moderna, introduce el término androide¹⁷ y aborda “la fascinación con las máquinas y la desconfianza final de antiutópica por el progreso burgués como problema existencial de sensibilidad e inteligencia humanas” (Suvin, 1984: 216).

Para Suvin (1984) la narración de ciencia ficción, desde Frankenstein hasta Villiers y una mayoría de lo hecho por Verne:

¹⁶ Traducida en español como *Tierraplana* o *Planilandia: Una novela de muchas dimensiones*.

¹⁷ Aunque etimológicamente, *androide* se refiere a los robots antropomorfos de aspecto masculino y ocasionalmente se les llama *ginoides* o *fembot* a los de apariencia femenina, el término suele usarse para ambos casos.

culminó en destrucciones y asesinatos, resultado y fin lógicos de la búsqueda fáustica cuantitativa y angustiosamente individual, siendo esto opuesto a la búsqueda prometeica cualitativa, colectivamente subversiva de los escritores de utopía y CF anteriores, desde Moro y Cyrano hasta Percy Shelley (1984: 219).

1.6. Anticipación del amanecer socialista

A finales del siglo XIX la sed de anticipaciones aumentó de manera considerable y es precisamente el momento en el que empieza a manifestarse con nitidez la tensión entre las utopías sociales y las tecnoutopías:

En consecuencia, la opción radical de un amanecer socialista halló un terreno más propicio y surgió con mucha mayor fuerza en el futuro que en el movimiento político contemporáneo de Alemania, Inglaterra, los Estados Unidos y otros sitios. Además de su atractivo temático e ideológico, esta opción tenía el mérito de resolver los torturantes dilemas a los que dio vida la época de los románticos radicales; de un movimiento de avance hacia un círculo cerrado, del deseo frente a la realización, de la libertad frente a la hermandad, del escepticismo frente a la fe, del individuo frente a la sociedad (Suvin, 1984: 219).

En *Mirando al pasado: 2000-1887*¹⁸ (*Looking Backward*, 1888) de Edward Bellamy, sería la primera de muchas anticipaciones optimistas influidas principalmente por los avances científicos y el positivismo de la época.

La novela cuenta la historia de Julián West que despierta de un trance hipnótico en el año 2000, después de haber “vivido” una pesadilla en una sociedad capitalista de 1887, siendo la primera anticipación socialista norteamericana. Bellamy presenta la utopía socialista de un futuro sin clases y una severa crítica al capitalismo como sistema económico de su época.

¹⁸ También se la tradujo como *El año 2000*.

Según Capanna (2019) para fines del siglo XIX, la idea de progreso era una creencia incuestionable y los científicos estaban convencidos de que el progreso tecnológico y el social iban de la mano, mientras que para la utopía sólo era cuestión de tiempo.

Para Suvin (1984: 227) una gran cantidad de relatos utópicos se publicaron en los Estados Unidos entre 1888 y la primera Guerra Mundial, que exponían o satirizaban “la democracia social, la dirección de la economía por el Estado, el capitalismo populista o varias combinaciones burdas de esos elementos”.

Noticias de ninguna parte (*News from Nowhere or An Epoch of Rest*, 1890) de William Morris, influye en socialistas y anarquistas al presentar una utopía rural, un socialismo feudal como solución de los males y defectos que acontecen en su época.

Morris soñaba con restaurar el “comunismo primitivo” de la Inglaterra medieval, y desde esta visión reaccionaria y anarquista, criticó la utopía de Bellamy por no eliminar al Estado. *El año 2000* y *Noticias de ninguna parte*, representan —en el cierre del siglo— visiones antagónicas del socialismo futuro.

De acuerdo con Suvin (1984: 231-232) Morris reacciona en exceso y cae en un rechazo total de cualquier maquinaria —sea técnica o societaria— y la productividad humana para deshacerse del Estado y de la tecnocracia.

Ante el distanciamiento angustioso respecto al capitalismo del siglo XIX, los sueños o visiones complementarias de Bellamy y Morris cubrieron las premisas técnicas y los horizontes sensuales de ese amanecer socialista.

El socialismo epicúreo dialéctico, trágico y victorioso de Morris, “sigue siendo el horizonte maduro de toda CF basada en la esperanza de un futuro abierto para los seres humanos y la Tierra” (Suvin, 1984: 244).

La violencia será una constante en relatos sobre los dilemas morales en *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (*A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, 1889), de Mark Twain; la aventura tecnológica en *El gran sindicato de guerra* (*The Great War Syndicate*, 1889) de Frank Stockton; y los autómatas mecánicos en *El amo de moxon* (*Moxon's Master*, 1893) de Ambrose Bierce.

1.7. El cambio antiutópico de la ciencia ficción

De acuerdo con Suvin (1984) es Herbert George Wells el eje de cambio de la tradición de ciencia ficción moderna. Wells observó que el *novum* es la “propiedad extraña” o “el mundo extraño” que puede consistir elementos fantásticos como:

el invento que hace a Griffin invisible o, al revés, un modo nuevo de ver, bien literalmente, como en “El huevo de cristal”, “El notable caso de los ojos Davidson” y el “El nuevo acelerador”, o bien indirectamente, como la máquina del tiempo o la esfera de cavorita (1984: 264).

Para H. G. Wells el mundo extraño se encuentra en “otro cuando” o en “otro donde”: “se llega a él mediante un invento extraño o irrumpe directamente en el mundo victoriano [...] Lo extraño es amenazante porque has hecho en el futuro del hombre” (Suvin: 184: 264). Con una tradición de crítica social, Wells cree en la posibilidad de reconducir el progreso técnico hacia usos que emancipen a los humanos.

El protagonista de la obra de Wells es el científico-aventurero en búsqueda de lo nuevo. Con la influencia de su maestro T. H. Huxley, utiliza especies biológicas extrañas y poderosas para castigar al hombre victoriano. En *La máquina del tiempo* (*The Time Machine*, 1895) introduce la temática del viaje a través del tiempo para un público masivo y establece un horizonte de regresión sociobiológica, que conduce a la extinción cósmica.

Según Suvin (1984: 267) el relato presenta la antiutopía más horripilante para los victorianos: “una sociedad de clases deteriorada, gobernada por el equivalente grotesco del proletariado industrial del siglo XIX”.

Wells imagina un mundo puesto de cabeza donde las futuras clases se han desarrollado como razas o especies diferentes: los horribles y feroces Morlocks —la clase baja— que habitan el subsuelo y en total oscuridad, cazan y devoran a los Eloi —la clase alta—, de gran belleza y gracia, que habitan la superficie del planeta Tierra en el año 802.701.

En *La isla del doctor Moreau* (*The Island of Doctor Moreau*, 1896), Wells presenta una clara analogía de los procedimientos aberrantes de la ciencia, cuando el náufrago protagonista descubre al Dr. Moreau como un Dios diabólicamente invertido de seres quiméricos (mitad humano y mitad animal) que se rebelan contra su creador. El libro retoma el problema planteado en Frankenstein sobre la responsabilidad moral del científico de no traspasar los límites y/o rendir cuentas de las consecuencias.

Otro ejemplo, símbolo de una humanidad que no sabe cómo usar la ciencia, y que, además, cede a la tentación de utilizar un poder que apenas controla, se encuentra en *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, 1897). En América Latina, dicha preocupación se puede encontrar en *El hombre artificial* (1910) de Horacio Quiroga, y *XYZ* (1934) de Clemente Palma, donde la horrorosa construcción de un ser humano artificial y la clonación aparecen como alegorías de los peligros de la ciencia.

Por otro lado, en *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, 1898), Wells injerta en la xenobiología los relatos catastróficos¹⁹ del subgénero de las “guerras futuras”, y narra una

¹⁹ La “novela de catástrofe” está dedicada a examinar las consecuencias sociales de una invención científica (Suvin, 1984).

invasión extraterrestre para denunciar las prácticas colonialistas y la hipocresía de la sociedad inglesa de finales del siglo XIX.

De esta manera, la ciencia ficción cobra pertinencia como un género literario que se basa en situaciones verosímiles, para plantear temas de importancia para el autor o su época.

La extrapolación quizá más interesante de Wells es *Cuando el dormido despierta* (*When the Sleeper Wakes*, 1899) (Ver Figura 1.5). Cuenta la historia de Graham que, después de dormir durante doscientos tres años, despierta convertido en el hombre más rico del mundo para mostrarnos una megalópolis futurista gobernada por el capitalismo y la tiranía despiadada.

Figura 1.5. Ilustración de *Cuando el durmiente se despierta* de H. G. Wells



Fuente: Adaptado de 'When the Sleeper Wakes' by Henri Lanos, (Imagen).
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:'When_the_Sleeper_Wakes'_by_Henri_Lanos_09.jpg

Desde la *República* de Platón hasta *Una utopía moderna* (1905) de H. G. Wells, la utopía supone una crítica implícita a la civilización que le sirve como trasfondo: “constituye un intento de descubrir las potencialidades que las instituciones existentes o bien ignoran o bien sepultan bajo una vieja corteza de costumbres y hábitos” (Mumford, 2013: 10-11).

Con la temática del socialismo, la revolución, y cómo una élite puede manipular a una población mediante la opresión, el empobrecimiento, la tecnología y la provisión de placer, fue la novela que sirvió de modelo a toda anticipación antiutópica y distópica:

En algunos períodos, la CF se ha inclinado por la representación de una confianza irrestricta en los potenciales beneficios del desarrollo científico y tecnológico; en otras etapas, la decepción generada por las esperanzas no satisfechas produce una visión pesimista que se mueve entre la proyección distópica y la parodia (Cano, 2006: 41).

La tecnología industrial que prometía liberar a los trabajadores los encarcelaba en barrios marginales y fábricas, mientras que los magnates se volvían más ricos que los reyes. A finales del siglo XIX, muchos temían a dónde podrían conducir esas condiciones (Gendler, 2016).

1.8. Distopía o la utopía como proyección negativa

En el siglo XX se produce una reacción contra la utopía literaria: es el tiempo de las guerras ideológicas, los proyectos revolucionarios, las reformas sociales, de las terribles masacres étnicas y los sistemas totalitarios, “la época de la decepción de muchos y de las novelas antiutópicas que denuncian a las sociedades aparentemente perfectas” (Travieso, 2010: 9), la utopía se torna negativa:

Hemos visto que la utopía, como sueño de la perfección, ha tenido su auge, esplendor y decadencia. Aunque el anhelo de una sociedad más justa y humana sigue con nosotros, los mecanismos de control opresión social para llevarla a cabo han terminado por actuar en contra del sueño utópico. Paradoja de paradojas: el mejor deseo, el más planificado para dar felicidad, no siempre es un bien, sobre todo ante una humanidad diversa en gustos, creencias y pensamientos y antagónica en actitudes y conductas. El sueño de convivencia ha dado paso a las visiones de un futuro donde la sociedad encuentra lo mejor de sí en su propio individualismo y en su atenta solidaridad (Trujillo, 2016: 74).

Mientras que *La máquina del tiempo* de Wells imaginaba que las clases evolucionaban en especies separadas, el cuento *La última guerra* (1906) de Amado Nervo, relata la historia de una “cuarta revolución” —después de la cristiana, la francesa y la socialista— en el año 2030 de animales humanizados contra la élite humana y va más allá del optimismo utópico modernista. Es una utopía del cambio social desde la perspectiva de los oprimidos.

El Talón de Hierro (*The Iron Heel*, 1908) de Jack London retrata una oligarquía tiránica que gobernaba con el control de los medios de comunicación y la propaganda a masas empobrecidas para criticar el capitalismo imperante. Calificada de literatura de anticipación o utopía negativa, “prevé con clarividencia la actuación de los fascismos de los años treinta del siglo XX que se extendieron por Europa” (Paniagua Fuentes, 2011: 24).

La estrella roja (1908) de Alexander Bogdanov, —una de las obras fundacionales de la ciencia ficción soviética— imagina un paraíso socialista en Marte, y se anticipa a los desarrollos científicos y sociales en torno a la cibernética. El tema principal que recorre toda la trama es el de “las perspectivas y problemas de la revolución en Rusia” (Sartelli, 2017: 49).

Por otro lado, surgen ideas sobre el impacto de la ciencia en la sociedad y cómo ésta podría emplearse para mejorar la humanidad. *La máquina se detiene* (*The Machines Stops*, 1909) de E. M. Forster, anticipa muchas de las situaciones de las posteriores distopías. Su breve

relato desarrolla argumentos como: “el temor tecnológico, la dependencia extrema del hombre de los ingenios que él mismo ha concebido, la creación de biotopos artificiales y la pugna entre el hombre y la máquina” (Santos, 2019: 59).

La utopía titulada *Kantsaywhere* (“no sabría decir dónde”, 1910), fue escrita por Francis Galton —primo de Darwin— hacia el final de su vida, con el objetivo de llevar sus teorías de la eugenesia a un público más amplio.

En 1919 se publica *Eugenia. Esbozo novelesco de costumbres futuras* de Eduardo Urzáiz. La primera novela de anticipaciones científicas y sociológicas producida en México presenta una sociedad futura en Villautopía, capital de la subconfederación de América Central en el año 2218, donde el Estado ejerce control absoluto sobre la procreación humana para evitar la degeneración genética.

El progreso tecnológico es puesto en duda, la crítica a la utopía se intensifica y se vuelve distopía, las ficciones nos alertan de un futuro deshumanizado:

Los sociólogos hablan del llamado Teorema de Thomas, según el cual las situaciones que definimos como reales acaban por producir consecuencias reales. Si nos dejamos convencer de que es imposible construir una sociedad mejor, acabaremos por merecernos el mundo que tenemos (Capanna, 2019: 23).

Es en la obra teatral de ciencia ficción *R.U.R. (Rossumovi univerzální roboti, 1920)* escrita por Karel Čapek donde se nombra por primera vez la palabra *robot* —creada por su hermano Josef, del checo *robota* y que significa trabajo forzado o penoso de la servidumbre—, para representar un ser de forma humana racional, pero sin sentimientos.

La preocupación por el potencial y realización de la humanidad en la gente del siglo XX quedará traducida en su obra con “la imagen del Hombre Natural en oposición al Seudohombre Desnaturalizado” (Suvin, 1984: 343).

R.U.R. concluye con una rebelión genocida de los robots contra los humanos, y al fin hasta aprendían a reproducirse, dejando junto con *Erewhon*, un precedente para películas como *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984) y *The Matrix* (1999).

Posteriormente, como resultado del surgimiento del nazismo, el autor volvería con la novela satírica *La guerra de las salamandras* (1936), donde una raza de reptiles acabarían también rebelándose contra su opresor: los humanos.

El nuevo siglo trajo cambios más emocionantes y aterradores. En el contexto de la guerra civil rusa, *Aelita* (*Аэлита*, 1923) de Alexei N. Tolstoi, se convirtió en la primera obra de ciencia ficción soviética universalmente reconocida.

Por su parte, Yevgueni Zamiatin publica *Nosotros* (*We*²⁰, 1924), la obra que más influencia tuvo en el resto de la ciencia ficción del siglo XX con el uso de escenarios distópicos para hacer crítica política y social.

En la novela, se presenta una sociedad donde las personas son números —pues estos indican la igualdad, pero también la deshumanización— y están obligados a vivir feliz bajo el control del Bienhechor y su Estado Único. Siendo una crítica del Estado totalitario y de la ciencia como mecanismos de represión, *Nosotros* trata de la rebelión de su protagonista D-503, ante el Estado, quien renuncia al amor de I-330 para evitar que le extirpen la fantasía e imaginación de su cerebro.

El bien común utópico se ha convertido en el mal común distópico, el proyecto utópico se ha desarrollado con resultados terribles y crueles. Zamiatin nos describe una inmensa cárcel,

²⁰ Según Travieso (2010) la novela fue publicada inicialmente en su traducción al inglés en EE. UU., en 1924, y posteriormente en Rusia en 1952.

en la cual los seres humanos han sido transformados en seres alienados (Travieso, 2010). Los sueños de una sociedad revolucionaria terminan en descomunales pesadillas (Trujillo, 2016).

A partir de estas ideas de un futuro post-biológico, el genetista J. B. S. Haldane en su ensayo *Dédalo (Daedalus or Science and the future, 1923)* postula que “en un futuro lejano desaparecerían las enfermedades, la muerte sería neutralizada y se desarrollaría la comunicación con el Otro Mundo” (Capanna, 2019: 145).

Como respuesta, *Ícaro o el futuro de la ciencia (Icarus Or The Future of Science, 1924)* de Bertrand Russell presenta una crítica al avance científico, pues para el filósofo este avance siempre promueve el poder de los grupos dominantes y aumenta el poder de destrucción del ser humano.

Por su parte, en *El Mundo, la Carne y el Demonio (The World, the Flesh and the Devil: An inquiry into the future of the three enemies of the rational of soul, 1929)*, J. D. Bernal utiliza estos tres “movimientos” para señalar a los enemigos del alma racional, inspirando la ciencia ficción futura:

los temas esbozados en aquel torneo de ensayos (planetas artificiales, simbiosis hombre-máquina, cuerpos rediseñados y cerebros sin cuerpo) nunca dejaron de estar presentes en el imaginario, ya fuera como ficciones o bien especulaciones. Con cien años a cuestas, constituyen la matriz del proyecto utópico que hoy conocemos como “trans-humanismo” (Capanna, 2019: 149).

En 1931 el escritor inglés Aldous Huxley publicó *Un mundo feliz (Brave New World)*, que presenta una sociedad utópica en la Era de Ford, que ha sido perfeccionada desde la creación de cada individuo a partir de su manipulación genética. El soma es la droga que el Estado Mundial usa para controlar las emociones y “garantizar” la felicidad de la sociedad, a costa de sacrificar su humanidad.

Huxley ofreció una visión satírica, intentó mostrar los riesgos de la utopía y su posibilidad con el sacrificio del potencial humano, donde “toda utopía sólo acepta la presencia de aquellos que creen en ella o se hallan adaptados a la misma” (Trujillo, 2016: 35).

De acuerdo con Capanna (2019) por el año de 1953, Julián Huxley —hermano de Aldous que llegó a presidir la UNESCO— apoyaba la idea del mejoramiento de la condición humana a través de la tecnología y fue el primero en usar el término “transhumano”.

Por otro lado, la sátira política *Eso no puede pasar aquí (It Can't Happen Here, 1935)* de Sinclair Lewis, previó cómo fácilmente la democracia dio paso al fascismo tras la llegada de un nuevo presidente al poder de los Estados Unidos.

A propósito, las distopías más conocidas no fueron imaginarias en absoluto. A partir de la guerra industrial europea, nuevos movimientos políticos tomaron el poder. Algunos prometieron eliminar toda distinción social, mientras que otros buscaron su unidad alrededor de una herencia mítica. Como resultado, el mundo sufrió distopías reales y muchos escritores de la época no sólo observaron estos horrores, sino que los vivieron (Gendler, 2016).

Tras el Holocausto, los campos de exterminio y las bombas nucleares de la Segunda Guerra Mundial, George Orwell publica *Rebelión en la granja (Animal Farm, 1945)*, una novela satírica y alegórica donde critica muy duramente la política stalinista, al contar la historia de un grupo de animales que se rebelan contra el granjero humano, para tomar el control y crear una sociedad libre, pero termina bajo la dictadura de un cerdo llamado Napoleón.

Posteriormente, dos años antes de su muerte, Orwell escribe *1984 (1948)* como una crítica sobre el aspecto ideológico de la sociedad y el totalitarismo del nazismo alemán y el comunismo ruso: “Orwell quiso manifestar todo su desencanto por una ideología tan tremendamente utópica (y por lo mismo, optimista) como el marxismo” (Trujillo, 2016: 36).

La distopía de Orwell es una advertencia ante el poder y todas sus armas, contra el control y manipulación mediática, y sobre la brutalidad ideológica del *doblepensar*:

1984 es la síntesis visionaria de lo que hicieron con los individuos el socialismo real y el fascismo: las purgas, la persecución de los intelectuales, la negación de la historia. Porque Orwell ha construido una metáfora del imaginario social del siglo XX al describir un país carcelario, vigilado, como toda prisión, por un panóptico, es decir, un lugar desde donde es posible verlo todo —y a todos (Molina, 2002: 10).

Para Julio Travieso (2010) tanto Huxley como Orwell, siguieron el modelo de Zamiatin al presentarnos una sociedad vigilada y controlada por una autoridad represiva que castiga con la pena de muerte: Bienechor (*Nosotros*); Mustafá Mond (*Un mundo feliz*); y Big Brother (*1984*).

En las tres sociedades previamente descritas: “imperla la vida colectiva ya hay una total ausencia de individualidad y derechos. En ellas, casi todos piensan que viven en el mejor de los mundos posibles, fuera del cual sólo impera el caos” (2010: 13).

Desde *1984*, estará latente la amenaza de la pesadilla orwelliana y los riesgos de la utopización excesiva: “el contenido totalitario de la utopía que confunde el “ser ideal del Estado” con “el estado ideal del ser”, que prefiere el orden a la libertad y que teme a la imaginación y la heterodoxia” (Ainsa, 1999: 13).

Con el término de guerra, la derrota del fascismo y el antagonismo evidente de las ideologías soviética y estadounidense, *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury, dio un testimonio crítico y analítico del clima social que se padece, al presentar una sociedad alienada en la que los libros están prohibidos, sin reflexión intelectual, donde los medios masivos han instituido la cultura escrita.

El título se refiere a la supuesta temperatura a la cual el papel (y los libros) se incendia. El relato presenta la transformación de Montag, que inicialmente es un quemador de libros y ejecutor de la represión del conocimiento, para convertirse en un lector y héroe de la resistencia.

Fahrenheit 451 es un canto al humanismo, al hombre que es todos los hombres, a las minorías (en este caso, minorías de pensamiento) que no tienen oportunidad de dar su opinión, de ofrecerse, a través de sus ideas, a los demás. Para Bradbury, el conocimiento no proporciona la felicidad (al menos en su significado de placer instantáneo y fácil), sino una confianza en que la verdad y la dignidad humanas habrán de prevalecer sobre los mecanismos de dominio sobre los instrumentos (como los medios de comunicación) del poder (Trujillo, 2016: 95).

Si la utopía fue el motivo de materializar el espíritu ilustrado, cientificista, racionalista y de esperanza, la distopía hizo lo propio con el espíritu romántico, poético y decadentista como una reacción revolucionaria contra la modernidad. De ahí la dialéctica abierta entre lo moderno y lo postmoderno.

Entre otras novelas de la época ya clásicos del género son: *The Space Merchants* (1953) de Frederik Pohl y C. M. Kornbluth; *Lord of the Flies* (1954) de William Golding; *Minority Report* (1956), y la ucronía *The Man in the High Castle* (1962) de Philip K. Dick; *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1962) de Anthony Burgess; *Planet of the Apes* (1963) de Pierre Boulle; *Make Room! Make Room!* (1966) de Harry Harrison; y *Logan's Run* (1967) de William F. Nolan y G. C. Johnson.

En las décadas posteriores, los escritores cuestionaron el impacto que tendrían las nuevas tecnologías —como la energía atómica, la inteligencia artificial y los viajes espaciales— en la humanidad futura, tal es el caso de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) de Philip K. Dick. Además, la ciencia ficción presentará dos escenarios para el futuro del mundo, uno sobre la destrucción de este y otro sobre el postapocalipsis.

Para Trujillo (2016) *Dune* (1965) de Frank Herbert, es importante porque es la primera especulación científica que tiene como base la ecología, es un *romance* (novela de aventuras) con dosis de épica y fantasía y manifiesta un universo complejo y coherente:

Sus premisas básicas son la dimensión mesiánica de la religión, la economía política y los usos y abusos de poder [...] no importa quién destrone al tirano, el que lo haga y ocupe su lugar se convertirá en un amo igualmente odioso; el poder sólo cambia de manos, pero la miseria continúa proliferando bajo cualquier nueva forma de gobierno y más si este nace de un ideal utópico (2016: 83-84).

A mediados del siglo XX la ciencia ficción se desplazó hacia las ciencias sociales como la antropología, la historia y la sociología “volviéndose un diagnóstico una advertencia en llamada la comprensión de la acción y —siendo el punto más importante— un mapa de opciones posibles” (Suvin, 1984: 35).

Durante los años 60, una serie de obras reactualizarán la utopía como género y práctica con obras que exaltan la “revolución de las conciencias” del *hipismo* estadounidense, y “la imaginación al poder” de mayo del 68 francés.

Como pilar de la extrapolación sociológica, *Todos sobre Zanzíbar* (*Stand on Zanzibar*, 1968) del británico John Brunner, nos presenta el panorama caótico de nuestro mundo de “guerrilleros, terroristas, agencias de inteligencia, monopolios gigantescos, explosión demográfica y contaminación ambiental” (Trujillo, 2016: 48).

La mano izquierda de la oscuridad (*The Left Hand of Darkness*, 1969) de Úrsula K. Le Guin, es el examen más famoso de la androginia en el género y una de las obras feministas fundamentales de la ciencia ficción utópica. Sus ideales libertarios y anarquistas reaparecerán en *Los desposeídos* (*The dispossessed*, 1974), “una obra que retrata la ambigua atracción que

ejerce la utopía —entre el terror y la esperanza— en un contexto humanístico ejemplar” (Ainsa, 1999: 27).

Por otro lado, surge la preocupación ecológica en obras eco-utópicas, como *La utopía o la muerte* (*L'utopie ou la mort*, 1973) de René Dumont donde propone rehabilitar las utopías ante la predicción de un colapso total de nuestra civilización, y una de las primeras utopías ecológicas, *Ecotopía* (*Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston*, 1975) de Ernest Callenbach de gran influencia en la contracultura y el movimiento verde de la época y ulteriormente.

En *High-Rise* (1975) de J. G. Ballard, describe la desintegración de un rascacielos de lujo que representa la división social, a medida que sus inquilinos descienden gradualmente al caos violento, la lucha de clases, de poder y egos, la deshumanización absoluta. Fue adaptada al cine en 2015, por el director Ben Wheatley.

Otras novelas que fueron adaptadas al cine fueron: *The Lorax* (1971) del Dr. Seuss; *A Scanner Darkly* (1977) de Philip K. Dick; *The Stand* (1978) y *The Running Man* (1982) de Stephen King.

La ciencia ficción se convierte en fuente de ideas sobre la condición humana. En *El cuento de la criada* (*The Handmaid's Tale*, 1985), Margaret Atwood hace una crítica social presentando a Gilead, una sociedad de fundamentalistas religiosos que ha suprimido la libertad de prensa y los derechos de las mujeres, siendo esclavizadas como incubadoras de hijos para los políticos teócratas.

Con el auge de informática y la cibernética, la ciencia ficción se desplazó del clásico futuro distante y viajes espaciales, hacia un futuro cercano y las calles, para hacer una crítica de

la sociedad dominada por las nuevas tecnologías, una ciencia ficción “de apenas 20 minutos” en el futuro:

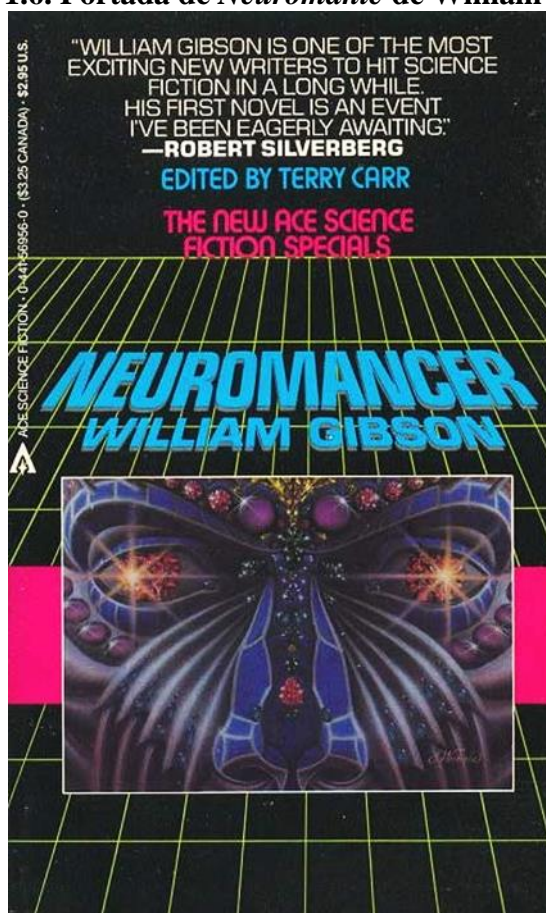
Nacido en el seno de la ciencia-ficción anglosajona, el cyberpunk propuso una nueva mirada para la anticipación, firmemente situada en el futuro próximo y describiendo fenómenos que perfectamente podían extrapolarse de la realidad del mundo de ese entonces. Obviamente, la literatura de ciencia-ficción nunca se propuso como futurismo o como oráculo, sino que su propósito ha sido, desde su nacimiento como género literario, el de explorar el impacto de los cambios científicos-tecnológicos en la sociedad humana (Moreno, 2003: 7).

En las sociedades planteadas por el cyberpunk encontramos siempre antihéroes intentan permear, física o virtualmente, el dominio rígido de la información que ejercen las grandes corporaciones.

La novela emblemática y fundamental del cyberpunk es *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) de William Gibson (ver Figura 1.6). Su protagonista Henry Dorsett Case, no es un héroe en el sentido clásico, es un hacker del ciberespacio, un sobreviviente “en una carrera suicida hacia la destrucción” (Moreno, 2003: 37). Tras un intento de robo, es castigado a través de una micotoxina en su sistema nervioso central para inhibir sus habilidades para conectarse al espacio de realidad virtual llamada “la matriz”.

Para Mark Fisher (1999), *Neuromancer* difumina una serie de temas góticos “tradicionales” —participación antinatural, pactos demoníacos, el escape de lo inhumano, el despliegue de lo orgánico en lo no orgánico— en una actualización ultramoderna de la vieja historia de ciencia ficción sobre la maquinaria infotécnica que se vuelve sensible.

Figura 1.6. Portada de *Neuromante* de William Gibson



Fuente: Adaptado de Neuromancer 1ts, (Imagen).

<http://www.antonraubenweiss.com/gibson/gallery/neuromancer/neuromancer-1st.jpg>

Para Moreno (2003), *Neuromante* es una especie de máquina textual que estimula la mente humana y que aparece en el tópico: la relación entre los humanos y las máquinas. Como si fueran una especie de complicados autómatas, incluye ideas de corte filosófico sobre la naturaleza humana: “En el mundo imaginado por Gibson, generalmente los humanos son títeres permanentemente tironeados por fuerzas malignas o más allá de su comprensión que, en *Neuromante*, son las desquiciadas inteligencias artificiales o las codiciosas megacorporaciones” (2003: 39).

Para Trujillo (2016), la ciencia ficción que se pregunta qué es la realidad y qué tan real es, en un mundo interconectado y de universos autónomos creados, presagia el horizonte cultural del siglo XXI:

ese horizonte donde la humanidad vive inmersa en las ilusiones de una comunidad virtual, donde sus habitantes se transfiguran en las redes sociales, convirtiéndose en avatares de sus propios sueños o pesadillas, en víctimas y verdugos de los demás. La ciencia ficción no trata de mostrar el futuro: intenta demostrar que este anida ya en el presente, en la imaginación de sus autores (2016: 98).

Finalmente, para el siglo XXI, la producción de distopías literarias tiene su auge con la llamada *Youg adult fiction*, que junto con otras obras serán objeto de adaptaciones filmicas como: *Cloud Atlas* (2004) de David Mitchell; *Never Let Me Go* (2005) de Kazuo Ishiguro; *The Road* (2006) de Cormac McCarthy; *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009) y *Mockingjay* (2010) de Suzanne Collins; *The Maze Runner* (2009) de James Dashner; *Divergent* (2011) e *Insurgent* (2012) de Veronica Roth; y *Ready Player One* (2011) de Ernest Cline.

Conclusiones del Capítulo I

Desde la perspectiva de Suvin (1984) se puede definir la ciencia ficción como *extrañamiento cognitivo*, y la validación del *novum* —factor determinante de la narrativa de la ciencia ficción— como un experimento mental, donde la utopía puede comprenderse, inicialmente, como una realidad alternativa, y que incluye las luchas utópicas o terrores distópicos, las alegorías morales o visiones trascendentales de otros mundos mejores o peores que el nuestro.

En *Utopía* (1516), Tomás Moro estableció un espacio ideal alternativo y de crítica a la sociedad de su tiempo, aportó el modelo inevitable a toda utopía posterior y todas las variedades de ciencia ficción de su época (Suvin, 1984).

En las utopías se puede encontrar la doble convicción del fin de un mundo y el umbral de un nuevo comienzo (Sontag, 2007). Además, en conexión con la ciencia ficción, se encuentra la capacidad de reflejar o expresar nuestras esperanzas y temores sobre el futuro, la ciencia y la tecnología (Fitting, 2010).

De esta manera, se puede establecer un *continuum* entre la narrativa utópica y la ciencia ficción social distópica desde el pensamiento occidental.

Entre los antecedentes históricos y literarios del género se encuentran los relatos sobre viajes fantásticos, las islas bienaventuradas, las utopías y las novelas científicas y se identifican bajo el concepto de *proto ciencia ficción*.

Las primeras utopías occidentales se remontan a la tradición helénica-romana (Suvin, 1984), con referencias antiguas y medievales de la denominada constelación bíblica-grecolatina (Manuel, 1981). Los anhelos del paraíso y la vida eterna permanecerán desde entonces en el pensamiento utópico. La imperfección humana es la causante de los grandes males, ya sea por

la desobediencia de comer el fruto prohibido, los deseos y curiosidades como la arrogancia humana de querer ser como Dios, la inmortalidad o abrir una caja que contenía todos los males.

La transición de la utopía celestial a otra mundana se produjo durante el declive del Medievo y su primera expresión fue *Utopía* de Moro (Mumford, 2013). Sin embargo, el primer modelo hacia la utopía fue descrito en la *República* de Platón. La abolición de la propiedad privada fue una constante del ideal platónico, la visión agustiniana, hasta las utopías del Renacimiento.

Entre las obras posteriores que cambiaron significativamente el género utópico se encuentran *Robinson Crusoe* (1719) de Daniel Defoe y *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift. Crusoe es la utopía misma, el hacedor activo del mundo perfecto y el prototipo del hombre del siglo XVIII (Trujillo, 2016). Por su parte, Swift estableció un plan para la distopía, imaginando una sociedad llevada al extremo y exponiendo sus defectos subyacentes.

Posteriormente, las ideas sobre una futura sociedad ideal cambiaron el *novum* hacia el tiempo con las anticipaciones utópicas, el *roman scientifique*, las utopías sociales y las tecnoutopías.

Las obras de Saint-Simon y Babeuf, sirvieron como paradigmas de la evolución utópica en el período crítico de la Revolución Francesa (Bolinaga, 2011).

El desplazamiento de la ciencia ficción fue reorientado a la atemporalidad mítica, una fantasía romántica con William Blake, y a una analogía parabólica por parte de Percy Shelley, considerado el precursor poético de la anticipación de la ciencia ficción.

Frankenstein o el moderno Prometeo (1818) de Mary Shelley, caracterizado por un pesimismo antiutópico y anticientífico (Casilda de Miguel, 1988), puede considerarse la primera

distopía de la ciencia ficción que trata los peligros de la ciencia y la tecnología (López Castro, 2001).

Julio Verne es clave en la relación entre utopía y la variada ciencia ficción, pues es identificado con el *roman scientifique* (novela científica), el liberalismo utópico (Suvin, 1984) y la ciencia ficción extrapolativa (Belton, 2013).

A partir de 1871 surge el relato de la “guerra futura”, una nueva forma literaria ubicada en un futuro inquietantemente inminente, tras la incapacidad general de imaginar las guerras venideras y como una terrible advertencia.

En los años siguientes, Samuel Butler presenta una sátira sobre la sociedad victoriana que explora ideas de inteligencia artificial y Auguste Villiers introduce el término androide y aborda la fascinación con las máquinas.

El eje de cambio de la tradición de ciencia ficción moderna fue H. G. Wells que propuso como *novum* la “propiedad extraña” o “el mundo extraño”. Desde la *República* de Platón hasta *Una utopía moderna* (1905) de Wells, la utopía supone una crítica implícita a la civilización que le sirve como trasfondo.

Con las revoluciones y los efectos de las máquinas en la vida del ser humano surgen las antiutopías como advertencias de un futuro peor que el de la sociedad de su tiempo. El siglo XX es el tiempo de las guerras ideológicas, los proyectos revolucionarios, las reformas sociales, de las terribles masacres étnicas y los sistemas totalitarios, las utopías se tornan negativas.

El progreso tecnológico es puesto en duda, la crítica a la utopía se intensifica y se vuelve distopía, las ficciones nos alertan de un futuro deshumanizado. La obra que más influencia tuvo en el resto de la ciencia ficción del siglo XX con el uso de escenarios distópicos para hacer crítica política y social fue sin duda, *Nosotros* (1924) de Yevgueni Zamiatin.

Los escritores cuestionaron el impacto de las nuevas tecnologías, los problemas ecológicos y la ciencia ficción se desplazó hacia las ciencias sociales como la antropología, la historia y la sociología. Las obras de Dick, Herbert, Le Guin y Atwood son ejemplos de esta perspectiva.

Finalmente, con el auge de informática y la cibernética, la ciencia ficción se desplazó hacia un futuro cercano y las calles, dando origen al llamado *cyberpunk*, cuya novela emblemática y fundamental es *Neuromante* (1984) de Gibson.

CAPÍTULO II. LA DINÁMICA COMPLEJA DE LA UTOPIÍA, ENTRE EUTOPIÍA Y DISTOPÍA, EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Ella está en el horizonte —dice Fernando Birri—. Me acerco dos pasos, ella se aleja dos pasos. Camino diez pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá. Por mucho que yo camine, nunca la alcanzaré. ¿Para qué sirve la utopía? Para eso sirve: para caminar.²¹

Eduardo Galeano

Esta incursión por el terreno de la epistemología nos permite contemplar el fenómeno narrativo actual desde una perspectiva distinta que, como se verá luego, es muy productiva ya que justifica los procesos de visualización y formalización que lo caracterizan. Pero además promueve la narrativa a una posición que equivale prácticamente a la de la ciencia, puesto que es a través de la ficción, o presentación de la posibilidad de un mundo, como mejor puede entenderse la validez futura y fáctica de este mundo. Las utopías y las distopías se convierten de esta manera en laboratorios sociales donde se expanden imaginariamente las razones de una determinada visión del mundo. Ahora bien, en toda utopía hay inmersa una distopía, de la misma manera que en toda distopía se incluye también un factor forzosamente utópico.²²

Josep M. Català Domènech

²¹ Galeano, E. (2001). *Las palabras andantes* (5ª ed.). Buenos Aires: Catálogos, p. 230.

²² Català, J. M. (2012). Narración y cognición. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, N° Extra 1, pp. 5-18.

Dentro del espectro de la imaginación utópica, la utopía positiva dominó hasta el siglo XIX, mientras que la distopía prevaleció durante la mayor parte del siglo XX.

Según John Belton (2013) las utopías en las películas de ciencia ficción tienden a ser raras. La utopía es a menudo un conjunto en otro lugar frente a una distopía existente. Es una especie de Jardín del Edén, un lugar para huir de un mundo distópico.

De acuerdo con Ronald Bergan (2011), la mayoría de las películas distópicas están situadas en un futuro incierto, bajo un régimen represivo, con referencias explícitas e implícitas a la sociedad contemporánea, y las tramas son cuentos de precaución sobre las posibles consecuencias de nuestras acciones negativas actuales. La premisa principal es el conflicto entre el orden/desorden existente y el orden futuro por construir, impredecible.

Para comenzar, se partirá de la propuesta de Joan Bassa y Ramón Freixas (1993: 43-59) para exponer de manera general los ejes temáticos primordiales del cine de ciencia ficción:

- 1. Tema del doble:** La temática del doble participa e inspira toda la mitología del género perennemente articulada a partir de esquemas binarios: bien ↔ mal, orden ↔ caos, normalidad ↔ monstruosidad. No hay, prácticamente, matices o estados intermedios. Su desarrollo oficia como pórtico de todo estudio temático.
- 2. Tema del mal:** La presencia del mal no se comprende si no es enfrentada a la imagen invertida: el bien. El concepto del mal es algo abstracto y en la ciencia ficción es todo aquello que atente contra los valores establecidos, recurre a digresiones del orden social por los elementos afectos a la doctrina del mal, como desorden, miedo, inquietud y caos.
- 3. La monstruosidad:** La dicotomía entre la normalidad y la anormalidad. El calificativo de monstruo obedece a su singularidad. El espectador, pues identifica al (la)

monstruo(sidad) con el lado negativo y caótico tanto del ser humano como de la sociedad y esta puede ser contemplada desde dos ángulos diferentes: animal y moral.

4. **El antropomorfismo:** Dentro de este apartado se encuentra la ya antigua obsesión del hombre por conseguir un estado asimilable —o idéntico— a Dios. En este acercamiento a Dios se basaría la opción creadora que se escinde en dos ramas: la fisiología (el monstruo de Frankenstein) y la mecánica (la temática del robot, autómata).
5. **Las alteraciones del cuerpo humano:** Frente a la antigua concepción del ser humano como un todo indivisible se oponen las recientes teorías sobre la posibilidad de realizar una gran diversidad de trasplantes, incluidos los vitales. La visión del trasplante se articula en una ambivalente tensión entre la esperanza y el miedo.
6. **La supervivencia:** La lucha por la supervivencia se remonta a los orígenes del hombre y se presenta según dos vías: la individual y la colectiva. En la temática de la supervivencia, el eje central de actuación es el Hombre, en cuanto es objeto de agresiones que perturban su estatus adquirido, llevándole hacia una posible pérdida de este.
7. **El viaje:** La mítica del viaje, la épica de la aventura, el sentido del desplazamiento es un tema que atraviesa la morfología de la ciencia ficción. Sea con objetivos colonizadores, de conquista o descubrimiento, es un tema inseparable de esa modalidad específica y popular del género como la *space-opera*.

A continuación, el presente capítulo responde a las siguientes preguntas: ¿qué es la utopía y la distopía?, ¿cuál es la relación entre utopía, eutopía y distopía?, ¿cómo podemos comprender esta relación en el cine contemporáneo de ciencia ficción?

El estudio de las narrativas distópicas desde la epistemología permite otras aproximaciones enriquecedoras (Català, 2012). Para comprender esta relación, en este capítulo

se aborda desde una perspectiva epistemológica de suma importancia para la comprensión de los fenómenos contemporáneos, como es la epistemología de la complejidad.

El presente capítulo, está dividido en tres apartados: en el primero que se titula **La distopía en el cine de ciencia ficción**, se realiza un recorrido por las obras fílmicas más importantes y sus inspiraciones literarias que dieron lugar a estas visiones.

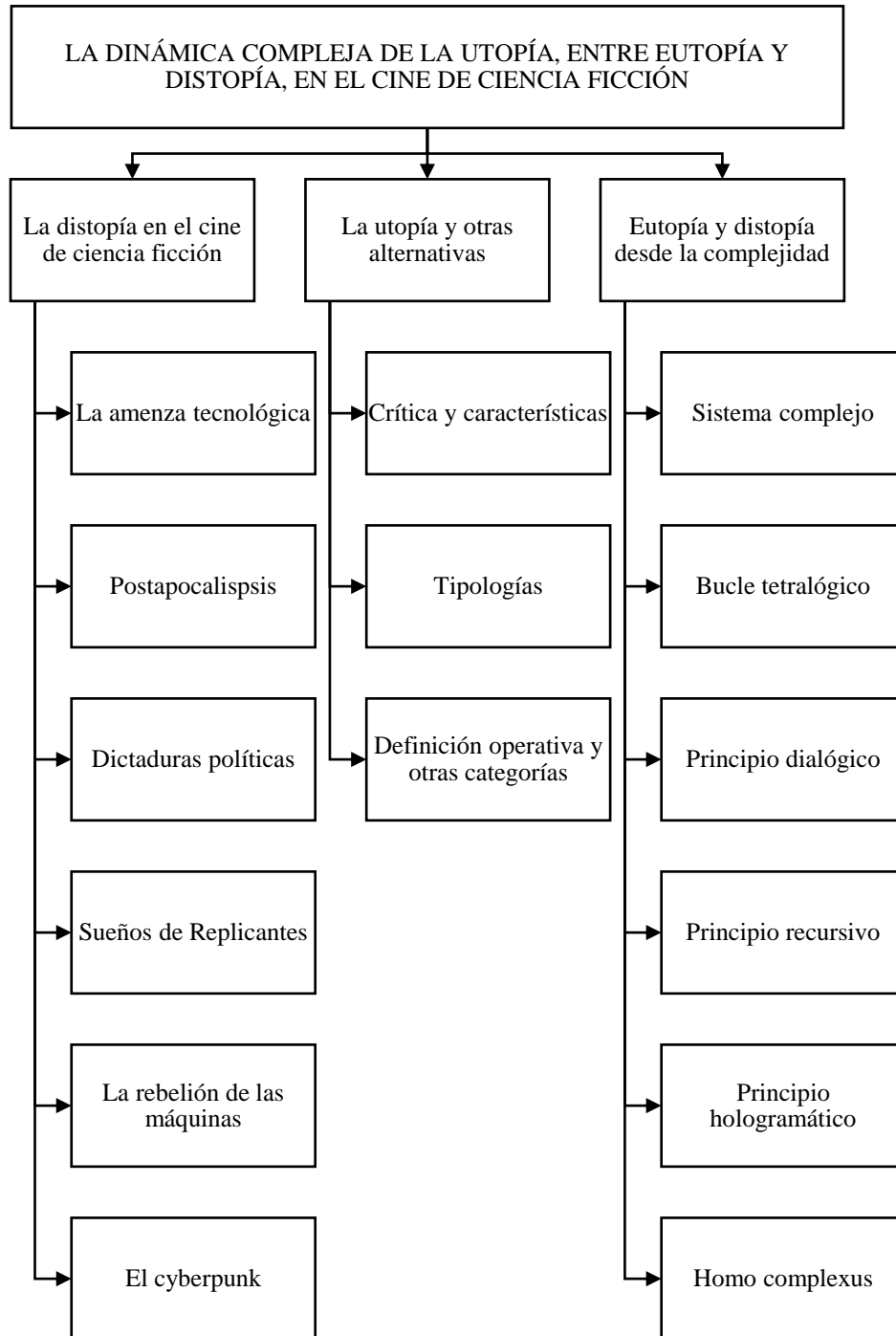
La utopía y otras realidades alternativas es el nombre del segundo apartado, en donde se presentan las características y la crítica hacia la utopía a partir de varios autores, además de diferentes propuestas sobre sus clasificaciones a manera de definir una tipología amplia de la utopía. Posteriormente, se presenta una serie de definiciones y propuestas relacionadas con el concepto, a partir de la sociología y la literatura principalmente, con la finalidad de hacer operacional una definición compleja de la utopía, además de otras categorías relacionadas para complementar el apartado.

Finalmente, en el apartado titulado **La relación dialógico-recursiva entre eutopía y distopía desde la complejidad**, se utilizaron las propuestas teórico-metodológicas del filósofo y sociólogo francés Edgar Morin, para comprender desde el pensamiento complejo la relación entre eutopía y distopía. De sus premisas, se tomó en consideración la categoría de *sistema complejo*²³ y el *bucle tetralógico*, además, el *principio dialógico*, el *principio recursivo*, el *principio hologramático* y *homo complexus*.

Los objetivos de este capítulo es describir la relación antagónica de la utopía y distopía a partir de su producción artística y su evolución conceptual en el pensamiento occidental para una redefinición contemporánea, además de establecer la epistemología de la complejidad como paradigma para analizar la unidad dinámica de la relación entre eutopía-distopía.

²³ En el presente trabajo los conceptos y categorías de análisis se escriben con cursivas.

Modelo operativo Capítulo II



2.1. La distopía en el cine de ciencia ficción

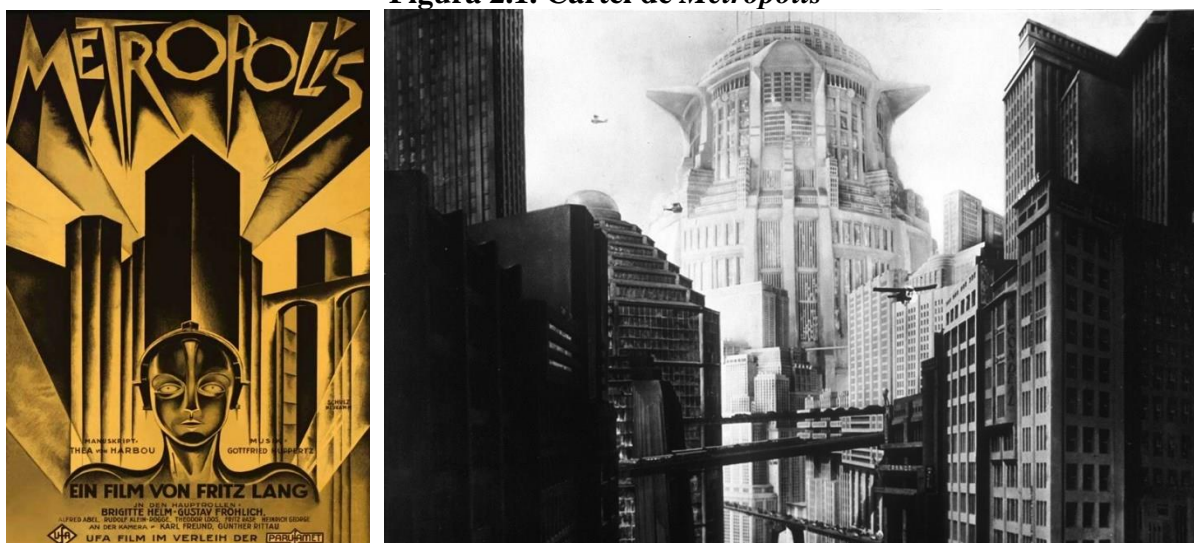
En el contexto de la Revolución Bolchevique de 1917 y la formación de la Unión Soviética en 1922, la maquinaria propagandística soviética impulsa la industria cinematográfica.

Aelita (1924) dirigido por Yákov Protazánov (inspirado en la novela de Aleksei Tolstoi) es considerada la primera película rusa de ciencia ficción con una fuerte influencia estética futurista. Narra la historia de Los, un ingeniero terrestre que construye un cohete espacial y viaja a Marte con su compañero el soldado Gusev. Junto con Aelita, hija del dictador, iniciarán una revolución proletaria contra la tiranía para instaurar el comunismo en Marte y crear la Unión Marciana de Repúblicas Socialistas Soviéticas.

Uno de los temas principales de la distopía en el cine de ficción es la amenaza del rápido avance de la tecnología que tiene un efecto deshumanizador, es decir, denunciar el peligro de una humanidad a merced de la tecnología.

Metrópolis (*Metropolis*, 1927) de Fritz Lang es una alegoría del totalitarismo, al presentar una ciudad futurista inspirada en el horizonte de Nueva York. Dicho filme estableció un precedente en la arquitectura futurista (ver Figura 2.1) para muchas películas distópicas.

Figura 2.1. Cartel de *Metrópolis*



Fuente. Adaptado de Lang, F. (1927), *Metropolis* (Imágenes). <http://www.imdb.com>

Además de la estética futurista arquitectónica, introdujo el arquetipo del androide femenino (ginoide) seductor (ver Figura 2.2) que serían inspiración de futuras producciones, tal es el caso del personaje de “Ava” en *Ex Machina* (2015).

Figura 2.2. María y Ava



Fuente. Adaptado de los carteles de *Metropolis* (1927) y *Ex Machina* (2015), (Imágenes). <http://www.imdb.com>

Metrópolis, basada en la novela homónima de Thea Von Harbou (primera esposa de Lang), presenta la ginoide, anticipándose a los Replicantes, el arquetipo femenino más destructivo:

un robot hembra, de presencia voluptuosa, y expresamente llamado en la novela Parodia o Engaño, además de Futura, destinado a ser la nueva diosa de la ciudad, una impostura artificial de ambos arquetipos, situado entre Venus y María, entre la virgen vestal y la ramera de Babilonia. En resumen, es el paradigma de la nueva mujer: la *Eva futura*, tentadora y destructiva. Bajo sus insinuantes formas, el científico desquiciado recupera la concepción medieval de la hembra como fuente de tentación y de pecado (Santos, 2019: 28).

Hiperbolizando los planteamientos industriales del taylorismo y del fordismo, la dinámica industrial reduce a los trabajadores-esclavos a engranajes de una estructura mecánica como autómatas orgánicos. Anticipándose a *Modern Times* (1936) de Charles Chaplin, los trabajadores son literalmente devorados por las ruedas dentadas y los pistones, “encadenados a

la fábrica y a la cadena de montaje; sometidos a la tiranía industrial para hacer, finalmente, devorados por el engranaje capitalista: el nuevo y despiadado Moloch de nuestro tiempo” (Santos, 2019: 33).

La vida futura (*Things to Come*, 1936), película visionaria dirigida por William Cameron Menzies, con guion de H. G. Wells basado en su novela *Esquema de los tiempos futuros* (1933), presenta una futura guerra mundial (pues se ubica en 1940) que se prolonga durante décadas hasta desatar una nueva fiebre de la mente y el cuerpo, una terrible plaga que termina por matar a millones de personas: “Después de la guerra y del hundimiento social, una extraña y terrible peste, la enfermedad errante, se extendió sin obstáculos por todo el mundo”.

En medio del caos, las “Alas sobre el mundo” —la masonería de la ciencia—, una hermandad formada por los viejos ingenieros y mecánicos que quedan y liderados por John Cabal (ver Figura 2.3), emergen para recuperar Everytown de un Estado militarizado bajo las órdenes de “El Jefe”, y crear una civilización basada en el progreso.

Figura 2.3. John Cabal en *La vida futura*



Fuente. Adaptado de Cameron, W. (1936), *Things to Come* (Imágenes). <http://www.imdb.com>

Como resultado de la guerra y las armas químicas, *La vida futura* muestra una sociedad postapocalíptica, donde la ley del más fuerte se instaura hasta la llegada del gobierno racionalista

y utópico, se convertirá en un gran referente estético para futuras películas afines con las nuevas relaciones sociales humanas, tras sobrevivir al apocalipsis.

Como ejemplos se encuentran; *The Time Machine* (1960) de George Pal; *La jetée* (1962) de Chris Marker; *The Last Man on Earth* (1964) y *The Omega Man* (1971) basadas en la novela de *Im a Legend* de Richard Matheson; *Planet of the Apes* (1968) adaptada de la novela *La planète des singes* de Pierre Boulle; *Zardoz* (1974) de John Boorman; y la segunda adaptación de la novela de Jack Finney, *Invasion of the Body Snatchers* (1978) de Philip Kaufman.

El escenario de *La vida futura* ha sido inspiración para posteriores filmes enfocados en la estética del mundo desordenado y devastado como la saga de *Mad Max*, (ver Figura 2.4), sin embargo, a diferencia de la mayoría de los filmes postapocalípticos, la historia tiene un giro con la restauración del mundo, un final esperanzador donde la humanidad supera la catástrofe.

Figura 2.4. El mundo desordenado y devastado



Fuente. Adaptado de los carteles de *Things to Come* (1936) y *Mad Max: Fury Road* (2015), (Imágenes). <http://www.imdb.com>

En el contexto de la Guerra Fría, la Nueva Ola francesa irrumpe en el género de la ciencia ficción con *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard y *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut, (basado en la novela homónima de Ray Bradbury).

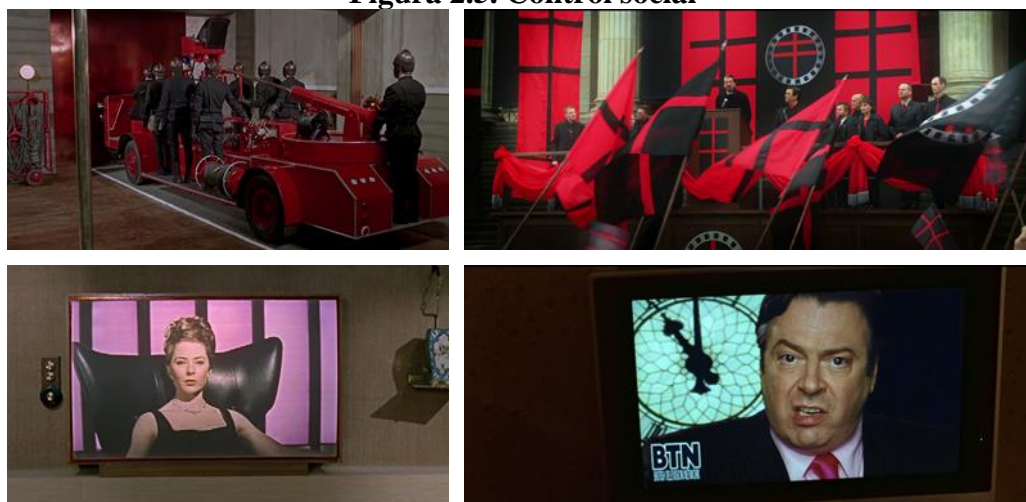
Según Javier Memba (2007: 182) aunque *Alphaville* no sea una adaptación de 1984, “no hay duda de que ese ojo omnipresente que imaginaría George Orwell tendrá su mejor expresión cinematográfica en el realizador francés”, a pesar de que ya existía la primera versión de 1984 de Michael Anderson.

Por su parte la obra de Truffaut, “Lejos de ser una *space opera* se trata de una distopía futurista ambientada en nuestro planeta. [...] El mundo que *Fahrenheit 451* nos presenta es uno donde la imagen vale, en efecto, más que mil palabras” (Memba, 2007: 92).

De acuerdo con Aleksandar Becanovic (2016) la política a menudo recurre al totalitarismo en estas ficciones, nuestro planeta no tiene muchas posibilidades y el futuro cercano es sombrío. La ciencia ficción en sí fue redefinida durante este período a partir de una anticipación de lo que sucederá a las observaciones de lo que ya está sucediendo.

El régimen totalitario y la manipulación mediática será tópico de *V for Vendetta* (2005) de James McTeigue.

Figura 2.5. Control social



Fuente. Adaptado de Truffaut, F. (1966), *Fahrenheit 451* y McTeigue, J. (2005), *V for Vendetta*.

La democracia en *Fahrenheit 451* es en realidad el ideal para todos los regímenes totalitarios, y la quema de libros es una metáfora de todas las restricciones políticas (Becanovic, 2016).

En *THX 1138* (1971) de George Lucas, una sociedad futurista es administrada por computadoras. Sus habitantes, que tienen números en lugar de nombres y vestidos idénticos, carecen de individualidad y libre albedrío; se les alimenta con drogas para reprimir todo sentimiento; y el amor está prohibido.

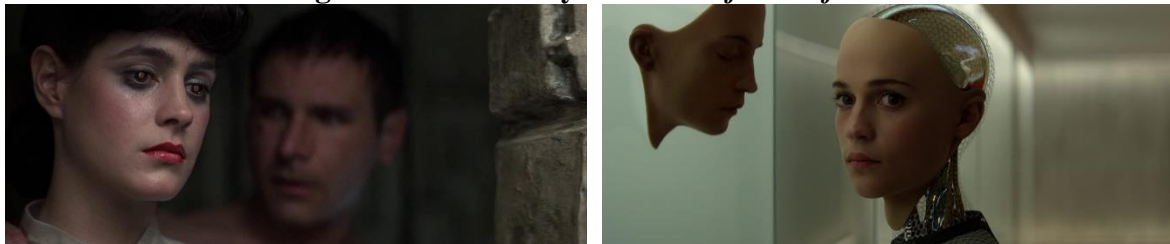
Dictaduras y el tema de la deshumanización por los medios y tecnologías aparecerán en futuros filmes como *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick (basado en la novela de Anthony Burgess); *Videodrome* (1982) de David Cronenberg; *Nineteen Eighty-Four* (1984) adaptada al cine por Michael Radford, *Brazil* (1986) de Terry Gilliam; *They Live* (1988) de John Carpenter; *Gattaca* (1997) de Andrew Niccol, *Equilibrium* (2002) de Kurt Wimmer, y en distopías de escape como *Logan's Run* (1976) de Michael Anderson y *The Island* (2005) de Michael Bay.

Plagas, polución, epidemias, hambre son algunos de los detonantes que utiliza la ciencia ficción en películas como *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973) de Richard Fleischer, adaptada libremente de la novela de Harry Harrison (*Make Room! Make Room!*, 1966). Presenta una Nueva York superpoblada en el año 2022: “El neologismo *soylent* procede de la contracción de *soybean* y *lenteil*: soja y lenteja, las dos materias primas de las que supuestamente está hecho aquel sucedáneo alimenticio [...] el más codiciado y apetecible es el verde: el *soylent green*” (Santos, 2019: 269).

Posteriormente, considerado un filme de culto y una de las películas más influyentes de todos los tiempos, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, se convertiría en la visión posmoderna del género con su descripción realista de un futuro en decadencia, cuya acción tiene lugar en el año 2019. Basada en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), *Blade Runner* explora temas como el arquetipo de la mujer fatal —o *femme fatale*—, la

seductora del héroe (ver Figura 2.5), así como las implicaciones futuras de la tecnología en el ambiente y en la sociedad, que serán inspiración de posteriores producciones como *Ex Machina*.

Figura 2.5. Rachael y Ava como *femme fatale*



Fuente. Adaptado de Scott, R. (1982), *Blade Runner* y Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

Para Gérard Imbert (2019) en *Ex-machina*, la interacción hombre-máquina alcanza la perfección pues se han creado robots con apariencia y capacidades totalmente humanas:

pero también la perversión, y entramos en una dialéctica amo / esclavo, manipulador / manipulado. Nos proyecta en una nueva forma de trascendencia que no está encarnada en un dios o ser superior, sino en el sueño demiúrgico de un hombre que crea sus propias criaturas, a las que pretende dotar de sentimientos e incluso de la capacidad de amar. Pero hay una ambivalencia demoníaca en esos seres que reproducen a los humanos: es que son capaces de hacer tanto el bien como el mal, y sin un ápice de emoción o mala conciencia. A esto se añade la impostura, la capacidad de engaño de los clones, que iguala la de los hombres (2019: 68).

Blade Runner narra la historia de Rick Deckard (un ex-*Blade Runner*), llamado nuevamente al servicio para “retirar” a unos robots rebeldes llamados Replicantes, a partir la reciente fuga de replicantes modelo Nexus-6, fabricados por *Tyrell Corporation* para ser “más humanos que los humanos”. En su búsqueda, Deckard descubre que Rachael es una replicante con recuerdos implantados que le permiten contar con una base emocional. Al final ambos huyen juntos, en una complicidad de supervivencia y amor.

En *Her* (2013) de Spike Jonze, un hombre solitario se enamora de un sistema operativo inteligente llamado *Samantha*, una voz femenina astuta, sensible y seductora. A medida que se “conocen” su relación se transforma en una extraña interacción.

Para Imbert (2019) el miedo al presente y la duda al futuro se plasman directamente en las relaciones de pareja, en la defensa de su integridad y autonomía, dando pie a relaciones antagónicas en una lucha permanente. Tras todo ello, existe una crisis de los valores sociales:

los héroes ya no son lo que eran, ni los valores tradicionalmente asociados a la heroicidad; se tambalea el mito del héroe y, con él, el modelo de conquista social —lo mismo que el de seducción—, y el hombre se ve confrontado a una permanente alteridad (2019: 20).

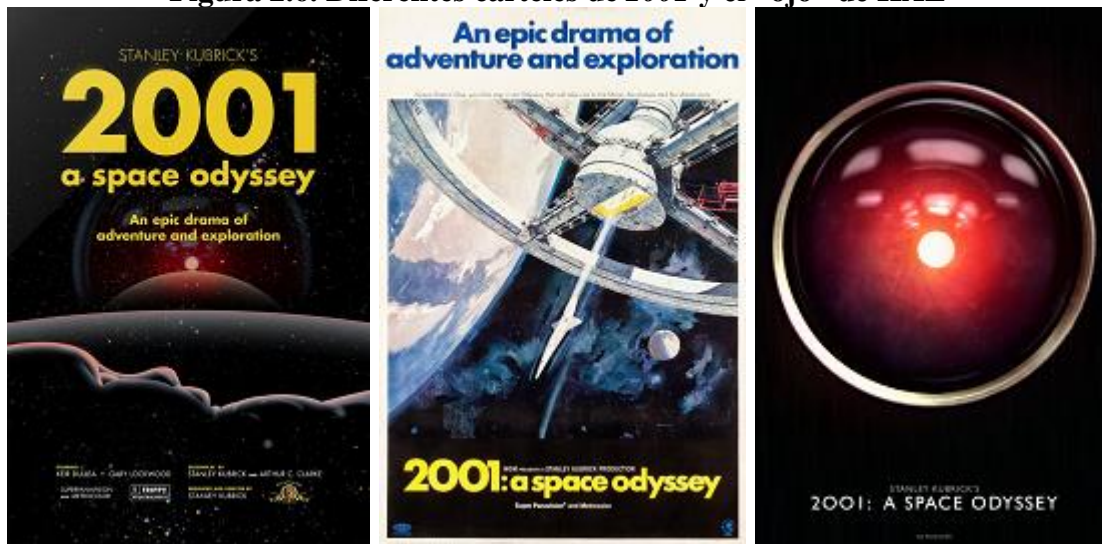
En *The Lobster* (2015), un filme distópico de humor negro-surrealista dirigido por Yorgos Lanthimos, presenta una sociedad en un futuro cercano, donde las personas solteras tienen 45 días para encontrar parejas románticas o convertirse en animales para ser enviados al bosque.

Por otro lado, la utopía del siglo XX fue la conquista del espacio. El referente por excelencia de las eras espacial-digital, la inteligencia artificial y la conciencia es, sin duda, HAL 9000 de *2001: odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, considerado como una de las películas de ciencia ficción más importantes de la cinematografía mundial.

Para comprender el sentido de los elementos argumentales de este filme clásico —narrado de forma abstracta—, es necesario identificar las dos tramas que lo conforman. La principal aborda los temas de la evolución humana y la vida extraterrestre y, por otro lado, la subtrama aborda la tecnología y la inteligencia artificial, narrando la historia de la supercomputadora HAL 9000 y el éxito de la misión *Discovery*.

Son muchas las interpretaciones que se han realizado sobre el filme, incluyendo la comparación de HAL con el monstruo de Frankenstein por su “deformidad” física, al ser representada con un ojo (ver Figura 2.6) y su comportamiento, al rebelarse contra la tripulación a pesar de que su fin haya sido justificado para el logro de su misión, su motivo de existencia.

Figura 2.6. Diferentes carteles de 2001 y el “ojo” de HAL



Fuente. Adaptado de Kubrick, S. (1968), *2001: A Space Odyssey* (Imágenes). <http://www.imdb.com>

Skynet, la inteligencia artificial (IA) protagonista en la saga de *Terminator* (1984) dirigida por James Cameron, es otro ejemplo del clásico tema del hombre *versus* la máquina, decidida a exterminar al hombre con tal de cumplir la misión de salvar al planeta.

Es en esta época cinematográfica sobre la rebelión de las máquinas, cuando la ciencia pierde su auge, se le mira con desconfianza por las consecuencias de la energía nuclear como el caso del desastre de Chernobil de 1986. En el mundo actual, una de las preocupaciones sobre la ciencia se encuentra en el campo de la inteligencia artificial y la llegada de *Skynet*:

Hace unas semanas la división de inteligencia artificial de Facebook desarrolló un sistema para hacer negociaciones, sin embargo, como si se tratara de una película de ciencia ficción, la empresa tuvo que desconectarlo porque aparentemente la máquina desarrolló su propio lenguaje (Entrepreneur Staff, 2017).

El legado de *2001, Odisea en el espacio* ha sido de inspiración para la sociedad sobre los estudios científicos afines y las producciones cinematográficas posteriores de ciencia ficción gracias a su vanguardia y efectos especiales revolucionarios, cambiando y redefiniendo el género.

Además, es la principal referencia de la inteligencia artificial en el cine, sobre todo por exponer una reflexión sobre una posible conciencia y “alma” que puede originar una IA al presentar inteligencia emocional. Dicha reflexión es el tema principal de películas como *Transcendence* (2014), *Ex Machina* (2015) y *Blade Runner 2049* (2017).

Las reflexiones más generales entre la relación hombre-máquina siguieron siendo abordadas en la saga que inicia con *The Terminator* (1984) de James Cameron, *A.I. Artificial Intelligence* (2001) de Steven Spielberg (adaptado de Aldiss) y *I, Robot* (2004) de Alex Proyas (adaptada de Asimov).

Para Belton (2013) la ciencia ficción explora lo que significa ser humano al dramatizar con regularidad los dilemas de las figuras que se encuentran en la frontera entre humanos y no humanos, donde, por ejemplo, los *cyborgs*/replicantes y los androides con inteligencia artificial buscan ser humanos. Lo que significa ser humano ahora se define en términos de una nueva interacción de contexto con máquinas artificialmente inteligentes.

La ciencia ficción actual ya no imagina tanto el futuro, sino que habla de nuestros miedos y se alimenta con nuestros terrores. De acuerdo con Belton (2013) la ciencia ficción y el horror funcionan para manejar nuestra ansiedad acerca de ser humano y las fronteras potencialmente porosas entre lo humano y lo no humano.

A medida que la existencia humana se vuelve cada vez más tenue en el siglo XXI con las pandemias, el calentamiento global, los desastres naturales, enfermedades, terrorismo, limpieza étnica, hambre, pobreza e inseguridad financiera, dependemos cada vez más de estos géneros para afirmar la centralidad de lo humano, para advertirnos de los peligros para la supervivencia de la humanidad e imaginar al posthumano en sus muchas apariencias utópicas.

Para Imbert (2019: 64) como resultado del progreso de la ciencia y tecnología, surgen distopías “que buscan en la criatura artificial lo que se ha perdido en la humanidad, en la línea de lo que están explorando la literatura y el cine ciberpunk”. Según el autor existe una crisis de valores en el cine posmoderno actual:

porque se han producido mutaciones en la representación de la realidad social y del sujeto durante las dos últimas décadas: el *presentismo*, el miedo al futuro que se traduce en visiones posapocalípticas, el redescubrimiento del cuerpo y su exploración, los cambios en lo que respecta a la pareja, el *neoexistencialismo* que se manifiesta en la relación con el otro y con el contexto social, la revisión de valores y mitos colectivos que han servido de cimiento del sueño americano, la asunción del horror como parte de la realidad humana, los juegos con la verdad (2019: 10).

Para Horacio Moreno (2003) es *The Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski, la que marcó un antes y un después en la ciencia ficción al exponer masivamente y de manera inteligente sus propios tópicos siendo la mejor traducción de los postulados del *cyberpunk*.

El *cyberpunk* (o *ciberpunk*) es el “movimiento prospectivo que durante los ochenta basaba sus relatos en mundos dominados por las grandes corporaciones y una fuerte interacción entre seres humanos e inteligencias artificiales” (Moreno, 2010: 461).

Además de la trilogía de *Matrix*, películas como *The Truman Show* (1998) de Peter Weir, *Dark City* (1998) de Alex Proyas, *The Congress* (2013) de Ari Folman (adaptación libre de *Congreso de futurología* de Stanislaw Lem) y *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg (basado en la novela homónima de Ernest Cline), “pueden apuntar hacia un mundo construido, mediatizado, fantasmagórico e incluso cinematográfico, algo *sustitutivo* de lo real” (Telotte, 2002: 165).

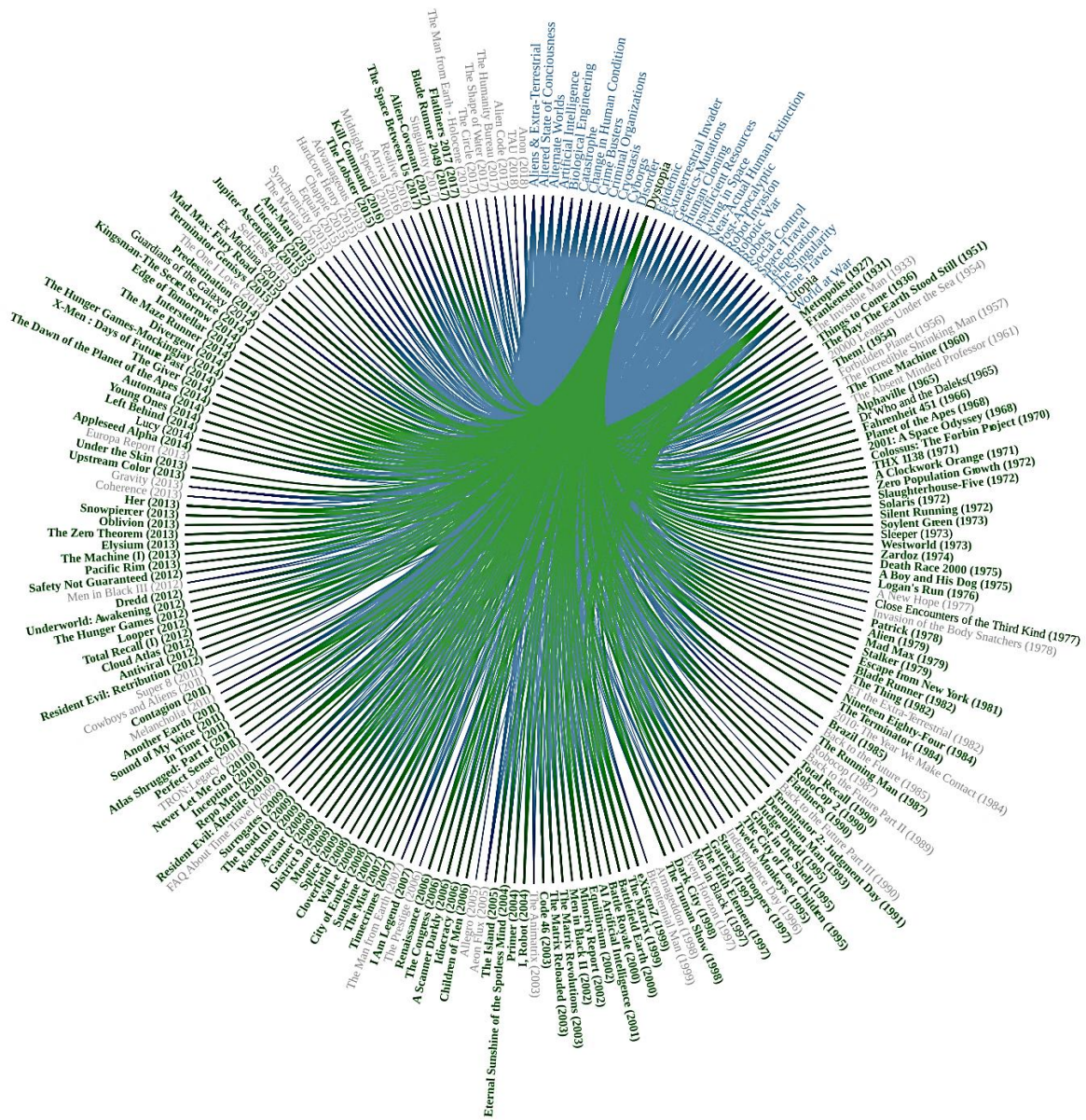
Entre las películas *tech-noir*²⁴ se pueden mencionar la saga de *RoboCop* creada por Edward Neumeier y Michael Miner, *The Lawnmower Man* (1992) por Brett Leonard (basado en el relato corto de Stephen King), *Twelve Monkeys* (1995) por Terry Gilliam (inspirada en la película *La Jetée*) y *Strange Days* (1995), de Kathryn Bigelow y *Le Cinquième Élément* (*El quinto elemento*, 1997) de Luc Besson.

Finalmente, el *cyberpunk* japonés, a partir del manga y del anime *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, inspiró a toda una serie de películas en japon y en occidente como: *Avatar* (2009) de James Cameron, y las posteriores adaptaciones *Alita: Battle Angel* (2019) de Robert Rodriguez y *Ghost in the Shell* (2017) de Rupert Sanders.

Son muchas y variadas las expresiones que el cine de ciencia ficción ha presentado con relación a los conceptos de utopía y distopía. La Figura 2.7 de la siguiente página, presenta un panorama simplificado del género. En color azul (parte superior derecha), se identifican los diferentes temas abordados por la ciencia ficción, y en color verde, se destacan los filmes correspondientes a lo que se denominan cine utópico y distópico.

²⁴ Género híbrido, combinación de neo-noir y ciencia ficción o cyberpunk.

Figura 2.7. Utopías y distopías filmicas



Fuente. Adaptado de Sci-Fi Movies & Dystopia/Utopia (Imágenes). <https://www.dystopia-utopia.com>

2.2. La utopía y otras realidades alternativas

2.2.1. Características y crítica de la utopía

Desde su publicación en 1516, *Utopía* dejó de ser título de la obra de Moro para convertirse en un género literario y denominación de todo texto inspirado en ella. La búsqueda de la utopía —una organización social perfecta— ha estado contaminada por el constante juicio de valor del “no tiene lugar”.

Para José Ferrater Mora (1971: 862), el vocablo utopía tiene un sentido más específico pues supone un ideal “a la vez deseable e irrealizable. Este ideal suele referirse a una sociedad humana que se coloca en un futuro indeterminado y a la cual se dota mentalmente de toda suerte de perfecciones”.

En el lenguaje coloquial, la palabra utopía carece de interés pues tiene una connotación peyorativa y “ha pasado a ser sinónimo de prospección de lo imposible, sueño o quimera irrealizable” (Ainsa, 1999: 16). Las utopías no son solamente ensoñaciones que compensan las desgracias del hombre, ni remotos lugares de evasión:

Son también, propuestas ideales de sociedad, de sistema de vida, de autorrealización, que sirven para espolear los deseos y las acciones. Aunque tales proyectos nacen, evidentemente, de necesidades del presente, las utopías suelen concebirse ajenas a la historia; de ahí que utópico se emplea como sinónimo de imposible. No obstante, la mayor parte de propuestas de las utopías tradicionales se han ido realizando aunque, desgraciadamente, no se haya logrado nunca la plenitud global a la que todas aspiran (Carandell, 1973: 26).

Para Iñigo Bolinaga (2011: 7), los soñadores conscientemente han estado persiguiendo un mundo inexistente, inabarcable e irrealizable, persistiendo en su camino y condenándose en ocasiones al fracaso. Es un imposible, sin embargo, “no es menos cierto que ha sido el motor

que ha transformado los anhelos humanos en realidades más o menos distintas del objetivo marcado, y muchas veces superiores al modelo inicial”.

La tendencia de la utopía a lo largo de los siglos es la tendencia natural del ser humano por trascender cada momento en que se juega el porvenir de la humanidad. Cabalmente se es humano por tener visiones utópicas:

La utopía, hoy necesaria, es ese poder que tiene todo ser humano de trascender el momento, mejorarse a sí mismo e influir en su entorno de manera constructiva. Está al alcance de todos. Es un deber de todos los habitantes del planeta, en particular de los que han tenido el privilegio de nacer y crecer en lugares y medios favorecidos. Es la obligación de proyectarnos en nuestras acciones y de romper las barreras del orden establecido, con el deseo de mejorar cada día nuestra vida y lograr que otros puedan mejorar la suya. [...] Lo que importa es que persista el espíritu de utopía y que la imaginación triunfe, porque es y seguirá siendo el motor de todo proceso de invención. (Mayor, 1999: 5-9).

En la *Historia de las utopías*, Mumford (2013) refiere a la utopía —en su uso corriente— al culmen de la locura o de la esperanza humanas y a los vanos sueños de perfección del hombre y sus instituciones con el fin de enriquecer su vida en comunidad. Dos ideas positivas derivó de su estudio, que, en palabras del autor, resultan saludables para contrarrestar las obsesiones de nuestra desequilibrada civilización:

1. Que cualquier comunidad posea toda una reserva de potencialidades que abren el camino a futuros desarrollos.
2. La idea de totalidad y equilibrio, la unión de piezas orgánica y crecientemente organizable, cuyo equilibrio era importante de mantener a fin de promover el crecimiento y la trascendencia.

Además, menciona que el hombre vive en dos mundos —el mundo de dentro y el de fuera—, distinguiendo el mundo mental y el mundo físico. El mundo interior al que el autor llama *idolum*

o mundo de las ideas (semejante al *topos uranus* platónico), es “lo que los filósofos llamarían el mundo subjetivo y lo que los teólogos llamarían tal vez el mundo espiritual” (2013: 25).

El autor propone incluir en este mundo todas las filosofías, proyecciones, fantasías, racionalizaciones, imágenes y opiniones conforme a las cuales la gente modela su comportamiento.

En *La gran utopía*, Bolinaga presenta la utopía como horizonte, un objetivo quizá imposible, pero si deseable, y también como vehículo de transporte hacia otras realidades:

Impulsó las transformaciones que hicieron evolucionar al ser humano en relación con sus semejantes y con el ecosistema. Guiado por la utopía, el hombre dejó de adaptarse a la naturaleza, cómo hacen el resto los animales, para atarla a las necesidades humanas. [...] Sin duda, cambiar la naturaleza es un imposible, una utopía, pero no por ello dejamos de trabajar por ello (2011: 9).

Para el sociólogo Peter L. Berger, el conflicto del orden social es entre el orden existente y el orden por construir. La rebelión en su lucha por el sueño (colectivo) de una nueva sociedad, es la ilusión que lleva la sociedad al caos, presentándose como un sueño de felicidad pues “*la muerte se viste con el aspecto de la vida*” (Hinkelammert, 2002: 112-113). En términos de K. Popper: “la tentativa de llevar el cielo a la tierra produce como resultado invariable el infierno” (1957: 450).

Para Franz Hinkelammert (2002: 382), la historia del siglo XX puede ser interpretada como la historia de las construcciones utópicas, “con consecuencias desastrosas para el ser humano y la naturaleza. Se usa las construcciones utópicas para legitimar los respectivos imperios y eliminar las alternativas”. El nacionalsocialismo construyó el “Tercer Reich”, el stalinismo el estado para el comunismo perfecto.

El utopismo del pensamiento neoliberal puede explicarse con el slogan político *There is no alternative* (TINA) de Margaret Thatcher —la dama de hierro—, y cuando tras la caída del muro de Berlín —la cortina de hierro—, el capitalismo logra erigirse como el único sistema político-económico viable. Es el sistema actual y su ideología que Mark Fisher (2016) nombró *Realismo capitalista*.

Alguien dijo alguna vez que era “más fácil imaginar el fin del mundo que imaginar el fin del capitalismo”. Frederic Jameson corrige esta afirmación y asiste al intento de “imaginar el capitalismo a través de la imaginación del fin del mundo” (2003: 103) situación que ha sido representada en la literatura y en la cinematografía de ciencia ficción.

En *Crítica de la razón utópica*, Hinkelammert (2002: 338) menciona que esta crítica es posible y necesaria pues demuestra que “en la modernidad la razón misma ha adoptado un carácter utópico”. La crítica no pretende abolir la utopía —que sería la utopía más peligrosa pues atenta contra la misma condición humana— sino tomar conciencia en cuanto su importancia y sus características.

Para Fernando Ainsa (1999: 32, 41), la utopía siempre es dual pues presupone el rechazo del tiempo presente o del espacio donde vive, cuando no de ambos a la vez, proyectando, por lo tanto, una contraimagen de “otro lugar” (espacio geográfico) y “otro tiempo” (histórico), pasado o futuro²⁵. Además, se puede hablar de su doble aspecto: “crítica de lo existente y propuesta de aquello que debería existir”.

En ese sentido, Ainsa (1999: 19-23) define una serie de características que aparecen constantemente en el género utópico clásico:

²⁵ De ahí la pertinencia del cronotopo en todo estudio sobre la utopía.

1. *La insularidad*: su representación geográfica en un espacio aislado es esencial y sus arquetipos espaciales más utilizados son la isla lejana, las mesetas y cumbres de montañas, el desierto y la selva, espacios de difícil acceso, distantes, el territorio ideal de la utopía.
2. *La autarquía*: reduce al mínimo las relaciones y contactos con el exterior, la mayoría de los proyectos defienden la idea de autosuficiencia y son contrarios al comercio y la interdependencia, relaciones que están en el origen de los males de la sociedad.
3. *La acronía*: la ausencia de una dimensión histórica; ignora cómo se ha llegado a ella, lo que existía antes y cómo se produjeron los cambios. El eterno presente, tiempo estático común a todas las visiones paradisíacas, reina para siempre una vez que se ha instaurado.
4. *La planificación urbanista*: el *topos* de la ciudad ideal, proyectada como una estructura urbana regular y geométrica, de una significación ideológica, porque al fijar los límites urbanos se condiciona la forma de gobierno, clave y sueño con que todo gobernante espera asegurar el poder y la autoridad sobre sus súbditos.
5. *La reglamentación*: la utopía es, en general, totalizante en la medida en que pretende organizar la armonía social a través de una teoría integral de la que están previstos todos los aspectos de la vida colectiva y privada.

La tentación totalitaria de muchas utopías ha provocado la inversión del mismo discurso utópico, reconocidas como contrautopías, antiutopías o utopías negativas. Sin embargo, en otros casos, la regla de la utopía es justamente la contraria: “la ausencia de toda norma y la proclamación irrestricta de la libertad, perceptible en el ‘haz lo que quieras’ de Rabelais” (Ainsa, 1999: 23).

2.2.2. Tipologías de la utopía

Según Hinkelammert (2002: 295) los tres grandes movimientos utópicos del siglo XX fueron “la utopía del comunismo, tal como fue desarrollada en la Unión Soviética; la utopía de la sociedad nietzscheana sin esperanzas, desarrollada por el nazismo; y la utopía neoliberal del mercado total”.

Para el economista y teólogo alemán, estos movimientos prometen e imponen la realización de otro mundo mejor, sin admitir ninguna crítica y elaboran su utopía como utopías conservadoras desde el poder. A continuación, se presentan una tipología de la utopía desde su crítica de la razón utópica:

1. *Utopía como idea regulativa*: desde el realismo político llega a ser una fuente de vida y de la esperanza, describe fines, remite al imposible, empuja alternativas. “Los zapatistas hablaron en este sentido de un mundo, en el cual quepan todos” (2002: 384).
2. *Utopía como sociedad perfecta*: siempre se ve confrontada con algún “Reino del Mal”, contra el cual tiene que defenderse, como política real (*Realpolitik*) impone el correspondiente poder dominante los límites del actuar a los dominados (2002: 383).
3. *Utopía conservadora (antiutopía)*: desde el poder cierran los caminos al futuro en nombre de un futuro ilusorio y cautivado, prometen su “mundo mejor” como consecuencia de la afirmación ciega del mundo que han instalado y declara ser, como sociedad afirmada, la única alternativa, para la cual no existe ninguna otra (2002: 289, 296-297).
4. *Utopía crítica*: critica las condiciones presentes con la esperanza de un mundo mejor, abre caminos y busca alternativas (2002: 296).

5. *Utopía de liberación*: la esperanza de los pueblos oprimidos, un horizonte de resistencia, la búsqueda de alternativas, un espacio de libertad y de liberación del hombre —de la *praxis*— frente a los poderes establecidos (2002: 288-289).
6. *Utopía del mercado total*: Se trata de un futuro infinito prometido como resultado del sometimiento infinito a los poderes del sistema. Es el producto de las burocracias y de las grandes administraciones de nuestra sociedad (2002: 288).
7. *Utopía del progreso técnico*: no hay metas que no se puedan alcanzar, traslada la fuerza utópica a la tecnología y a la inercia objetiva de su progreso, y la hace actuar así en contra de la libertad humana. Es el mito de la inmortalidad popperiano en esta hipóstasis del capitalismo desarrollado de hoy (2002: 58).
8. *Utopía estática*: la historia parece detenida, y en su perfección utópica todas las cosas están *a priori* ordenadas: “adquieren un carácter ambivalente —ser interpretables como promesas o como terror— según el ángulo desde el cual se las mira”. El caso más famoso es la *Utopía* de Moro (2002: 345-347).
9. *Utopía estática moderna*: son más bien utopías inversas, que no pretenden sino provocar imágenes de terror frente a institucionalizaciones totalizantes (1984 de Orwell) o frente al progreso técnico irrestricto (*Mundo Feliz* de Huxley). En la utopía estática la libertad del sujeto siempre está negada o indiferente, y por lo tanto pueden ser elaboradas o comprendidas en términos de imágenes del terror (2002: 245).
10. *Utopía neoliberal*: cuanto más la sociedad se utopiza y se presenta como única alternativa para la cual no hay ninguna otra, y por tanto se hace pasar como fin de la historia, tanto más ataca como utopistas a quienes mantienen la cabeza fría y siguen siendo críticos (2002: 297).

11. *Utopía socialista*: es el proyecto de una sociedad sin relaciones mercantiles, donde se tendrían que determinar los productos que se producen, los factores que se emplean y el abastecimiento de las personas sin acudir al mercado. “Eso es solamente posible, si por lo menos un individuo tiene conocimiento perfecto del conjunto de todos los acontecimientos” (2002: 143-144).
12. *Utopía soviética*: es el camino de la sociedad hacia “un futuro infinito de desarrollo, hacia etapas siempre superiores, con la tendencia de llegar al denominado comunismo pleno, aunque nunca lo alcance en su plenitud” (2002: 243).

Asimismo, para Mumford (2013), el pseudoentorno o *idolum* es una substitución del mundo exterior, una suerte de refugio al que escapamos cuando chocamos con la dura realidad. En el *idolum* pueden identificarse dos propósitos y que pueden ser identificados como dos tipos de utopías:

1. *Utopías de escape*: un pseudoentorno, un substituto del mundo exterior, un refugio al que escapamos para evadir la dura realidad. En ellas buscamos la liberación inmediata a las dificultades, fugándonos o compensando las frustraciones sin alterar el mundo, dejándolo tal como es.
2. *Utopías de reconstrucción*: un configurador de un nuevo tipo de realidad que influye en el mundo exterior. En ellas se establecen las condiciones de nuestra liberación futura, tratando de cambiar el mundo, de forma que podamos interactuar con él en nuestros propios términos.

Por otro lado, para Ainsa (1999: 23), la diversidad de modelos de una sociedad alternativa que la utopía propone permite su clasificación en dos grandes grupos basados en *Utopía*, *Ciudad del Sol*, *Rabelais* y *Nosotros*:

1. *Utopías del orden*: describen un estado ideal del ser (utopías de tradición popular revolucionaria).
2. *Utopías de la libertad*: definen el ser ideal del Estado (utopías institucionales y totalizantes, cuando no totalitarias).
3. *Lo maravilloso utópico*: aspiran a la supresión radical de toda regla normativa y de todo sistema jurídico a fin de restaurar al hombre en la integridad de su verdadera naturaleza.
4. *Utopías negativas o antiutopías*: revierten el optimismo positivo de las utopías tradicionales en el temor a la masificación y “robotización” del individuo, resultado de la excesiva reglamentación de la esfera privada que rige la vida contemporánea.

Para Suvin (1984: 296) la utopía es el viejo *topos* del *mundus inversus*: “la inversión formal de aspectos importantes y sobresalientes del mundo del autor, inversión que tiene como propósito central que el autor (y el lector) vivan en realidad en un mundo axiológicamente invertido”.

La utopía liberal surge en el siglo XVIII como crítica de la sociedad feudal todavía existente, por su parte, la utopía marxista surge en el siglo XIX dentro de la sociedad capitalista como crítica de ella.

En este sentido, la finalidad, según Hinkelammert (2002), es redescubrir la utopía como un espacio de libertad y de liberación, frente a los poderes establecidos por la *antiutopía*, y que posteriormente diera lugar a lo que actualmente se conoce como *distopía*.

La aparición de la *distopía* está altamente relacionada con el contexto sociopolítico de mediados del siglo XX. Se atribuye la primera utilización del término a John Stuart Mill documentado en un discurso ante la cámara de los comunes en 1868:

I may be permitted, as one who, in common with many of my betters, have been subjected to the charge of being Utopian, to congratulate the Government on having joined that goodly company. It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dystopians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable²⁶ (Mill, 1868: 1517/1).

Sin embargo, recientemente el término fue añadido al Diccionario de la Real Academia Española debido a José María Merino, quien describe la distopía como: “Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”.

Para Antonio Santos (2019), *Distopía* es el gobierno de la sinrazón, el mal gobierno:

Da forma a un proyecto político o a una geografía ficticia en la que se desarrolla un modelo de sociedad valorado como mucho peor que los conocidos: un lugar indeseable para la mayoría, concebido por un régimen autocrático que oprime, engaña y anula al individuo. Un dominio que se cimienta sobre la mentira y sobre la administración corrompida del poder. Pero dicho Estado Leviatán es perfectamente reconocible por lectores y espectadores; porque finalmente representa nuestro propio escenario vital, en el que se distorsionan y engrandecen los males y las amenazas del presente. No se trata de ficciones arbitrarias o caprichosas: la distopía representa el mundo en decadencia; la crisis y el naufragio de la civilización; la distopía del mañana se está construyendo hoy (2019: 11-12).

²⁶ Se me puede permitir, como alguien que, al igual que muchos de mis mejores, ha sido objeto de la acusación de utópico, felicitar al Gobierno por haberse unido a esa buena compañía. Quizá sea demasiado halagador llamarlos utopistas, más bien deberían llamarse distópicos o cacotopianos. Lo que comúnmente se llama utópico es algo demasiado bueno para ser practicable; pero lo que parecen favorecer es demasiado malo para ser practicable.

2.2.3. Hacia una definición operativa y otras categorías de la utopía

La utopía es —directa o indirectamente— un relato de una realidad vista. Lo “utópico” no implica para el escritor del relato la noción de imposibilidad: “Abre, en cambio, el espacio que se sitúa entre el pasado (fue) y el futuro (podría ser) o el espacio geográfico o metafórico (existe en otra parte) que está entre lo existente y lo diferente” (Comparato, 2006:10).

De acuerdo con Gregory Claeys y Lyman Tower Sargent (1999), el género literario utópico se refiere a los relatos que describen con cierto detalle una sociedad imaginaria. Interpretado de manera más amplia, el pensamiento utópico no se limita a la ficción e incluye escritos visionarios, milenarios y apocalípticos, así como constitucionales unidos por su voluntad de imaginar una forma de sociedad dramáticamente diferente, ya sea como un tipo ideal social o como su inversión negativa.

Sin embargo, no todas las formas de literatura imaginativa y pensamiento político-social, no obstante, deben ser llamadas utópicas. Para explicar lo anterior, se acudirá a las categorías planteadas por Claeys y Sargent (1999); Moylan y Baccolini (2003); Sargent (2013); y Balasopoulos (2011):

- *Utopismo*: Sueños sociales: los sueños y las pesadillas que se refieren a las formas en que grupos de personas organizan sus vidas y que, por lo general, imaginan una sociedad radicalmente diferente a la que viven los soñadores.
- *Utopía*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio. En el uso estándar, la utopía se usa como se define aquí y como un equivalente de eutopía (abajo).
- *Eutopia o utopía positiva*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio que el autor pretendía que un lector

contemporáneo viera como considerablemente mejor que la sociedad en la que vivía ese lector.

- *Distopía o utopía negativa*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo viera como considerablemente peor que la sociedad en la que vivía ese lector.
- *Sátira utópica*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo viera como una crítica de esa sociedad contemporánea.
- *Antiutopía*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo la viera como una crítica del utopismo o de alguna eutopía particular.
- *Utopía crítica*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo viera como mejor que la sociedad contemporánea, pero con problemas difíciles que la sociedad descrita puede o no ser capaz de resolver.
- *Distopía crítica*: Una sociedad inexistente descrita con considerable detalle y normalmente ubicada en el tiempo y el espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo viera como peor que la sociedad contemporánea, pero que normalmente incluye al menos un enclave eutópico o tiene la esperanza de que la distopía se pueda superar y reemplazado por una eutopía.
- *Utopía defectuosa*: Obras que presentan lo que parece ser una buena sociedad hasta que el lector se entera de alguna falla que plantea interrogantes sobre la base de su

pretensión de ser una buena sociedad, o incluso la convierte en una distopía. La utopía defectuosa tiende a invadir territorios ya ocupados por la distopía, la antiutopía y la utopía y distopía críticas. La utopía defectuosa es un subtipo que puede existir dentro de cualquiera de estos subgéneros.

- *Antiutopías satíricas*: Obras que atacan obras anteriores o tradiciones intelectuales al exponerlas como “utópicas” poco prácticas y realistas, y que utilizan esta crítica para deslegitimar la autoridad de sus prescripciones sobre la buena vida o sociedad.
- *Antiutopías dogmáticas de ficción*: Imaginan una sociedad que de hecho realiza los ideales de una utopía (por ejemplo, pacifismo, igualdad de género, abolición de la explotación de clases, etc.) pero sugieren que una vez realizados, tales ideales se convertirían en agentes de catástrofe. Su objetivo es el potencial catastrófico del impulso utópico como tal.
- *Antiutopías dogmáticas de no ficción*: Incluye textos de la teoría social, lo que sugiere que el utopismo es profundamente defectuoso en la medida en que la supuesta realización de lo que es teóricamente mejor destruiría de hecho todo lo que es realizablemente bueno. La amenaza del utopismo se diagnostica como una tendencia existente en el presente.
- *Antiutopías preventivas*: Sugieren explícitamente que la realidad existente es, en esencia, ya utópica y, por lo tanto, que la insatisfacción continua con ella es implícita o explícitamente ilegítima o incluso peligrosa.
- *Antiutopías críticas*: Su tendencia es presumir la existencia del “utopismo”, que hacen sinónimo de una serie de presuposiciones inadmisibles, incluida la idea de la posibilidad y deseabilidad de la unidad y armonía social total, el borrado de todos los

antagonismos, la desaparición de la socialidad política, el logro positivo de la comunidad plena, el privilegio de la trascendencia o el énfasis en el aplazamiento del cambio radical hacia un futuro no especificado y esencialmente esquivo.

- *Distopías de fracaso trágico*: Ahondan en las causas del fracaso o el aborto de un esquema utópico noble o virtuoso (o de una comunidad intencional en casos no ficticios). Tales causas pueden atribuirse a fundamentos de la “naturaleza humana”, a contradicciones ideológicas y la persistencia de antagonismos, o a circunstancias externas como la represión violenta; lo que sigue siendo crucial es que se pretende que el fracaso sea percibido como trágico, al menos hasta cierto punto.
- *Distopías de represión autoritaria*: Se trata de distopías que, al identificar al Estado como el principal culpable de la perversión de los impulsos o principios utópicos, traicionan su reacción a las esperanzas de principios del siglo XX en las perspectivas de la revolución estatal. Lo que dramatizan es la perversión del núcleo sustantivo de los principios utópicos, uno en el que la institucionalización, la racionalización y la burocracia juegan papeles clave.

A continuación, se presentan otras categorías de las ciencias sociales y artísticas que servirán para reconocer esos *otros espacios-temporales (cronontopos)* en donde participa la dinámica del *buen y mal lugar*.

- *Cacotopía o kakotopía* (del griego antiguo κακός, “malo, malvado” y τόπος, “lugar”): Propuesto por Jeremy Bentham (1818), es raramente usado y en ocasiones como sinónimo de distopía. Para Anthony Burgess, era el mejor término para definir *1984* de Orwell porque “suena peor que distopía” (Oxford English Dictionary, 1989).

- *Ucronía*: “relato basado en un supuesto cambio producido en la historia para producir una realidad alternativa” (Serrano, 2010: 462).
- *Ecotopía*: Una región o forma de sociedad ecológica ideal, por lo general vista como imaginaria. Título de una novela de Ernest Callenbach, que originalmente denotaba la costa del Pacífico de los Estados Unidos sobre el patrón de la utopía (Oxford English Dictionary, 1989).
- *Demodistopías*: Advierten contra la alarmante evolución demográfica que experimenta el planeta a lo largo del último siglo. Utopías negativas en las que los asuntos referidos a los flujos demográficos ocupan un lugar central (Domingo, 2008). Ej. *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973).
- *Apocatopía o Utopalipsis*: Una utopía ecológica de muerte masiva, donde apocalipsis (el fin de todo) y utopía (el horizonte de la esperanza) están imbricadas. Una cultura de ruina, sueños de ciudades que se derrumban, un mundo sin gente donde los animales exploran. El desgarrar del velo del fin de los tiempos allana el camino para el nuevo comienzo (Miéville, 2014).
- *Retrotopía*: Mundos ideales ubicados en el pasado perdido/robado/abandonado que, aun así, se ha resistido a morir, y no en ese futuro todavía por nacer. Es el anhelo de rectificación de los defectos de la actual situación humana, aunque, en este caso, resucitando los malogrados y olvidados potenciales del pasado para trazar la ruta hacia un mundo mejor (Bauman, 2017).
- *Heterotopías*: “lugares reales, lugares efectivos, lugares que están dibujados en la institución misma de la sociedad, y que son especies de contra-emplazamientos, especies de utopías efectivamente realizadas en las cuales los emplazamientos reales, todos los

otros emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura, son a la vez representados, impugnados e invertidos, especies de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sin embargo sean efectivamente localizables” (Foucault, 2010: 69-70).

- *Heterotopías de crisis*: “lugares privilegiados, o sagrados, o prohibidos que están reservados a los individuos que se hallan, respecto de la sociedad, y del medio humano en cuyo interior viven, en estado de crisis. Los adolescentes, las mujeres en la época de las reglas, las mujeres en época de parto, los ancianos, etcétera” (2010: 72-73).
- *Heterotopías de desviación*: “aquellas en las cuales se instala a los individuos cuyo comportamiento es marginal respecto de la media o de la norma exigida. Son las casas de reposo, las clínicas psiquiátricas; son, por supuesto también, las prisiones” (2010: 72).
- *Heterocronías*: “ligadas, la mayoría de las veces, a recortes del tiempo [...] la heterotopía se pone a funcionar a pleno cuando los hombres se encuentran en una suerte de ruptura absoluta con su tiempo tradicional” (2010: 9), por ejemplo, el cementerio.
- *Heterotopías eternizantes*: “heterotopías del tiempo que se acumula al infinito, [...] museos y bibliotecas son heterotopías en las cuales el tiempo no deja de amontonarse y de encaramarse en la cima de sí mismo” (2010: 76).
- *Heterotopías crónicas*: “están ligadas, por el contrario, al tiempo en lo que tiene de más insustancial, de más pasajero, de más precario, y esto en el modo de la fiesta [...] que son los pueblos de vacaciones” (2010: 77).

- *Heterotopías de apertura y de cierre*: “suponen un sistema de apertura y de cierre que, al mismo tiempo, las aísla y las torna penetrables”. Para su acceso, o bien “uno está obligado a hacerlo —es el caso del cuartel, el caso de la prisión—, o bien hay que someterse a ritos y a purificaciones” (2010: 78).
 - *Heterotopías de exclusión*: “tienen el aspecto de lisas y llanas aberturas pero que, en general, ocultan curiosas exclusiones; todo el mundo puede entrar en esos emplazamientos heterotópicos pero, a decir verdad, no es más que una ilusión: uno cree penetrar y, por el hecho mismo de haber entrado, uno es excluido” (2010: 78).
 - *Heterotopías de ilusión*: “tienen la función de crear un espacio de ilusión que denuncia como más ilusorio todavía todo el espacio real, todos los emplazamientos en cuyo interior la vida humana está tabicada. Tal vez sea este papel el que desempeñaron durante largo tiempo esos famosos prostíbulos de los que ahora uno está privado” (2010: 79).
 - *Heterotopías de compensación*: Tienen la función de crear otro espacio, “otro espacio real tan perfecto, tan meticuloso, tan bien arreglado como el nuestro es desordenado, mal dispuesto y confuso” (2010: 79-80), por ejemplo, las colonias de jesuitas que fueron fundadas en América del Sur.
- *No lugar*: Es lo contrario de la utopía, existe y no postula ninguna sociedad orgánica. Son espacios del anonimato, lugares no concebidos (Augé, 2000). Ej. El OASIS en *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018).
- *Pornotopía*: El escenario de actividades, serie de eventos o conveniencias exclusivamente sexuales. La imaginación del universo entero bajo el signo de la

sexualidad (Marcus, 1966). Espacio arquitectónico inspirado en las utopías de Sade como la Mansión de Playboy (Preciado, 2010).

- *Utopía zapatista*: Concebida como denuncia de la estructura deshumanizante y anuncio de un mundo donde quepan todos los mundos (Michel, 2001).
- *Pantopía*: La utopía de todos los lugares posibles (Ainsa, 1999).
- *Intención utópica*: Parte del dualismo antinómico entre realidad e idealidad, para “proponer con una negación del presente una posible imagen del futuro” (Ainsa, 1999: 46).
- *Modo utópico*: “la facultad de imaginar, de modificar lo real por la hipótesis y de crear un orden diferente al real, lo que no supone renegar de lo real, sino un profundizar en lo que podría ser” (Ainsa, 1999: 30). Es un ejercicio mental sobre los posibles laterales (Ruyer, 1950).
- *Deseo utópico*: Un impulso utópico que infunde mucho más, tanto en la vida diaria como en sus textos. Un impulso utópico oscuro pero omnipresente que aflora en diversas expresiones y prácticas encubiertas (a partir de Bloch en Jameson, 2009).

Finalmente, con la intención de complementar la compleja variedad tipológica ya presentada, la utopía puede definirse operativamente a partir de las siguientes diez premisas:

- Propuesta ideal de sociedad, de sistema de vida, de autorrealización, que sirve para espolear los deseos y las acciones (Carandell, 1973).
- Órgano metódico para lo nuevo, la condensación objetiva de lo que está por venir (Bloch, 1980).

- Un sentimiento de rebelión frente a un estado de cosas que se considera insatisfactorio, acompañado de una observación lúcida sobre la sociedad en que se vive (Ainsa, 1999).
- Realidad alternativa que ofrece una contraimagen crítica de la realidad presente, a la que corrige proponiendo radicales modificaciones a lo injusto de su estructura (Ainsa, 1999).
- El motor que ha transformado los anhelos humanos en realidades más o menos distintas del objetivo marcado, y muchas veces superiores al modelo inicial (Bolinaga, 2011).
- Como horizonte, un objetivo quizá imposible, pero sí deseable, y también como vehículo de transporte hacia otras realidades (Bolinaga, 2011).
- La facultad de pensar soluciones alternativas a los problemas que irritan el presente puede verse por lo tanto como una condición necesaria del cambio histórico (Bauman, 2012).
- Aspectos de la cultura en los que se exploran las posibles extrapolaciones del presente (Bauman, 2012).
- Constituye un elemento integral de la actitud crítica (Bauman, 2012).
- (En su uso corriente) culmen de la locura o de la esperanza humanas y a los vanos sueños de perfección del hombre y sus instituciones con el fin de enriquecer su vida en comunidad (Mumford, 2013).

2.3. La relación dialógico-recursiva entre eutopía y distopía desde la complejidad

Vehiculizada por la teoría de la información, la cibernética y la teoría de sistemas, la complejidad demandó en Edgar Morin un modo de pensar, o un método, capaz de estar a la altura del desafío, “de ejercitarse en un pensamiento capaz de tratar, de dialogar, de negociar, con lo real” (Morin, 2001d: 22).

La ambición del pensamiento complejo es rendir cuenta de las articulaciones entre dominios disciplinarios, quebrados, disgregados por el pensamiento simplificador —bajo el imperio de los principios de disyunción, reducción y abstracción—, pues “rechaza las consecuencias mutilantes, reduccionistas, unidimensionalizantes y finalmente cegadoras de una simplificación que se toma por reflejo de aquello que hubiere de real en la realidad” (Morin, 2001d: 22). En este sentido el pensamiento complejo aspira al conocimiento multidimensional.

Morin afirma:

Si la complejidad no es la clave del mundo, sino un desafío a afrontar, el pensamiento complejo no es aquél que evita o suprime el desafío, sino aquél que ayuda a revelarlo e incluso, tal vez, a superarlo (2001d: 24).

Desde esta perspectiva, se asistirá al pensamiento complejo para afrontar el desafío de abordar al cine —y, sobre todo, el *corpus* filmico propuesto— como una semiótica compleja. De acuerdo con Morin (2001d) hay tres principios que pueden ayudarnos a pensar la complejidad: el *principio dialógico*, el *principio recursivo* y el *principio hologramático*.

2.3.1. El principio dialógico

El *principio dialógico* puede ser definido como “la asociación compleja (complementaria/ concurrente/ antagonista) de instancias, necesarias *conjuntamente necesarias* para la existencia, el funcionamiento y el desarrollo de un fenómeno organizado” (Morin, 1999a: 109).

A partir de las premisas de Margaret Atwood (2011), Zigmunt Bauman (2012), Josep M. Català Domènech (2012a) y Ursula Le Guin (2016), se planteó la necesidad de comprender la utopía como una asociación compleja:

1. *Ustopía* es una palabra que inventé al combinar utopía y distopía —la sociedad perfecta imaginada y su opuesto— porque, en mi opinión, cada una contiene una versión latente de la otra (Atwood, 2011).
2. La eutopía de un grupo puede muy bien ser la distopía para otro (Bauman, 2012).
3. En toda utopía hay inmersa una distopía, de la misma manera que en toda distopía se incluye también un factor forzosamente utópico (Català, 2012a).
4. Desde Utopía, todas las utopías han sido también, explícita o misteriosamente, de hecho, o en potencia, según el criterio del autor o el de los lectores, tanto un buen lugar como un lugar de pesadilla. Cada utopía contiene una distopía, cada distopía contiene una eutopía (Le Guin, 2016).

Este primer principio admite asociar dos términos como lo son la *eutopía* y la *distopía* en términos dialógicos como antagónicos y a la vez complementarios, permitiendo mantener la dualidad en el seno de la unidad, la *utopía*.

La *eutopía* y *distopía* son visiones —determinadas por la percepción del autor— que reflejan lo ideal o lo indeseable de la sociedad ficcional. El sueño de un sujeto puede ser la pesadilla de alguien más (ver Figura 2.8), sin embargo, como dos caras de la misma moneda se complementan en una misma realidad.

Figura 2.8. El sueño de Nathan es la pesadilla de Caleb



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

En la figura anterior, la imagen de la izquierda presenta el sueño de Nathan, crear una Inteligencia Artificial (I.A.) que desarrollará “conciencia propia, imaginación, manipulación, sexualidad, empatía” y utilizará los medios (Caleb) para escapar del centro de seguridad donde se encontraba. En la segunda imagen se puede ver a Caleb, preso del engaño de Ava quien lo deja en el encierro mientras ella sale libre.

En palabras de Lars Schmeink (2016), como dos caras de la misma moneda, tanto la imaginación eutópica (“buen lugar”) como la distópica (“mal lugar”) funcionan como recordatorios de la posibilidad de un cambio en la sociedad.

Sin embargo, la superación del pensamiento lineal implica reconocer que no hay una visión considerada absoluta, descubre la aparición de lo contrario, situado en el mismo nivel ontológico, en la misma dimensión, donde los fenómenos (reales o imaginarios) adquieren la forma de una *cinta de Moebius*: “aparentemente poseen dos caras pero estas no son más que dos aspectos de la misma” (Català, 2012a: 13).

Morin (2001d: 106) explica esta dialógica con los términos enemigos de orden y desorden, donde uno suprime al otro, “pero, al mismo tiempo, en ciertos casos, colaboran y producen la organización y la complejidad”.

La dialógica presupone que los distintos elementos en contraposición puedan organizarse integrando lo distinto u opuesto, en ordenanzas superiores de armonía y complejidad

y esto es clave para comprender la utopía como la proyección del deseo armonioso, donde existe un equilibrio entre el sujeto deseante con la sociedad necesitada de la ficción distópica.

Para Morin (2001c: 189) la relación individuo-sociedad es múltiple y varía “según las sociedades, las épocas, los individuos, pero es insoluble”. En ese sentido, para el filósofo francés, la cultura es un principio, la fuente generadora/regeneradora de la complejidad de las sociedades humanas, pues “integra a los individuos en la complejidad social y condiciona el desarrollo de su complejidad individual” (2001c: 185).

Entonces, la relación individuo-sociedad es dialógica, a la vez complementaria (no hay sociedad sin individuos y *viceversa*) y antagonista (oposición entre el egocentrismo y el sociocentrismo), pero también es recursiva y hologramática.

2.3.2. El principio recursivo

El segundo principio es la *recursividad* donde Morin, para darle significado a ese término, utiliza el proceso del remolino, donde cada momento del remolino es producido y, al mismo tiempo, productor. Para el francés, un proceso recursivo “es aquél en el cual los productos y los efectos son, al mismo tiempo, causas y productores de aquello que los produce” (Morin, 2001d: 106).

En ese sentido, la sociedad es producida por las interacciones entre los individuos, y ésta, a su vez, retroactúa sobre los individuos y los produce. La idea recursiva es, entonces:

una idea que rompe con la idea lineal de causa/efecto, de producto/productor, de estructura/superestructura, porque todo lo que es producido reentra sobre aquello que lo ha producido en un ciclo en sí mismo autoconstitutivo, auto-organizador, y autoproducido (Morin, 2001d: 107).

Según Morin (1999a), la idea de *bucle recursivo* es más compleja y rica que la de *bucle retroactivo* —introducido por Norbert Wiener quien estudió la cibernética en la década de los 40—, y que explica los procesos de retroalimentación de un sistema.

En cuanto a la relación sociedad-individuo, se efectúa según un bucle de producción mutuo (individuos ↔ sociedad) en el que los individuos interactúan para producir la sociedad como un todo organizador...

cuyas cualidades emergentes retroactúan sobre los individuos integrándolos. La sociedad control y regula las interacciones que la producen, y asegura su continuidad a través de la integración de las nuevas generaciones de individuos. De este modo, los individuos producen la sociedad que produce a los individuos; la emergencia social depende de la organización mental de los individuos, pero la emergencia mental depende de la organización social (Morin, 2001c: 186).

De este modo, el proceso recursivo de la dialéctica eutopía-distopía, es un proceso que se produce/reproduce a sí mismo, dando paso de un estado al otro, alimentado por las acciones o los fenómenos presentados en la ficción distópica.

El *principio recursivo* es, por tanto, trascendental al momento de pensar la relación eutopía-distopía en estos filmes como la organización de un *sistema complejo* (v. bucle tetralógico).

2.3.3. El principio hologramático

Para el tercer principio, Morin (2001d) recurre al holograma físico para explicar que el menor punto de una imagen hologramática contiene casi toda la información del objeto representado.

Según el autor, se debe comprender la noción de *sistema* y la relación todo-partes para explicar el *principio hologramático*, pues “evidencia la aparente paradoja de algunos sistemas

en los que no sólo la parte está en el todo, sino que el todo está en la parte”. Con este principio, subraya, “no se trata pues de oponer un holismo global vacío a un reduccionismo sistemático; se trata de ligar lo concreto de las partes con la totalidad” (Morin, 2010: 136-137).

Se presenta como *unitas multiplex*, como una complejidad que asocia la idea de unidad y de diversidad:

La idea de unidad compleja va a tomar densidad si presentimos que no podemos reducir ni el todo a las partes, ni las partes al todo, ni lo uno a lo múltiple, ni lo múltiple a lo uno, sino que es preciso que intentemos concebir juntas, de forma a la vez complementaria y antagonista, las nociones de todo y de partes, de uno y de diverso (Morin, 2001b: 128).

El *principio hologramático* —las partes en el todo y el todo en las partes— está presente en el mundo natural y sociológico. Por ejemplo, el sujeto humano forma parte de la sociedad, y esta última, se encuentra reflejada en cada persona como un todo a través del lenguaje, las normas y la cultura, el individuo está en la sociedad que está en el individuo. De esta manera, el factor humano es un elemento esencial en la dinámica compleja de la utopía.

Para Maria da Conceição de Almeida (2008) reconocer la relación parte-todo conforma una configuración hologramática;

de considerar la unidad en la diversidad y la diversidad en la unidad; de distinguir sin separar ni oponer; de reconocer la simbiosis, la complementariedad, y a veces incluso la hibridación, entre orden y desorden, patrón y desvío, repetición y bifurcación, que subyacen a los dominios de la materia, de la vida, del pensamiento y de las construcciones sociales (2008: 21).

Ava (la *ginoide* de *Ex Machina*) como *bucle rizomático*, es un reflejo de la tecnología actual, en un nivel de realidad social se presenta una serie de conflictos a partir de lo que ella representa:

las tecnologías disruptivas, la deshumanización, la alienación tecnológica, la singularidad tecnológica, el post y transhumanismo, etc.

La Figura 2.9 presenta la imagen de una de las últimas escenas de *V for Vendetta* (2006) donde la sociedad toma la identidad de Guy Fawkes —la máscara que usa “V”— como un símbolo de resistencia ante el gobierno autoritario.

Figura 2.9. “V” y la sociedad con la máscara de Guy Fawkes



Fuente. Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

Por lo tanto, en el ámbito de la relación individuo-sociedad, el problema de las imposiciones “se plantea de forma a la vez ambivalente y trágica” (Morin, 2001b: 137). Para poder describir la dinámica de esta relación como un *sistema complejo*, es vital concebir una dialógica de lógicas entre *orden, desorden y organización*.

2.3.4. El sistema complejo y el bucle tetralógico

Durante la Segunda Guerra Mundial una era empezó a concluir, y una nueva comenzaba a tomar su lugar. Según Russell L. Ackoff en la llamada *Era de los Sistemas*²⁷, el pensamiento sistémico, junto con las doctrinas de expansionismo y teleología llegaron a complementar y reemplazar parcialmente a las doctrinas del reduccionismo y mecanicismo y el modo analítico de pensar propio de la anterior *Era de la Máquina* (1984: 14).

²⁷ Aunque en la edición de *Rediseñando el futuro* por Limusa aparecen mencionadas como Edades, se optó por definir las como Eras, siendo la traducción de mayor uso de acuerdo con las obras posteriores del autor.

Se debe a Von Bertalanffy y en particular a la Teoría General de Sistemas, el haber dado pertinencia y universalidad a la noción de *sistema*, sin embargo, el sistema carece de una identidad sustancial, clara y simple (Morin, 2001b).

Para Morin (2001b) la cultura es la que permite el desarrollo del espíritu humano. Además, considera que la sociedad es un todo solidario que protege a los individuos, pero que también, impone prohibiciones e imposiciones a todas las actividades —desde las sexuales hasta las intelectuales— pero, sobre todo, reprimen las potencialidades de los miembros de la sociedad a través de la dominación jerárquica, la especialización del trabajo, las opresiones y las esclavitudes.

Según Peter L. Berger (1971), el orden social se ve amenazado por el desorden, la anomia y el caos. El conflicto aparece cuando un proyecto de orden social enfrenta al orden social existente. En este sentido, el conflicto es “*entre orden existente y orden por construir*” (Hinkelammert, 1984: 40).

De acuerdo con Morin (2001d), la complejidad es la dialógica orden/desorden/organización, donde el orden y el desorden se disuelven. Ante esta idea, el autor ha propuesto el *bucle tetralógico* o también llamado *tetragrama orden/desorden/interacción/organización*, el cual no puede ser comprimido, ni reducido a la explicación de un fenómeno, “ni a un principio de orden puro, ni a un principio de puro desorden, ni a un principio de organización último. Hay que mezclar y combinar esos principios” (2001d: 150).

En ocasiones, las utopías aparecen como una crítica del orden social vigente (ver Figura 2.10), rechazando su situación (*orden*), buscando el cambio (*desorden*), haciendo la revolución (*interacción*) para lograr transformar su realidad (*organización/ nuevo orden*) proyectándola hacia el futuro, un nuevo modelo social con intencionalidad eutópica.

Figura 2.10. Furiosa con la ayuda de Max transforma la realidad de su comunidad



Fuente. Adaptado de Miller, G. (2015), *Mad Max: Fury Road*.

De acuerdo con Lara-Rosano (2017: 47), desde el enfoque de los sistemas complejos, un sistema social es “una totalidad compleja con múltiples y diferentes relaciones de retroalimentación entre sus integrantes”. Por lo tanto, los integrantes de un sistema social complejo son agentes humanos o sociales con objetivos o intenciones diversos y pueden ser contradictorios entre sí; son dinámicos —cambian con el tiempo— y tiene prioridades diferentes; a partir de sus interacciones producen dinámicas de integración autoorganizativa hacia un orden emergente en el sistema.

Al actuar, estos integrantes “modifican la realidad y, por retroalimentación, son modificados a su vez por ésta” (Lara-Rosano, 2017: 47). Por su parte, Morin sugiere que:

Desafortunadamente —o felizmente— el universo entero es un *cocktel* de orden, desorden y organización. Estamos en un universo del que no podemos eliminar lo aleatorio, lo incierto, el desorden. Debemos vivir y tratar con el desorden (Morin, 2001d: 125).

Una aproximación o comprensión de las distopías fílmicas desde la perspectiva del *bucle tetralógico* será abordada en el Capítulo IV.

2.3.5. El *homo complexus*

El arquetipo común de *V for Vendetta* (2006), *Mad Max: Fury Road* (2015) y *Ex Machina* (2015), es el anti-héroe, que se caracteriza por lo que Edgar Morin llama *el complejo de Adán*.

Para Morin (2001c) la especificación de *homo sapiens* es insuficiente para el ser humano: “Vivimos de hecho en un circuito de relaciones interdependientes y retroactivas que alimenta, de manera a la vez antagonista y complementaria, la racionalidad, la afectividad, lo imaginario, la mitología, la neurosis, la locura y la creatividad humanas” (2003: 142).

Se trata de la dialógica *sapiens↔demens* (razón y locura) y de la doble necesidad antagonista egocéntrica/altruista del sujeto, que se puede identificar en los personajes de V, Max y Caleb (ver Figura 2.11), respectivamente.

Sin embargo, más allá de la razón y de la locura, el ser humano es *homo complexus*, pues es a la vez “*sapiens* y *demens*, afectivo lúdico, imaginario, poético, prosaico, si es un animal histérico, poseído por sus sueños y sin embargo capaz de objetividad, de cálculo, de racionalidad” (Morin, 2001c: 158).

Figura 2.11. El anti-héroe como *homo complexus*



Fuente. Adaptado de *V for Vendetta* (2006), *Mad Max: Fury Road* (2015) y *Ex Machina* (2015), (Imágenes).
<http://www.imdb.com>

Para Morin (1999b) el ser humano es complejo y lleva en sí de manera bipolarizada caracteres antagónicos. De acuerdo con Haidar “el sujeto contiene en su funcionamiento una transdimensionalidad, que se define por la contradicción, pero en movimientos recursivos, verticales, horizontales, diagonales” (2021: 15), como se visualiza a continuación:

Figura 2.12. *Homo complexus*

homo sapiens ↔ homo demens (racional y delirante)
homo faber ↔ homo ludens (trabajador y lúdico)
homo empiricus ↔ homo imaginarius (empírico e imaginador)
homo economicus ↔ homo consumans (económico y dilapidador)
homo prosaicus ↔ homo poeticus (vulgar y poético)

Fuente: Elaboración propia basada en Morin (1999b).

Conclusiones del Capítulo II

El nacimiento y la evolución estética del cine surge de la mano de los avances tecnológicos y conceptuales para convertirse en un fenómeno artístico, popular y en una industria multimillonaria. Como un medio poderoso de expresión es un instrumento para proyectar las visiones de los artistas y la ideología hegemónica.

Por lo tanto, es de suma importancia reconocer la necesidad de una mirada epistemológica y las técnicas y estrategias teórico-metodológicas requeridas para responder a los desafíos propios de la ciencia (Morin, 2001d) y la comprensión de una realidad compleja.

En su complejidad, la utopía se puede definir como una propuesta ideal de sociedad, de sistema de vida y de autorrealización, un método para lo nuevo, un sentimiento de rebelión, una realidad alternativa, el motor que ha transformado los anhelos humanos en realidades, un horizonte y pensamiento hacia otras posibilidades y soluciones, y un aspecto cultural e integral de la actitud crítica.

Como utopía positiva o eutopía, es la descripción de una sociedad inexistente pero que presenta un panorama esperanzador, mucho mejor que la realidad del autor. Mientras que su variante negativa distópica, se puede definir como una *kakotopía*, un mal lugar, la descripción de una sociedad ficticia considerada peor que la sociedad del autor, una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.

A partir de la epistemología de la complejidad estas ficciones utópicas en el cine contemporáneo de ciencia ficción se pueden comprender como *sistemas sociales complejos*, enmarcados en la relación *eutopía↔distopía* con características propias de los *principios dialógico, recursivo y hologramático*, así como de las dinámicas entre orden y caos.

Es decir, como dos caras de la misma moneda, su relación antagónica y complementaria aparece en cada proyección utópica. La utopía, al ser establecida, tiene estas polaridades por lo que es importante considerar lo uno en lo múltiple en su constitución para que el buen lugar sea para todos como unidad (comunidad).

Por otro lado, la utopía no tiene lugar, es decir no puede ser estática sino en constante transformación como la dinámica del sistema complejo, más que en el espacio y en el tiempo.

Los radicalismos pueden provocar el paso de un estado ideal a un estado de pesadilla.

no buscaremos la utopía en un distante horizonte histórico del futuro, y mucho menos en la luna o en un planeta remoto. La hallaremos en nuestras propias almas y en la tierra que pisamos, aún dispuesta a alimentar las fuerzas de la vida y del amor y a renovar el hombre mismo el sentido de sus potencialidades suprahumanas (Mumford, 2013: 18-19).

CAPÍTULO III. LO ESTÉTICO EN LA DISTOPÍA FÍLMICA, DESDE LA COMPLEJIDAD Y LA TRANSDISCIPLINARIEDAD

La caosmosis no oscila, pues, mecánicamente entre cero y el infinito, entre el ser y la nada, el orden y el desorden: rebota y rebrota sobre los estados de cosa, los cuerpos, los focos autopoieticos que ella utiliza con carácter de soporte de desterritorialización; ella es caotización relativa a través de la confrontación de estados heterogéneos de la complejidad.²⁸

Félix Guattari

Paradójicamente, todo está dado para nuestra autodestrucción, pero también está dado para una mutación positiva comparable con los grandes virajes de la historia. El desafío de la autodestrucción tiene su contrapartida de esperanza y de autonacimiento. El desafío planetario de la muerte tiene su contrapartida en una conciencia visionaria, transpersonal y planetaria, que se alimenta del crecimiento fabuloso del saber. No sabemos de qué lado se va a inclinar la balanza. Por esta razón, es necesario actuar con premura, ahora. Porque mañana puede ser demasiado tarde.²⁹

Basarab Nicolescu

²⁸ Guattari, F. (1996). Caosmosis. Buenos Aires: Manantial, p. 173.

²⁹ Nicolescu, B. (1996). La Transdisciplinariedad-Manifiesto. Hermosillo: Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, p.15.

En sus inicios, el cine era considerado un dispositivo para el registro de la realidad, o incluso, el medio bastardo del teatro y la fotografía para el entretenimiento o el espectáculo. No fue hasta sus primeros veinte años que surgieron las primeras concepciones del cine como un medio de expresión artística.

Ricciotto Canudo fue el primero en preguntarse por el destino y las posibilidades del cine bautizándolo como “Séptimo Arte”, “porque creyó ver en el cine un epicentro y una posible culminación de pintura, arquitectura, escultura, poesía, danza y música” (Alsina y Romaguera, 1993: 14).

El objeto de estudio del presente capítulo es lo que se conoce en el cine, a partir de los años sesenta, como subgénero de la ciencia ficción: la distopía fílmica.

Retomando lo dicho por Bergan (2011), la mayoría de las películas distópicas están situadas en un futuro incierto, bajo un régimen represivo, con referencias explícitas e implícitas a la sociedad contemporánea, y las tramas son cuentos de precaución sobre las posibles consecuencias de nuestras acciones negativas actuales.

El objetivo del presente capítulo es partir de las epistemologías de la Complejidad por Edgar Morin y la Transdisciplinariedad de Basarab Nicolescu, para construir una definición operativa de la estética del cine en diálogo con varias rutas analíticas, y analizar la distopía fílmica. Además, crear un modelo operativo que articule la metodología transdisciplinaria para el análisis de la narrativa.

El capítulo responde a las siguientes preguntas: ¿cuáles son los componentes pertinentes para analizar el cine desde un enfoque estético-semiótico?, y ¿cómo se puede analizar la realidad ficcional en la narrativa fílmica a partir de la metodología de la transdisciplinariedad?

En el primer apartado titulado **Los movimientos artísticos en la historia del cine**, se exponen las vanguardias artísticas —con las aportaciones de Costa (2008), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001) y Sánchez Noriega (2002) principalmente—, que impactaron la cinematografía mundial y que establecieron las diferentes tendencias estéticas de acuerdo con las circunstancias sociohistóricas y el avance tecnológico, en relación con las expresiones de estas visiones.

El segundo que se titula **Lo estético en la distopía fílmica**, se retoman algunas problemáticas y temáticas de la estética del cine considerando las propuestas de Lauro Zavala y Gilles Deleuze (y los otros considerados en las premisas) principalmente, para el análisis desde una perspectiva compleja que articula dichas propuestas.

Por último, en el tercer apartado, bajo el título **Los niveles de Realidad y la lógica del tercer incluido en las narrativas distópicas**, se hace una revisión de las aportaciones teóricas de las epistemologías ya mencionadas, para identificar los *niveles de Realidad* del corpus, a partir de los *niveles del conflicto* y la *lógica del tercero* incluido para explicar la manera cómo opera el paso de un nivel de la realidad a otro.

Modelo operativo Capítulo III



3.1. Los movimientos artísticos en la historia del cine

En sus inicios, el cine —al igual que la fotografía— surge como el medio para satisfacer esa exigencia artística y filosófica del realismo, con la intención de plasmar mediante la obra de arte, las realidades propias del mundo exterior.

El cine nace sobre la dialéctica entre lo real y lo fantástico, por un lado, aparece la “fotografía en movimiento” de los Lumière con vocación realista (Kracauer, 2001) y, por su parte, los “trucos de transformación” de Méliès con su complejo dispositivo expresivo espectacular capaz de articular su propio lenguaje (Morin, 2001a).

De acuerdo con André Bazin (2008), desde 1920 a 1940, se distinguían dos grandes tendencias opuestas: los directores que creen en la imagen y los que creen en la realidad.

Por «imagen» entiendo de manera amplia todo lo que puede añadir a la cosa presentada su *representación* en la pantalla. Esta aportación es algo compleja, pero se puede reducir esencialmente a dos grupos de hechos: la plástica de la imagen y los recursos del montaje (Bazin, 2008: 82).

Las líneas generales de la estética del cine nacieron en Rusia a partir de los trabajos de Kulechov, Vertov, Pudovkin y Eisenstein, y posteriormente, con las teorías del húngaro Béla Bálazs y el alemán Rudolph Arnheim (Mitry, 1978: 1-2).

De acuerdo con Rafael Gómez Alonso (2001: 93), el término vanguardia procede de *avant-garde* del lenguaje militar de connotaciones revolucionarias, en este caso, se trata de una propuesta de ruptura que “surge como una reformulación de las convenciones vigentes; se plantea como una transformación y alternativa al arte establecido”.

En su libro *Film... Isms: Understanding Cinema*, Ronald Bergan (2011) abarca una gran gama de “ismos” en los que se encuentran los géneros, los subgéneros, los movimientos artísticos (o vanguardias) y los periodos específicos relacionados con la historia del cine.

Para José Luis Sánchez Noriega (2002) se conocen como vanguardias históricas:

al conjunto de movimientos —como el cubismo, el expresionismo, el futurismo, el dadaísmo, el surrealismo, el ultraísmo, etc.— de las artes plásticas y de la literatura que, en el primer tercio del siglo XX tienen en común la crítica a los valores estéticos dominantes y al propio concepto de arte desde la puesta en cuestión de los modos tradicionales de producción, difusión, exhibición y consumo de los objetos artísticos (p. 252).

A continuación, se presentan de manera sintética, los principales periodos y sus movimientos artísticos más importantes de la historia del cine (ver Anexo 1 para mayor detalle):

Tabla 3.1. La época *silente* (1895-1927)

Estética de las «vistas» (1895)	La efímera industria cinematográfica de los hermanos Lumière.
Ilusionismo (1902-1913)	La huida del realismo con la ayuda de efectos especiales (Méliès).
Impresionismo (1915-1920)	Estética francesa enfocada en la expresión de los sentimientos, las emociones y las realidades psicológicas.
Expresionismo (1913-1927)	Estética alemana influida por las artes plásticas y el romanticismo literario, que aborda la temática de la angustia, la ausencia o el desdoblamiento.
Caligarismo (1919-1927)	Influencia en el cine alemán de estilizados y distorsionados escenarios, grotesca fotografía en ángulo e iluminación artificial para crear una atmósfera de pesadilla.
Constructivismo (1917-1927)	Vanguardia rusa que buscó reafirmar la sociedad a través del arte y el cine parecía ideal para tal propósito al crear un efecto revolucionario principalmente a través del montaje.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores³⁰.

Una vanguardia que no tuvo un gran impacto en la industria cinematográfica fue el Futurismo, y fue probablemente debido a la incompatibilidad de la producción y exhibición cinematográficas con la poética del caos y del desorden que proponía el movimiento (Sánchez Noriega, 2002).

³⁰ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

El principal teórico de este movimiento fue el poeta Filippo Tommaso Marinetti quien elaboró el *Manifiesto Futurista* de 1909 y proclamó en 1926 al cine abstracto como una invención italiana. El teórico futurista militó activamente en el Partido Fascista y escribió una apología del fascismo como continuación del futurismo.

Sin embargo, mención especial tienen sus reflexiones que colocan al cine como un medio con mayores posibilidades artísticas que cualquier otro, “porque deviene sincrético en la heterogeneidad de los materiales que maneja”. En el *Manifiesto de la cinematografía futurista* (1916), Marinetti considera que:

Es necesario LIBERAR AL CINE COMO MEDIO DE EXPRESIÓN [sic] para convertirlo en instrumento ideal de un nuevo arte, inmensamente más vasto y ágil que todos los existentes (...) Estamos convencidos de que sólo por medio de éste se podrá alcanzar la poliexpresividad hacia la que tienden las más modernas investigaciones artísticas. (...) El filme futurista será, en suma, pintura, arquitectura, escultura, palabras en libertad, música de colores, líneas y formas, cúmulo de objetos y realidad caotizada. Pondremos en marcha las palabras en libertad, que rompen los límites de la literatura, caminando hacia la pintura, la música, el arte del sonido y tendiendo un maravilloso puente entre la palabra y el objeto real (...) Descompongamos y recompongamos el universo según nuestros maravillosos caprichos (Sánchez Noriega, 2002: 255).

De acuerdo con Sánchez Noriega (2002: 256), la única película reconocida por el movimiento y que hoy no se conserva es *Vita futurista* (1916) de Arnaldo Ginna, lo que confirma la marginalidad de la vanguardia en el cine, sin embargo, la antiutopía fílmica más representativa de este periodo *silente* que presenta influencias del Futurismo —por la importancia que concede a la máquina— es *Metrópolis* (1927) dirigida por Fritz Lang.

Noël Burch (1987) sustituye la expresión “lenguaje” por “modo de representación” al adoptar en algunos aspectos la semiótica y formar un sistema complejo y heterogéneo. De

acuerdo con Sánchez Noriega (2002), la estética del cine entre 1895 y 1910 aproximadamente, ha sido categorizada por Burch como el *Modo de Representación Primitivo* (MRP):

El MRP ha sido calificado como *cine de atracciones* (Gunning) por cuanto en él predominan los fines espectaculares frente a los narrativos. En el MRP hay tres rasgos básicos que se complementan: la *autarquía del encuadre*: todo lo profílmico está subordinado a un encuadre fijo; la *no continuidad del montaje*, de forma que hay yuxtaposición y no unión de planos; y la *no clausura del relato* o la falta de autosuficiencia, por la que el texto alcanza su plena significación gracias al conocimiento que supone en el espectador de la historia o a las explicaciones en la proyección (Sánchez Noriega, 2002: 240).

Entre 1910 y 1920 se consolida el *Modo de Representación Institucional* (MRI), conocido también como cine clásico, se instaura en Hollywood y es el modelo estándar narrativo. Se trata en toda una serie de convenciones para asegurar la comprensión de la narratividad por parte del espectador. Parte de una *estética de la transparencia*, a través de la emoción e identificación del espectador frente a la ilusión de la realidad. El siguiente cuadro comparativo contrasta algunas de las características de los Modos antes mencionados:

Tabla 3.2. MRP vs. MRI

Modo de Representación Primitivo (MRP)	Modo de Representación Institucional (MRI)
Posición horizontal y frontal de la cámara	Movimiento y angulaciones de cámara
Plano en conjunto	Escala de planos (PM, PP y PD)
Platitud visual	Mejoras técnicas (luz y objetivos)
Autarquía de planos	Continuidad narrativa
Distancia	Proximidad
Imagen centrífuga	Imagen centrípeta (centrado)
Comentarista en la proyección	Voz del narrador
No-clausura del relato	Clausura del relato

Fuente: Elaboración propia basada en Noël Burch (1987).

En 1927, se presenta en Estados Unidos el primer filme sonoro, *El cantante de jazz*, logrando con esta innovación tecnológica fundamentales consecuencias para el cine.

Para 1930, las primeras formulaciones de una estética del cine estaban referidas al cine mudo y posteriormente, se desarrollaría en el cine sonoro (ver Tabla 3.3) junto con otras aportaciones teóricas que, a través de la historia, se complementarían con los vanguardismos y las corrientes estéticas contemporáneas.

Uno de los filmes más importantes que consolidaron el género de ciencia ficción durante este periodo fue, sin duda alguna, *La vida futura (Things to Come, 1936)* dirigida por William Cameron Menzies y guion de H. G. Wells.

Tabla 3.3. El cine sonoro y tiempos de guerra (1928-1950)

El <i>studio system</i> (1920-1950)	Hollywood con sus “fábricas de sueños” dominaba la economía cinematográfica mundial
Surrealismo (1924-1930)	Vanguardia que promueve la transgresión del orden estético, lógico y moral en la creación artística mediante la liberación de los contenidos del subconsciente y el automatismo psíquico.
Realismo Poético, Naturalismo Poético o Realismo negro (1934-1940)	Grupo de películas francesas, ordinariamente intrigas melodramáticas que, sobre la base realista de los espacios dramáticos y de personajes marginales, propone una mirada a la vez nostálgica y amarga, optimista y crítica.
Realismo Socialista (1932-1934)	Afirmó que el arte soviético debe reflejar los valores Bolcheviques, ser comprensible y amado por las masas y, por la representación de la fortaleza y el optimismo, ayudar a construir el socialismo.
Neorrealismo Italiano (1945-1960)	Estética que atiende a la forma de captar la realidad, y la ética, que concibe esa realidad como verdad con la que ha de estar comprometido el cineasta.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores³¹. Ver Anexo 2 para mayor detalle.

³¹ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Otro de los periodos específicos más importantes de la historia del cine fue el promovido por el cine de autor. Para Sánchez Noriega (2002: 240), “La película sería la expresión del mundo personal, de las obsesiones y preocupaciones, de la ideología y de la cosmovisión de un autor que se muestra a lo largo de una filmografía”.

Según Bergan (2011), la palabra *auteur* (autor) fue aplicada por jóvenes críticos del influyente magazín francés *Cahiers du Cinéma*, para aquellos directores de cine cuya obra completa puede verse como una declaración personal en términos de estilo y tema, incluso aquellos que trabajaron dentro del sistema de estudio.

Entre los representantes que más influyeron en el denominado cine moderno están: D. W. Griffith, John Ford, Carl Dreyer, Orson Welles, Robert Bresson, Alfred Hitchcock, Kenji Mizoguchi e Ingmar Bergman.

De acuerdo con Sánchez Noriega (2002: 714), la estética del cine moderno surge como una ruptura del cine de los años sesenta, en oposición a la transparencia del cine clásico, se caracteriza por elementos como: “los distintos modos de presencia del autor en el texto filmico, la causalidad débil, las fisuras del montaje, la combinación de tiempo objetivo y subjetivo o la no resolución de todos los conflictos en la clausura del relato”.

En los sesenta, fueron muchos los movimientos influenciados por la Nueva Ola Francesa, sobre todo en Gran Bretaña, Alemania e Italia, que además, tuvieron grandes repercusiones en la Europa del Este —el cine checo, húngaro, polaco y soviético—, y marcó los rasgos globales para un Nuevo Cine Latinoamericano (NCL). Algunos de los movimientos más destacados se presentan en la tabla siguiente (ver Anexo 3 para mayor detalle).

Tabla 3.4. El cine moderno (1960-1970s)

Nouvelle Vague o Nueva Ola Francesa (1958-1962)	Auspiciado por la revista <i>Cahiers du Cinema</i> , fue el movimiento fundador de los nuevos cines de los sesenta.
Nuevo Cine Italiano (NCI) (1955-1975)	El neorrealismo sufre una recesión y una dispersión frente a la que surgen cineastas de más decidido compromiso político y social.
Free Cinema (1956-1969)	Movimiento de cineastas británicos que plasman la renovación auspiciada por la revista <i>Sequence</i> , que aboga por un cine de mayor compromiso social y atención a la realidad cotidiana.
Nuevo Cine Alemán, Neuer Deutscher Film (1962-1980)	El Manifiesto de Oberhausen (1962) propugna la reivindicación de las libertades necesarias para la creación de un Nuevo Cine Alemán. Se trata de autores con personalidades muy diferenciadas.
Cinema Novo (1953-1972)	Surge en Brasil en el marco de una renovación cultural y artística con un triple deseo: testimoniar los problemas sociales y políticos; buscar una estética propia y establecer nuevos medios de producción.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores³².

Siguiendo la aceptada distinción de Burch, cabe considerar un *Modo de Representación Moderno* (MRM) que supone una reflexividad del texto filmico —la crisis de la representación, las rupturas de la narratividad, la preeminencia del discurso sobre la historia, la autoría, etc.— y “la negación del supuesto básico del cine clásico: la transparencia narrativa y la ilusión de la representación” (Sánchez Noriega, 2002: 418).

Una de las propuestas que contrasta los convencionalismos del cine clásico es el *contracine*, formulado por Peter Wollen (Stam, 2001: 178) —cuyo mejor ejemplo es el cine de Godard— a partir de siete rasgos binarios:

1. *Intransitividad* narrativa frente a *transitividad* narrativa (ruptura sistemática del flujo de la narración).
2. *Extrañamiento* frente a *identificación* (mediante técnicas brechtianas de interpretación, disyunción sonido-imagen, interpelación directa al público, etc.).

³² Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

3. *Evidenciación* frente a *transparencia* (atraer sistemáticamente la atención hacia el proceso de construcción del significado).
4. *Diégesis múltiple* frente a *diégesis única*.
5. *Apertura* frente a *clausura* (en vez de unificar la visión del autor, abrirse a un territorio intertextual).
6. *Displacer* frente a *placer* (la experiencia fílmica concebida como un tipo de producción / consumo efectuado en colaboración).
7. *Realidad* frente a *ficción* (revelar las mistificaciones que acarrear las ficciones fílmicas).

En el contexto de la Guerra Fría, la nueva ola francesa pone el interés por la ciencia ficción con *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution* (1965) de Jean-Luc Godard y *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut (basado en la novela homónima escrita por Ray Bradbury).

Durante la transición de los años setenta a los ochenta y, frente a los cuestionamientos formulados desde la filosofía y los estudios culturales sobre la posmodernidad —como una ruptura revolucionaria a la globalización y a la utopía, o si forma parte constitutiva de la sociedad del espectáculo donde lo real se sustituye por la imagen y esta es suplantada por el simulacro—, Gómez Alonso (2001) designa lo posmoderno de la siguiente manera:

dentro de la estética audiovisual permite plantear un rechazo a la pureza y a la abstracción y optar por la acumulación de citas concibiendo como punto de apoyo a la fragmentación y a la heterogeneidad de contenidos culturales. La posmodernidad, por tanto, se formula como un nuevo prototipo de vanguardia marcado con un estilo y sensibilidad propia que permite concebir nuevos planteamientos en la configuración estética audiovisual (2001: 77).

Los movimientos o vanguardias artísticas más importantes de este periodo conocido por Bergan (2011) como el *Cine Posmoderno* se describen a continuación:

Tabla 3.5. El Cine Posmoderno (1980s—)

Posmodernismo (1980s—)	Busca explorar y excitar emociones, temas, situaciones, más allá de las convenciones y la lógica espaciotemporal en la estructura narrativa.
Dogma 95 (1995-2005)	Movimiento vanguardista, iniciado en 1995 por los directores daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg, como una reacción al cine comercial y los altos presupuestos.
Minimalismo (1950s-)	Se refiere a un tipo de cine de vanguardia, ya sea documental o de ficción, que reduce al mínimo el tema, la edición, la técnica cinematográfica y el equipo.
Minimalismo Asiático (1990s-)	Movimiento asiático inspirado en la obra minimalista de Yasujiro Ozu, el gran maestro japonés del <i>shomin-geki</i> (la vida cotidiana de la gente común).

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores³³. Ver Anexo 4 para mayor detalle.

De acuerdo con Lauro Zavala (2014a: 179) los rasgos que caracterizan a la ficción posmoderna son “una deliberada voluntad de parodiar las convenciones genéricas y una incipiente preocupación por la historia”.

Según el autor, la ficción posmoderna se trata de una cultura fronteriza y el cine estadounidense es la manifestación narrativa más característica de la posmodernidad, “por su integración de elementos retrospectivos, especialmente en relación con las décadas de 1950 y 1960, y por la recurrencia genérica al *film noir* de la década de 1940 y la ciencia ficción surgida durante la siguiente década” (Zavala, 2014a: 183-184).

En muchas de estas películas se transgreden las fronteras genéricas logrando una hibridación, como *Mad Max* (*western* y ciencia ficción) y *Blade Runner* (*noir* y ciencia ficción).

³³ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Blade Runner es sin duda un ícono del cine posmoderno, la presencia del pastiche, el simulacro, la ciudad entre neblina, la publicidad permanente en espacios públicos, los interiores cerrados con las luces artificiales encendidas y la tecnología hiperdesarrollada nos hablan de una realidad de artificio construida en y para el cine (Erreguerena Albaitero, 2011: 117).

Blade Runner (1982) es como un collage genérico, pues se integran diversos géneros y estilos cinematográficos: “cine fantástico, ciencia ficción, terror, *noir*, *thriller*, filosófico, psicoanalítico y romántico. Incluso la arquitectura de la ciudad es un pastiche de diversos estilos, por lo menos gótico, neorromántico, precolombino y oriental” (Zavala, 2014b: 156).

El brillante diseño de producción de la película se remonta al pasado, incorporando motivos de *Metrópolis* de Fritz Lang. El diseño oscuro y detallado de la película fue un modelo para numerosas películas de ciencia ficción posteriores.

3.2. Lo estético en la distopía fílmica

3.2.1. La estética del cine y los componentes semióticos

En 1922, el poeta Ricciotto Canudo fue el primero en preguntarse por el destino y las posibilidades del cine bautizándolo como “séptimo arte”, pero fue Jean Epstein el primer teórico del cine, cuyos ensayos —1920 y 1922— sentaron los fundamentos de la expresión visual basada en medios como el montaje (ritmo) y el primer plano (símbolo). Sin embargo, las líneas generales de la estética del cine nacieron en Rusia a partir de los trabajos de Kulechov, Vertov, Pudovkin y Eisenstein y, posteriormente, con las teorías del húngaro Béla Bálazs y el alemán Rudolph Arnheim (Mitry, 1978: 1-2).

La nebulosa de términos griegos (*aisthanemai*, *aithema*, *aisthesis*, *aistheterion*, *ahistheikos*, *aisthetos*) de donde procede la palabra moderna de ‘estética’ remite, por cierto, a los (cinco) sentidos, a la sensación, al sentir, a lo sensorial, a lo sensitivo, a la percepción y, por tanto, concierne a la relación de los sentidos con el mundo [...]; pero, por extensión, también se aplica al hecho de percibir (además de percibir), la comprensión y la conciencia (Chateau, 2010:129).

Para Dominique Chateau a finales de 1980, los estudios cinematográficos llevaron a cabo un “giro estético”. En su *Estética del cine*, Chateau enlista doce sentidos de la estética sobre los problemas y temas que le conciernen (2010: 11-12):

- Cierta relación con el mundo dominada por la sensibilidad (o estética, según el término de Paul Valéry).
- Cierta actitud humana (en mayor o menor grado desinteresada) que difiere de las actitudes práctica y cognitiva.
- El sentimiento de placer y displacer.
- El ejercicio del gusto y de la crítica en el sentido general.
- Una manera de glosar obras (inclusive el oficio de crítico).
- El ámbito de aplicación de ciertos valores, entre otros lo bello...

- Una dimensión antropológica, un aspecto de las prácticas sociales.
- Una manera más o menos imprevista de metamorfosis de los fenómenos (estetización).
- Las características recurrentes, estilísticas o temáticas, que manifiesta la obra de un autor o una serie coherente de sus obras.
- Lo artístico: la teoría del arte, su concepto, los artistas y las formas sociales de su manifestación.
- Las características específicas de un arte, tal como las almacena su historia (la estética del teatro, del cine, por ejemplo).
- Por último, *last but not least*, una disciplina que integra tal o cual de las acepciones precedentes.

El autor advierte que no todos los problemas han sido encarados explícitamente por el campo de los estudios cinematográficos y las mejores contribuciones proceden de otros campos como la semiótica.

Para el análisis cinematográfico, Zavala (2007a) presenta un modelo (ver tabla 3.6) que permite reconocer, respectivamente, los componentes semióticos del cine narrativo de naturaleza clásica, moderna y posmoderna.

Para el autor, el cine clásico es “aquel que respeta las convenciones visuales, sonoras, genéricas e ideológicas cuya naturaleza didáctica permite que cualquier espectador reconozca el sentido último de la historia y sus connotaciones” (2007a: 125).

En contraste, llama cine moderno a “las formas de experimentación de directores con una perspectiva individual” (2007a: 125), que se alejan de las convenciones clásicas estableciendo una fuerte tradición de ruptura.

Finalmente, concibe al cine posmoderno como un “sistema de paradojas”, “un *cine de la alusión*, es decir, un conjunto de películas construidas a partir del empleo (irónico o no) de las convenciones temáticas y genéricas del cine clásico”, y las formas de experimentación vanguardista del cine moderno (2007a: 126).

Tabla 3.6. Elementos distintivos de las tendencias semióticas del cine

Componentes	Cine clásico	Cine moderno	Cine posmoderno
Inicio	Narración (de plano general a primer plano) Intriga de predestinación (explícita o alegórica)	Descripción (de primer plano a plano general) Ausencia de intriga de predestinación	Simultaneidad de narración y descripción Simulacro de intriga de predestinación
Imagen	Representacional realista	Plano-secuencia, profundidad de campo, expresionismo	Autonomía referencial
Sonido	Función didáctica: acompaña a la imagen	Función asincrónica o sinestésica: precede a la imagen	Función itinerante: Alternativamente didáctica, asincrónica o sinestésica
Montaje	Causal	Expresionista	Itinerante
Puesta en escena	El espacio acompaña al personaje	El espacio precede al personaje	Espacio fractal, autónomo frente al personaje
Narración	Secuencial, mitológica, modal (alética, deóntica, epistémica, axiológica)	Antinarrativa (fragmentación, lirismo, etcétera)	Simulacros de narrativa y metanarrativa
Género	Fórmulas genéricas (policiaco, fantástico, musical, etcétera)	El director precede al género	Itinerante, lúdico, fragmentario (fragmentos simultáneos o alternativos de géneros y estilos)
Intertextos	Implícitos	Pretextuales, parodia, metaficción	Architextuales, metaparodia, metalepsis
Ideología	Anagnórisis ³⁴ , teleología, causalidad, espectacularidad (Representación)	Indeterminación, ambigüedad moral, distanciamiento de las convenciones y de la tradición (Antirrepresentación)	Incertidumbre, paradojas, simulacros de lo clásico y moderno (Presentación)
Final	Epifánico: una verdad resuelve todos los enigmas	Abierto: neutralización de la resolución	Virtual: simulacro de epifanía

Fuente: Elaboración propia basada en Zavala (2010a, 2010b, 2014a).

³⁴ El reconocimiento de la verdadera y hasta entonces oculta identidad del protagonista (Zavala, 2007a: 132).

A continuación, se presenta de manera sintética, el perfil de cada una de estas formas de cine a partir de las características de los componentes semióticos antes mencionados (Zavala 2014a: 209-219):

- **Cine clásico (la narrativa tradicional):** tiene un inicio narrativo con intriga de predestinación, imágenes con una composición estable, sonido didáctico, edición causal, puesta en escena que acompaña a los personajes, organización narrativa de carácter secuencial con un sustrato mítico que se atiene a las fórmulas genéricas, su intertextualidad es implícita, y el final es epifánico. Todo ello es consistente con una ideología teleológica y espectacular, donde se presupone la existencia de una realidad representada por la película.
- **Cine moderno (la tradición de ruptura):** tiene un inicio descriptivo con ausencia de intriga de predestinación, la edición y la composición de las imágenes son expresionistas, el sonido es asincrónico o sinestésico, la puesta en escena tiene más importancia que el personaje, la organización estructural es antinarrativa, la visión del director tiene preeminencia sobre las convenciones genéricas, los recursos intertextuales juegan con textos individuales y se manifiestan en forma de metaficción o parodia, y el final es abierto. Todo ello es consistente con una ideología de la indeterminación, que relativiza el valor representacional del arte.
- **Cine posmoderno (juegos de simultaneidad e itinerancia):** tiene un inicio simultáneamente narrativo y descriptivo acompañado por un simulacro de intriga de predestinación, la imagen tiene cierta autonomía referencial, el sonido cumple una función alternativamente didáctica, sincrónica o sinestésica, la edición es itinerante, la puesta en escena tiende a ser autónoma frente al personaje, la estructura narrativa ofrece

simulacros de metanarrativa, el empleo de las convenciones genéricas y estilísticas es itinerante y lúdico, los intertextos son genéricos con algunos recursos de metaparodia y metalepsis, y el final contiene un simulacro de epifanía. Todo ello es consistente con una ideología de la incertidumbre, organizado a partir de un sistema de paradojas.

La estética ha sido estudiada principalmente en relación con la producción artística, de lo que deriva los estudios de la semiótica del arte o de semiótica y estética (Haidar, 2006: 89). Para Edgar Morin, el cine es la mayor estética posible (2001a: 152) y para Deleuze el cine es una semiótica (1993: 164).

A partir de las propuestas de varios autores, se ha planteado una definición operativa de *estética del cine* conformada por las siguientes premisas, para dar cuenta de todas las vertientes revisadas y construir la categoría a partir del diálogo de varias rutas analíticas.

- Es comprender el lenguaje de un filme, el primer paso hacia la comprensión de la función artística e ideológica del cine (Lotman, 1979).
- La estética abarca la reflexión de los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos (Aumont *et al.*, 1985).
- El estudio del cine como semiótica, una «materia signalética» que implica rasgos de modulación de toda clase, sensoriales (visuales y sonoros), kínésicos, intensivos, afectivos, rítmicos, tonales e incluso verbales (orales y escritos) (Deleuze, 1987).
- La relación entre el cine y la filosofía, entre la imagen y el concepto, una imagen del pensamiento, de los mecanismos del pensamiento (Deleuze, 1995).
- Se sitúa en la confluencia donde se entrefecundan los dos pensamientos, el mítico y el racional, los dos universos, el real y el imaginario (Morin, 2001a).

- Se interesa por las reacciones psicológicas y emocionales, del espectador ante la película, y en cómo la película, en tanto que obra de arte, provoca estas reacciones a través de su contenido, su técnica y sus elementos formales (Konigsberg, 2004).
- Desde la complejidad, debe romper la estructura superficial de las representaciones audiovisuales y poner de relieve las constelaciones que se encuentran al interior y al exterior (Català, 2005).
- El conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores (Zavala, 2012).
- La estética del cine es toda reflexión filosófica sobre la naturaleza del cine y sobre la experiencia del espectador de cine, una reflexión sistemática sobre lo que distingue al cine de otras formas de arte y comunicación (Zavala, 2016).

De esta construcción se utilizarán, para el presente capítulo, las premisas aportadas por Iuri Lotman, Jacques Aumont, Gilles Deleuze y Lauro Zavala principalmente. El análisis estético-semiótico a partir de la categoría compleja (propuesta general de estas premisas), se irá proyectando catafóricamente en los siguientes capítulos.

3.2.2. La neo-estética de Deleuze

Quizá, la propuesta más ambiciosa y menos estudiada desde la filosofía, que aborda la reflexión en torno al medio y sobre todo la *imagen-cine* como una forma de pensamiento, es la que surge en *La imagen-movimiento* (1983) y *La imagen-tiempo* (1985) de Gilles Deleuze.

Para Barbara M. Kennedy (2000), la importante contribución de Deleuze para los estudios cinematográficos radica en la comprensión de un nuevo paradigma estético —al cual llama *estética de la sensación*— a través del cual permite considerar al filme como algo “fuera” de lo puramente representativo.

Una neo-estética del encuentro visual del cine ve al cine como un “evento”, como un compromiso procesual de duración y movimiento, articulado a través de redes de sensaciones a través de paisajes y panoramas del espacio, los cuerpos y el tiempo (Kennedy, 2000: 4).

El dispositivo conceptual del filósofo francés adopta algunas nociones de otros filósofos como Bergson y Peirce, novelistas como Balzac y Proust, cineastas como Griffith, Eisenstein, Godard y Bresson y teóricos del cine como Bálazs, Bazin y Metz.

De acuerdo con Robert Stam (2001: 297), Deleuze desarrolló sus ideas a partir de los conceptos procedentes de dos disciplinas que se fecundan entre sí, transformándose en el proceso: la teoría del cine y la filosofía.

Además, Deleuze considera que “el cine es en sí un instrumento filosófico, un generador de conceptos y un productor de textos que representa el pensamiento en términos audiovisuales, no mediante el lenguaje sino en bloques de movimiento y duración”.

Para Deleuze la obra de arte “es un bloque de sensaciones, es decir un compuesto de perceptos y de afectos” (1993:164), y el cine es una semiótica. Lo que nos permite pensar en su estética no sólo como una teoría sobre el arte, sino como una filosofía de los afectos y los sentidos.

Deleuze se inspira en la semiótica de Charles S. Peirce —en oposición a la semiología de inspiración lingüística que suprime las nociones de imagen y de signo— para desarrollar una taxonomía de los modos de presentación del cine; una clasificación de las formas fílmicas, de las imágenes y de los signos tal como aparecen en el cine.

En el cine, las imágenes son signos. Los signos son las imágenes consideradas desde la perspectiva de su composición y de su génesis. La noción de signo siempre me ha interesado. El cine ha producido sus propios signos, y sólo a él corresponde su clasificación, pero una vez que el cine los ha producido, estos signos repercuten en otros lugares, y el mundo entero “se hace cine” (Deleuze, 1995: 108).

Para Deleuze (2009), lo presentado por el cine no es una imagen a la que se le añade movimiento, sino que es una *imagen-movimiento*. Bergson demostró que la *imagen-movimiento* es la materia misma, una materia no lingüísticamente formada (Hjelmslev).

Las diferentes clases de imágenes en que se divide la imagen-movimiento, “hacen de esta materia una materia signalética. Y los propios signos son los rasgos de expresión que componen a estas imágenes, las combinan y no cesan de recrearlas, llevadas o arrastradas por la materia en movimiento” (Deleuze, 1987:55).

Las seis clases de la *imagen-movimiento* corresponden al cine clásico y se resumen en la siguiente tabla.

Tabla 3.7. Imágenes y signos del sistema de la *imagen-movimiento*

Tipo de Imagen	Signo de Composición	Signo Genético
<i>Imagen-percepción</i>	<i>Cerocidad</i>	
«la cosa»	Dicisigno Reuma	Engrama
<i>Imagen-afección</i>	<i>Primeridad</i>	
«la cualidad o potencia»	Icono: Icono de contorno Icono de rasgo	Cualisigno / potisigno: Cualisigno de desconexión Cualisigno de vacuidad
<i>Imagen-pulsión</i>	<i>Segundidad embrionada</i>	
«la energía» (intermediaria entre la afección y la acción).	Fetiches: Fetice del bien «reliquias» Fetice del mal « <i>vults</i> »	Síntoma
<i>Imagen-acción</i>	<i>Segundidad</i>	
«las fuerzas en la acción» Gran forma espiral: SAS' (Situación-Acción-Nueva Situación)	Synsigno Binomio	Huella
Pequeña forma elíptica: ASA' (Acción-Situación-Nueva Acción)	Índice de falta Índice de distancia	Vector
<i>Imagen-transformación</i>	<i>Terceridad embrionada</i>	
«la reflexión» (intermediaria entre la acción y la relación)	Representaciones teatrales Representaciones plásticas	Figuras de inversión
<i>Imagen-mental</i>	<i>Terceridad</i>	
«la relación»	Marca Desmarca	Símbolo

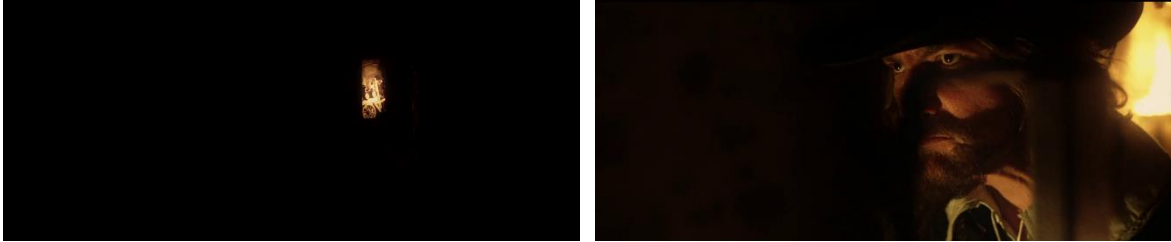
Fuente: Elaboración propia basada en Deleuze (1984,1987, 2009, 2011).

3.2.3. Análisis estético del filme *V for Vendetta* (2005)

Esta *ucronía* tiene un comienzo narrativo clásico, lo cual permite sistemáticamente analizar el filme confrontando la secuencia inicial con la secuencia final (Aumont, 1985). La imagen es realista y tratada en tonos sepia alusivos al recuerdo del pasado. La música extradiegética caracteriza el heroísmo en el momento de la batalla y después enmudece.

Además, cuenta con un prólogo, una *voz en off* de una joven mujer que presenta una alusiva intriga de predestinación³⁵ sobre la trama y su resolución.

Figura 3.1. Inicio clásico de Plano General (PG) a Primer Plano (PP)



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

“Yo he visto el poder de las ideas. He visto a gente matar en su nombre... y morir defendiéndolas. Pero uno no puede besar una idea. No puede tocarla ni abrazarla. Las ideas no sangran, no sienten dolor. No aman. Yo no extraño una idea si no a un hombre. Un hombre que me hizo recordar el 5 de noviembre” (*V for Vendetta*, 2006).

Nos presenta la idea principal, ¿Quién era realmente Guy Fawkes?, que en 1605 trató de volar la Casa del Parlamento. Para cerrar la secuencia se muestra un símbolo creado por llamaradas de fuego, una “V” circulada muy similar al símbolo de anarquía, cuyos colores rojo y negro serán utilizados repetitivamente para confirmar esta idea. El título del filme *V for Vendetta* que hace alusión a uno de los personajes (V) y su objeto del deseo (la venganza).

Figura 3.2. V de Venganza



Fuente: Adaptado de *V for Vendetta* (2006) y símbolo del anarquismo, (Imágenes). <http://pixabay.com>.

³⁵ “La intriga de predestinación consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada” (Aumont *et al.*, 1985: 125).

Posteriormente, la continuidad del relato es descriptiva, tenemos la *imagen-afección* de un predicador exaltado en el televisor con un discurso contextual y enseguida un montaje alternado (Metz), para situar inicialmente la dicotomía oscuridad/luz, y el desarrollo entre las acciones de los protagonistas que se suceden simultáneamente pero en espacios diferentes para finalmente coincidir.

Figura 3.3. Primer plano y montaje alternado entre “V” y Evey



“Yo estuve ahí, lo vi todo. Inmigrantes. Musulmanes. Homosexuales. Terroristas. Degenerados llenos de enfermedades. ¡Se tenían que ir! ¡Fuerza por la unidad, unidad por la fe! ¡Yo soy un inglés devoto y estoy orgulloso de serlo!”



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

La iluminación expresionista, la simetría, los encuadres y los primeros planos son una constante de las estrategias estilísticas en el desarrollo del filme.

La influencia del cine negro está presente en la construcción del enigma, el suspenso y la actividad del inspector que representa la ley y la justicia. Aunque Evey está en desacuerdo con el plan de “V” (ver Figura 3.4), desea tener la fuerza de voluntad para realizar algo significativo para su sociedad.

Figura 3.4. Los cuatro objetivos de la corrupción: medios masivos, religión, salud y el poder judicial

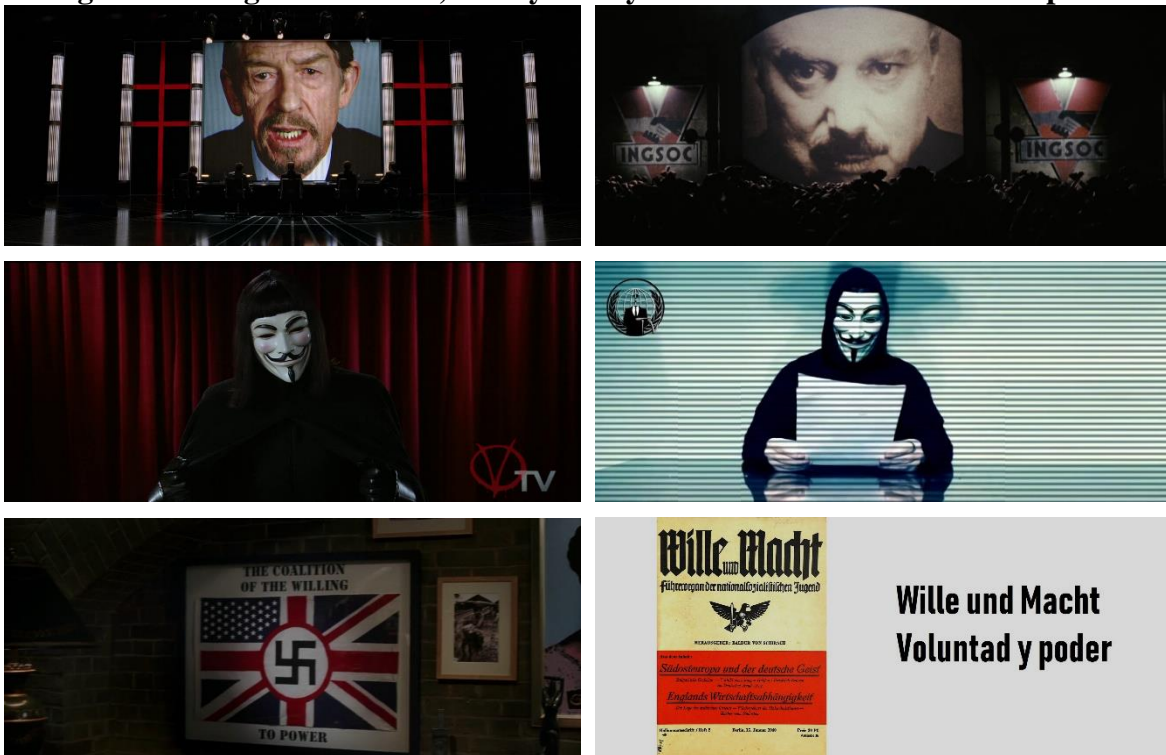




Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

Muchas son las referencias intertextuales característica posmoderna en el relato, donde se establecen relaciones históricas —como el caso de Guy Fawkes y la conspiración de la pólvora³⁶—, genéricas —referencias a la distopía orwelliana— e ideológicas que se pueden identificar en las siguientes figuras:

Figura 3.5. El gran hermano, Anonymous y la coalición de la voluntad al poder



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta* y Radford, M. (1984) *Nineteen Eighty-Four*, (Imágenes). <https://imagenes.milenio.com>; <https://wartimeline.com>.

Para la secuencia final, “V” afianza su venganza bajo el arquetipo de antihéroe mesiánico, que acepta el sacrificio como destino al enamorarse de una Evey transformada (ver Figura 3.6) y que representa la esperanza. Le advierte que no será él quien tire de la palanca porque ese

³⁶ Para más información visita: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-41835673>.

mundo, del que él es parte y ayudó a forjar, se acabará esa noche y amanecerá un nuevo mundo, forjado por otra gente, y de esta forma “V” le transfiere el destino de la revolución a Evey.

Como cierre, se repite el montaje alternado configurando dos espacios —interior/exterior—, y dos eventos simultáneos que serán clave para el logro esperado del plan y que corresponde a otro nivel de realidad. En el interior, el inspector Finch localiza las vías y detiene a Evey que se encuentra junto al cuerpo de “V”, justo antes de tirar de la palanca. En el exterior, las autoridades observan cómo una multitud de enmascarados se acercan al Parlamento y se preparan para abrir fuego esperando sólo la señal.

Figura 3.6. Inicio del montaje alternado



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

El montaje se dispone una serie de imágenes en su mayoría *dicisignos*³⁷, pues implican la percepción de una percepción (juego de miradas), y que, en el dominio del realismo, establecerán un espacio-tiempo determinado en el cual los personajes reaccionan y actúan.

Ante una posible hecatombe, la apacibilidad de Evey en el espacio interior y el movimiento de los enmascarados hacia los militares —con el intercalado de planos generales que nos permite ver la gravedad de la situación, la profundidad de campo y los *travelling* de

³⁷ Para Gilles Deleuze (1984) se trata de una percepción *dentro* del cuadro de otra percepción.

seguimiento que nos permite involucrarnos en la acción y en los afectos de los soldados—, crean la tensión y la angustia del suspenso.

Figura 3.7. Un par de decisiones



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

Las primeras dos imágenes corresponden a dos *binomios* deleuzianos pues significan el duelo entre dos personajes. Los eventos, o decisiones clave para el desenlace esperado, se producen en las imágenes posteriores cuando los militares deciden no abrir fuego y que permitirá el paso de los enmascarados; y, por otro lado, cuando Evey decide definitivamente tirar de la palanca.

Finalmente, la Figura 3.8 presenta una síntesis visual del resto de la secuencia donde se puede apreciar la explosión del Parlamento y la reacción de las personas transformándose en un montaje vertiginoso de varias *imágenes-afección* alternadas de las personas y los fuegos artificiales y explosiones como *iconos*³⁸, al ritmo y cadencia de la música —la Obertura 1812 de Chaikovski— que acompaña la secuencia. Finch pregunta: ¿Quién era él?, a lo que Evey responde finalmente, “era todos nosotros”.

³⁸ El afecto en cuanto expresado por un rostro, o por un equivalente de rostro (Deleuze, 1984: 302).

Figura 3.8. Era todos nosotros

Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

3.3. Los niveles de Realidad y la lógica del tercero incluido en las narrativas distópicas

En respuesta al deseo de fortalecer el diálogo entre las disciplinas para evitar los estudios fragmentarios y aislados, —a mediados del siglo XX— aparecieron la multidisciplinariedad y la interdisciplinariedad.

La investigación multidisciplinaria comprende el estudio independiente de diferentes áreas o saberes a la vez, sobre un mismo objeto, donde cada disciplina hace su aportación. La interdisciplinariedad involucra el cruce de los límites tradicionales de las disciplinas.

Nicolescu (1996) distingue tres grados de interdisciplinariedad: 1) De aplicación, los conocimientos de una disciplina se aplican a otra; 2) Epistemológico, los métodos de la lógica producen análisis interesantes en la epistemología de otro campo; 3) De generación de nuevas disciplinas, por ejemplo, de las relaciones de la biología y la tecnología surge la Biotecnología.

La *transdisciplinariedad* comprende, como el prefijo “trans” lo indica, lo que está, a la vez, *entre* las disciplinas, *a través* de las diferentes disciplinas y *más allá* de toda disciplina. Su finalidad es la *comprensión del mundo presente*, y uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento (Nicolescu, 1996: 37).

El pensamiento clásico trabaja sobre una realidad, por el contrario, la transdisciplinariedad se interesa por varios *niveles de realidad*: “El mayor impacto cultural de la *física cuántica* es sin duda el haber cuestionado el dogma filosófico contemporáneo sobre la existencia de un único *nivel de realidad*” (Nicolescu, 2000: 1).

Esta nueva visión asume la pluralidad, la multidimensionalidad y multireferencialidad de la *Realidad*³⁹, como una dinámica compleja, donde a partir del caos se producen procesos de organización.

³⁹ Con R mayúscula tal como la usa Nicolescu para referirse al concepto y a los niveles.

La metodología de la investigación transdisciplinaria, propuesta por Nicolescu (1996), está determinada por tres pilares de la transdisciplinariedad: los *niveles de Realidad*, la *lógica del tercero incluido* y la *complejidad* (1996: 38).

3.3.1. La complejidad y los niveles de realidad

De acuerdo con Morin (2001d: 154) “Conocer es producir una traducción de las realidades del mundo exterior”, desde su punto de vista, “somos coproductores del objeto que conocemos”.

Lo que el pensamiento complejo busca es el *cómo* de la interpretación de un modo de percibir el mundo, dentro de otros posibles. Interpretar el mundo significa vivenciarlo en su complejidad.

Desde la perspectiva anterior puede entenderse la *complejidad* como:

es un tejido (*complexus*: lo que está tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple. Al mirar con más atención, la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico (Morin, 2001d: 32).

Por *Realidad*, Nicolescu entiende: “lo que resiste a nuestras experiencias, representaciones, descripciones, imágenes o formalizaciones matemáticas” (Nicolescu, 1996: 23). Por supuesto, asiste Nicolescu (2014: 105), se debe distinguir entre *Real* y *Realidad*: “*Real* significa *lo que es*; La *Realidad* está relacionada con la resistencia de nuestra experiencia humana”⁴⁰.

Para el autor, lo real está siempre oculto, mientras que la realidad está disponible para nuestro conocimiento. Asimismo, existen diferentes *niveles de Realidad* y, respectivamente, diferentes *niveles de Percepción*. Los *niveles de Realidad* representan el *complexus* de lo vivo y se entienden como:

⁴⁰ Traducción propia.

un conjunto de sistemas invariantes a la acción de un número de leyes generales (en el caso de los sistemas naturales) o de una serie de reglas y normas generales (en el caso de los sistemas sociales): por ejemplo, las leyes cuánticas son radicalmente diferentes de las del mundo macrofísico; los individuos están sujetos a reglas y normas generales que son radicalmente diferentes de las de la sociedad⁴¹ (Nicolescu, 2014:105).

Para Nicolescu (2007: 148), hablar de varios *niveles de Realidad* significa que son diferentes y el paso de uno a otro implica una ruptura de leyes y conceptos fundamentales como la causalidad (sistemas naturales) o de reglas generales y normas como las que rigen la vida espiritual (sistemas sociales). Ambos sistemas pueden ser estudiados de la siguiente manera:

- *Los sistemas naturales*, pueden aparecer los siguientes *niveles de Realidad*: el nivel macrofísico, el nivel microfísico, el nivel ciber-espacio-tiempo y el nivel de supercuerdas;
- En *los sistemas sociales*, podemos hablar sobre el nivel individual, el nivel de comunidad geográfica e histórica (familia, nación), el nivel de comunidad ciber-espacio-tiempo y el nivel planetario.

La vida posee una realidad compleja y como un *todo complejo* dependerá de la perspectiva, o, en términos de Nicolescu, del *nivel de Percepción*: “Estos niveles de Percepción permiten una visión cada vez más general, unificada, abarcadora de la realidad, sin agotarla por completo. De manera rigurosa, estos niveles de Percepción son, de hecho, los niveles de Realidad del Sujeto” (Nicolescu, 2011: 23).

3.3.2. La lógica del tercero incluido

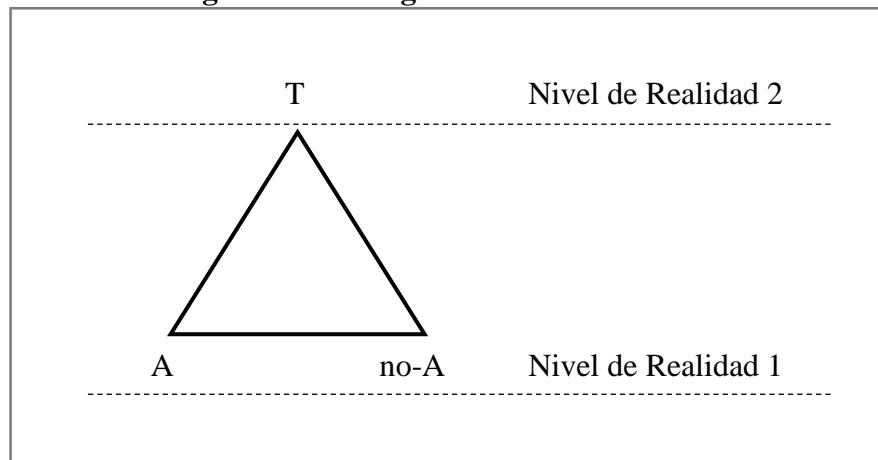
De acuerdo Nicolescu (1996), la *lógica del tercero incluido* es una lógica de la complejidad que busca incorporar al “tercero excluido” aristotélico en un nivel de realidad incluyente, “una

⁴¹ Traducción propia.

verdadera lógica, formalizable y formalizada, multivalente (de tres valores: A, no-A y T)” y no-contradictoria:

para obtener una imagen clara del sentido del tercero incluido, representemos los tres términos de la nueva lógica —A, no-A y T— y sus dinanismos asociados por un triángulo del que uno de sus vértices se sitúa a un nivel de Realidad y los otros dos vértices en otro nivel de Realidad (1996: 28).

Figura 3.9. La lógica del tercero incluido



Fuente: Elaboración propia con base en Nicolescu (1996).

La figura anterior permite observar que dos elementos, que en un mismo *nivel de Realidad* son antagónicos (contrarios), en otro nivel pueden ser complementarios. Es una lógica que permite distinguir elementos sin separarlos y religarlos sin confundirlos: “La complejidad alienante de un nivel de realidad puede ser la simplicidad armoniosa de otro. Es toda una cuestión de traducción”⁴² (Nicolescu, 2016: 15).

3.3.3. Los niveles de conflicto

De acuerdo con Robert Mckee (2009: 18-28), las “historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica”. El deseo

⁴² Traducción propia.

por las historias no es solamente un ejercicio intelectual, refleja “la profunda necesidad humana por comprender la pauta de la vida”, dentro de una motivante experiencia personal. El autor de ciencia ficción Theodore Sturgeon señaló lo siguiente:

una buena historia de ciencia ficción trata sobre un problema *humano* y una solución *humana*. La ficción, ya sea que suceda en la Tierra Media o en una galaxia muy, muy lejana, siempre se trata de nosotros. La ficción revela verdades que la realidad oscurece (Tobias, 1993: 146).

El cine nos ofrece el descubrimiento de un mundo desconocido y fascinante, nos permite relevar virtualmente a otro ser humano y vivir una realidad ficticia: “una vez entramos en ese mundo extraño, nos encontramos a nosotros mismos. Escondida en las profundidades de esos personajes y sus conflictos hallamos nuestra propia humanidad” (Mckee, 2009: 18).

Mckee (2009: 55), precisa el término *trama* para referirse a la pauta de acontecimientos temporales, “coherentes e interrelacionados”, que dan forma y diseño a la narración: “Los acontecimientos narrativos producen cambios cargados de significado en la situación de vida de un personaje, se expresan y experimentan en términos de valor y se alcanzan a través del conflicto”. Es aquí donde el concepto de *conflicto* adquiere importancia para la comprensión de los pilares de la transdisciplinariedad aplicados a las dinámicas de las distopías fílmicas.

El estudio del *conflicto narrativo* ha ocupado esencialmente el interés a los teóricos literarios y del cine, sin embargo, ha sido tratado por otras teorías de la narrativa como la teoría psicoanalítica con el conflicto deseo-realidad⁴³ (Freud, 1992), y la teoría sociológica o marxista con su conflicto de clases.

⁴³ En *La creación literaria y el sueño diurno*, Freud vincula la literatura a la actividad inconsciente de la fantasía —o sueño diurno— propia del hombre insatisfecho; Para Freud, el escritor crearía, en esa fantasía del hombre despierto (ficción), un mundo fantástico (mundo ficcional), que diferencia de la realidad, pero al que se siente ligado, como continuación y sustitutivo de los juegos infantiles.

Como señala Antonio Sánchez-Escalonilla (2014), el *conflicto* se halla en el núcleo de toda historia, es ante todo un problema que resolver. Linda Seger (1991) se refiere a él como la base y la materia de la que está hecho el drama y para Doc Comparato (1992), es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes por medio del cual la acción se organiza desarrollándose hasta el final.

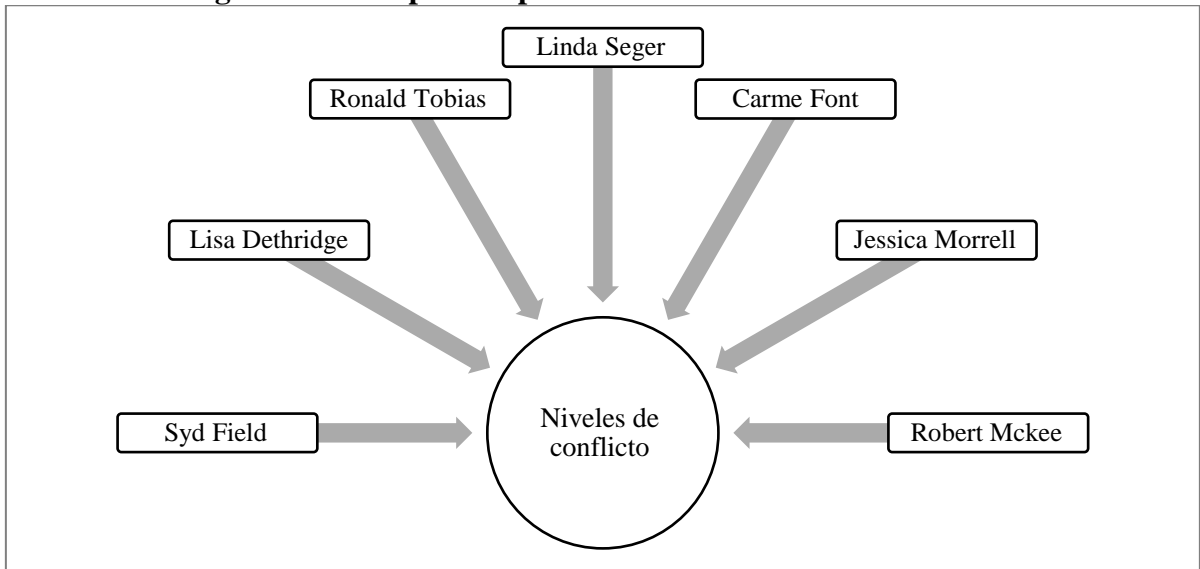
El *conflicto* puede definirse como la “confrontación entre fuerzas o actantes opuestos de la acción narrativa que la hace encaminarse a un determinado desenlace” (Álamo & Valles, 2002: 272). Para Seger (1991: 181), el conflicto “se produce cuando dos personajes comparten al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente. Un personaje tiene que ganar y el otro tiene que perder”.

En una historia clásica, el protagonista tiene un conflicto con fuerzas externas antagónicas que lo obligarán a moverse fuera de su “mundo ordinario”, en la persecución de su deseo. Para Mckee (2009), dentro de la jerarquía de las luchas humanas de la historia, existen diferentes *niveles de conflicto*:

El nivel de conflicto es la dimensión humana [...] Las fuerzas políticas, económicas, ideológicas, biológicas y psicológicas de la sociedad, independientemente de hasta qué punto sean externas, como en instituciones, o internas, en el nivel de los individuos, dan forma a los acontecimientos (2009: 95).

La siguiente figura presenta los diferentes autores a considerar para construir una clasificación operativa de los niveles de conflicto en esta investigación.

Figura 3.10. Propuestas para clasificar los niveles de conflicto



Fuente: Elaboración propia.

Primeramente, la construcción de una clasificación operativa de los niveles de conflicto se apoya en la distinción que hace Syd Field (2006) al crear el contexto de conflicto, donde el autor observa dos tipos: el *conflicto interno* y el *conflicto externo*:

el miedo, la duda, el amor, la perseverancia, soportar los peligros de la supervivencia, ya sea que tomen acción o no, representan un *conflicto interno*. El *conflicto externo* es la fuerza o fuerzas que trabajan fuera del personaje: los peligros de la guerra, el clima, el terreno físico, las tentaciones, así como las dificultades físicas (2006: 116).

Por su parte, Lisa Dethridge (2003: 67) menciona que hay que centrarse en dos reinos al momento de explorar cómo el problema dramático central sale del personaje:

1. Su *mundo exterior*, el reino de la acción. El reino externo representa el mundo tangible, externo “real” del protagonista.
2. Su *mundo interior*, el reino de la psicología. El reino interno representa su mundo interior, psicológico o imaginativo.

En el caso de Ronald B. Tobias (1993), el conflicto depende de fuerzas en conflicto:

En una esquina tienes una fuerza (digamos el protagonista), y la fuerza tiene un objetivo: ganar, resolver, liberar... Siempre un infinitivo. En la otra esquina tienes una fuerza opuesta (el antagonista), y esta fuerza también tiene un objetivo: bloquear al protagonista (1993: 42).

Su propuesta de conflicto está fundada en la distinción de dos tipos de trama basados en los pecados presentados por Dante (1993: 32-33) y su comprensión del carácter humano: las *tramas del cuerpo (forza)* y las *tramas de la mente (forda)*.

En las *tramas del cuerpo*, los conflictos están presentes como obstáculos de una aventura, se basa en la acción y sus peripecias; es un conflicto con lo físico. Su antagonista, “puede ser externo en la forma de una persona, lugar o cosa separada, como un enemigo, un rival o un competidor”. Por otro lado, las *tramas de la mente*, los conflictos se presentan como dudas, miedos o defectos (como el alcoholismo); se adentra en la naturaleza humana y en las relaciones entre las personas (1993: 20-35).

Para Seger (1991: 182-193), existen cinco tipos básicos de conflicto que pueden encontrarse en una historia: *interior, de relación, social, de situación y cósmico*.

1. *Conflictos internos*: Cuando un personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones o ni siquiera sabe lo que quiere, sufre un conflicto interior.
2. *Conflicto de relación*: La mayoría de los conflictos se centran en las metas mutuamente excluyentes del protagonista y antagonista.
3. *Conflictos sociales*: Plantean el conflicto entre una persona y un grupo. El grupo puede ser una burocracia, un gobierno, una banda, una familia, una agencia, una empresa, un ejército o incluso un país. Allá donde el tema tenga que ver con la justicia, la corrupción, la opresión, etc., lo más probable es que el conflicto sea social.

4. *Conflicto de situación*: Como las películas de catástrofes donde los personajes tenían que afrontar situaciones de vida o muerte.
5. *Conflicto cósmico*: El conflicto cósmico tiene lugar entre un personaje y una fuerza sobrenatural.

En su libro *Cómo diseñar el conflicto narrativo*, Carme Font (2009: 78-111) propone nueve tipologías del conflicto:

1. *Conflicto religioso*: En este tipo de fricciones, el individuo reivindica una conciencia distinta a la predominante, y ello le hace entrar en conflicto con uno mismo y/o con el entorno, que en ocasiones puede ser opresor precisamente para salvaguardar la primacía del pensamiento religioso. Los enfrentamientos de este tipo suelen ser especialmente angustiosos porque tratan la esencia metafísica de la conciencia humana y no tienen solución fácil. También implican la aceptación de una cosmología, lo cual complica las cosas.
2. *Conflicto político o ideológico*: Algunas corrientes críticas como el marxismo, dirían que no puede existir conflicto narrativo ni humano sin una lucha intrínseca de ideologías que pugnan por imponerse en la sociedad. Un choque entre concepciones sociales del ser humano. Es lo que ocurre en obras con personajes desarraigados socialmente, personas alienadas que buscan hallar un hueco en la comunidad a la que pertenecen y de la que han sido apartadas por no saber amoldarse a ella.
3. *Conflicto histórico*: Un acontecimiento histórico es un evento de naturaleza colectiva que nos engulle, que afecta nuestras vidas, y sobre el que no tenemos ningún tipo de control. Puede ser una guerra, un conflicto político, un descubrimiento científico de gran calado, la exploración de nuevos territorios.

4. *Conflicto con el poder y la autoridad pública*: Un personaje protagonista o una comunidad oprimidos que se rebelan contra el abusivo poder o la autoridad que lo ejerce. Puede tratarse de una rebelión militar, social o puramente personal (un individuo contra otro).
5. *Conflicto con la esfera privada*: Los conflictos de carácter privado suelen mezclarse con otros de distinta naturaleza. Por ejemplo, con tensiones de tipo amoroso, sexual, convenciones sociales, religiosas, morales y por este motivo se convierten en fuente inagotable de fricciones y desavenencias a explorar.
6. *Conflicto de género y sexual*: Las mujeres han sido excluidas y sometidas a todo tipo de humillaciones por el mero hecho de ser mujeres y, como tales, portadoras de una serie de «estigmas» a trascender. Los conflictos de género, implica una transgresión cultural, social y sexual, y suele ser generadora de reacciones intensas e incluso violentas. En cuanto la inclinación sexual, el individuo entra en tensión consigo mismo o con la sociedad por el hecho de sentir un impulso sexual poco convencional o condenado en su entorno.
7. *Conflicto amoroso*: Las tensiones amorosas tiene una infinidad de variantes: amores no correspondidos, amores que fracasan por sentimientos encontrados, amores cuyo encuentro es materialmente imposible, definiciones de amor, la búsqueda verdadera del amor y amores con un agónico final feliz. Son conflictos sobre la necesidad de amar y sentirse amado.
8. *Conflicto social y cultural*: Son relatos sobre choques culturales y formas alternativas de entender la sociedad. Aquí, el concepto de cultura, sociedad o moral en abstracto anima

la esencia de la obra y adopta forma concreta en una problemática existencial del individuo.

9. *El «yo» enemigo*: A veces, el ser humano se boicotea a sí mismo, se siente desorientado, confuso, incómodo con su forma de pensar o de procesar sus emociones. Este tipo de conflictos son propios —aunque no exclusivos— de la modernidad. El individuo intenta cambiar, ser distinto a lo que era, pero no puede o no se alcanza a comprender. El conflicto principal debe ser el individuo contra sí mismo.

De acuerdo con Jessica Morrell (2009: 145), se puede pensar en el conflicto externo como el *dragón* en la historia porque esto nos recuerda que se puede ver, escuchar y sentir, mientras que el conflicto interno (las luchas emocionales y psicológicas de su personaje) se puede llamar *demonio*. La autora, nos recuerda, también, que “la adversidad siempre ilumina la condición humana, enseñándonos lo que significa ser humano, especialmente durante nuestros momentos más bajos”.

Morrell (2009: 146) propone los siguientes ocho tipos de conflicto:

- *Hombre vs. Hombre*: Un personaje se enfrenta a otro personaje o grupo.
- *Hombre vs. La Naturaleza*: Estas son historias sobre la supervivencia que enfrentan a personajes contra tormentas o clima, criaturas, inundaciones, incendios, desastres ambientales o biológicos y otros elementos naturales. La idea es que cierto peligro es desenfrenado y fuera de control, y el choque, que atrapa a los humanos en la mira, siempre es mordaz y brutal.
- *Hombre vs. Lo Sobrenatural*: Este conflicto explota nuestros temores infantiles de lo desconocido e incognoscible, y el conflicto siempre es mayor porque el adversario a menudo tiene poderes sobrenaturales. Los fantasmas, las casas embrujadas, los

fenómenos inexplicables dan un buen susto e inquietan al lector con peligros y amenazas que no ceden hasta el clímax.

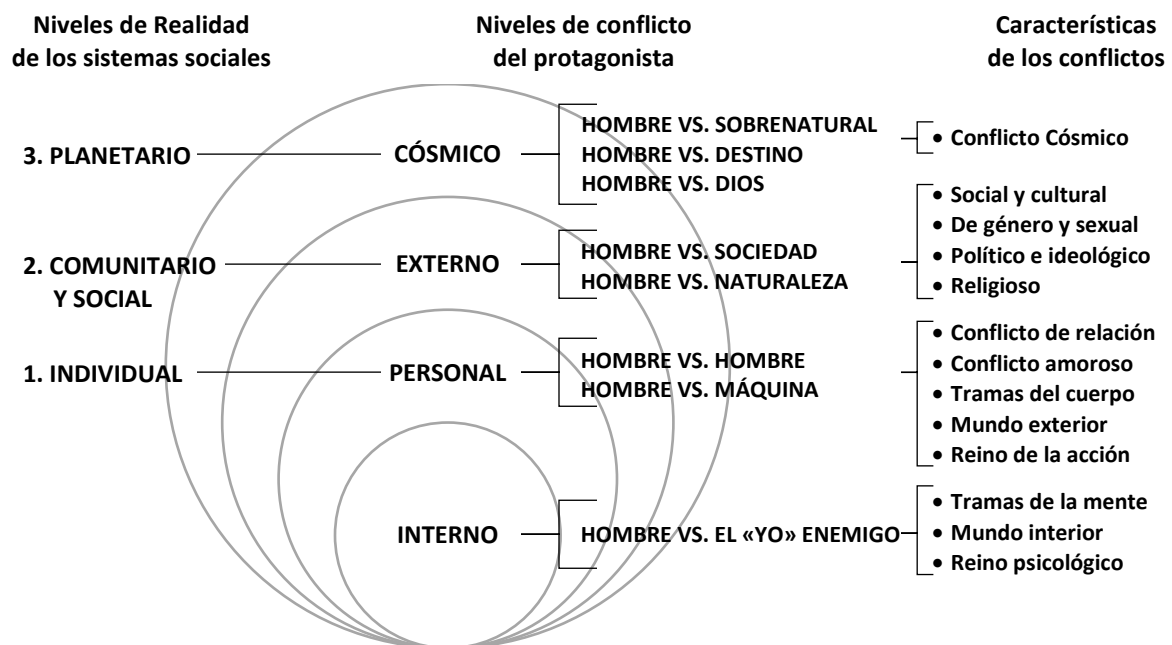
- *Hombre vs. Él Mismo*: El conflicto interno (o la angustia interna del protagonista) es la base de la historia; A veces existe junto al conflicto exterior. El conflicto interno o demonio significa que el protagonista generalmente se enfrenta a decisiones difíciles, dilemas y decisiones.
- *Hombre vs. El Destino*: Si el destino es el conflicto, entonces el protagonista tiene poco o ningún control sobre sus circunstancias o no puede escapar a su destino. O bien, la pregunta de la historia pregunta si las personas alguna vez pueden escapar de su destino o si realmente hay libre albedrío.
- *Hombre vs. La Sociedad*: Este tipo de historia establece un carácter contra las creencias, valores o leyes de una sociedad. El protagonista siempre está desincronizado y, a veces, es un antihéroe, por lo que existe para mostrar las fallas de la sociedad.
- *Hombre vs. La Máquina*: Cuando las máquinas se vuelven humanos, o estamos viviendo una existencia deshumanizada y *friki*, los resultados son aterradores y, a menudo, espeluznantemente proféticos.
- *Hombre vs. Dios*: Estas historias cuestionan la existencia o la benevolencia de Dios, o Dios está jugando en el universo y las vidas de la humanidad. A menudo, el tema es que cuando Dios es un jugador en los asuntos humanos, es mejor que todos tengamos cuidado.

Finalmente, con Robert Mckee (2009: 183), podemos imaginar el mundo de un personaje como “una serie de figuras concéntricas que rodean a un núcleo de identidad pura o de conciencia, figuras que marcan los niveles de conflicto en la vida de un personaje”.

En su propuesta, distingue tres niveles, ubicando en el nivel interno, el “yo” más personal y los conflictos que surgen de los elementos de su naturaleza: la mente, el cuerpo, las emociones y sentimientos. Para el segundo nivel, incluye las relaciones personales y las uniones desempeñadas por función social. Y por último el tercer nivel, que corresponde a “todas las fuentes de antagonismo que se encuentran fuera de lo personal”: conflictos entre las instituciones sociales y las personas; los conflictos con personas; y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales (2009:184).

A partir de estas aportaciones, el siguiente modelo presenta los diferentes *niveles de conflicto* del sujeto-protagonista en articulación con los *niveles de Realidad* de los sistemas sociales:

Figura 3.11. Modelo operativo de los niveles de Realidad y los niveles de conflicto



Fuente: Elaboración propia con base a varios autores⁴⁴.

⁴⁴ Los autores que se revisaron fueron Basarab Nicolescu (1996), Robert Mckee (2009), Jessica Morrell (2009), Linda Seger (1991), Ronald B. Tobias (1993), Lisa Dethridge (2003) y Syd Field (2006).

A continuación, se utilizará el modelo anterior para comprender cuáles son los conflictos y la dinámica interna de los niveles de realidad, que intervienen en el corpus fílmico.

Para una mejor comprensión de la aplicación, se acudirá a la sinopsis argumental de la historia, y posteriormente a la figura correspondiente, además de la explicación detallada de la dinámica entre los *niveles de Realidad* y los *niveles de conflicto* en cada filme.

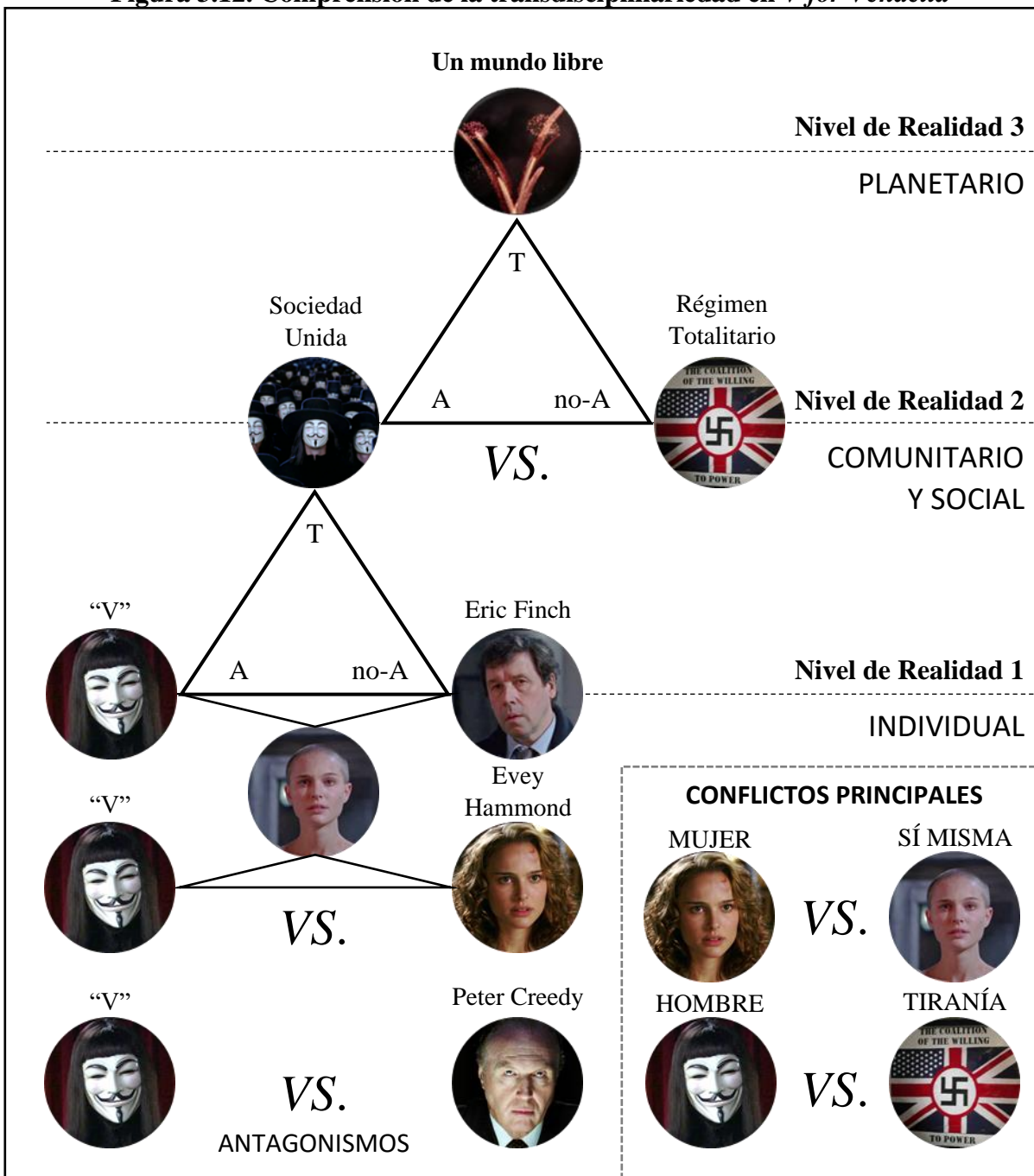
3.3.4. Análisis de *V for Vendetta* (2005)

En contraste con el panorama futurista de la Gran Bretaña totalitaria, *V For Vendetta* cuenta la historia de una joven de buenos modales llamada Evey Hammond (Natalie Portman) que fue rescatada de una situación de vida o muerte por un hombre enmascarado (Hugo Weaving) conocido solo como “V”. Incomparablemente carismático y ferozmente experto en el arte del combate y el engaño, V enciende una revolución cuando insta a sus conciudadanos a levantarse contra la tiranía y la opresión. A medida que Evey descubre la verdad sobre el misterioso trasfondo de V, también descubre la verdad sobre ella misma y se convierte en su improbable aliada en la culminación de su plan para devolver la libertad y la justicia a una sociedad cargada de crueldad y corrupción⁴⁵.

La Figura 3.12 debe leerse a partir de las dos tramas y sus conflictos principales con las que cuenta el filme. En primer lugar, se encuentra la trama de fondo que es la venganza de V para derrocar al gobierno opresor —HOMBRE VS. TIRANÍA—, por otro lado, se localiza el conflicto interno y la transformación de Evey —MUJER VS. SÍ MISMA—, que sucede después de expresar a V la inconformidad de sí misma, y el deseo de cambiar como una nueva persona, con la fortaleza suficiente y hacer algo por un mundo mejor.

⁴⁵ Traducción propia, basada en <https://www.warnerbros.com/v-vendetta>, enero 2019.

Figura 3.12. Comprensión de la transdisciplinariedad en *V for Vendetta*



Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁴⁶. Adaptación de *V for Vendetta* (2005).

⁴⁶ Los autores que se revisaron fueron Nicolescu (1996), Mckee (2009), Morrell (2009), Seger (1991), Tobias (1993), Dethridge (2003) y Field (2006).

En el primer *nivel de Realidad*, surgen los “ANTAGONISMOS INDIVIDUALES”, donde se pueden identificar tres oposiciones: “V” vs. Peter Creddy, “V” vs. Eric Finch y “V” vs. Evey Hammond.

El primer conflicto es el inicio de la trama de búsqueda y venganza realizada por V: “Esta es la justicia salvaje de la que habló Bacon. Hay momentos en que la ley no puede impartir adecuadamente la justicia, por lo que tomamos el asunto en nuestras propias manos”⁴⁷ (Tobias, 1993: 99).

El segundo conflicto es la distinción entre los puntos de vista de V y Evey Hammond, sobre la situación en Londres. Al principio, Evey no estaba de acuerdo con el plan de la destrucción del Parlamento y, sobre todo, del uso de violencia por parte de V para lograr ese fin —“La violencia puede servir al bien”—, sin embargo, Evey accede a realizar lo que sea necesario para mejorar su mundo y es sometida a una prueba donde supera todo conflicto interno logrando así su transformación y reconciliación con V.

Posteriormente, se presenta la oposición de V (la anarquía) vs. Eric Finche (la Ley), donde este último se encuentra en la búsqueda de V haciendo su función de asegurar el orden de la sociedad y que, al final de la historia —y tras la resolución irreconciliable del conflicto “V” vs. Creedy—, deja de ser un obstáculo para los planes de V gracias a la intervención de una nueva Evey. Por último, el logro de los planes de “V” —“El pueblo no debe temerle a su Gobierno. El Gobierno debe temerle a su pueblo”—, una sociedad unida (nivel de Realidad 2) y sin miedo al Gobierno, puede tener efectos en otro nivel de Realidad, hacia un mundo libre.

⁴⁷ Traducción propia.

3.3.6. Análisis de *Ex Machina* (2015)

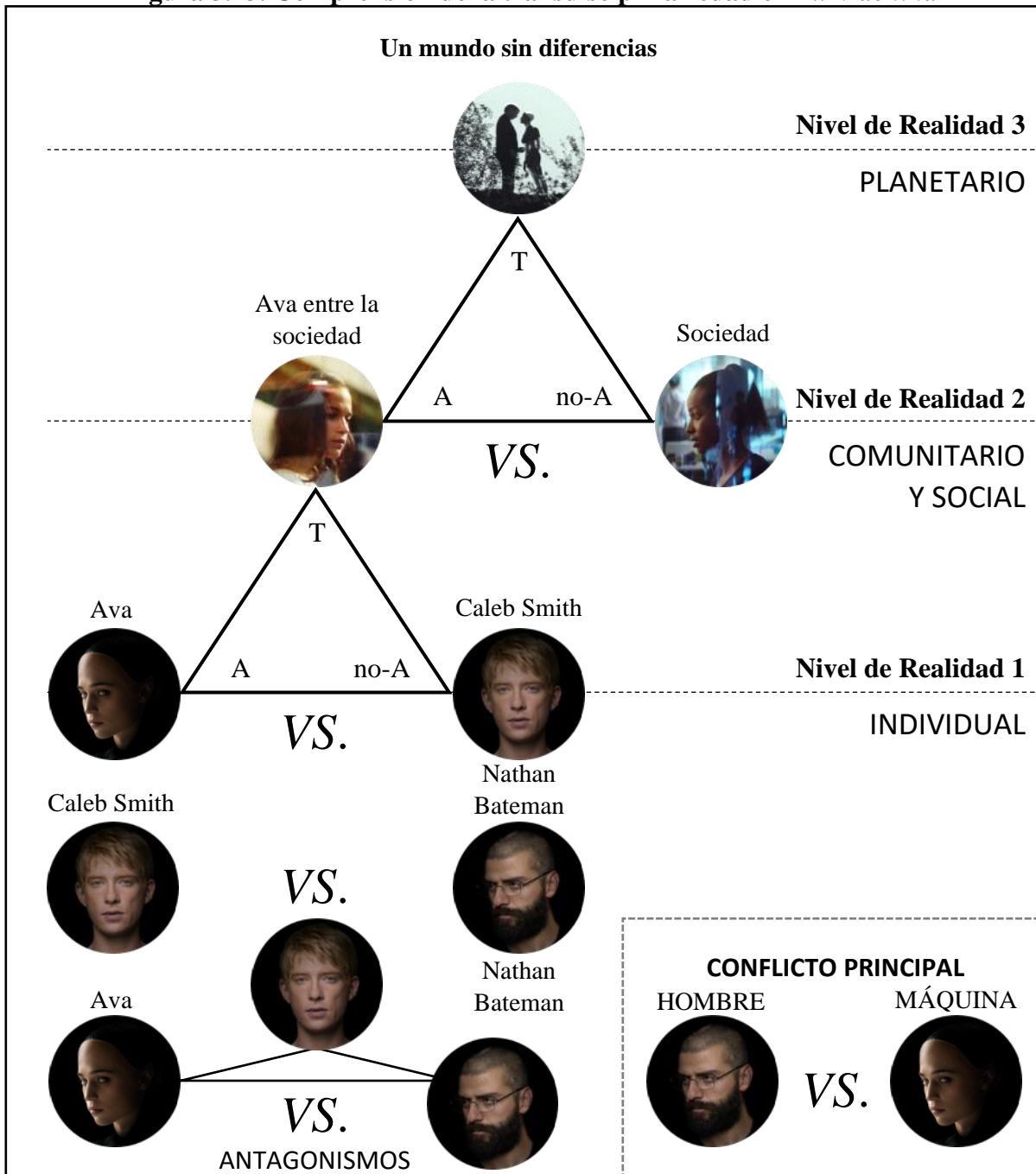
Caleb Smith (Domhnall Gleeson), programador de un gigante de búsquedas en Internet, gana una competencia para pasar una semana en la propiedad privada de la montaña del brillante y solitario CEO de la compañía, Nathan Bateman (Oscar Isaac). A su llegada, Caleb se entera de que Nathan lo ha elegido para ser el componente humano en una prueba que le impone evaluar las capacidades y, en última instancia, la conciencia del último experimento de Nathan en inteligencia artificial. Ese experimento es Ava (Alicia Vikander), una impresionante inteligencia artificial (I.A.) cuya inteligencia emocional resulta más sofisticada, y más engañosa, de lo que los dos hombres podrían haber imaginado⁴⁸.

En la Figura 3.13 se puede apreciar el conflicto principal —HOMBRE VS. MÁQUINA— que aparece como la trama de fondo de esta historia. En el primer *nivel de Realidad*, surgen los siguientes antagonismos: Ava vs. Nathan Bateman, Caleb Smith vs. Nathan Bateman y Ava vs. Caleb Smith.

El primer conflicto es el enigma de la trama principal pues como se menciona en la sinopsis, Nathan elige —a través de una competencia— a Caleb para ser el componente humano en una prueba y evaluar a una I.A. Hasta ese momento Caleb aparece como el mediador en el conflicto externo entre Nathan y Ava, sin embargo, es esta última quien posteriormente hace dudar a Caleb sobre las verdaderas intenciones de Nathan. A partir de su relación empática con Ava, Caleb empieza a experimentar una desconfianza ante los retos impuestos por Nathan, por lo que su relación se volverá una competencia de egos generando un segundo conflicto —HOMBRE VS. HOMBRE—.

⁴⁸ Traducción propia, basada en <https://exmachina-movie.com/>, enero 2019.

Figura 3.13. Comprensión de la transdisciplinariedad en *Ex Machina*



Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁴⁹. Adaptación de *Ex Machina* (2015), (Imágenes). <http://www.exmachina-movie.com>, febrero 2017.

⁴⁹ Los autores que se revisaron fueron Nicolescu (1996), Mckee (2009), Morrell (2009), Seger (1991), Tobias (1993), Dethridge (2003) y Field (2006).

El tercer conflicto, es la resolución malograda de lo que Tobias (1993: 145) llama *trama de tentación*, pues en esta fase se reflejan “los efectos de haber cedido a la tentación. Los beneficios a corto-plazo tienen un mal sabor y emergen los aspectos negativos. El haber tomado la decisión equivocada comienza a pasar factura”⁵⁰. Se trata del engaño de Ava hacia Caleb, el cual culmina con el paso a un *segundo nivel de Realidad*, el escape de Ava de su reclusión y su integración en la sociedad. Aquí termina la historia.

Este final permite proyectar dos posibles escenarios futuros a la historia: la presencia del conflicto principal ahora entre la humanidad y la *singularidad tecnológica*⁵¹, o en su lugar, el advenimiento de la coexistencia planetaria, la utopía de un mundo sin diferencias.

3.3.7. Análisis de *Mad Max: Fury Road* (2015)

Atormentado por su turbulento pasado, Max Rockatansky (Tom Hardy) cree que la mejor manera de sobrevivir es vagar solo. Sin embargo, se ve arrastrado por un grupo que huye a través de los Yermos en un Equipo de Guerra conducido por un Imperator de élite, Furiosa (Charlize Theron). Escapan de una Ciudadela tiranizada por el Immortan Joe (Hugh Keays-Byrne), de quien se ha tomado algo insustituible.

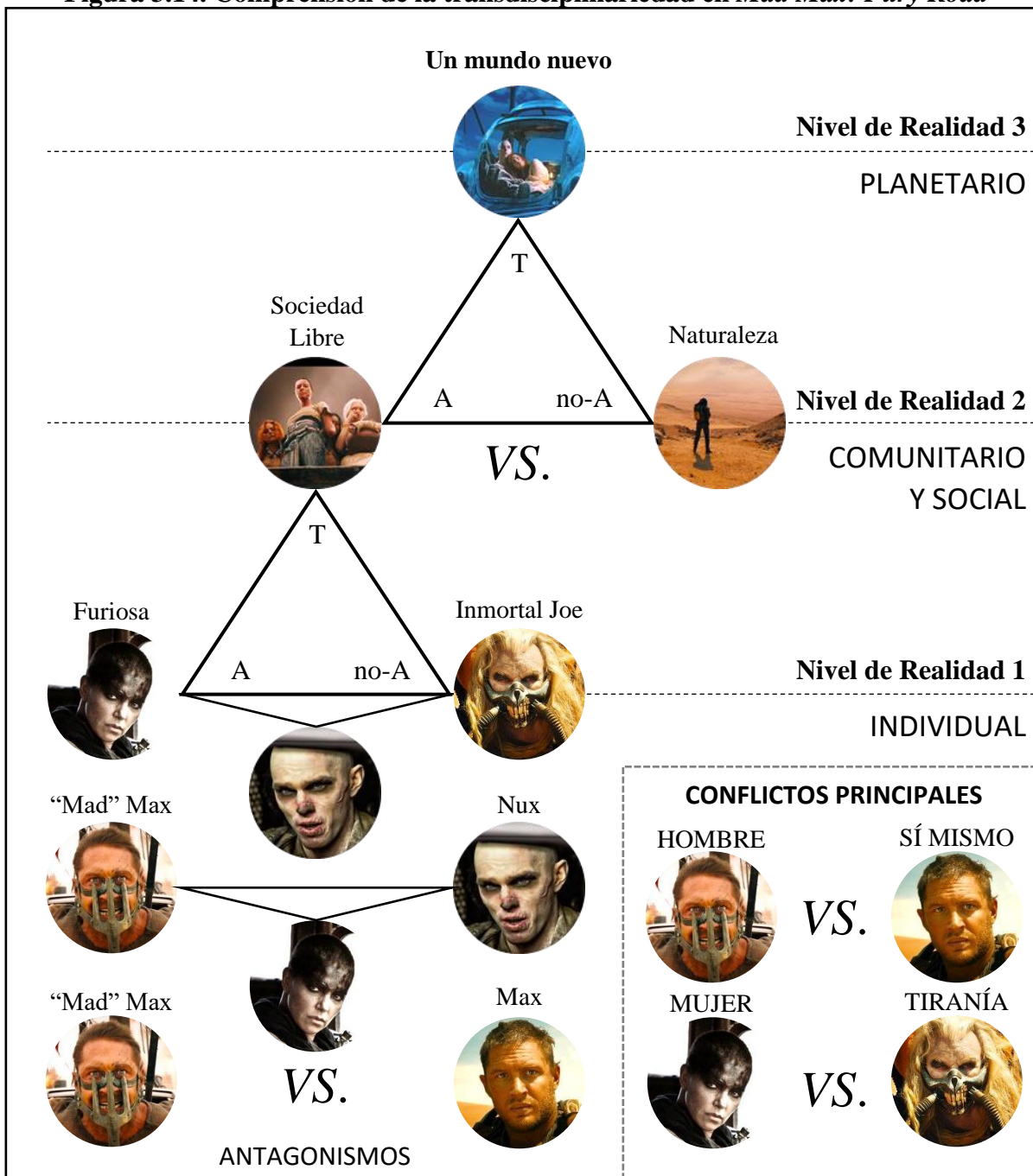
Enfurecido, el Señor de la Guerra reúne a todas sus pandillas y persigue a los rebeldes despiadadamente en la Guerra Vial de alto octanaje que sigue⁵². En la Figura 3.14 se identifican dos tramas principales y sus conflictos en el filme.

⁵⁰ Traducción propia.

⁵¹ El aumento espectacular del progreso tecnológico debido al desarrollo de la I.A. (Cortina & Serra, 2015:17).

⁵² Traducción propia, basada en <https://www.warnerbros.com/mad-max-fury-road>, enero 2019.

Figura 3.14. Comprensión de la transdisciplinariedad en *Mad Max: Fury Road*



Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁵³. Adaptación de *Mad Max: Fury Road* (2015), (Imágenes). <https://www.imdb.com>, 2019.

⁵³ Los autores que se revisaron fueron Nicolescu (1996), Mckee (2009), Morrell (2009), Seger (1991), Tobias (1993), Dethridge (2003) y Field (2006).

En primer lugar, se encuentra la trama de fondo protagonizada por “Mad” Max Rockatansky y sus fantasmas del pasado como conflicto interno —HOMBRE VS. SÍ MISMO—, por otra parte, se encuentra la trama de Imperator Furiosa y el conflicto externo —MUJER VS. TIRANÍA— de la rebelión frente Inmortal Joe, al escapar con sus concubinas.

En el *nivel de Realidad* inicial, surgen tres oposiciones que se desarrollarán como transformaciones de los personajes durante el filme. La primera oposición está relacionada al prólogo y monólogo de Max donde se considera un ser “quebrado” por estas tierras y que no sabe quién está más loco si él o todos los demás, atormentado por las voces de niños y una historia trágica del pasado.

Posteriormente, Max resistiéndose en apoyar la causa de Furiosa y “las cinco esposas” de llegar a un lugar conocido como *El lugar verde*, no tiene otra alternativa que acceder a su ayuda para mantener al camión de guerra andando y así a huir del ejército de Inmortal Joe conocidos como los “War Boys”. Es durante el desarrollo de esta fase del escape que empieza a generarse una reconciliación entre Furiosa, Max y su joven captor Nux.

Hasta el momento se han descrito los acontecimientos como parte de una *trama de escape*, que, de acuerdo con Tobias (1993) el héroe debe ser confinado contra su voluntad (cuando es capturado por los War Boys) y quiere escapar, es decir, es la víctima. La segunda fase dramática tiene que ver con los planes del héroe para escapar y que terminan frustrados (cuando quiere huir con el camión, pero este tiene un truco para su operación). Y finalmente, la tercera fase dramática trata con el escape real y el triunfo del autocontrol para sublevarse al ejército (1993:98).

Esta última fase está localizada justo cuando Furiosa, al reencuentro con las “Vuvalini de muchas madres”, acepta el consejo de Max en regresar a la ciudadela y tomar el poder al

enfrentar la tiranía representada por Inmortal Joe, además de pasar a un segundo *nivel de Realidad* cuando el filme culmina con el éxito de esta travesía.

Cómo un panorama especular sobre el segundo *nivel de conflicto* se coloca a la humanidad contra la naturaleza, pues esta ha sido violentada por las guerras efectuadas por el hombre dejando un planeta en agonía, “escaramuzas termonucleares, la tierra infértil” y una sequía a escala global. Por lo tanto, se plantea no solo la epifanía de Max como un héroe moral y el logro de su paz interior, sino el paso de la humanidad a un tercer *nivel de Realidad*, la reivindicación planetaria con un mundo nuevo.

Conclusiones del Capítulo III

Como resultado del análisis estético del filme, se comprobó que los relatos fílmicos contemporáneos no pueden clasificarse dentro de la historia del cine, o relacionarse a una vanguardia en específico, sino que cuenta con características heredadas de la misma evolución histórica-estética del cine.

Por su parte, la revisión teórico-metodológica y consideración de las epistemologías de la complejidad y la transdisciplinariedad, además de la teoría del conflicto desde varias propuestas, permitió articular un modelo que considera los tres pilares de la metodología que determinan la metodología de la investigación transdisciplinaria, para comprender las transformaciones a partir de la superación de los conflicto y el paso entre *niveles de Realidad* en estos filmes como sistemas sociales complejos.

Los componentes definidos (a partir de Zavala y Deleuze) para el análisis del cine desde un enfoque estético-semiótico, son: inicio, imagen (percepción, afección, pulsión, acción, transformación y mental), sonido, montaje, puesta en escena, narración, género, intertextos, ideología y final.

La neo-estética deleuziana de la imagen-movimiento, permitió identificar y comprobar las características sígnicas correspondientes al cine clásico, una estética común de los relatos de las distopías fílmicas.

De acuerdo con Lotman y Morin, el cine de ficción —como obra de arte— nos permite confrontar lo imaginario con lo real, un experimento mental que nos lleva a reflexionar sobre la realización de lo imposible (utopía) ante un escenario de libertad restringida.

CAPÍTULO IV. EL BUCLE TETRALÓGICO Y LA ESTRUCTURA MÍTICA DEL RELATO EN LAS DISTOPÍAS FÍLMICAS

*Sin embargo, nuestro objetivo no es simplemente crear una ficción estéticamente admirable. No debemos lograr ni mera historia, ni mera ficción, sino mito. Un verdadero mito es aquel que, dentro del universo de cierta cultura (viva o muerta), expresa de manera rica, y con frecuencia quizás trágica, las mayores admiraciones posibles dentro de esa cultura.*⁵⁴

Olaf Stapledon

*El héroe, ya sea dios o diosa, hombre o mujer, la figura en el mito o la persona que sueña, descubre y asimila su opuesto (su propio ser insospechado) ya sea tragándose o siendo tragado por él. Una por una van rompiéndose las resistencias. El héroe debe hacer a un lado el orgullo, la virtud, la belleza y la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces descubre que él y su opuesto no son diferentes especies, sino una sola carne.*⁵⁵

Joseph Campbell

⁵⁴ Traducción propia del prefacio de Stapledon, O. (1968). *Last and First Men, & Star Maker: Two Science-fiction Novels*. New York: Dover Publications.

⁵⁵ Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (2ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica, p.126.

Uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta para el análisis fílmico es la complejidad que tiene la estructura global de la narración. El filósofo griego Aristóteles en su tratado la Poética (335 a. C.), estableció las bases del análisis narrativo, esencialmente de la tragedia, al observar que cada narración contaba con: principio → medio → final. Numerosos teóricos del relato han utilizado el modelo aristotélico para la creación y estudio de las estructuras narrativas.

El desarrollo del presente capítulo se aborda desde la epistemología de la complejidad para comprender desde esta perspectiva el objeto de estudio. Su pertinencia radica en subrayar la presencia oculta del mito en el corazón de la estructura semiótica de la distopía fílmica contemporánea como un *sistema social complejo*.

Gracias a las propuestas de Morin (2001d), las historias presentadas en estos filmes pueden comprenderse como sistemas complejos, en donde existe una dinámica orden/ desorden/ interacción/organización, definida como *bucle tetralógico*. El objetivo de este capítulo es explicar esta dinámica al analizar la estructura narrativa del corpus fílmico.

En el capítulo 2, se anticipó esta dinámica como una crítica del orden social vigente, para buscar el cambio y lograr transformar su realidad como un nuevo y mejor modelo social.

A continuación, el presente capítulo responde a las siguientes preguntas: ¿cuáles son los elementos míticos estructurales o el proceso del viaje realizado por el héroe en estos relatos? y ¿cuáles son los arquetipos y las tramas implicados en estos relatos?

Bajo el título **La compleja iniciación del héroe por la distopía contemporánea**, este primer apartado presenta la revisión de diferentes propuestas desde distintas áreas, en su mayoría teóricos del guion cinematográfico, para definir la propuesta idónea para el análisis.

Para reflexionar en torno a los componentes que constituyen estas historias, el análisis cinematográfico expuesto en el presente capítulo, utiliza una propuesta de análisis narratológico a partir de distintos modelos para el estudio de los mitos, las narrativas literarias y audiovisuales, principalmente desarrollados por Joseph Campbell (1949), Christopher Vogler (2002), Antonio Sánchez-Escalonilla (2002) y Dan Harmon (2009).

Asimismo, en el segundo apartado llamado **La subtrama de los relatos fílmicos y su lógica narrativa**, se busca identificar la relación entre los personajes en las subtramas representadas en estos filmes.

Modelo operativo Capítulo IV



4.1. La compleja iniciación del héroe por la distopía contemporánea

La necesidad del ser humano por comprender su propósito en la vida se remonta a los relatos de las cosmovisiones ancestrales. De acuerdo con Robert Mckee (2009: 28) nuestro deseo por las historias, “refleja la profunda necesidad humana por comprender la pauta de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva”.

Según la narratología, los seres humanos utilizamos las historias como nuestra principal estrategia para dar sentido a la experiencia (Stam, 2009: 26), y son las distopías fílmicas, las que presentan este sentido emergente por la preocupación —en un futuro cercano— de la extinción de nuestra sociedad tal como la conocemos ahora.

Para John Belton (2013: 276) el filme de ciencia ficción es impulsado por la búsqueda del conocimiento que a menudo toma la forma de un viaje. El instinto básico de su narrativa es la curiosidad intelectual o la supervivencia, característica de algunas distopías postapocalípticas.

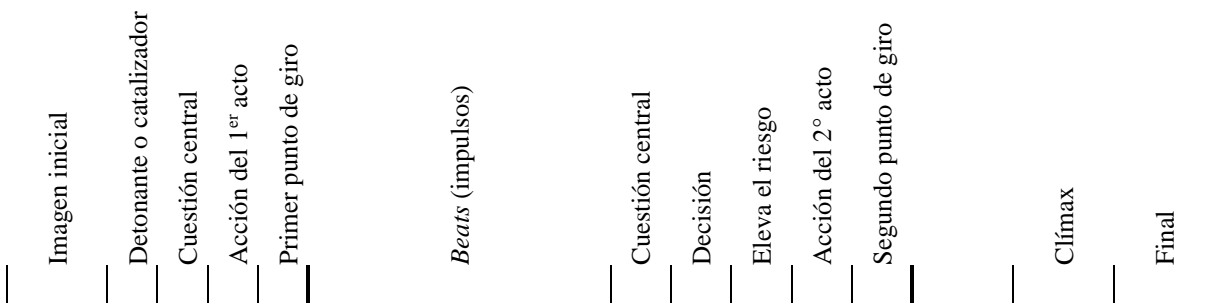
A partir de una comparación contrastiva de varios modelos para la creación y análisis de las estructuras narrativas (ver Figura 4.1), se delimitó por estudiar el corpus fílmico como historias estructuradas por una trama que implica un viaje y una transformación: las tramas maestras de forja heroica.

La lógica narrativa del viaje permite la identificación del espectador con el personaje y su conflicto, que quedará resuelto tras superar diferentes pruebas establecidas en función de su nivel de dificultad. El viaje exige al personaje asumir los aciertos y errores de sus decisiones en su búsqueda por un bien altruista, necesario para la comunidad, por el que está dispuesto a arriesgar su vida. Esta estructura circular permite al relato proponer una lección moral, una valoración del proceso de aprendizaje llevado a cabo por el protagonista, que nunca volverá a ser el mismo después de la aventura (2015: 10).

Figura 4.1. Diferentes propuestas de la estructura narrativa

ACTO I	ACTO II		ACTO III
Planteamiento (principio) Primer nudo de la trama	Confrontación (medio)		Resolución (fin)
	Punto Medio (PM)	Segundo nudo de la trama	

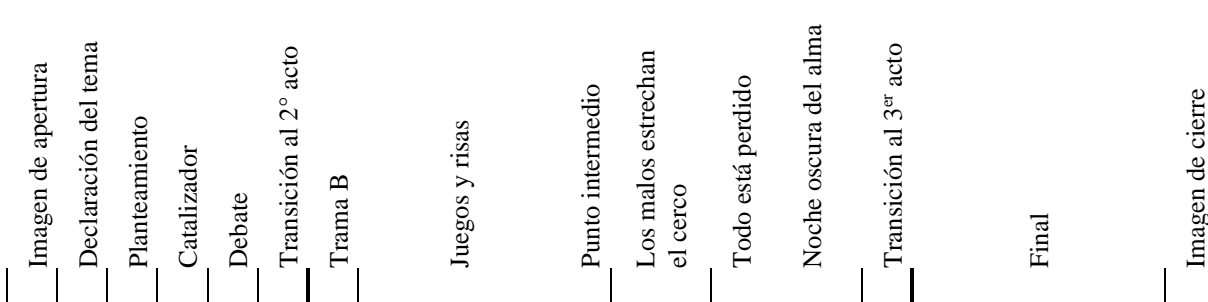
El paradigma de Syd Field (1979).



La estructura en tres actos de Linda Seger (1987).



El diseño estructural del relato de Robert Mckee (1998).



La estructura de los 15 pasos de Blake Snyder (2005).



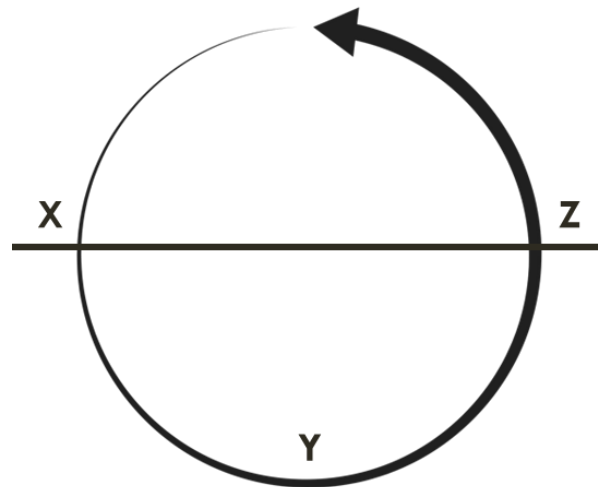
La estructura narrativa de John Truby (2007).

Fuente: Elaboración propia basada en Syd Field (1994), Linda Seger (2004), Robert Mckee (2009), Blake Snyder (2016) y John Truby (2009).

En 1949, el antropólogo estadounidense Joseph Campbell publicó *El héroe de las mil caras*, un ensayo donde elaboró la tesis psicoanalítica del *monomito* (ver Figura 4.2) —centrado en la estructura mítica o forja heroica—, donde propone la existencia de un modelo narrativo constante en muchos relatos y mitos en todo el mundo, independientemente de la época y lugar de origen.

Para Campbell (1959) el camino común de la aventura mitológica del héroe se encuentra representada en la fórmula de los ritos de iniciación: *separación-iniciación- retorno*.

Figura 4.2. Unidad nuclear del monomito



El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales (X), se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva (Y); el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (Z).

Fuente: Elaboración propia basada en Joseph Campbell (1959).

Para 1959, el psicólogo y psiquiatra suizo Carl Gustav Jung publicó *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, donde descubrió que existían elementos que se repetían en distintos productos de la fantasía humana, y los llamó *arquetipos*.

De acuerdo con Jung (1970) los *arquetipos* son contenidos del inconsciente colectivo, además:

señalan vías determinadas a toda la actividad de la fantasía y producen de ese modo asombrosos paralelos mitológicos [...] aparecen como mitos en la historia de los pueblos, también se encuentran en cada individuo y ejercen su acción más intensa, es decir, hacen la realidad más antropomorfa (1970: 65-66).

Según Mckee (2009: 28), las historias arquetípicas “desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica”. Es precisamente en los Estados Unidos que los mitos fundacionales y el arquetipo del héroe solitario dieron origen al género del *western* del cine clásico para escribir la épica de su propio país.

En su *Guía Práctica al Héroe de las Mil Caras* (1984), el ejecutivo y desarrollador de guiones de Hollywood Christopher Vogler, retoma la tesis de Campbell en un memorándum de siete páginas que se extendió rápidamente en la industria y que, posteriormente, se convertiría en su libro *El viaje del escritor* (1992).

Para Vogler (2002), todas las historias están compuestas por elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, cuyo paradigma se le conoce como “El viaje del héroe”. Asegura, que los principios míticos siguen empleándose para la producción cinematográfica y que conservan un tremendo poder capaz de aliviar a nuestros pueblos y de construir un mundo mejor.

Adaptando las subdivisiones de las etapas descritas por Campbell y la serie de conceptos que proceden de la honda estructura de la psicología de Jung, Vogler propone una estructura arquetípica de doce etapas (ver Figura 4.3) por las que un personaje debe pasar para conseguir la madurez personal y el bien de su comunidad.

Según Sánchez-Escalonilla (2002) “toda forja heroica se sustenta en la libre decisión del candidato a héroe, desde que acepta la aventura hasta que regresa a su hogar en un campeón”.

Para el autor, la importancia de concebir al héroe como un personaje auténticamente libre, surge de la propia vida, con una fuerza dramática muchos más poderosa que en cualquier otra trama maestra para proteger y servir mediante su sacrificio.

Figura 4.3. El Viaje del Héroe



Fuente: Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Robinbook, p. 225.

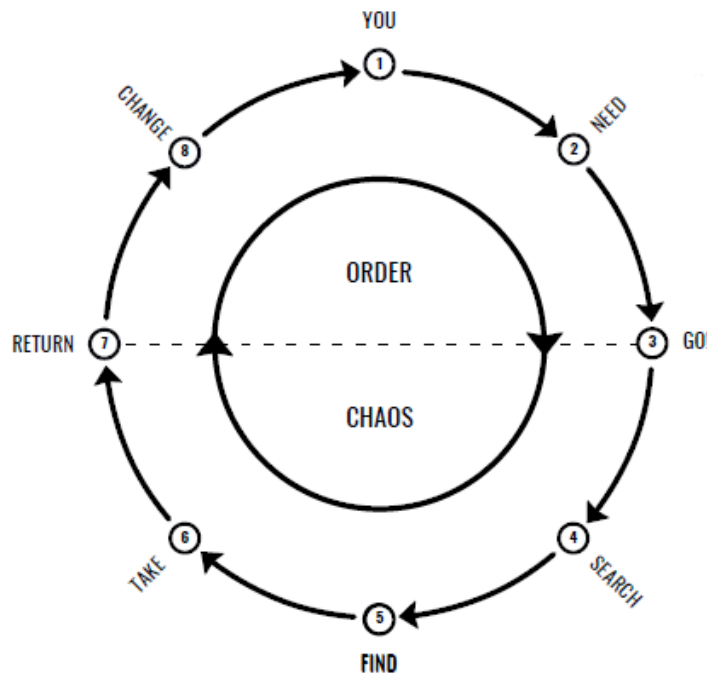
En su libro *Guión de aventura y forja del héroe*, Sánchez-Escalonilla adapta el viaje heroico y diferencia su propuesta a la de Vogler a partir de Tolkien y su fascinación por el sacrificio del héroe, “el grado más excelso de amor humano”, donde descubrió que todas las historias y leyendas épicas tenían como punto de referencia la historia de Cristo, como modelo de todos los héroes posteriores que triunfan con su muerte (Sánchez-Escalonilla, 2002: 113).

En el *Viaje de Frodo*, para Sánchez-Escalonilla, aparece apropiado situar la *Prueba Suprema* en el segundo umbral pues “la hazaña más importante del héroe sucede en el clímax

de la historia, momento en que también se consuman tanto la forja heroica como el sacrificio del héroe” (Sánchez-Escalonilla, 2002: 117).

Por su parte, el guionista y animador estadounidense Daniel “Dan” Harmon —mejor conocido por ser creador de series como *Community* y *Rick and Morty*—, el encontrar que muchos de los directores en *Channel 101*⁵⁶ se les dificultaba la creación de historias, se vio en la necesidad de extraer la estructura del monomito de Campbell para crear un sencillo proceso de ocho pasos y llamó inicialmente el “embrión de una historia”:

Figura 4.4. El círculo de la historia



Fuente: Harmon, D. (2018).

⁵⁶ *Channel 101* es una creación de Dan Harmon y Rob Schrab en la que los participantes envían un cortometraje en formato de piloto de menos de cinco minutos de duración. Según su sitio web es “Una red de televisión viva, autónoma y no televisada, que funciona no con la promesa de recompensa al artista, sino con el deseo del artista de recompensar al público”. Para más información visita <http://www.channel101.com/>.

La estructura narrativa de ocho pasos⁵⁷ enunciada en su canal en 2009, puede definirse de la siguiente manera:

1. **Tú** (un personaje está en zona de confort): ESTABLECER UN PROTAGONISTA
2. **Necesitas** (pero quiere algo): ALGO NO ESTÁ MUY BIEN
3. **Ir** (entra en una situación desconocida): CRUZANDO EL UMBRAL
4. **Buscar** (adaptarse a ella): EL CAMINO DE LAS PRUEBAS
5. **Encontrar** (lo que ellos querían): ENCUENTRO CON LA DIOSA
6. **Tomar** (paga su precio): CONOCER A TU CREADOR
7. **Regreso** (y vuelve a donde empezaron): LLEVÁNDOLO A CASA
8. **Cambio** (ahora capaz de cambiar): MAESTRO DE AMBOS MUNDOS

Una vez definidas las diferentes estructuras míticas, a continuación, se establecerá la relación del *bucle tetralógico* de la complejidad con la dinámica de la forja heroica.

4.1.1. La aventura del héroe y el bucle tetralógico

Uno de los conceptos importantes para entender la aventura del héroe es el *ciclo cosmogónico*, que muestra la gran creación y destrucción del mundo, una repetición sin fin, cuando termina esta disolución universal empieza la formación de un nuevo universo:

Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro: distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada. Sin embargo, y ésta es la gran clave para la comprensión del mito y del símbolo, los dos reinados son en realidad uno (Campbell, 2014: 246).

⁵⁷ Traducción propia del sitio: https://channel101.fandom.com/wiki/Story_Structure_104:_The_Juicy_Details.

Para Campbell (2014: 287), la aventura del héroe representa “el momento nuclear en que, todavía vivo, encuentra y abre el camino de la luz por encima de los oscuros muros de nuestra muerte en vida”, el momento de su vida en que alcanza la iluminación.

Para Vogler y Sánchez-Escalonilla, el viaje y transformación del héroe se trata del mítico descenso a los infiernos y retorno, donde se encuentra la primera oposición, el mundo ordinario de donde parte el héroe para situarse a uno nuevo, el mundo especial:

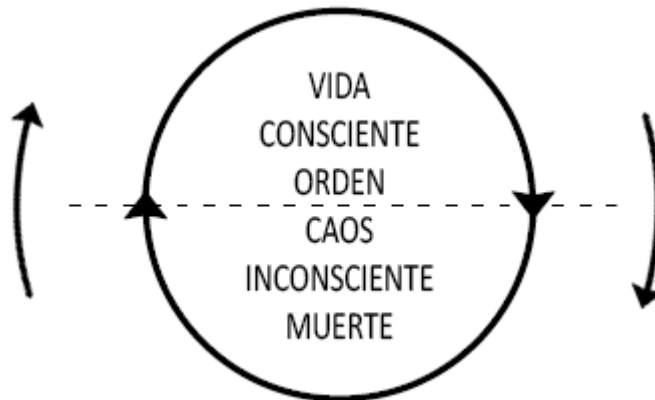
El mundo especial de la historia solo es especial en la medida en que podemos verlo contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde el héroe parte hacia lo desconocido. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe (Vogler, 2002: 118).

Según Dan Harmon, la importancia del ritual de descenso y retorno, y los elementos estructurales, radica en que nuestra sociedad, cada mente humana dentro de ella y toda la vida misma tienen un ritmo, y cuando tocas ese ritmo, resuena⁵⁸.

De acuerdo con el escritor y animador, la vida —incluida la mente humana y las comunidades que creamos— marcha al mismo ritmo muy específico (ver Figura 4.5). Si las historias también avanzan a este ritmo, enviarán el ego de su audiencia en un breve viaje al inconsciente y de regreso.

⁵⁸ Traducción propia del sitio: https://channel101.fandom.com/wiki/Story_Structure_102:_Pure,_Boring_Theory.

Figura 4.5. El ritmo como estructura narrativa



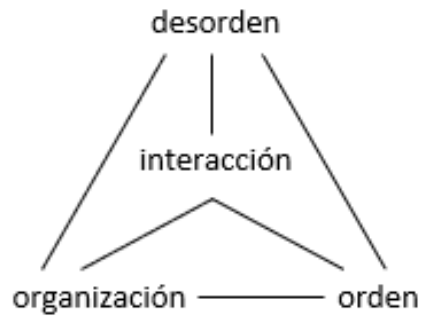
Fuente: Elaboración propia basada en Dan Harmon (2009).

Los ritmos referidos en la figura anterior corresponden al ritmo de la Biología (vida-muerte), la Psicología (consciente-inconsciente) y la Sociedad (orden-caos).

Bajo la idea de “el cosmos se organiza al desintegrarse”, Edgar Morin (2001b: 63) desde la epistemología de la complejidad, expone que el orden y el desorden deben pensarse en conjunto, “a la vez en sus caracteres antagonistas bien conocidos y sus caracteres complementarios desconocidos”, se remiten uno a otro y forman como un bucle en movimiento.

Así, según Morin (2001b: 69) para que haya organización (un nuevo orden) es preciso que haya interacciones: “para que haya interacciones es preciso que haya encuentros, para que haya encuentros, es preciso que haya desorden (agitación, turbulencia)”. Extraído de la cosmogénesis, el autor llama a esta relación el bucle tetralógico (ver Figura 4.6):

los términos de desorden, orden, y organización, están en adelante unidos, vía interacciones, en un bucle solidario en el que ninguno de estos términos podrá ser ya concebido fuera de la referencia a los demás, y en el que estos se encuentran en relaciones complejas, es decir, complementarias, concurrentes y antagonistas (2001b: 71).

Figura 4.6. El bucle tetralógico

Fuente: Elaboración propia basada en Edgar Morin (2001b).

Para Morin (2001b: 82), el orden ha cesado de ser eterno y es producido, a partir del caos genésico, y no está verdaderamente separado de él. El caos, es inseparable del fenómeno de doble faz por el que el Universo a la vez se desintegra y se organiza.

Según el autor, tenemos una oscilación entre dos universos “uno polarizado principalmente en el desorden, el otro polarizado principalmente en el orden y la organización”.

A partir de estas ideas, el ciclo cosmogónico que inspiró el viaje iniciático y forjador del héroe puede ser representado de la siguiente manera:

Figura 4.7. El bucle tetralógico como estructura mítica

Fuente: Elaboración propia basada en Edgar Morin (2001b).

La Figura 4.7 puede ser explicada según la definición de interacciones por Morin (2001b) como la transformación interna (del héroe) y externa (la historia) de un orden o estado inicial ante diferentes interacciones, turbulencias y flujos contrarios que demandan un cambio, que obedece a determinaciones y constreñimientos dependientes de la naturaleza de los elementos presentados para generar interrelaciones, nuevas asociaciones y condiciones de organización, un nuevo orden.

Para Vogler, el viaje del héroe establece un esqueleto para armar:

El viaje del héroe constituye un esqueleto que tendrá que ser desarrollado y enriquecido con detalles y sorpresas adaptados a las peculiaridades de cada historia. La estructura no debería llamar la atención sobre sí misma, ni debería seguirse con excesiva rigurosidad. El orden de las etapas expuesto aquí no es más que una de las muchas variaciones posibles. Las etapas pueden suprimirse, agregarse y alterarse drásticamente o sucederse sin perder por ello un ápice de su efecto (Vogler, 2002: 58).

A continuación, la siguiente Tabla reúne todo los elementos o interacciones encontradas en el ciclo narrativo a partir de las propuestas de Joseph Campbell (1949), Christopher Vogler (2002), Antonio Sánchez-Escalonilla (2002) y Dan Harmon (2009).

Tabla 4.1. Las estructuras míticas

<i>Campbell</i>	Vogler	Sánchez-Escalonilla	Harmon
<i>Primer acto - La partida, la separación</i>			
	El mundo ordinario	Mundo ordinario	Establecer un protagonista
<i>La llamada de la aventura</i>	La llamada de la aventura	Llamada a la aventura	Algo no está muy bien
<i>La negativa al llamado</i>	El rechazo de llamada		
<i>La ayuda sobrenatural</i>	El encuentro con el mentor	Aparición del Sabio Anciano	
<i>El cruce del primer umbral</i>	Travesía del primer umbral	Mundo Especial	Cruzando el umbral
<i>El vientre de la ballena</i>			
<i>Segundo acto - El descenso, la iniciación, la penetración</i>			
<i>El camino de las pruebas</i>	Las pruebas, los aliados, los enemigos	Instrucción del Candidato	El camino de las pruebas
	La aproximación a la caverna más profunda	Primeras Heridas	
<i>El encuentro con la diosa</i>	La odisea (el calvario)	Visita al Oráculo	Encuentro con la diosa
<i>La mujer como tentación</i>		Descenso a los Infiernos	
<i>Reconciliación con el padre</i>			Conocer a tu creador
<i>Apoteosis</i>			
<i>La gracia última</i>	La recompensa	Desaparición del Sabio Anciano	
<i>Tercer acto: El regreso</i>			
<i>La negativa al regreso</i>	El camino de regreso	Salida de los Infiernos	Llevándolo a casa
<i>La huida mágica</i>			
<i>El rescate del mundo exterior</i>			
<i>El cruce del umbral de regreso</i>			
<i>La posesión de los dos mundos</i>	La resurrección	Prueba Suprema y Resurrección	Maestro de ambos mundos
<i>Libertad para vivir</i>	El retorno con el elixir	Regreso al Hogar	

Fuente: Elaboración propia basada en Campbell (1949), Vogler (2002), Sánchez-Escalonilla (2002) y Harmon (2009).

De acuerdo con Jesús González Requena (2006: 2) en las culturas, los mitos forjan “el conjunto de los valores fundantes en los que cifran su destino y su sentido”.

Para el autor, la historia del cine de Hollywood puede ser considerada como tres modos de relato: el *Cine Clásico* (1920s-1940s) o Modo de Representación Institucional (MRI) en donde la figura del héroe —de personalidad fuerte y decidida— constituye la referencia determinante de la configuración y producción de relatos simbólicos, de lógica mítica; el *Cine Manierista* (a partir de 1950s) influenciado por las vanguardias históricas europeas en donde el héroe se aparece como un personaje lleno de dudas y confusiones, debilitado por su psicología compleja y con una tarea sospechosa; y el *Cine Postclásico* (de 1970s-actualidad) donde el héroe desaparece y el psicópata pasa a ocupar su lugar en una inversión siniestra de la estructura del relato clásico.

A partir de las aportaciones de los autores ya mencionados, en seguida se desarrollarán los viajes heroicos transitados en estos relatos.

4.1.2. El Viaje de Evey

En esta historia de venganza, el personaje de “V” pudiera ser fácilmente identificado como el héroe protagónico, sin embargo, la historia que se analizará como estructura mítica a continuación, es la transformación que tiene Evey para pasar de una empleada común con muchos miedos, a una valiente heroína que culmina el plan realizado por “V”, para darle a la sociedad la esperanza de un mundo libre y mejor.

PRIMER ACTO - LA PARTIDA, LA SEPARACIÓN

1. La protagonista en su mundo ordinario

Evey Hammond es una joven atractiva que se encuentra en un modesto departamento de Londres, preparándose para salir en la noche mientras escucha por el televisor al predicador de la cadena gubernamental *British Television Network* (BTN): “Hicimos lo necesario... inmigrantes, musulmanes, homosexuales, terroristas. Degenerados llenos de enfermedades. ¡Se tenían que ir! ¡Fuerza por la unidad, unidad por la fe! ¡Yo soy un inglés devoto y estoy orgulloso de serlo!”. Cae la tarde, y a pesar de que hay un toque de queda en vigor, con la advertencia de que todo personal no autorizado será arrestado, Evey decide salir a su cita.

2. La llamada a la aventura

Entre las calles oscuras y las advertencias por las bocinas, Evey es sorprendida por tres “señaladores” o miembros de la policía secreta que acusándola de violar el toque de queda, abusan de su poder e intentan abusar de ella. Sin embargo, acaba siendo rescatada por un extraño enmascarado que se hace llamar “V” quien la invita a un tejado para disfrutar de su presentación especial: la destrucción del edificio Old Bailey con la Obertura “1812” de Tchaikovsky.

3. El rechazo a la llamada

Evey regresa a sus actividades ordinarias, como empleada de la BTN. Mientras se encuentra laborando escucha en las noticias del canal que mienten sobre el atentado de la noche anterior cubriéndolo por una demolición. Se disculpa con su jefe Gordon Dietrich por no llegar a su encuentro la noche pasada mientras la policía la busca como sospechosa de lo acontecido.

4. El encuentro con el mentor

Se trata del reencuentro de Evey con “V” cuando éste último toma la cadena BTN para realizar una transmisión. Por su parte Evey, entre la multitud que desalojan el edificio, se sorprende al ser señalada por la policía y huye de ellos.

De pronto la transmisión es interrumpida para da lugar a un mensaje de “V”, donde confirma su participación en el incidente de Old Bailey con motivo de recordarles al mundo que “la justicia y libertad son más que palabras. Son perspectivas” y que un gran ciudadano lo estableció en la memoria hace cuatro siglos, por lo que les invita que, si sienten lo mismo que él, lo acompañen en un año afuera del Parlamento.

SEGUNDO ACTO - EL DESCENSO, LA INICIACIÓN, LA PENETRACIÓN

5. Cruzando el umbral

Justo cuando Evey está por escapar de la policía hacia la salida se encuentra con “V” quien está detenido por un policía armado a punto de arrestarlo, y es cuando Evey toma la decisión de intervenir (cruzar el umbral del no retorno) rociándole gas pimienta al rostro. El policía responde con un golpea que la deja inconsciente y “V” reacciona noqueando al policía y llevando a Evey a su guarida.

6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Este episodio ocupa la mayor parte de la aventura. “V” y Evey se conocen mejor, él le explica su plan de terminar con un grupo de poder, ella le habla de sus padres que fueron activistas a la causa por la que “V” lucha y quiere participar deseando tener la fuerza que sus padres tuvieron. Sin embargo, Evey falla en su prueba inicial, pues no puede terminar su misión cuando “V” va

por el obispo Lilliman. Termina por huir justo cuando la guardia está llegando y alguien la rescata del lugar.

Evey encuentra un aliado en Deitrich, quien la esconde en su casa a un gran riesgo personal. Este le muestra su último programa donde representa una sátira del líder Adam Sutler amenazado por la aparición de “V”. Esta acción lo ponen en conflicto y la fuerza militar está por allanar su casa. Evey es sorprendida escondida debajo de la cama (*Déjà vu*) y capturada para ser interrogada en un oscuro lugar.

7. El encuentro con la diosa

Evey se encuentra con el mundo que tanto temía, de represión, le acusan de asesinato y de conspirar con un terrorista, traición y sedición cuyo castigo es morir fusilada, su única posibilidad de sobrevivir es decirles la identidad o paradero de “V”. Ella no responde y es procesada y puesta en aislamiento. A través de varias prácticas de tortura intentan sacarle una respuesta, pero se mantiene en silencio. En su celda descubre un rollo de papel higiénico con el testimonio de Valerie, la anterior prisionera.

Según Campbell (2014) es el encuentro con la mujer en todas sus representaciones, que la “incita a romper sus trabas” para ser libertada de toda limitación. En su testimonio Valerie, explica: “Nuestra integridad no es gran cosa, pero es lo único que tenemos. Es la última pulgada nuestra. Pero dentro de esa pulgada, somos libres”. Sobre todo, libres de amar y en sus últimos deseos está la esperanza de un mundo mejor. Evey termina transformándose en una mujer fuerte.

8. La prueba suprema

Evey es llevada por última vez a la sala de interrogación para ser declarada culpable y si no ofrece su cooperación, será ejecutada. Con una calma, ella les dice que no va a cooperar, por lo que será escoltada en su celda donde esperará a los hombres que irán por ella para llevarla al

fusilamiento. Finalmente, una persona le avisa que llegó hora y Evey responde que está lista. La persona insiste por última vez que sólo quieren un poco de información, lo que sea, pero Evey agradecida responde que prefiere morir tras las barracas. Es aquí cuando el sujeto en la oscuridad le dice “Entonces ya no tiene miedo. Es completamente libre”.

9. Conocer a tu creador y la resurrección

En lugar de ser ejecutada, Evey es liberada. Al salir descubre que todo lo sucedido fue un plan de “V” para cumplir su deseo de ser fuerte y vivir sin miedo, obligándola a enfrentar sus temores. Ella al principio lo recrimina por todo lo que pasó, pero “V” la hace reflexionar pues Evey encaró la muerte. Le pide a “V” que necesita salir a tomar aire y el la lleva al techo y es cuando sucede la poderosa escena de Evey de pie al filo del tejado bajo la lluvia —*Dios está en la lluvia*—, extendiendo los brazos mientras llora de felicidad por su renacer.

TERCER ACTO - EL REGRESO

10. El rescate del mundo exterior

Ahora Evey es una mujer libre, sin miedos y es por eso por lo que decide regresar al mundo. Le dice a “V” que no puede permanecer ahí, y él la lleva a una sala alterna donde tiene un altar a Valerie, lo descrito en el rollo fue real. Evey entiende que entonces se trata de una venganza por lo que le hicieron a ella y a él, pues le hicieron algo monstruosos y Evey responde “y crearon un monstruo”, para finalmente despedirse y darle las gracias por lo que hizo de ella. “V” le pide un último favor, que desea verla una vez más antes del día cinco, ella accede.

11. El cruce del umbral de regreso

Mientras Evey camina “invisible” por la ciudad observa que el gobierno empezó una campaña del miedo, relacionando los múltiples problemas por los que pasa la sociedad, a los grupos terroristas encabezados por “V”, pero la gente ya no cree en las noticias. El inspector Eric Finch de la policía encuentra una relación entre los funcionarios asesinados y “V”, quien se hace pasar por un informante y les comparte un testimonio sobre lo acontecido en Larkhill, donde se llevaban a cabo experimentos con humanos.

Finch comienza a reflexionar sobre todo lo revelado junto con su compañero, tiene una sensación y puede adivinar sobre lo que ocurrirá: *“Con tanto caos, alguien hará una estupidez, y cuando la hagan las cosas se pondrán feas”*. Un miembro de la policía secreta asesina a una niña que portaba una máscara de Guy Fawkes, provocando múltiples revueltas.

12. El retorno con el elixir

Finalmente llega el día y Evey cumple su palabra. Su destino era estar al lado de “V” para ser testigo del acontecimiento que cambiará la historia, pero, su rol no se limitará a eso:

Éste es mi regalo, Evey. Todo lo que tengo, mi casa, mis libros, la galería, este tren te lo dejo para que lo uses como quieras... La verdad es que me hiciste entender que estaba equivocado, que yo no puedo tomar la decisión de tirar de esta palanca. Porque este mundo, el mundo del que soy parte y que ayudé a forjar se acabará hoy. Y mañana empezará un mundo nuevo que otra gente forjará (“V” en *V for Vendetta*, 2006).

Después del sacrificio de “V”, y ante el inspector Finch, Evey tira de la palanca del tren que volará el Parlamento y lo invita a ver el espectáculo de una noche inolvidable.

Figura 4.8. El Viaje de Evey

Fuente: Elaboración del autor.

De acuerdo con Tobias (1993) la trama aquí referida es la *Metamorfosis*, pues la heroína cambia de apariencia y eso se refleja en su vida interior, y también de *Transformación*, pues Evey hace un examen interior para conocerse a sí misma: “La trama aísla una parte de la vida del protagonista que representa el período de cambio, pasando de un estado de carácter significativo a otro” (1993: 153-154).

Evey se transforma finalmente en una heroína clásica (ver Figura 4.8), el arquetipo del héroe iniciado para poder realizar con decisión su tarea.

Para González Requena (2006) el acto del héroe, en su dimensión prometeica “era el destinado a fundar el mundo” y esto se confirma con el último diálogo que tiene “V” con Evey justo antes de “regalarle” la tarea de finalizar su misión:

Porque este mundo, el mundo del que soy parte y que ayudé a forjar se acabará hoy, y mañana empezará un mundo nuevo que otra gente forjará, y esta decisión les pertenece a ellos (“V” en *V for Vendetta*, 2006).

De acuerdo con González Requena (2006) se trata del relato simbólico, donde su núcleo esencial parte del encadenamiento de cuatro figuras nucleares —el destinador (“V”), el héroe (Evey), el objeto de deseo (el poder revolucionario), el antagonista (el régimen totalitarista)— a través de esa protofunción que es la tarea (tomar la principal decisión y responsabilidad ante la sociedad).

Tal fue la tarea para Evey donde tuvo que “afrontar lo real y sustentar, frente a ello, un acto —una palabra, un gesto— simbólico” siendo “la necesidad simbólica del acto lo que caracteriza al héroe como función nuclear del relato clásico” (González Requena, 2006: 562).

Sin embargo, la participación y perspectiva “V” nos proporciona una dialéctica diferente, trastocando el relato hacia un modo muy particular de este corpus, donde el núcleo es atravesado por dos viajes. En el caso de *V for Vendetta*, el viaje de iniciación de Evey va a la par del viaje de redención de “V”.

De acuerdo con Vogler (2002: 73) el arquetipo del héroe referido es el héroe social, pues “Forman parte de la sociedad cuando da comienzo la historia, y su viaje los lleva a una tierra desconocida”, donde en el caso de Evey es llevada a un calabozo y su viaje es interior. Evey es separada de la sociedad para tener su viaje y finalmente regresar transformada.

4.1.3. El Viaje de Caleb

En este filme, aunque claramente se puede interpretar la historia desde diferentes perspectivas, es la perspectiva de Caleb la principal pues su transformación radica en la posibilidad de convertirse en un héroe para rescatar a Ava. A partir de las propuestas de Ronald Tobias (1993), las tramas que se suscitan entre los personajes de *Ex Machina* pueden ser *Amor prohibido* y *Rivalidad*.

PRIMER ACTO - LA PARTIDA, LA SEPARACIÓN

1. El protagonista en su mundo ordinario

Caleb Smith es un programador que se encuentra trabajando en BlueBook, el motor de búsqueda más potente del mundo.

2. La llamada a la aventura

Caleb recibe un correo electrónico de un concurso ganando la oportunidad de conocer al excéntrico CEO de la compañía, y parte en helicóptero a un aislado centro de investigación entre las montañas de Alaska.

3. El encuentro con el mentor

Caleb conoce a Nathan Bateman, el líder de Bluebook quien le enseña las instalaciones, sus accesos y las medidas rigurosas de seguridad por el proyecto en el que está trabajando. Para compartirle dicho proyecto le pide a Caleb firmar un contrato de confidencialidad a través del cual se compromete a no divulgar nada de lo que vea en el complejo. Es entonces cuando Nathan le revela que ha estado trabajando con inteligencia artificial y quiere que Caleb sea el componente humano en la prueba de Turing que realizará durante los siete días de su estancia.

SEGUNDO ACTO - EL DESCENSO, LA INICIACIÓN, LA PENETRACIÓN

4. Cruzando el umbral

El punto de no retorno se establece en el encuentro y primera entrevista de Caleb con Ava, el androide femenino con IA. Después de su interacción Caleb permanece fascinado.

5. Las pruebas, los aliados, los enemigos

La primera prueba fue identificar si Ava tiene conciencia, para el segundo día la misión de Caleb es evaluar qué siente Ava por él. Es durante la segunda sesión que se presenta un apagón, el

sistema de monitoreo está deshabilitado y Ava aprovecha para decirle a Caleb que Nathan no es su amigo y que no confíe en él ni en nada de lo que le diga. Por lo que su relación y percepción de Nathan será de sospecha, sobre todo, por su reacción ante el accidente con su asistente Kyoko.

6. El encuentro con la diosa

Durante la noche de la segunda sesión, Nathan le pregunta a Caleb sobre lo sucedido durante el apagón, pues el sistema de cámaras se desactivo y no tenía ni audio ni video, a lo que Caleb responde simplemente: Nada. Y esta atracción y complicidad con Ava es confirmada por la forma en que Caleb admira la belleza de la máquina que lo seduce a través de la pantalla.

7. La mujer como tentación

En este paso, Caleb realmente se enfrenta a las tentaciones pues Ava le revela a Caleb que nunca ha salido de su habitación y que, si lo hiciera, le gustaría estar con él en una concurrida intersección peatonal, como una cita. Posteriormente, le pide que cierre los ojos pues tiene algo que mostrarle y Caleb accede. Ava regresa a su habitación y regresa portando una peluca y un vestido el cual usará en su cita.

A través de las microexpresiones faciales detectadas en Caleb, Ava descubre que se siente atraído por ella, por lo que le pregunta: “¿Piensas en mí cuando no estamos juntos? A veces, de noche me pregunto si me estás viendo a través de las cámaras. Y espero que así sea”. Caleb se siente incómodo y la posterior discusión con Nathan sobre el propósito real de su interacción con Ava, implicará que comience a considerar abandonar o apartarse de su misión.

8. Reconciliación con el mentor

Nathan confirma la sospecha de Caleb que, efectivamente, el concurso fue una fachada y su mentor le dice que fue elegido por su capacidad de hacer las preguntas correctas.

9. El descenso a los infiernos

Ava le confiesa a Caleb que es ella quien sobrecarga el sistema y produce los apagones. Durante la noche, Caleb mira en la pantalla que Nathan aborda a Ava y rompe el dibujo que hizo. En la quinta sesión Ava le pregunta qué le sucederá si no pasa la prueba, y le muestra el dibujo de él que rompió Nathan, realiza un corte de energía y declara que desea estar con él.

Al finalizar la sesión Caleb le pregunta a Nathan sobre la causa de haber creado a Ava, y éste responde que era consecuencia de la evolución de la inteligencia artificial, y que el próximo modelo —posterior a Ava— será el que va a destacar. La singularidad. Caleb aprovecha el mal estado de Nathan y que se ha quedado dormido para tomar su llave digital, ingresa a sus archivos en la computadora y conoce los prototipos anteriores y sus conflictos con Nathan e incluso descubre que Kyoko también es un androide.

10. La odisea

Para el sexto día Caleb decide abandonar la misión y emprender un escape con Ava, le explica su plan y le pide que produzca un apagón a las 10:00 de la noche. Caleb se reúne con Nathan invitándolo a tomar un trago para celebrar, pero se rehúsa a beber, le dice que secretamente colocó una nueva cámara y sabe lo del plan. Nathan le explica que Ava lo ha manipulado pues era su única opción para escapar.

Caleb comprende entonces que fue elegido no por ser buen programador, sino por sus preferencias pornográficas monitoreadas a través de BlueBook. Ocurre el apagón justo a las 10:00 de la noche, Caleb le revela que el plan fue ejecutado el día anterior, mientras Nathan estaba borracho. Se restablece el sistema y Nathan descubre que Ava está en el corredor con Kyoko. Nathan golpea a Caleb y lo deja inconsciente.

TERCER ACTO - EL REGRESO

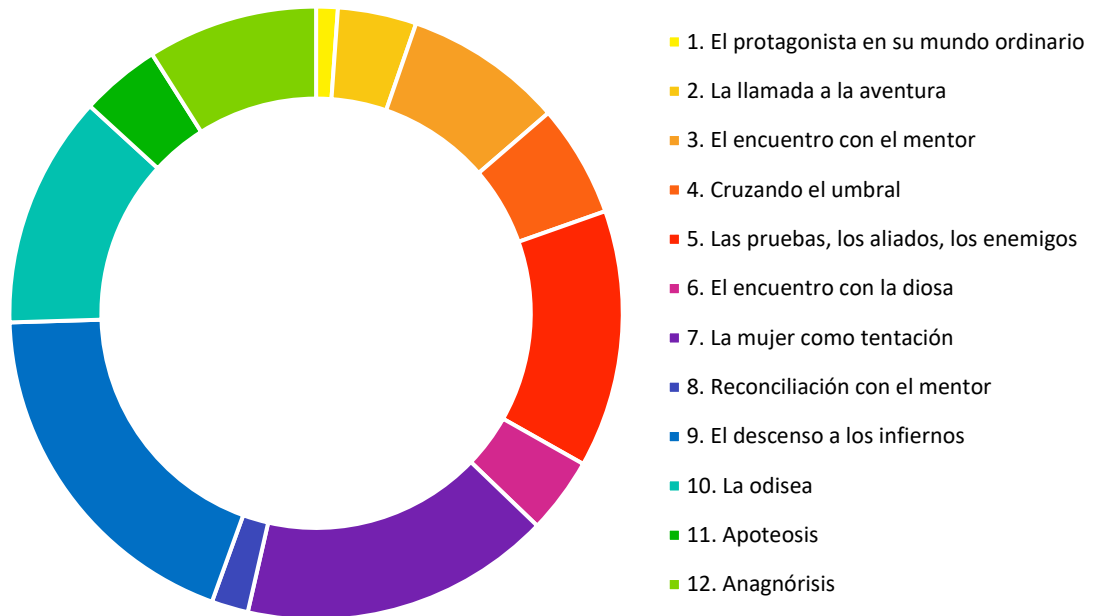
11. Apoteosis

Nathan toma una barra de acero de una mancuerna y se dirige al corredor para detener a Ava, esta corre y se lanza sobre él tirándolo al suelo, Nathan se defiende y la golpea con la barra destrozándole un brazo; intenta regresarla a su recinto, pero su acción es interrumpida por Kyoko quien le clava un cuchillo por la espalda. Nathan sorprendido y sin comprender se defiende nuevamente golpeando a Kyoko desprendiéndole la mandíbula. Ava se acerca a Nathan le desprende el cuchillo de la espalda y se lo clava en el pecho dejándolo cerca de la muerte. Finalmente, Ava se acerca a Nathan y toma su tarjeta de acceso.

12. Anagnórisis

Ava con la tarjeta de acceso de Nathan se dirige al cuarto donde estaban ocultas las versiones anteriores. Se encuentra con Caleb quien está despertando y le pide que se quede ahí. De los prototipos intercambia su brazo averiado, sus partes de piel, cabello y vestido hasta cubrir completamente su cuerpo y ocultar su verdadera apariencia. Caleb se incorpora y desde la otra habitación observa la transformación de Ava. Justo cuando ella sale del cuarto, intenta seguirla, pero se percata que está encerrado, pues su tarjeta no le permite acceder al corredor, mismo que mira pasmado al ver el cuerpo de Kyoko y Nathan en el suelo y, sobre todo, cuando Ava toma la salida para escapar abandonándolo trágicamente.

En este filme se puede apreciar que la trama que revela el arco de transformación de Caleb es *Ascenso y Caída*, y que la trama principal es la de *Tentación* (Tobias, 1993), el deseo utópico. Como resultado del análisis, se presenta la siguiente figura:

Figura 4.9. El Viaje de Caleb

Fuente: Elaboración del autor.

El modo de relato comprendido es *manierista*, donde el destinador (Nathan) al proponerle una sospechosa tarea al héroe (Caleb), este se ve afectado. En ese sentido, para González Requena (2006) la “debilitación del eje de la donación que tiene como correlato la intensificación del de la carencia”, es decir, Caleb tiende a trazarse tan sólo como un sujeto del deseo:

como sujeto de un deseo no mediado por la ley y, en esa misma medida, carente de sujeción simbólica. Y, por eso mismo, sometido a la fascinación del objeto de deseo seductor que, ya sólo él, polarizará su trayecto y que amenazará siempre con desvanecerse como un puro espejismo (2006: 569).

De acuerdo con Vogler (2002: 71), se trata del clásico héroe trágico y también un héroe reticente, pues estos son “vacilantes y remisos, llenos de dudas, pasivos, que necesitan de una motivación externa o que alguien los empuje a la aventura”.

4.1.4. El Viaje de Imperator Furiosa

La característica de este filme radica en la mancuerna protagónica de Max e Imperator Furiosa, pues son dos héroes con viajes y objetivos diferentes —inicialmente— que finalmente se solidarizan para enfrentar a un enemigo común. Sin embargo, aunque es Max quien sitúa la historia y tiene su propia transformación, llega como un extraño al viaje emprendido por Imperator Furiosa y por lo mismo es en ella en quien se centrará este análisis.

PRIMER ACTO - LA PARTIDA, LA SEPARACIÓN

1. El mundo ordinario

El mundo ordinario es el mundo resultado de las guerras por el petróleo, las guerras por el agua y de escaramuzas termonucleares. La tierra es infértil, la mayoría de las personas tienen veneno en la sangre y son conocidos como *media-vida*. Max Rockatansky, un superviviente que habita en el desierto es capturado por el ejército de los *War Boys*, y llevado a *La Ciudadela*, una fortaleza custodiada por grandes montañas.

2. La llamada a la aventura

En seguida conocemos al tiránico Immortan Joe, quien ha formado su ejército con los niños y jóvenes *media-vida* más sanos a cambio de cantidades de agua que le ofrece a un pueblo viejo y enfermo que habita en el desierto y llega a las montañas. Saluda a Furiosa, su Imperator con la consigna de manejar el *War Rig* por las autopistas del *Valhalla*, junto con un convoy de *media-vida*, para ir a *Ciudad Gasolina* y a *Granja de Balas*. Sin embargo, Furiosa a medio camino decide ir al este, Immortan Joe descubre que se llevó a sus esposas *parideras*. Max —por ser donante de sangre universal— es designado y llevado como *bolsa de sangre* para un *media-vida* llamado Nux, quien responde al llamado de guerra.

3. El encuentro con el mentor

Después de entrar en territorios ajenos, Furiosa y los media-vida que la acompañan, tienen un enfrentamiento con los *Buitres*, llega la ayuda de otros chicos de guerra y es cuando Furiosa finalmente tiene su encuentro con Max. A partir de su encuentro, sus viajes internos, y los destinos de aquellos por quienes luchan, se vincularán. Pero, por el momento, antes que escapar de Immortan y su ejército, tendrán que sobrevivir a una gigantesca tormenta de arena que está por devorarlos.

SEGUNDO ACTO - EL DESCENSO, LA INICIACIÓN, LA PENETRACIÓN

4. El vientre de la ballena, cruzando el umbral

Tanto el *War Rig* y el vehículo de Nux, son tragados por la tormenta. Con esta decisión Furiosa cruza el umbral, se rebela contra Immortan y no hay marcha atrás. Nux libera combustible en el piso de su vehículo y enciende una bengala en un intento de detener al camión de guerra con una explosión suicida, pero Max interviene justo antes de que el automóvil sea embestido y destruido. La tormenta ha pasado, Furiosa, las parideras, Max y Nux han sobrevivido.

5. Las pruebas, los aliados, los enemigos

La primera prueba para Furiosa fue proteger a las jóvenes enfrentando a Max y Nux que terminan por apoderarse del camión. Posteriormente logra negociar con Max para retomar el volante y dirigir el *War Rig* hacia *el lugar verde de muchas madres*. Pronto aparecerán otros antagonistas como el ejército de *Ciudad Gasolina* y su guardián el Antropófago junto con el guardián, juez y verdugo el Granjero de Balas y sus hombres de la *Granja de Balas*. Furiosa tendrá que confiar en Max para poder cruzar el pasaje de un cañón custodiado por una pandilla de motociclistas, su alianza los hará salir con vida del enfrentamiento.

6. Apoteosis y cruce del segundo umbral

El *War Rig* cruza salen al otro lado del cañón, pero aún tienen que deshacerse de Immortan Joe y sus hombres que lo acompañan en su vehículo *The Gigahorse*. En el enfrentamiento, Angharad, esposa favorita y embarazada de Joe, cae del *War Rig* para ser arrollada por el mismo *Gigahorse* perdiendo la vida. El resto de las jóvenes le piden regresar a Max y Furiosa nuevamente tiene que confiar en su decisión para seguir adelante. Cheedo, otra de las chicas, quiere regresar, el miedo de morir la hace dudar, pero Furiosa acaba con esa posibilidad al dispararle a un *War Boy* que se acercaba.

7. La odisea

Cae la noche y el *War Rig* se atasca en una zona lodosa, lo mismo pasa con los vehículos del ejército de Joe, sólo El Granjero de Balas continúa avanzando, sus disparos casi los alcanzan, pero Furiosa toma el control del arma larga que disparaba Max y con su última bala los detiene por un momento. Para sorpresa de Furiosa y Max, Nux les ayuda a salir del atascamiento convirtiéndose en un nuevo aliado. Max le pide a Furiosa que continúen mientras él retorna buscando sorprender a sus atacadores antes de que los alcance, cumple su misión y regresa con el grupo. Juntos avanzan hacia el este pasando por un enorme pantano donde rondan extrañas criaturas.

8. El descenso a los infiernos

Al amanecer, el *War Rig* viaja a través del desierto, Max le pregunta a Furiosa sobre el *Lugar Verde* y ella le comparte su historia. De pronto se detienen, Furiosa encuentra una señal que proviene desde una torre, confiada, baja del camión y se acerca a ella: “*¡Soy una de las Vuvalini de las muchas madres!*”. Furiosa se reencuentra con un grupo de mujeres mayores de su clan, sin embargo, para su sorpresa y mala fortuna, se entera que son las únicas sobrevivientes de *las*

muchas madres y que el *Lugar Verde*, es el pantano que dejaron atrás al oeste, perdiendo toda esperanza de la eutopía.

9. Reconciliación con el mentor

Ante la situación Furiosa y resto de las mujeres deciden continuar por las arenas en motocicleta con la esperanza de poder manejar durante 160 días, Max decide hacer su propio camino diciendo que la esperanza es un error: “*Si no puedes arreglar lo que está roto te volverás loca*”. Mientras ve partir el resto del grupo Max tiene una visión, su hija le llama a lo lejos rumbo al camino del nuevo clan de Furiosa. Max decide finalmente alcanzarlos y proponerles el plan de retornar en el *War Rig* y sorprender a los pocos *War Boys* que dejaron atrás en las colinas para tomar *La Ciudadela*. En un apretón de manos, Furiosa y Max ahora compartirán el regreso, un viaje mutuo de valor y supervivencia, encontrado en el otro un camino hacia la redención. Para Nux se siente como una esperanza.

TERCER ACTO - EL REGRESO

10. La salida de los infiernos

Para sorpresa de Immortan Joe y su séquito, el *War Rig* está retornando y se dirige al cañón, saben que está indefenso y se apresuran a alcanzarlos. Combatir y sobrevivir nuevamente al infernal ejército no es tarea fácil. La valía de los héroes se forja a medida que se presentan los enfrentamientos. El sacrificio se hace presente tomando la vida de dos madres, otra está muy mal herida, han raptado a una de las chicas, Max está por caer, pero Furiosa lo alcanza con su brazo mecánico, ha sido herida en un costado, todo parece perdido, pero hace un esfuerzo y pone a Max a salvo y superan el ataque de varios *media-vida*. Han podido superar el infernal desierto para llegar al cañón.

11. Apoteosis y regreso por el umbral

El cañón los aguarda, pero en él, sus guardianes motociclistas ven otra oportunidad para pelear y arrebatar la gasolina del *War Rig*. Furiosa moribunda arremete contra el mismo *Gigahorse*, no se rinde y espera lograr cruzar primero el cañón, sin embargo, el tirano sale librado y acelera cerrándole el paso, por lo que Furiosa le pide a Nux manejar el camión para deshacerse del obstáculo.

Una vez más, Cheedo se despegó del grupo para regresar con Rictus, uno de los hijos y soldados más fuertes de Joe, pero esta vez fue un engaño para poder ayudar a Furiosa a llegar finalmente al *Gigahorse*. Max se encarga de Rictus y Furiosa acaba con la vida de Immortan Joe, engancho su máscara con una cadena a la rueda del vehículo, y arrancándole el rostro. Max y las demás alcanzan a Furiosa pasándose al primer vehículo. Nux se sacrifica volcando el *War Rig*, para bloquear el cañón provocando una gran explosión para destruir la estructura sobre el ejército que venía detrás, brindándole la oportunidad a Furiosa, Max y las chicas.

12. Resurrección y nuevo hogar

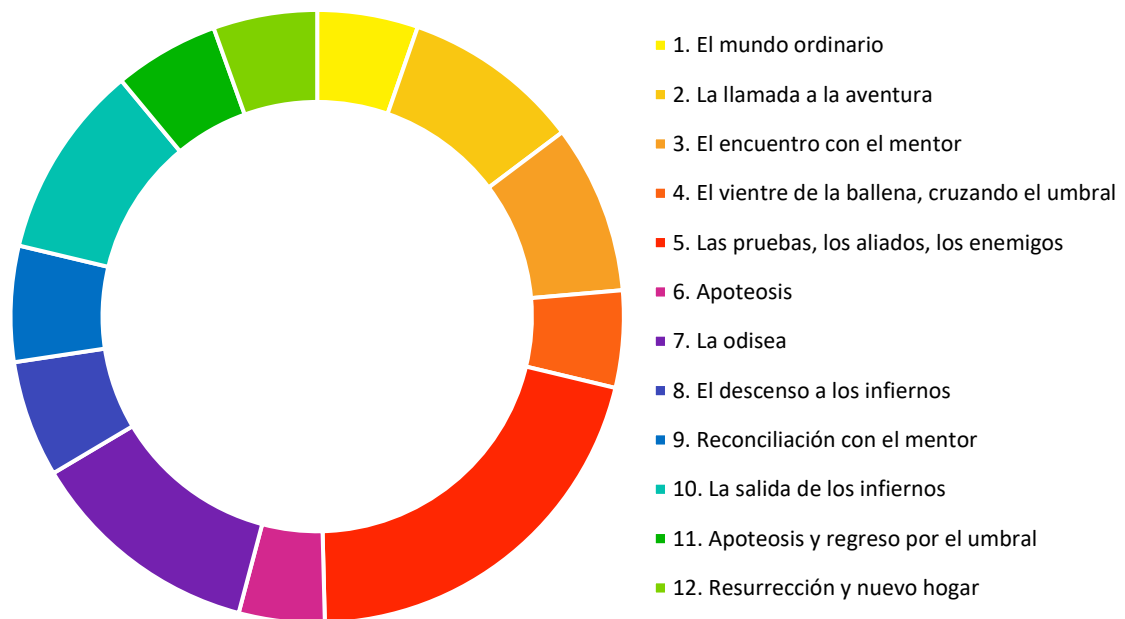
Furiosa ha perdido mucha sangre, le pide a Max que lleve a las chicas a casa y se desmaya, pero Max reacciona rápidamente para donarle de su sangre y decirle: “*Max, mi nombre es Max*”. Al llegar a *La Ciudadela*, el pueblo responde exaltado al ver el cadáver de Joe y piden elevar a Furiosa y a las esposas a la cima como sus nuevas líderes. Mientras sube el elevador las miradas de Furiosa y Max se encuentran para reconocerse por última vez, pues Max desaparece entre la multitud para tomar su propio camino.

Furiosa como protagonista de esta trama, es inicialmente la víctima encerrada en la *Ciudadela*, y dicha condición dispara su necesidad por huir, sin embargo, dicha fuga se ve frustrada por no encontrar otro lugar mejor.

De acuerdo con Núria Vou (2006: 48), la heroína presenta el arquetipo proyectado en la diosa Atenea, que en “las tierras extrañas [...] emerge una feminidad orgullosa, tozuda y belicosa que, bajo el nombre de *southern belle* (belleza tan exuberante como la propia tierra del sur), se apodera del relato”.

La Figura 4.10 resultante de esta trama de *Escape* —cuya característica es que el héroe y la víctima son la misma persona— es la que se presenta a continuación:

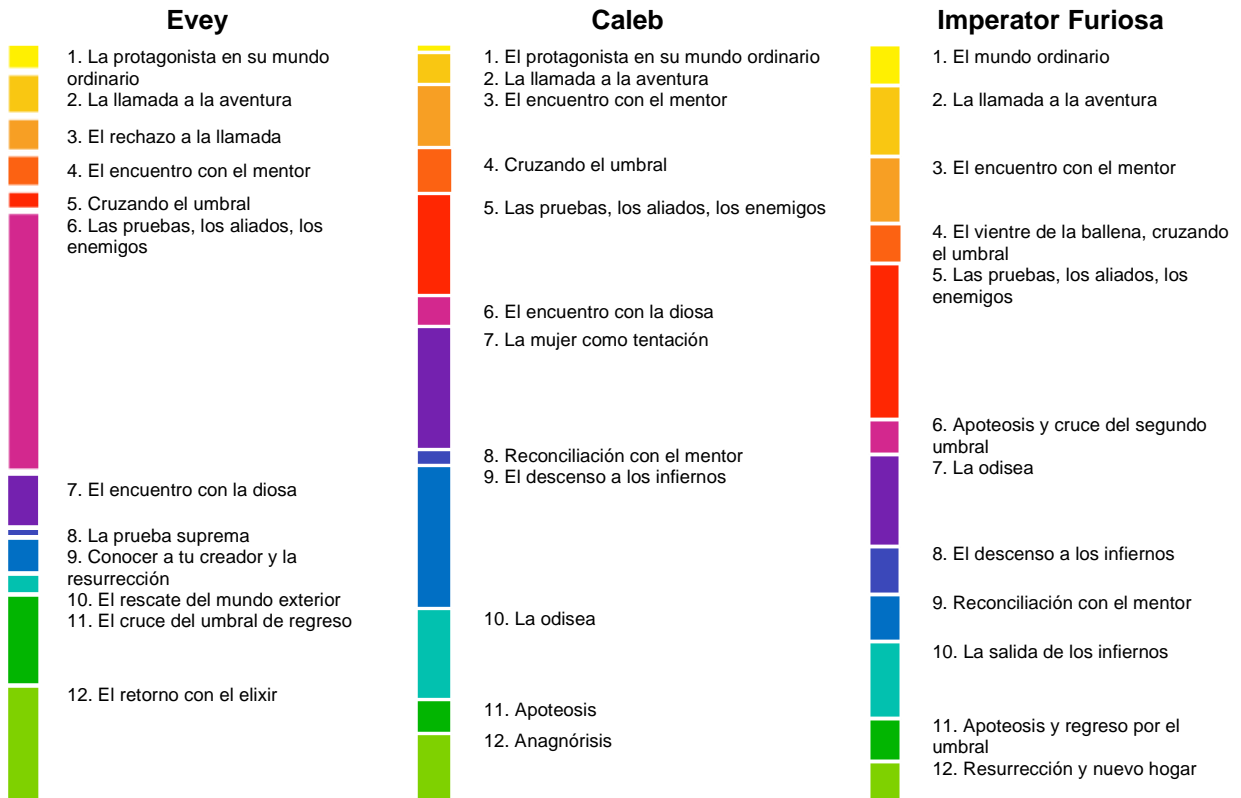
Figura 4.10. El Viaje de Furiosa



Fuente: Elaboración del autor.

A partir de los análisis previos se contrastan los viajes y los episodios para identificar sus semejanzas y diferencias en la siguiente figura:

Figura 4.11. Los viajes y sus episodios



Fuente: Elaboración del autor.

4.2. La subtrama de los relatos filmicos y su lógica narrativa

A partir de Vladímir Propp (1981: 31), *Ex Machina* podría ser reconocida como una narrativa psicológica, en la cual acciones y acontecimientos responden al estatuto del personaje de Ava, que cumple una función con “la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga”.

En relación con lo anterior, Claude Bremond (1970) concede a los personajes una mayor importancia que Propp. La secuencia, afirma, “puede en cierta medida deshacerse y desorganizarse para manifestar la evolución sociológica o moral de un personaje. El héroe no es, pues, un simple instrumento al servicio de la acción. Es a la vez fin y medio del relato” (García, 2003: 280).

La sintaxis narrativa estriba ante todo en la lógica y para Bremond (1970), el análisis semiológico del relato implica considerar la *lógica de los posibles narrativos*. Con su propuesta, se abordará las tramas secundarias o subtramas de los filmes anteriormente analizados desde la trama maestra, para poder comprender la transformación del coprotagonista.

La unidad mínima de análisis desde esta lógica es la función, aplicada a las acciones y acontecimientos que, agrupados en secuencias, engendran un relato. De acuerdo con Bremond (1970: 87), la secuencia elemental genera una primera agrupación de tres funciones:

- a) una función que abre la posibilidad del proceso en forma de conducta a observar o de acontecimiento a prever;
- b) una función que realiza esta virtualidad en forma de conducta o de acontecimiento en acto;
- c) una función que cierra el proceso en forma de resultado alcanzado.

Las secuencias elementales combinadas entre sí generan secuencias complejas. El modo de como la secuencia evoluciona puede ser a través de un proceso de *mejoramiento a obtener o degradación previsible*, proporcionando un primer principio de clasificación dicotómica.

4.2.1. La subtrama en *V for Vendetta* (2006)

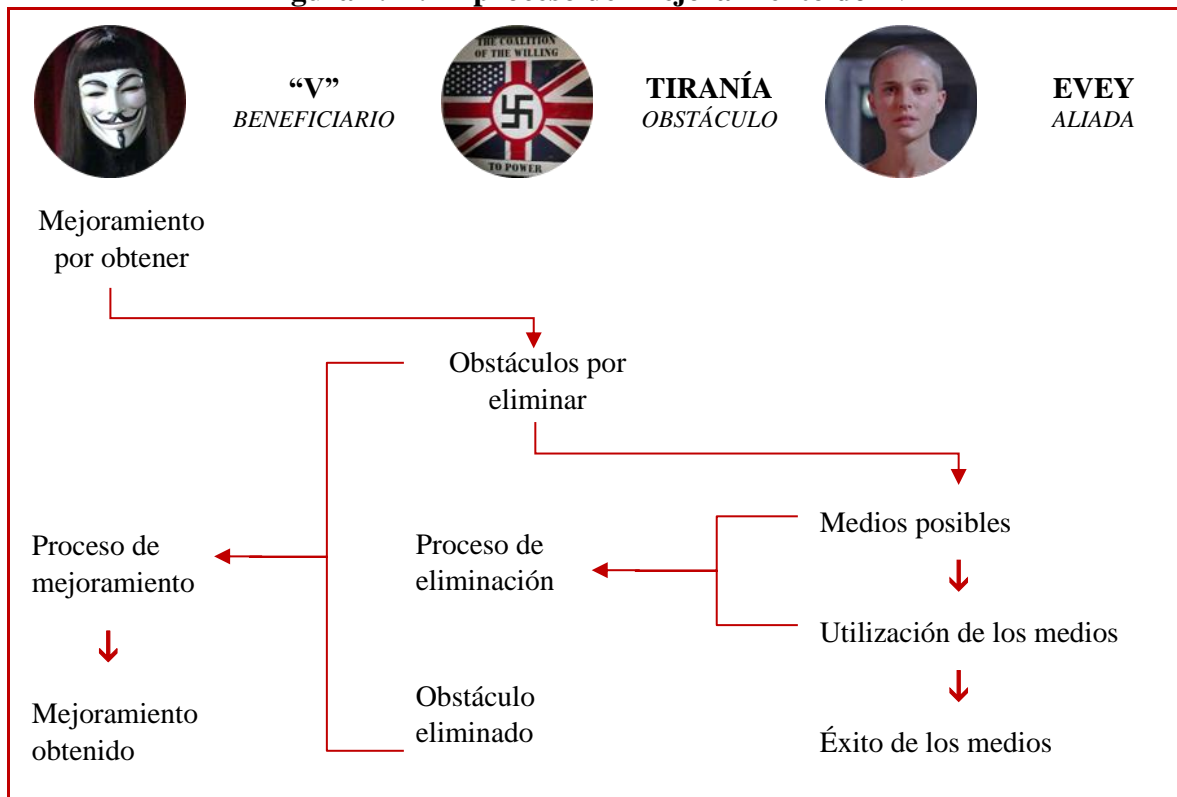
Para presentar la lógica de la evolución de la subtrama, se considerará el proceso de mejoramiento desde la perspectiva de “V” (ver Figura 4.12) el primer “héroe” que aparece en el relato y que coloca el enigma al ocultar su rostro con una máscara.

De acuerdo con Vogler (2002: 72), “V” representa el arquetipo del *Antihéroe*, que no es lo opuesto al héroe, sino “un tipo de héroe muy concreto, uno que tal vez pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía”.

En el hilo argumental de la subtrama, aparece como el beneficiario —con la transformación de Evey— pues recibirá el apoyo de una aliada para lograr su objetivo de venganza (proceso de mejoramiento) ante su conflicto principal con un grupo de poder el cual se presenta como una serie de obstáculos.

De esta forma tenemos a “V” como el beneficiario y mentor, a Evey como aliada y al régimen totalitario como el obstáculo principal a superar.

Figura 4.12. El proceso del mejoramiento de “V”



Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970).
Imágenes extraídas de *V for Vendetta* (2006).

La lógica de Bremond (1970: 90) reconstruye la sintaxis de los comportamientos humanos utilizados por el relato, trazar el trayecto de las “elecciones” a las que los personajes están fatalmente sometidos en cada punto de la historia, pues “todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción”.

Al inicio del filme, Evey se opone al plan de “V” por lo que tendrá que pasar varias pruebas para lograr su transformación⁵⁹ y convertirse en su aliado. “V” el beneficiario, deberá eliminar a varios adversarios para cumplir su venganza. Según Bremond (1970: 97), “la negociación consiste para el agente en definir, de acuerdo con el ex adversario y futuro aliado, las modalidades del intercambio de servicios que constituye la finalidad de su alianza”.

⁵⁹ La transformación de Evey puede revisarse como el trayecto del héroe en la trama maestra, analizada en el capítulo anterior.

Evey, a partir de la negociación, se convertirá en el aliado *deudor* de un beneficiario que le ha delegado la destrucción del Parlamento y que elige deliberadamente sacrificarse por la sociedad. “V” por su parte, decide negociar con Peter Creedy el secuestro del líder Adam Sutler y así tener la oportunidad de eliminar sus últimos adversarios a cambio de entregarse. Creedy se adelanta encargándose el mismo de Sutler y cuando los oficiales van por “V”, opta por realizar lo que Bremond llama *la agresión*.

Desde la *perspectiva del agredido* (Creedy), el desencadenamiento de este proceso constituye una amenaza que implica una protección. El miembro del gabinete de Fuego Nórdico y jefe del servicio secreto consideró llevar a un equipo de seguridad para su protección. Como resultado (ver Figura 4.14), “V” sobrevive al recibir numerosos disparos gracias a una armadura oculta, acabando con Creedy y sus hombres justo antes de que puedan cargar nuevamente sus armas. El esquema simplificado es el siguiente:

Figura 4.13. Negociación y eliminación por agresión por parte de “V”



Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970). Imágenes extraídas de *V for Vendetta* (2006).

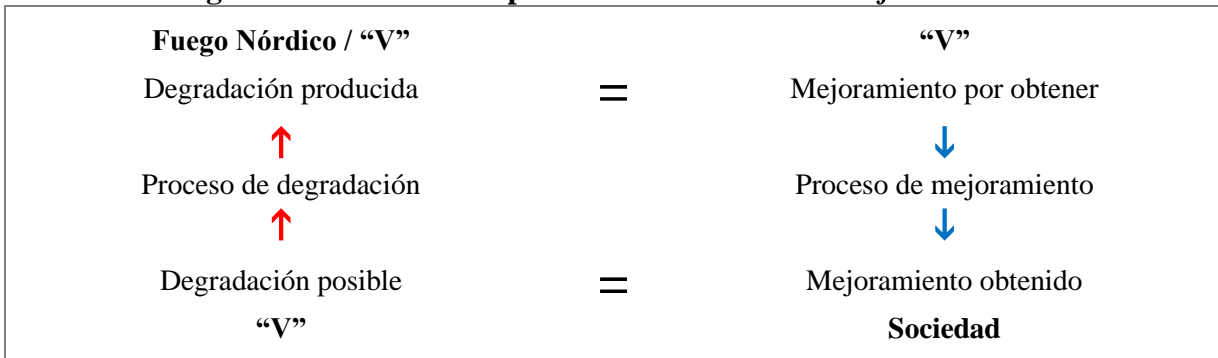
Figura 4.14. Negociación, secuestro y traición



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

Según la teoría de Bremond (1970: 102), la acción comprendida por “V” precisa una modalidad del relato que puede hacer alternar, según un ciclo continuo, las fases del mejoramiento de una sociedad que despierta y se arma de valentía ante la degradación de la tiranía por el Fuego Nórdico.

Figura 4.15. Modalidad por sucesión continua en *V for Vendetta*



Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970).

En esta modalidad de la Figura anterior se puede ver cómo, además de alternarse el mejor lugar para una sociedad libre y la distopía como resultado de las acciones de “V”, la venganza no sólo termina con la tiranía del Fuego Nórdico, sino que acaba con su propia vida.

4.2.2. La subtrama en *Ex Machina* (2015)

Para exponer esta lógica de evolución, en primer lugar, se ubicará el proceso de mejoramiento desde la perspectiva de Ava (ver Figura 4.16) pues es el personaje nuclear que guía el hilo argumental de la subtrama, la beneficiaria.

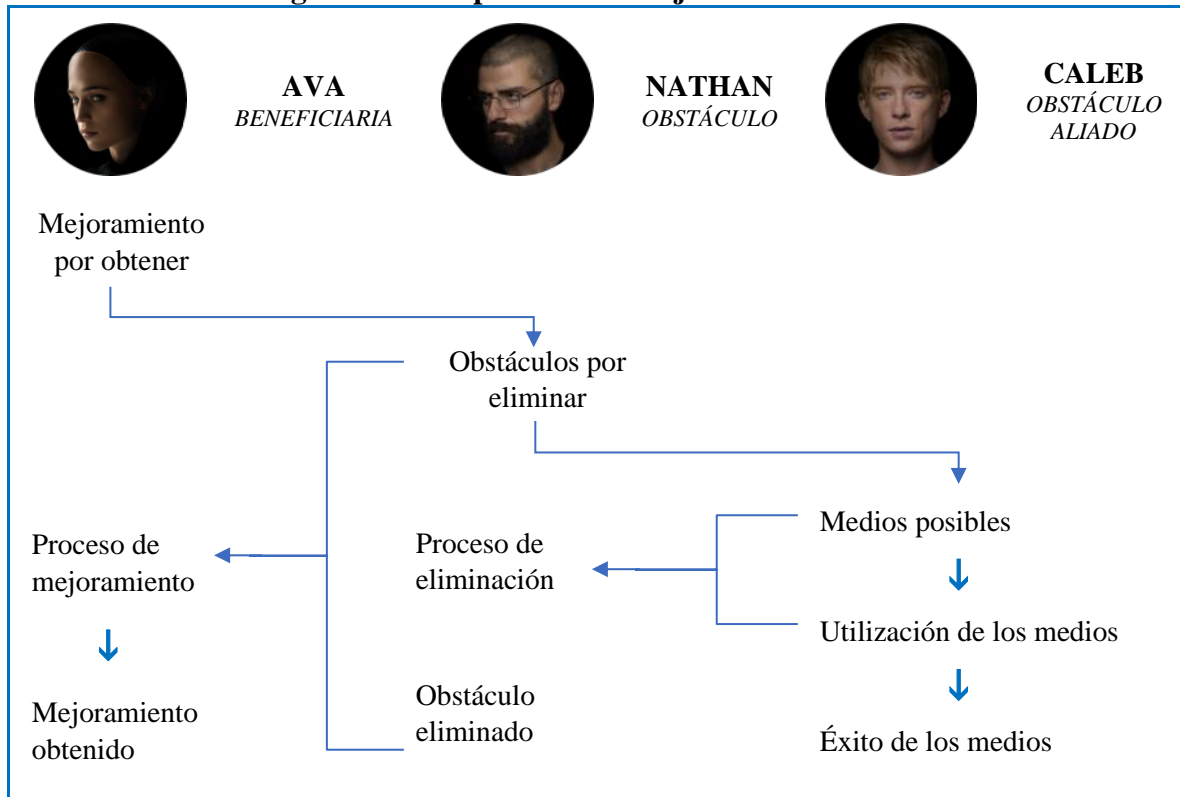
Su estado “deficiente” inicial implica la presencia de un obstáculo (humano), que se opone a la realización de un estado más satisfactorio (su libertad), y que se elimina a medida que el proceso de mejoramiento se desarrolla.

De acuerdo con Vou (2006: 20), Ava presenta el arquetipo de la diosa Pandora, la *femme fatale* de apariencia amable, la Eva griega: “Pandora sensual y peligrosa, inteligente y embustera, arquetipo de la feminidad dual, ambigua y temeraria que seduce y destruye a los hombres”.

Sin embargo, en este relato si existe una heroína, se trata de la empleada doméstica asiática llamada Kyoko, que finalmente es un androide y que se sacrifica para darle una oportunidad a Ava para realizar su tarea.

Para el logro de la tarea de mejoramiento, el proceso implica a su vez la intervención de factores que operan como medios contra el obstáculo (Caleb) y en pro del beneficiario. De esta manera tenemos a Ava como la beneficiaria y seductora, a Caleb como un inicial obstáculo y posteriormente convertido en aliado, y a Nathan como el obstáculo principal a superar.

Figura 4.16. El proceso del mejoramiento de Ava



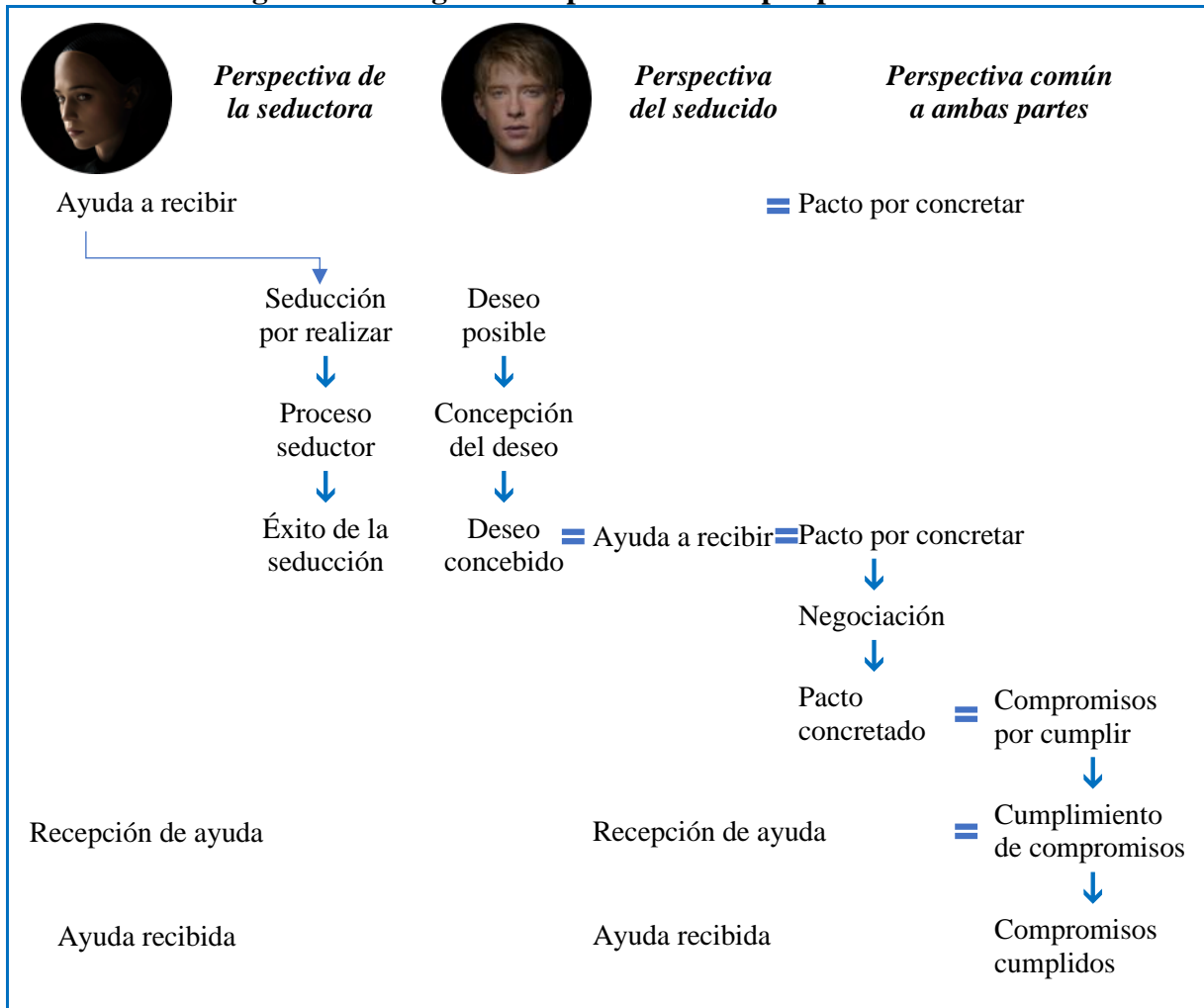
Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970).

Imágenes extraídas de la página <http://www.exmachina-movie.com>, febrero de 2017.

Ante un beneficiario aparentemente frágil y pasivo (Ava), Caleb desempeña el papel de un medio, “ya no inerte sino dotado de iniciativa y de interés propio” (Bremond, 1970: 106), es un *aliado*, por su parte Nathan como obstáculo, es otro agente con iniciativa e intereses propios encarnado como *adversario*.

Para negociar con el futuro aliado, Ava utilizó la seducción inspirando un deseo en Caleb, el amor como utopía, que no tiene lugar en el complejo, sino que el pacto o promesa es en el exterior, en un cruce repleto de gente. En este sentido y de acuerdo con los aportes de Bremond (1970: 107), Caleb es un aliado *acreedor*, pues su ayuda “es procurada en espera de una compensación futura”.

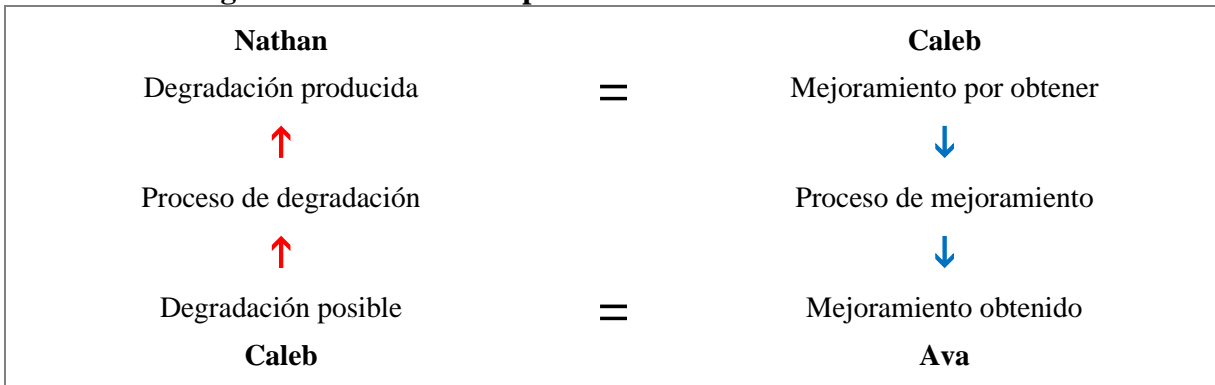
Figura 4.17. Negociación por seducción por parte de Ava



Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970).
 Imágenes extraídas de la página <http://www.exmachina-movie.com>, febrero de 2017.

En la figura anterior, se puede ver el esquema de una negociación pacífica por seducción que termina en una deuda por cumplir, pues Ava no consuma su compromiso, dejando atrapado a Caleb dentro del complejo de seguridad.

La relación entre estos tres personajes es muy compleja, por lo tanto, las modalidades resultantes según sus relaciones son las siguientes:

Figura 4.18. Modalidad por sucesión continua en *Ex Machina*

Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970).

En esta modalidad vemos cómo se alternan según un ciclo continuo las fases de mejoramiento o de degradación de estos personajes en el relato (ver Figura 4.19). En el caso Nathan/Caleb, no es hasta que Caleb logra superar (engañar) a Nathan cuando este ve la posibilidad de degradación, mientras que con Caleb/Ava, la degradación de este sucede una vez que Ava logra el mejoramiento con su ayuda y no cumple el pacto.

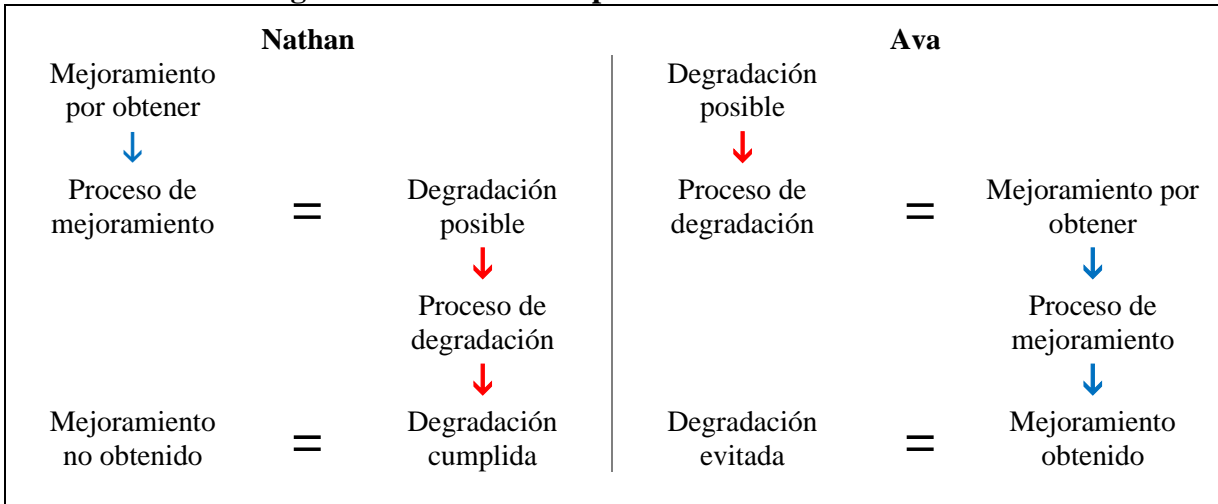
Figura 4.19. Inversión Nathan/Caleb (negro/blanco) y Caleb/Ava (interior/exterior)

Fuente: Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

Por último, la relación Nathan/Ava se expresa bajo la modalidad por enclave (ver Figura 4.20) que “se puede considerar que el fracaso de un proceso de mejoramiento o de degradación en

curso resulta de la inserción de un proceso inverso que le impide llegar a su término normal” (Bremond, 1970: 91). Se obtiene el esquema siguiente:

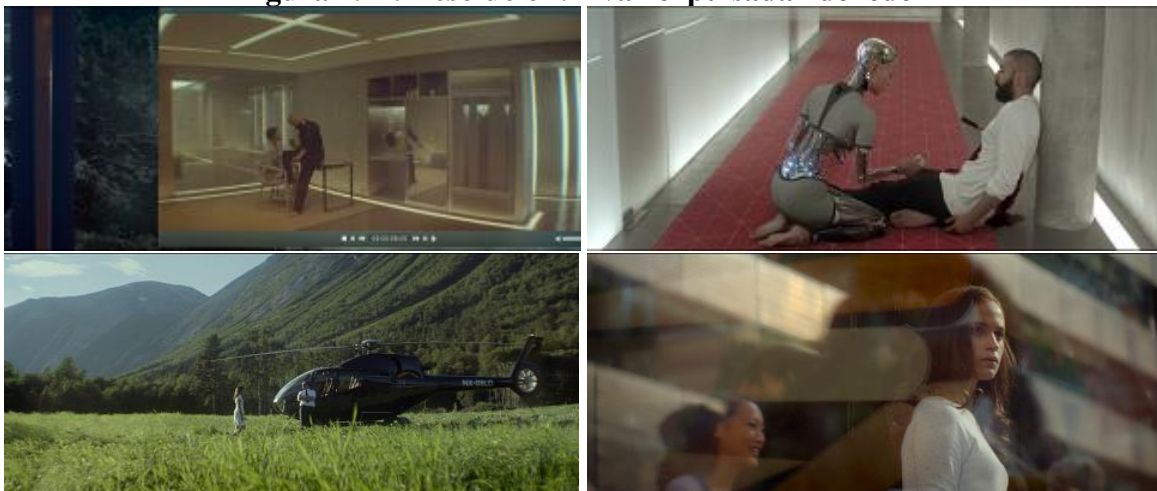
Figura 4.20. Modalidad por enclave en *Ex Machina*



Fuente: Elaboración propia basado en Bremond (1970).

En esta modalidad se puede ver cómo Nathan utiliza a Caleb para lograr su objetivo —realizar su proceso de mejoramiento— hasta que ha sido engañado. Cuando Caleb hace alianza con Ava, Nathan entra en proceso de degradación al no obtener el mejoramiento esperado. Por su parte, Ava comienza en una posible degradación, y cuando consigue la alianza con Caleb, empieza su proceso de mejoramiento logrando su independencia.

Figura 4.21. Resolución: Ava “expulsada” del edén



Fuente: Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

El proyecto de Nathan por concebir una inteligencia artificial con emociones y conciencia se vio amenazado por la fascinación de Caleb hacia Ava al convertirse en su aliado; sin embargo, ella no cumpliría su pacto llevando a los involucrados a experimentar el lugar indeseable, la distopía.

4.2.3. La subtrama en *Mad Max: Fury Road* (2015)

Finalmente, la trayectoria que se analizará como subtrama de este filme, será la relacionada con Max Rockatansky como parte de una *trama de escape* (Tobias). Desde el inicio del filme Max plantea su mundo y su condición en él:

Mi mundo es fuego y sangre [...] Hace tiempo fui policía, un guerrero del camino en busca de una causa justa [...] Mientras el mundo caía cada uno de nosotros, a nuestra manera, estaba quebrado. Era difícil saber quién estaba más loco. Yo o todos los demás.

— *¿Hola? ¿Dónde estás? ¿Dónde estás, Max?*

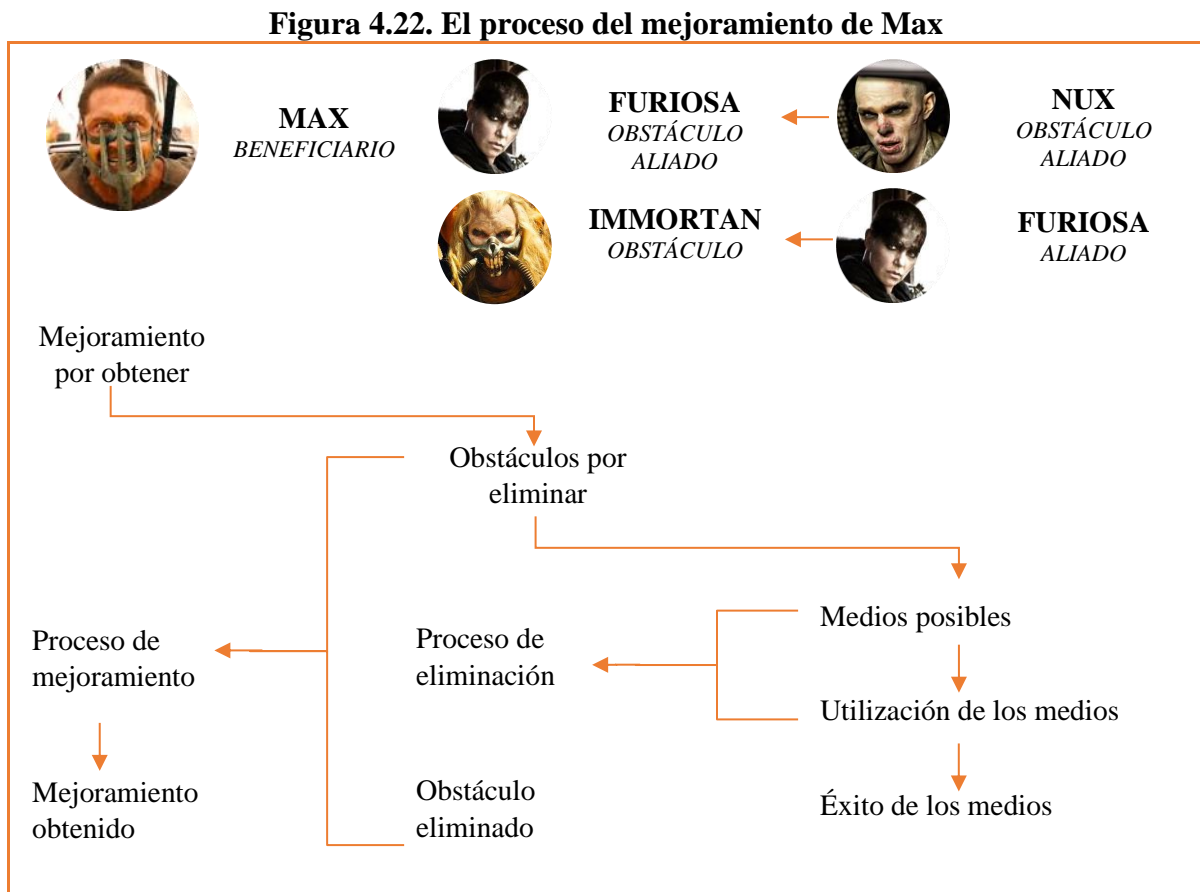
Aquí vienen otra vez, metiéndose engañosamente en la materia negra de mi cerebro.

— *Ayúdanos, Max. Prometiste que nos ayudarías.*

Me digo a mí mismo que no pueden tocarme. Hace mucho que están muertos. Soy el único que huye tanto de los vivos como de los muertos. Cazado por carroñeros. Acosado por aquellos que no pude proteger. Así existo en esta tierra desolada. Un hombre reducido a un solo instinto. Sobrevivir (*Mad Max: Fury Road*, 2015).

A partir de Seger (1991), Max presenta un doble conflicto: el *conflicto interno* y el *conflicto de relación*. De acuerdo con Morell (2009), el conflicto interno es *el hombre contra sí mismo* que tiene como base de la historia la angustia misma del héroe, el enfrentamiento contra sus demonios, contra el «yo» *enemigo* que a veces se boicotea a sí mismo. Por su parte el conflicto de relación o externo tiene que ver con la supervivencia, el escape de los carroñeros *War Boys*.

Para la superación o mejoramiento del *conflicto de relación* de Max, el proceso implica la intervención de varios factores que operan como medios (el *War Rig* y Furiosa principalmente) contra su obstáculo y en su beneficio. De esta forma tenemos a Max como el beneficiario, a Furiosa y Nux como obstáculos (al inicio) convertidos en aliados y a Immortan Joe como el obstáculo principal.



La Figura anterior presenta la superación de dos obstáculos y los medios por los que Max pudo superarlos, en relación con el conflicto externo, Nux en un principio se convierte en aliado a tener en común a Furiosa como antagonista para sus causas, en el caso de Nux es detener a la traidora y recuperar a las esposas de su líder, y para Max, el obstáculo para obtener el *War Rig* y escapar.

Sin embargo, para hacer funcionar el camión Max necesitó de la ayuda de Furiosa (ver Figura 4.23), de manera que estos tres personajes siguieron intercambiando roles durante la historia, terminando como aliados contra el tirano Immortan Joe y su ejército de *War Boys*.

Figura 4.23. Obstáculos-Aliados



Fuente: Adaptado de Miller, G. (2015), *Mad Max: Fury Road*.

Por su parte, la trayectoria a la mejoría del conflicto interno de Max está relacionada con sus decisiones y acciones hacia una reivindicación moral, ante el acoso de fantasmas —en su mayoría niños— de personas que esperaban de su ayuda. Ante esto, la situación de Max como antihéroe es la de un deudor.

De acuerdo con el análisis de la estructura mítica anterior, es en la fase de *Reconciliación con el mentor* donde Max, cuando está por tomar nuevamente su camino solitario, tiene una visión de una niña que le llama “¡Vamos, pa!” hacia donde el grupo partía por el desierto. Es entonces, que Max decide alcanzarlos (ver Figura 4.24) y motiva a Furiosa, las *parideras* y las *Vuvalini* a retornar para tomar *La Ciudadela* como su nuevo hogar.

Para Bremond (1970: 107), la ayuda como *intervención del aliado*, cuando es motivada, “es entonces un sacrificio consentido dentro del marco de un intercambio de servicios”. Según el autor este intercambio determina tres tipos de aliados y estructuras de relato.

Figura 4.24. Prometiste ayudarnos Max



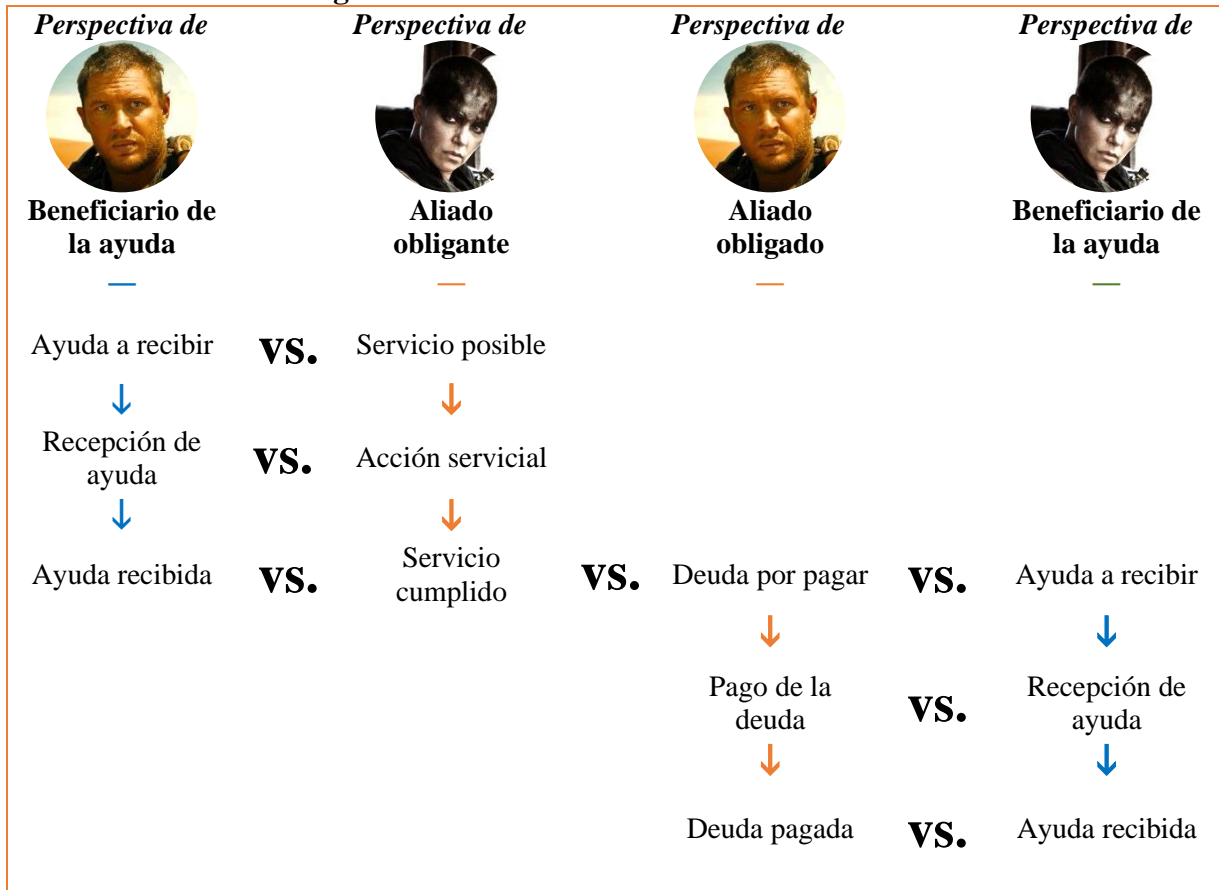
Fuente: Adaptado de Miller, G. (2015), *Mad Max: Fury Road*.

En general, la ayuda que sucede entre Max y Furiosa es como una contrapartida, un intercambio de servicios simultáneo: “ambos son entonces solidarios en el cumplimiento de una tarea de interés común”, en este caso, la redención.

Para Bremond (1970: 107) en el fondo no hay más que un solo personaje desdoblado en dos roles: “cuando un héroe desdichado se decide a mejorar su suerte «ayudándose a sí mismo» se escinde en dos *dramatis personae* y se vuelve su propio aliado”.

Según el autor, el cumplimiento de la tarea representa una degradación voluntaria y un sacrificio, y el mejoramiento es obtenido “gracias al sacrificio de un aliado cuyos intereses son solidarios con los del beneficiario”. Otra modalidad del relato que se desprende de este intercambio es la ayuda proporcionada de un servicio anterior, donde el aliado se comporta entonces como *deudor* del beneficiario. El relato tendría el siguiente esquema:

Figura 4.25. Modalidad del Acreedor/Deudor



Fuente. Elaboración propia basado en Bremond (1970).

La situación que expresa esta modalidad es cuando Max está por caer bajo las ruedas del *War Rig* y Furiosa en un esfuerzo lo sostiene con su brazo mecánico, incluso después de ser malherida. Posteriormente, Max regresa el sacrificio de Furiosa, donándole de su sangre para salvarla.

Figura 4.26. El camino de la redención



Fuente: Adaptado de Miller, G. (2015), *Mad Max: Fury Road*.

Conclusiones del Capítulo IV

A partir del estudio se pudo identificar dos formas diferentes de abordar el *corpus* como relato: para el análisis de la trama maestra se utilizaron los elementos estructurales de las propuestas de Vogler, Sánchez-Escalonilla y Harmon, principalmente; y para el análisis de la subtrama se utilizaron la lógica de los posibles narrativos y los modos del relato de Bremond y González Requena respectivamente.

Como heredera de la Ciencia Ficción, el subgénero de la distopía mantiene estructuralmente una estrecha relación con el mito. Las diferentes propuestas relacionadas con la estructura mítica como modelo de creación literaria y fílmica, permitió desarrollar los esqueletos narrativos estructuradores de estos filmes.

La articulación de los modelos de estructura mítica con el bucle tetralógico permitió explicar la dinámica de la utopía como un sistema complejo al analizar la estructura narrativa y sus elementos del corpus fílmico.

A diferencia del relato clásico, donde por lo general presenciamos la maduración de un potencial héroe, en estos filmes contemporáneos encontramos a heroínas como diosas que se apropian del relato y el arquetipo del antihéroe como reflejo y resultado de un mundo indeseable cada vez más real.

Para Gilles Lipovetsky (1986: 142) los antihéroes son de la era del vacío fruto del efecto de la desdramatización de lo real, que se traduce en no tomar en serio la realidad, pues “se caracteriza por una actitud maliciosamente relajada frente a los acontecimientos” de violencia y peligro que le rodean y que le lleva a no implicarse emocionalmente en sus acciones. Sin embargo, los antihéroes de estos relatos contemporáneos logran implicarse emocionalmente ya

sea enamorándose (Caleb y “V”), o actuando con empatía para lograr la redención y purgar sus pesadillas (Max).

En *V for Vendetta* (2006), Evey es una heroína clásica y social (Vogler) cuya trama maestra implica la *Metamorfosis* y la *Transformación* (Tobias), además, forman parte de un relato simbólico (González Requena). “V” representa el arquetipo del *Antihéroe* (Vogler) y la subtrama se desarrolla bajo el objetivo de la *Venganza*.

Por otro lado, en *Ex Machina* (2015), el arco de transformación de Caleb es el *Ascenso* y *Caída*, la trama maestra es la de *Tentación* (Tobias), el deseo utópico, y el modo de relato comprendido es *manierista* (González Requena). Caleb es un *Héroe Trágico* y *Reticente* (Vogler), mientras que Ava es la *femme fatale* de apariencia amable y presenta el arquetipo de la diosa Pandora (Vou). La heroína de este relato se encuentra en Kyoko, la ginoide y empleada doméstica que se sacrifica por Ava.

Finalmente, en *Mad Max: Fury Road* (2015), Imperator Furiosa termina como la heroína bajo el arquetipo de la diosa Atenea (Vou) en una trama de *Escape* (Tobias) que comparte con Max Rockatansky, donde éste debe superar un doble conflicto: el conflicto interno, el hombre contra sí mismo (Morell) y el conflicto de relación (Segel). Max es el antihéroe que logra superar su apatía y conflictos para lograr la *Redención* al apoyar a Furiosa en su transformación.

CAPÍTULO V. LOS APORTES DE LA SEMIÓTICA DE LA CULTURA PARA EL ANÁLISIS DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

*Sin embargo, nuestro objetivo no es simplemente crear una ficción estéticamente admirable. No debemos lograr ni mera historia, ni mera ficción, sino mito. Un verdadero mito es aquel que, dentro del universo de cierta cultura (viva o muerta), expresa de manera rica, y con frecuencia quizás trágica, las mayores admiraciones posibles dentro de esa cultura.*⁶⁰

Olaf Stapledon

*El héroe, ya sea dios o diosa, hombre o mujer, la figura en el mito o la persona que sueña, descubre y asimila su opuesto (su propio ser insospechado) ya sea tragándoselo o siendo tragado por él. Una por una van rompiéndose las resistencias. El héroe debe hacer a un lado el orgullo, la virtud, la belleza y la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces descubre que él y su opuesto no son diferentes especies, sino una sola carne.*⁶¹

Joseph Campbell

⁶⁰ Traducción propia del prefacio de Stapledon, O. (1968). *Last and First Men, & Star Maker: Two Science-fiction Novels*. New York: Dover Publications.

⁶¹ Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (2ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica, p.126.

Según Yuri Mijáilovich Lotman (1979) el cine es polifónico, políglota y demanda su comprensión. La función artística e ideológica del cine sólo puede interpretarse desde el propio lenguaje cinematográfico.

La complejidad de sus sistemas semióticos y su polisemia artística, lo convierten en una especie de “organismo vivo”, un centro concentrado de información de estructura compleja. El cine es un componente importante del metamecanismo de la cultura contemporánea pues satisface la aspiración de escapar de la compleja y enajenada organización social, y de enriquecer y complicar la esfera artístico-social de la semiótica.

Ex Machina (Alex Garland, 2015) presenta una versión del tema *hombre vs máquina*, que se estudia en este capítulo desde la Semiótica de la Cultura, basada en la articulación de tres grandes perspectivas teóricas: la estética formal, la teoría general de sistemas y la teoría de la comunicación (Garduño Oropeza y Zúñiga Roca, 2005: 2019).

De acuerdo con Lotman (1982: 23) “La idea en el arte es siempre un modelo, pues recrea una imagen de la realidad”. Distinguimos cómo las ideas, conceptos surgidos de la imaginación de la ciencia ficción pueden inspirar a la ciencia y expresar los miedos y ansiedades sociales sobre los peligros del desarrollo tecnológico y la deshumanización plasmados en escenarios distópicos y postapocalípticos.

El capítulo que está por leer presenta el análisis del filme desde la Semiótica de la Cultura y los planteamientos de Lotman, especialmente la categoría de *semiosfera* como concepto nuclear de su propuesta dialéctica y transdisciplinaria, integrada “a las teorías de la complejidad y de la incertidumbre” (Haidar, 2010: 2).

Con el objetivo de exponer la tensión entre los espacios semióticos en el ámbito físico, social y simbólico, el análisis de los textos artísticos incluye algunas categorías como *frontera*, *texto*, *impredecibilidad*, *sistemas de signos*, *sistema modelizador*, *cronotopo* y el *sujet*.

A continuación, el presente capítulo responde a las siguientes preguntas: ¿cómo pueden analizarse estos filmes desde el punto de vista de la semiosfera?, ¿cómo se pueden analizar las relaciones de los protagonistas con su mundo espaciotemporal y con la narrativa? y ¿cómo puede analizarse lo impredecible en estos relatos?

Bajo el título **Semiótica de la cultura, del arte y del cine**, este primer apartado presenta la revisión de la propuesta semiótica de la Escuela de Tartu, su definición de lenguaje y la comprensión del arte como un *sistema de modelación secundario*.

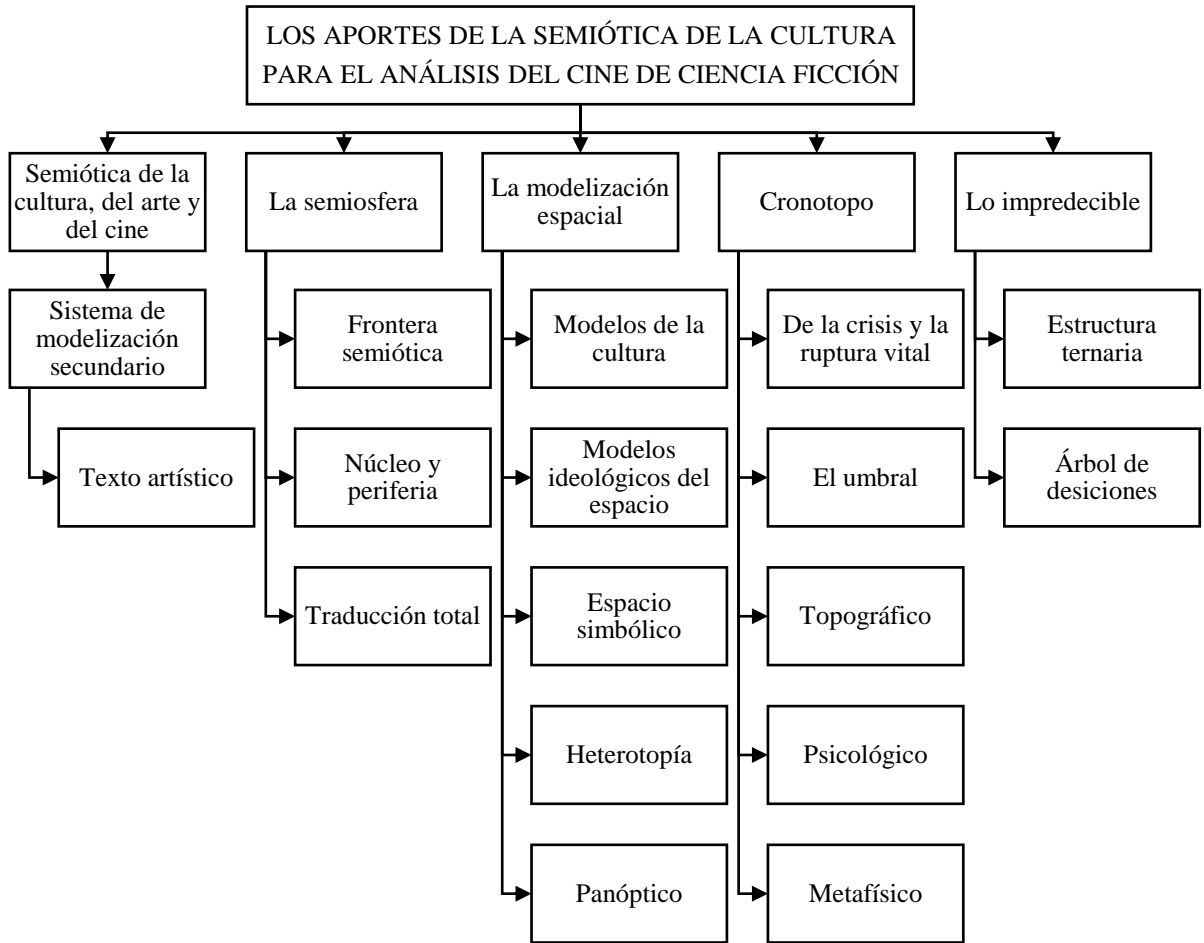
En el segundo apartado llamado **La semiosfera como espacio de traducción y transformación**, se introduce el concepto de *texto* para posteriormente caracterizar la categoría lotmaniana de *semiosfera*, para analizar la traducción entre lo real y lo ficcional y representar, retomando el análisis del capítulo 2, la relación compleja entre *eutopía* y *distopía*

Asimismo, en el apartado titulado **La modelización espacial** se introducirá el texto de la cultura como el modelo más abstracto de la realidad, como metalenguaje para dialogar con el modelo de mundo del relato distópico. Además, se considerará el concepto del *panóptico* para comprender la relación entre espacio y poder en el filme.

Por otro lado, en **El análisis cronotópico de *Ex Machina* (2015)**, el cuarto apartado del capítulo, se analizará la compleja trama de este filme con la categoría de *cronotopo*, desde la propuesta original de Mijaíl Bajtín, hasta las más recientes aportaciones de Peeter Torop.

Finalmente, el último apartado llamado **El impredecible comportamiento humano en la trama**, se acudirá a la estructura ternaria *tonto-inteligente-loco* propuesta por Lotman (1999) en *Cultura y explosión*, en relación con las acciones de sus personajes principales, y complementado con el *árbol de decisiones* (Zavala) que articula las propuestas de Pierre Sorlin y Juan Antonio Rivera.

Modelo operativo Capítulo V



5.1. Semiótica de la cultura, del arte y del cine

En las Escuelas de Verano de los años 60, los semiólogos de Tartu-Moscú fueron los primeros en profundizar en el estudio de lo que entonces llamaron los *sistemas de modelización secundaria* —propuesto por Uspenski para todo el complejo de los sistemas semióticos supralingüísticos—, que constituyen una estructura de comunicación que se superpone al nivel lingüístico natural o *sistema primario*, y que son considerados, en cuanto sistemas semióticos, como modelos que explican el mundo.

En semiótica se entiende por lenguaje natural el que utilizamos en la vida cotidiana, como regla, tienen forma oral y visual. El lenguaje es un sistema ordenado de signos, utilizados para la comunicación y tiene un carácter semiótico (Lotman, 1979: 7-8).

De acuerdo con Lotman (1979) el lenguaje es algo que se aprende y su significado y expresión mantienen unas relaciones estructurales que integran un sistema. El concepto de lenguaje es aplicable a todos los sistemas de comunicación de la sociedad humana, entre ellos el cine.

Para Lotman el arte es un *sistema de modelación secundario* y crea un nuevo nivel de realidad, crea su propio mundo:

Hace posible no sólo lo que está prohibido sino imposible. Por ello el arte, con respecto a la realidad, se presenta como el campo de la libertad. Pero la misma sensación [oščuščenie] de esta libertad presupone un observador que mira el arte *desde la realidad*. Por eso el arte incluye siempre un sentimiento de extrañamiento. Y ello introduce inevitablemente los mecanismos de la valoración ética. (1999: 203).

Para el semiólogo estoniano la estética y la ética son opuestos e inseparables como principios polares del arte, así como la relación y oposición del arte y la moral en la estructura de la cultura.

En palabras de Lotman el carácter genial del arte consiste, en general, en “el experimento mental que permite verificar la intangibilidad de las estructuras del mundo” (1999: 204), y determina las relaciones del arte con la realidad, puesto que verifica los efectos de los experimentos por el aumento o restricción de la libertad de una sociedad que experimenta procesos catastróficos.

En su obra *Estética y semiótica del cine*, Lotman precisa que “El arte no reproduce simplemente el mundo con el automatismo inerte del espejo: él convierte las imágenes del mundo en signos, él llena el mundo de significados” (1979: 21). La misión no es simplemente reproducir el objeto artístico, sino hacer de él un portador de significado. El cine como arte puede describirse como un lenguaje secundario, y el filme como un texto artístico en este lenguaje. La naturaleza sígnica del texto artístico es fundamentalmente doble:

por un lado, el texto simula la misma realidad, con una existencia autónoma, independientemente del autor. Por otro lado, constantemente nos recuerda el hecho de ser la creación de alguien y de significar algo. En esta doble interpretación surge el juego, en el campo semántico, entre “realidad y ficción” (1999: 105).

Además, cada película pertenece a la lucha ideológica, a la cultura y al arte de su época, y su significación se expresa con medios del lenguaje cinematográfico y es imposible fuera de él (Lotman, 1979). A partir de sus ideas sobre el argumento, se puede decir que la narrativa distópica es un texto argumental por excelencia:

Un texto de argumento es una lucha entre un determinado orden, una clasificación, un modelo del mundo y sus transgresiones. Un estrato de esa estructura está construido sobre la imposibilidad de la transgresión y el otro sobre la imposibilidad de la no-transgresión de un sistema. Por eso es indudable el sentido revolucionario de la narrativa de argumento y su importancia para el arte (Lotman, 1979: 91).

5.2. La semiosfera como espacio de traducción y transformación

De acuerdo con Lotman (1996), la conformación de la semiótica de la cultura como “disciplina [que] examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados, la no uniformidad interna del espacio semiótico, la necesidad del poliglotismo cultural y semiótico” (1996: 52), cambió en considerable medida las ideas semióticas tradicionales.

El sistema modelizante puede ser considerado como un texto y, en el sistema de la cultura, los textos cumplen por lo menos dos funciones básicas: la transmisión adecuada de los significados y la generación de nuevos sentidos. Para Lotman, el significado del texto se construye de la siguiente manera:

gracias a su correlación con otros sistemas de significado más amplios, con otros textos, con otros códigos, con otras normas presentes en toda cultura, en toda sociedad. Por tanto, comprender un texto (artístico o no) es comprender no sólo las relaciones intratextuales, sino también las relaciones extratextuales y las que surgen de confrontar éstas con aquéllas (Lotman, 1996: 169).

En ese sentido, Lotman (1996) propone un nuevo enfoque partiendo de la base que los sistemas no existen por sí solos en forma aislada, sino que sólo funcionan estando inmersos en un *continuum* semiótico llamado *semiosfera* —análogo al concepto de biosfera de Vladimir Vernadski—, en donde sólo dentro de tal espacio abstracto, resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información.

La semiosfera, el “gran sistema”, es el espacio semiótico donde existe la semiosis, el universo donde el acto sígnico particular se hace realidad. Como señala Lotman (1996), la semiosfera se caracteriza por una serie de rasgos distintivos:

1. *Carácter delimitado*. Donde uno de los conceptos fundamentales es la *frontera semiótica* que funge como filtro y traductor de los mensajes externos (alosemióticos o

extrasemióticos) al lenguaje interno de la semiosfera, para que estos no-textos adquieran realidad para ella, y a la inversa.

La función de toda *frontera* “se reduce a limitar la penetración de lo externo en lo interno, a filtrarlo y elaborarlo adaptativamente” (1996: 14). Una segunda función de la *frontera* consiste en el dominio semiótico del núcleo cultural, donde “un determinado espacio cultural, al ensancharse impetuosamente, introduce en su órbita colectividades (estructuras) externas y las convierte en su periferia” (1996: 15).

2. *Irregularidad semiótica*. La irregularidad en el espacio semiótico y la división de *núcleo* y *periferia*, se presentan como ley de la organización interna de la semiosfera. “La irregularidad en un nivel estructural es complementada por la mezcla de los niveles” (1996: 16), no existe una jerarquía entre lenguajes y textos. Además, por su naturaleza heterogénea, se desarrolla con diferente velocidad en sus diferentes sectores, y a diferente tiempo y magnitud de ciclos, en sus diversos lenguajes.

El mundo de la semiosis no es cerrado, sino que forma una estructura compleja y heterogénea en un *continuum* dialógico con el espacio que le es externo, “con el mundo que se extiende más allá de sus límites a la relación entre lo dinámico y lo estático, entre lo homogéneo y lo heterogéneo” (Lotman, 1999: IV).

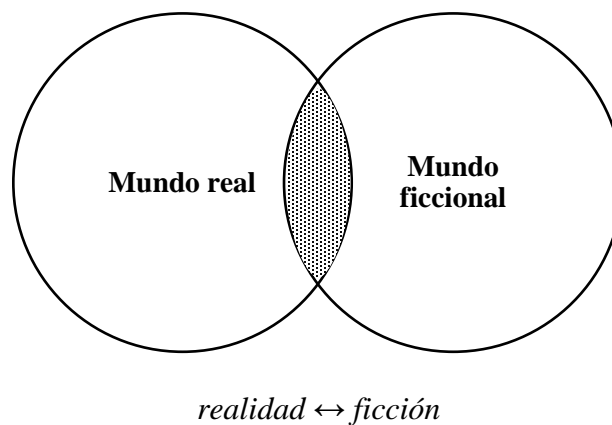
En su libro *Universe of the Mind*, Lotman (1990) plantea el concepto de la semiosfera y la importancia de estudiar la semiótica de la cultura, definiendo los objetos semióticos de este tipo como “estructuras pensantes”, ya que cumplen las funciones de la inteligencia como 1) la transmisión de información disponible (es decir, de textos); 2) la creación de nueva información, es decir, de textos que no son simplemente deducibles según los algoritmos establecidos de la

información ya existente, pero que son hasta cierto punto impredecibles; 3) memoria, es decir, la capacidad de preservar y reproducir información (textos).

En ese sentido, se puede considerar la distopía fílmica como uno de esos objetos semióticos que puede entrar en diálogo con los signos de otros objetos ya sea de manera intra, inter o extratextual a través del límite o *periferia*, donde los nuevos signos ingresan a una semiosfera desde otras.

Dentro del espacio de la semiosfera los signos de los textos de la realidad —reconociendo que es multidimensional y con diferentes niveles (Nicolescu, 1996)— sociocultural, por ejemplo, pueden ingresar a los signos de los textos de la realidad ficcional y *viceversa* (ver Figura 5.1), gracias a la traducción y transformación adaptativa del mecanismo de *frontera*.

Figura 5.1. Dialógica entre mundo real y mundo ficcional



Fuente: Elaboración propia basado en la semiosfera de Lotman (1996).

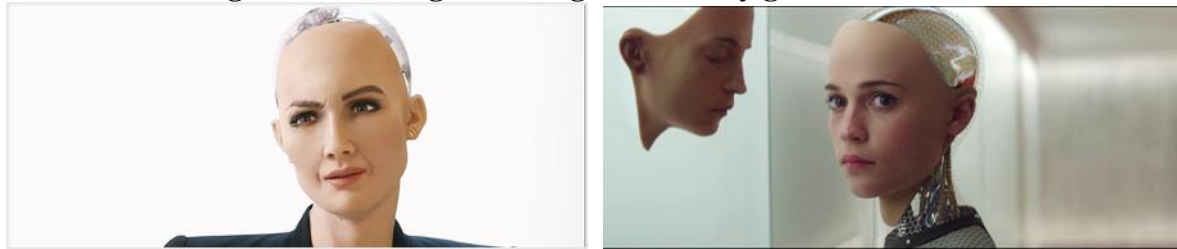
Para Lubomír Doležel (1999), el mundo real es el universo de discurso de los textos ficcionales y a su vez, estos textos como mundos posibles, son artefactos estéticos construidos por sistemas semióticos y accedidos por canales semióticos. Es aquí donde el concepto fundamental de

frontera tiene relevancia para poder cruzar entre los reinos de lo real y de lo posible en un diálogo entre la realidad y la ficción.

Como estructuras pensantes —objetos semióticos— las distopías filmicas abren sus fronteras para adaptar textos externos y actualizar los miedos y pensamientos de la sociedad, creando así la nueva información para reproducir estas realidades posibles, conservando —gracias a su capacidad de memoria— sus convenciones cinematográficas.

De manera inversa, en el proceso de traducción y transformación, la cultura recibe los signos de estas visiones ficcionales como un suceso de *semiosis* generando un elemento de impredecibilidad en el acto (ver Figura 5.2), de “explosiones” que admiten nuevas interpretaciones sobre la realidad.

Figura 5.2. Dialógica entre ginoide real y ginoide ficcional



Fuente: Adaptado de Hanson Robotics Limited (2016), *Sophia Awakens - Episode 2* y Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

La semiosfera nos permite interpretar cómo la distopía fílmica dialoga con la realidad extratextual para replantear su visión crítica de la sociedad y cómo esta puede ser transformada por la ficción.

Figura 5.3. La realidad “inspirada” por la ficción



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta* y *Anonymous* (Imágenes). <https://imagenes.milenio.com>.

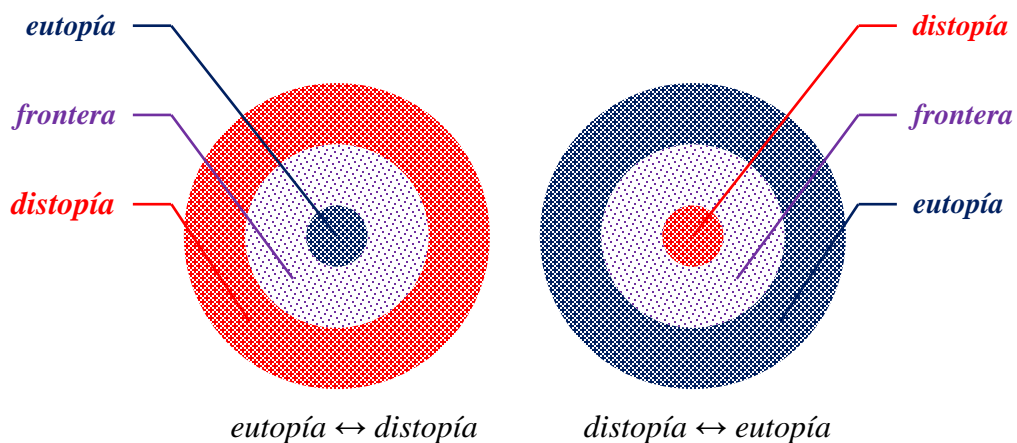
Peeter Torop, discípulo de Lotman, profesor de la Escuela de Tartu en Estonia y heredero de la cátedra de la Semiótica de la Cultura desde 1998, concibe el concepto de *traducción total* (2013), que procede de la interpretación de la cultura como un proceso de traducción infinito, donde cualquier texto particular de una cultura puede existir simultáneamente en la forma de transformaciones —traducciones en el sentido semiótico— múltiples, bajo la idea de la auto-comunicación de la cultura, es decir, sobre la forma de interpretar los textos, los tipos de texto y sus transformaciones.

Lotman define la cultura como un conjunto complejo de textos heterogéneos, para Torop “la cultura es un proceso permanente de traducción intersemiótica” (2002: 36). Desde esta perspectiva de traducción intersemiótica y, sobre todo, de la traducción total, se puede entender todo texto como un intertexto del *continuum* de la semiosfera.

En su propuesta de la traducción, Torop (2002) considera la dimensión *extratextual* donde es necesario especificar las interrelaciones entre la trama y la historia, el inicio y el final, pues cualquier historia trata de acontecimientos y movimientos (o estados) humanos en el espacio y en el tiempo (cronotopo). Estas ideas serán fundamentales para el análisis fílmico desde una semiótica espacial y temporal que se presentará más adelante.

Por otro lado, para Català, en estos relatos existe una relación recursiva (ver Figura 5.4) pues “en toda utopía hay inmersa una distopía, de la misma manera que en toda distopía se incluye también un factor forzosamente utópico” (2012a: 13).

Figura 5.4. Recursividad de los dos movimientos



Fuente: Elaboración propia basado en la semiosfera de Lotman (1996).

De esta manera, la utopía aparece como una semiosfera con dos subsistemas en pugna, la *eutopía* y la *distopía*, y que se conjugan dos perspectivas, la periferia amenazante de empeorar el espacio, o estar en un lugar indeseable y se trata de salir para buscar un mejor lugar.

5.3. La modelización espacial

Por lo general, en los argumentos heroicos, el protagonista sale de su zona de confort para desafiar sus miedos o combatir a sus “gigantes”, logrando así la integridad, el reconocimiento como héroe. El viaje del héroe es el paso del *mundo ordinario* al *mundo especial*, del cual el héroe regresa transformado.

En el caso de *Ex Machina*, el personaje de Caleb buscará el reconocimiento heroico por parte de Ava, transgrediendo la autoridad y acuerdo con Nathan, incluso poniendo en juego su integridad y vida por ella.

A partir de las propuestas de Lotman, se acudirá al concepto de *semiosfera* como categoría dialéctica, polisémica y recursiva (Haidar, 2019), principalmente, para analizar los conflictos y tensiones que surgen entre los personajes en los espacios físicos y simbólicos.

De acuerdo con Lotman (1998, 2019), la forma mínima de organización de un sistema semiótico activo es el dualismo semiótico. La descripción estructural del sistema semiótico se construye sobre la base de la distinción y las leyes que aseguran la cohesión de dicho sistema son la binaridad y la asimetría.

El intercambio constante en el núcleo y la periferia es uno de los mecanismos más importantes de la dinámica estructural de la *semiosfera*, se trata de la contraposición de dos sistemas semióticos que se hallan en complejas relaciones de interacción.

Para Lotman “En la tensión estructural entre esos polos se desarrolla un único y complejo todo semiótico: la cultura”. Es el concepto de *frontera* el que permite establecer un espacio bidimensional en la *semiosfera*, donde ambas dimensiones “constituyen un conjunto universal” (Lotman: 1998: 55, 71).

Aunque se organiza de estructuras en conflicto, el espacio no deja de conservar su individualidad. La autodescripción de la *semiosfera* “implica el empleo de un pronombre personal en primera persona” (Lotman, 2019: 19), así el espacio es “nuestro”, “mío”, está “cultivado”, “sano” y armoniosamente “organizado”, etcétera, por contraste con “su espacio”, que es “otro”, “hostil”, “peligroso” y “caótico”.

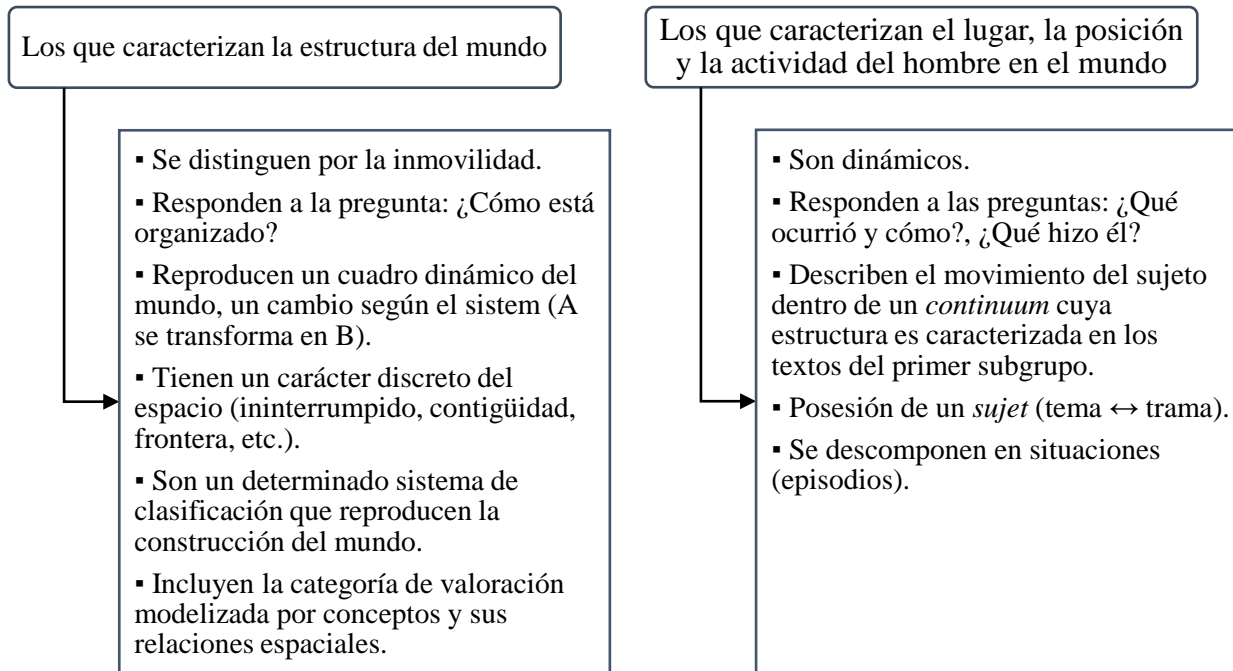
Por ejemplo, en el sentido cultural se opone lo propio de lo ajeno, es decir, el reconocimiento de la cultura propia como única frente a la no cultura y/o anticultura de los otros (Haidar, 2019).

Para Lotman la interpretación de la división binaria depende de la tipología de la cultura que pertenece, pero “la división verdadera es la que proviene de los universales culturales humanos” (2019: 19). Desde la perspectiva del griego el otro es el bárbaro, a una colectividad “elegida” se le contrapone una profana. Lotman (1998) define estas contraposiciones con arreglo al rasgo *carácter organizado* ↔ *carácter no organizado*.

Para Lotman, el texto de la cultura es el modelo más abstracto de la realidad y podemos definirlo como “el *cuadro del mundo* de una cultura dada” y la descripción de su espacio “actuará en calidad de un metalenguaje en el cual el investigador mantiene una conversación sobre la organización interna de un modelo dado del mundo” (1998: 69). La descripción no sólo es espacial, sino también psicológico, religioso, nacional, histórico o social.

Además, los textos de la cultura pueden estratificarse en dos especies de subtextos (ver Figura 5.5): los que caracterizan la estructura del mundo, y los que caracterizan el lugar, la posición y la actividad del hombre en el mundo.

Figura 5.5. Los subtextos de los textos de la cultura



Fuente: Elaboración propia basado en las propuestas de Lotman (1998).

La característica de inmovilidad de la estructura del mundo y la actividad dinámica del sujeto en él permite clasificar los elementos del texto, brindando un sentido especial a la oposición *inmóvil ↔ móvil*.

Para Lotman (1998) las estructuras social, geográfica, cosmológica, etc., del mundo, son características de los elementos inmóviles del texto y puede ser unido mediante el concepto de “entorno del héroe”. Por su parte, el elemento móvil del texto es el “héroe”.

De esta manera, Lotman (1998: 70) diferencia los personajes o héroes inmóviles que no pueden cambiar de entorno, fijados en alguna esfera de ese espacio —mágica, geográfica, social, etc.—, de los personajes móviles, aquellos héroes “que tienen una *trayectoria*, que realizan un *movimiento*” de un entorno a otro, o dentro de ese espacio universal que es su mundo:

Los héroes inmóviles son circunstancias personificadas, y no representan nada más que nombres de su entorno. A ellos conviene describirlos como fenómenos de la estructura. Entran por entero en los principios clasificacionales de un determinado cuadro del mundo, distinguiéndose, desde el punto de vista de éste, por un extremo carácter generalizado («tipicidad»). Los héroes móviles encierran la posibilidad de destruir la clasificación dada y afirmar una nueva o de presentar la estructura no en su esencia invariante, sino a través de una multifacética diversidad de realizaciones (1998: 70).

Lotman señala que “el lenguaje de las relaciones espaciales se revela como uno de los medios fundamentales de interpretación de la realidad” (1982: 271) y la propiedad de construir modelos espaciales de conceptos que no cuentan con dicha naturaleza espacial es de suma importancia para el arte.

En ese sentido, es posible plantear un espacio ético o mítico. Así, la modelización espacial “se convierte en un lenguaje en el que las ideas que no pertenecen al orden espacial pueden ser expresadas” (Lotman, 2019: 45).

A partir de Lotman, José Sanchís Sinisterra (2017), propone que todo texto contiene —explícita o implícitamente— una representación de la “realidad” que puede conceptualizarse mediante el lenguaje de las relaciones espaciales.

Sintetizando las ideas de Sanchís Sinisterra, el modelo espacial de un texto puede explicarse de la siguiente manera:

- Reproduce siempre un sistema de significados y valores que remite a la visión del mundo propia del autor y/o su grupo social, al contenido temático e ideológico de la obra y al proyecto ético y estético que subtiende su creación.
- En él se organizan los temas y subtemas, los motivos, las imágenes, las acciones, los personajes, los sentimientos y los objetos que pueblan el microcosmos

dramático y los espacios reales y virtuales que lo configura. Su configuración incluye también las dimensiones temporales: presente, pasado, futuro.

- Para establecer el modelo hay que detectar y caracterizar la existencia de —al menos— dos subespacios en relación de oposición (no siempre antagónica), cuyos componentes y/o cualidades puedan esquematizarse según el principio de simetría invertida.
- En los casos más complejos, cada uno de estos espacios en oposición puede presentar en su interior otros subespacios más o menos caracterizados, con o sin correspondencia en el espacio opuesto (2017: 53).

De acuerdo con Lotman (1998) llamaremos *modelos de la cultura*, a las descripciones de textos de la cultura contruidos con ayuda de los recursos —en particular las topológicas— de la modelización espacial.

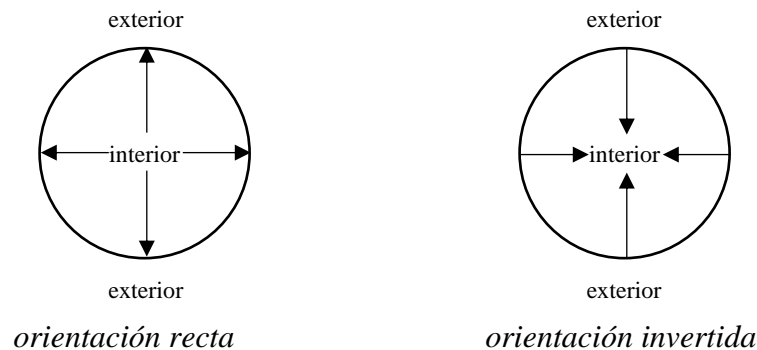
Las características fundamentales de estos modelos son: 1) los tipos de divisiones del espacio universal; 2) la dimensionalidad del espacio universal; 3) la orientación.

Además, manifiesta que la frontera divide el espacio de la cultura que encierra un punto o conjunto de puntos, y la interpretación semántica de su modelo “consiste en el establecimiento de correspondencias entre sus elementos (espacio, frontera, puntos) y fenómenos del mundo objetivo” (1998: 71).

De esta forma, se puede considerar —como rasgo general de los modelos de la cultura— la presencia de una frontera que divide un espacio bidimensional (plano) en dos dominios, el externo y el interno, estableciendo así un primer tipo de visión y la más simple interpretación semántica del modelo: *nosotros ↔ ellos*.

Como plantea Lotman, podemos interpretar el punto de vista como “la orientación del modelo de la cultura respecto cierto tipo de espacio” (1998: 72). La orientación recta surge cuando el punto de vista del texto coincide con el espacio interior del modelo de la cultura y sus vectores se dirigen desde el centro. Al contrario, la orientación invertida (ver Figura 5.6) surge cuando el punto de vista coincide con los puntos del espacio exterior y los vectores se dirigen hacia el centro:

Figura 5.6. Las orientaciones recta e inversa y sus direcciones vectoriales de tensión



Fuente: Elaboración propia basado en Lotman (1998: 72).

Así, la oposición *nosotros* ↔ *ellos*, en dependencia de la orientación, genera una doble interpretación: *nosotros* (interior) ↔ *ellos* (exterior) y *nosotros* (exterior) ↔ *ellos* (interior).

Para Lotman (1982) los modelos ideológicos del espacio se convierten en la base organizadora para la construcción de una “imagen del mundo”:

Los conceptos «alto-bajo», «derecho-izquierdo»; «próximo-lejano», «abierto-cerrado», «delimitado-ilimitado», «discreto-continuo» se revelan como material para la construcción de modelos culturales de contenido absolutamente no espacial y adquieren significado: «válido-no válido», «bueno-malo», «propio-ajeno», «accesible-inaccesible», «mortal-inmortal», etcétera. Los modelos más generales sociales, religiosos, políticos, morales del mundo, mediante los cuales el hombre interpreta en diversas etapas de su historia espiritual la vida circundante, se revelan dotados invariablemente de características espaciales unas veces en forma de oposición «cielo-tierra» o «tierra-reino subterráneo» (estructura vertical de tres términos organizada según el eje alto-bajo); otras, en forma de una cierta jerarquía político-social con la oposición marcada de «altos» y «bajos»; otras, en forma de valoración moral de la oposición «derecho-izquierdo» (expresiones: «hacer las cosas derechas», «tener mano izquierda»). Las ideas acerca de pensamientos, ocupaciones, profesiones «altas» y «bajas», la asimilación de lo «próximo» con lo comprensible, propio, familiar, y de lo «lejano» con lo incomprensible y ajeno, todo ello se ordena en modelos del mundo dotados de rasgos netamente espaciales (1982: 271).

Por lo tanto, las interpretaciones semánticas de la semiosfera no solo fluyen a través de los niveles horizontales, sino que también tienen su efecto en una dirección vertical y promueven diálogos complejos entre los niveles.

Lotman (1990) explica que la comprensión del espacio geográfico es una de las formas en que la mente humana modela el espacio. Sin embargo, en el pensamiento medieval, la vida terrenal era una categoría de valor en oposición de la vida celestial: *tierra* ↔ *cielo*.

Simbólicamente, el movimiento en el espacio geográfico significaba moverse en la escala vertical de valores religiosos y morales: *alto (cielo)* ↔ *bajo (infierno)* De esta manera, la geografía se convierte en una especie de ética (1990: 172).

Los ideales y sistemas sociales que el espíritu medieval podía imaginar eran pensados y realizados en un lugar geográfico específico: “La geografía y la literatura geográfica eran

utópicas por esencia, y cada viaje tomaba el aire de un peregrinaje” (Lotman, 2019: 77). Los viajes heroicos de Max Rockatansky e Imperator Furiosa son ejemplos de ese peregrinaje utópico de redención y esperanza.

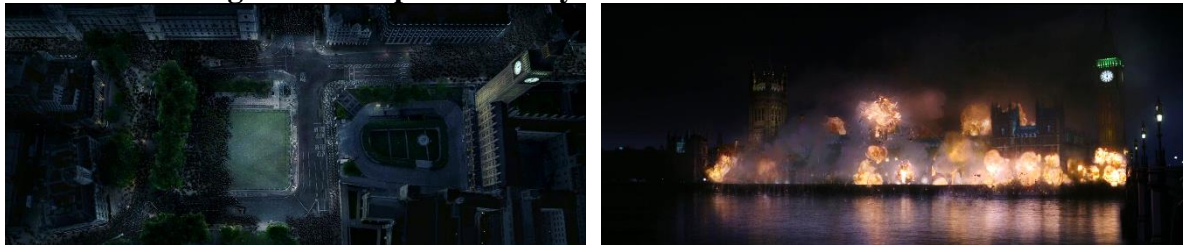
Figura 5.7. Peregrinaje heroico



Fuente: Adaptado de Miller, G. (2015), *Mad Max: Fury Road*.

Siguiendo a Lotman (1990), la ciudad ocupa un lugar importante en el sistema de símbolos de una cultura, como espacio simbólico y modelo idealizado del universo se considera el centro de la tierra. En *V for Vendetta* (2005), “V” confirma esta idea cuando menciona volar el Parlamento (ver Figura 5.8): “El edificio es un símbolo. El acto de destruirlo también. El pueblo da poder a los símbolos. Solo, un símbolo no significa nada, pero con bastante gente, volar un edificio puede cambiar el mundo”.

Figura 5.8. El parlamento y su destrucción como símbolos



Fuente: Adaptado de McTeigue, J. (2006), *V for Vendetta*.

Por otro lado, en *Ex Machina*, la ciudad como espacio simbólico (ver Figura 5.9) es representada por la residencia y centro de investigación de Nathan.

Figura 5.9. El centro de investigación como espacio simbólico



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

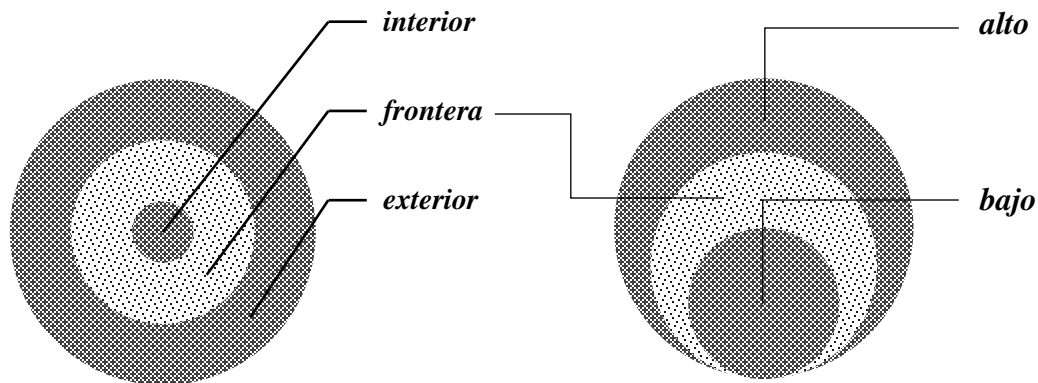
Esta comparación parece pertinente pues coincide con Lotman cuando dice la ciudad excéntrica se sitúa “al borde” del espacio cultural: a la orilla del mar, en la desembocadura de un río. La antítesis que se activa en este caso es *natural* ↔ *artificial*.

En ese sentido el centro de investigación se presenta como un desafío a la naturaleza y lucha contra ella: la victoria de la razón o perversión del orden natural: “La ciudad ideal, artificial, la utopía racionalista realizada” (Lotman, 2019: 108).

Según Lotman (1990) el tema del “mundo al revés” de la cultura europea del siglo XVI y principios del XVII está asociado con el Barroco, y se presta a dos interpretaciones. El mundo al revés en la tradición del Barroco, similar a la tradición del carnaval folclórico de Bajtín, era una utopía, o un mundo inverso con las características aterradoras de Brueghel o Bosch.

Entonces, desde la perspectiva de Caleb, el modelo espacial en *Ex Machina* y la trayectoria del héroe, puede inicialmente interpretarse como el paso inicial de la *frontera* (ver Figura 5.10) entre *el mundo ordinario* al mundo especial-paradisiaco de Alaska con la oposición *interior* ↔ *exterior*, y el descenso e introducción al centro de investigación desde el exterior como *alto* ↔ *bajo*.

Figura 5.10. Dialógica entre las oposiciones exterior ↔ interior y alto ↔ bajo en *Ex Machina*



Fuente: Elaboración propia basado en las propuestas de Lotman (1996, 1998).

Se trata de un espacio real absolutamente diferente, una *heterotopía* en términos de Foucault: “las heterotopías siempre tienen un sistema de apertura y cierre que las aísla respecto del espacio circundante” (2010: 28). A estos espacios sólo pueden acceder aquellas personas a las que se les es permitido —o “sorteado” como el caso de Caleb— u obligado como las prisiones.

El universo de sentido cerrado de la semiosfera nos permitirá representar en lo espacial, la estructura de poder que se ejerce en el centro de investigación. Para Michael Foucault, el espacio es poder y se configura espacialmente: “las relaciones entre espacio y poder [...] se dan en términos de arquitectura. [...] el espacio es fundamental en todo ejercicio del poder” (Rabinow, 2015: 9).

El centro de investigación en *Ex Machina* (ver Figura 5.11), puede ser asimilado al modelo arquitectónico del *panóptico* —ideado por Jeremy Bentham—, el espacio propio del dispositivo disciplinario por excelencia:

De ahí el efecto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder... El Panóptico es una máquina de disociar la pareja ver-ser visto: en el anillo periférico, se es totalmente visto sin ver jamás; en la torre central, se ve todo, sin ser jamás visto (Foucault, 1998: 205).

Figura 5.11. El centro de investigación como panóptico



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.
Elaboración propia basado en las propuestas de Lotman (1996, 1998).

En ese sentido, los espacios se traducen en la oposición *exterior* ↔ *interior*, donde la frontera 1 (entre IN e IN 2) se somete a la frontera 2 (entre IN 2 y EX), espacios que pertenecen, verticalmente en la arquitectura del edificio, al tercer nivel subterráneo: 1. El acceso principal; 2. La estancia, cocina y pasillos; 3. Las recámaras, el laboratorio y la zona de Ava.

El movimiento del héroe (Caleb), es integrado en una dinámica entre los espacios IN 1 y EX, siendo excluido del espacio prohibido donde se encuentra Ava. El espacio utópico, el deseo proyectado a futuro por Caleb de una relación con Ava en el exterior (ver Figura 5.12), está delimitado por una transparente frontera, el cristal que los separa.

Figura 5.12. La utopía como deseo



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

Sin embargo, aunque las subestructuras de la semiosfera se encuentran organizadas en el marco de un sistema general de coordenadas: de un eje espacial (que incluye el espacio interno, el espacio externo y la frontera entera entre los dos); también se encuentran a lo largo de un eje temporal (que comprende el pasado, el presente y el futuro). Como define Lotman (2019) todo lo que existe está sometido a las limitaciones del verdadero espacio-tiempo, el *cronotopo*.

5.4. El análisis cronotópico de *Ex Machina* (2015)

La trama cinematográfica hace aún más compleja la esencia estructural del filme por su naturaleza dinámica y complejidad dialéctica. Lotman refiere que, en el *suje*t, la estructura del mundo “se presenta ante el personaje como un sistema de prohibiciones, una jerarquía de fronteras inviolables” (1979: 92).

En *Ex Machina*, la *frontera* es la línea que divide lo racional de lo emocional, de lo humano a lo mecánico, de lo natural a lo artificial y sobre todo de la simulación a lo real dentro de las relaciones espaciales ya mencionadas.

Para Omar Calabrese “toda presión sobre el límite posee, por tanto, el valor de una tensión” (2012: 66). Señala que la estética neobarroca promueve una dialógica entre el límite y el exceso para producir innovación o expansión del sistema y/o la revolución o crisis de este:

Nuestro lenguaje común registra perfectamente esta situación justamente en el campo cultural [...] *exceso*: del latín *ex-cedere*, «ir más allá», el exceso manifiesta la superación de un límite visto como camino de salida desde un sistema cerrado [...] Cuando hablamos de «caso-límite» o de «límite de aguante» o de «colmo de la paciencia» o de «exceso de maldad», manifestamos la tensión o la culminación o la superación del confín de un sistema de normas sociales o culturales, y las acciones que llevan a las situaciones de tensión, culminación, superación de confines son acciones que fuerzan el perímetro del sistema o lo ponen en crisis. En este sentido, también podemos observar que el acto liminar y el excesivo constituyen una oposición respecto a la presión sobre los confines. En efecto, el límite es la tarea de llevar a sus extremas consecuencias la elasticidad del contorno sin destruirlo. El exceso es la salida desde el contorno después de haberlo quebrado. Atravesado: superado a través de un paso, una brecha (Calabrese, 2012: 66).

De esta manera, en el nivel de la poética, uno de los elementos visuales importantes empleados por Garland en *Ex Machina*, es el color (ver Figura 5.13), utilizando el azul y rojo para distinguir precisamente la relación *exterior* ↔ *interior*, y su interpretación semántica como *permisión* ↔ *prohibición*, *liberación* ↔ *reclusión*, e incluso la alusión de *cielo* ↔ *infierno*.

Figura 5.13. Colores usados para la relación de lo eutópico ↔ distópico



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

No obstante, Mijaíl Bajtín define *cronotopo* como “la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura” (1989: 237). Su principal preocupación radica en la visualización estética de un ser humano en relación con su mundo temporal y espacial.

En el *cronotopo artístico* el tiempo se condensa, comprime y se hace visible, mientras que el espacio se intensifica y penetra en el movimiento temporal, del argumento y de la historia. Determina la unidad artística de la obra en sus relaciones con la realidad. Para el filósofo ruso la importancia de los *cronotopos* radica en que son los centros organizadores de los principales acontecimientos argumentales y donde se enlazan y desenlazan sus nudos.

Por otro lado, a Peeter Torop le interesa “la unidad artística como generador de sentido, como dialéctica de principio y fin, de creación y percepción, de simultaneidad y dialogismo, es decir, el proceso del texto y los canales por los que pasa ese proceso” (1993: 175).

Además, para el análisis del texto Torop (2013) distingue operacionalmente tres niveles cronotópicos coexistentes: el *cronotopo topográfico* relacionado con la descripción de un evento o una sucesión de eventos; el *cronotopo psicológico* que expresa los puntos de vista de los

personajes; y el *cronotopo metafísico*, que determina la concepción del texto al interrelacionar los diferentes niveles cronotópicos.

El *cronotopo topográfico* divide el argumento en una serie de unidades espacio-temporales que corresponden a los pasos del *sujet*. En este nivel el texto es *homofónico* y está estrechamente interrelacionado el *cronotopo psicológico* —de los personajes—, pues el “desplazamiento en el espacio y el tiempo, coincide en el segundo con un tránsito de un estado anímico a otro”. Mientras el primero es generado por el *sujet*, el segundo es generado por la autoconciencia de los personajes. En este nivel se halla un mundo de voces autónomas: una *polifonía* (Torop, 1993: 175-176).

Para Torop (1993), el *cronotopo metafísico* es del nivel de la descripción y la creación de un metalenguaje y está ligada a una interpretación ideológica de todo el texto, incluidos el espacio y el tiempo. El metalenguaje es dado por su idea principal, y resulta más correcto hablar de *heterofonía*, de variaciones de una única idea. El autor se hace “visible” al establecer el lenguaje de la descripción.

A continuación, siguiendo la propuesta de Torop, se realizará la *audiovisión*⁶² a partir del *nivel metafísico*, confrontando el principio y el final del filme para obtener cierto modelo de la obra. Esto nos permitirá reconocer el traslado en el espacio y el tiempo y el cruce de las diferentes fronteras físicas por el héroe.; “además de los dos mundos, hay también una frontera entre ellos, donde precisamente se crea la unidad de ideas”, el esencial principio de ilogicidad del arte. (Torop, 1993: 179).

⁶² Michel Chion (1993) definió este concepto como una actitud perceptiva específica en la relación audiovisual como contrato, un análisis conjunto de la imagen y el sonido en la “ilusión audiovisual”.

No obstante, con el fin de comprender ese mecanismo será necesario introducir en el *nivel del sujet* un cronotopo impregnado de una gran intensidad emotivo-valorativa: el *umbral*. Este puede ir también asociado al motivo del encuentro, pero su principal complemento es el cronotopo de la *crisis y la ruptura vital*.

La misma palabra «umbral», ha adquirido en el lenguaje (junto con su sentido real) un sentido metafórico, y está asociada al momento de la ruptura en la vida, de la crisis, de la decisión que modifica la vida (o al de la falta de decisión, al miedo a atravesar el umbral). En la literatura, el cronotopo del umbral es siempre metafórico y simbólico; a veces en forma abierta, pero más frecuentemente, en forma implícita (Bajtín, 1989: 399).

Dicho *cronotopo de la crisis y la ruptura vital* como punto de inflexión de *Ex Machina* se encuentra en la “Sesión 4”, justamente en el *midpoint* del relato, donde ocurre una transferencia del protagonismo (ver Figura 5.14), pasando de la trayectoria de Caleb a la trayectoria de Ava para comprender el final del filme.

Figura 5.14. Inversión y transferencia del protagonista (a la izquierda) en *Ex Machina*



Sesión 1

Sesión 4

Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

El cristal es una frontera pues separa un personaje del otro y, por ende, es un signo. La transgresión moral de Caleb y su caída, representada simbólicamente en su descenso (lo *bajo*) del edificio, puede ser interpretada, en el *nivel psicológico*, a través del mensaje paratextual del autor: “Borrar la línea entre el hombre y la máquina es desdibujar la línea entre hombres y dioses”. El nivel psicológico, el mundo de la subconsciencia, se realiza ante todo en los sueños.

Para Torop la unidad conceptual del inicio y el final constituye una parte integral de la entidad textual completa:

la comprensión de los acontecimientos y los héroes ocurre retrospectivamente, el inicio y el final se enlazan después de haber visto el filme [...] Entre el inicio y el final se desarrolla una historia (un relato). El relato se caracteriza por una linealidad de la historia (una serie de sucesos conectados con relaciones causales y cronológicas) y una trama (una sucesión de acontecimientos motivada creativamente), y también por sus relaciones mutuas (2002: 12).

La confrontación del inicio y el final (ver Figura 5.15) nos presenta la caída del héroe, el ascenso de la protagonista y el punto de inflexión de *Ex Machina*.

5.5. El impredecible comportamiento humano en la trama

Para Lotman (1999) el arte es un medio de conocimiento del ser humano. Siguiendo a Català (2012) las utopías y las distopías se convierten en laboratorios sociales y presentan una determinada visión del mundo, en ese sentido, las tramas de los relatos distópicos analizados poseen el rasgo de colocar al ser humano ante una situación y examina el comportamiento que elige en esta situación.

Desde el punto de vista de Lotman la esencia auténtica del ser humano no puede revelarse en la realidad. El arte “lleva al ser humano al mundo de la libertad y con ello mismo le revela las posibilidades de sus acciones” (1999: 205). La obra de arte establece una cierta norma, su violación y la instauración de cualquier otra norma.

En el cine de ficción, la historia se limita a una serie de dilemas para el héroe (Sorlin, 1985), de elecciones morales (Rivera, 2003) donde el héroe debe tomar decisiones cuyas consecuencias dan lugar a nuevos dilemas (Zavala, 2019).

Para Pierre Sorlin (1985) la ficción o historia (y menos conocida como *diégesis*) es:

[un] conjunto de los acontecimientos y de circunstancias que forman la anécdota y que constituyen la materia misma de esta anécdota. [...] Un filme es una vasta historia de potencial, sobre la cual el realizador no abre más que algunos puntos de percepción. [...] la historia se limita a una serie de dilemas para el héroe. La traducción de ello es una “árbol de verdad” que ofrece, para cada situación, una elección entre sí y no (1985: 138).

Según Juan Antonio Rivera (2003) se trata de “nuestra vida”, el itinerario efectivamente recorrido dentro del árbol de decisión vital y donde muchas otras vidas fueron posibles. A medida que se intenta desplegar su estructura en el tiempo, la niebla de la incertidumbre se extiende cada vez más espesa sobre él.

Cuando hablamos de la impredecibilidad —según Lotman—, “entendemos un determinado complejo de posibilidades, de las cuales solamente una se realiza”, el momento de la impredecibilidad o imprevisibilidad, es el momento de la explosión y cada explosión “tiene su conjunto de posibilidades igualmente probables de pasaje al estado siguiente, más allá del cual se sitúan los cambios notoriamente imposibles” (1999: 170).

Propia del hombre —dice Lotman— es la capacidad de pasar del dominio de las acciones previsibles a la esfera de la acción imprevisible. El héroe tradicional es de “altura desmesurada y fuerza gigantesca” y la victoria ante cualquier conflicto será determinada por su superioridad física. Sin embargo, el folklore mundial conoce también otra situación: “la victoria del débil —en el ideal del niño— sobre el fuerte” (1999: 62).

En el primer libro de Samuel se encuentra el relato bíblico de David contra Goliat, que presenta una situación en desequilibrio, donde un oponente más pequeño y débil se enfrenta a un adversario demasiado grande y fuerte.

En *Ex Machina*, el débil y tímido Caleb se enfrentará al ejercitado y confiado Nathan para liberar a la ginoide Ava de su reclusión. Por su parte, las heroínas Evey e Imperator Furiosa representan la bíblica Esther, quien desafía al Rey y sus leyes para salvar a su pueblo.

Para el análisis de lo impredecible, se acudió a la estructura ternaria *tonto-inteligente-loco* propuesta por Lotman (1999) en *Cultura y explosión*, en relación con las acciones de sus personajes principales y a partir de dos antinomias: *tonto vs. inteligente*, e *inteligente vs. loco*. Además, se complementó con el *árbol de decisiones* (Zavala) que articula las propuestas de Sorlin y Rivera antes mencionadas.

La estructura ternaria *tonto-inteligente-loco* (1999: 61) de Lotman se describe a continuación:

1. **Tonto:** se halla privado de una rápida reacción frente a la situación que lo circunda. Su comportamiento es totalmente predecible. La única forma de actividad que le es accesible es la violación de las correlaciones adecuadas entre situación y acción. Sus acciones son estereotipadas, pero él las adopta a destiempo. No puede imaginar nada nuevo, por ello sus actos son absurdos y tiene menos libertad que el “normal”.
2. **Inteligente:** su comportamiento es definido como “normal”, sus acciones también son predecibles descritas como norma y corresponde a las fórmulas de las leyes y a las reglas del uso. Sus acciones pueden ser impredecibles cuando la inteligencia se realiza como astucia. Vence con la inventiva, la rapidez de ingenio, el engaño y con la inmoralidad.
3. **Loco:** su comportamiento es insensato, de locura y tienen el carácter de impredecibilidad. Tiene mayor libertad gracias al hecho de violar las prohibiciones, de poder cometer actos prohibidos al hombre “normal”. Pone a su adversario en la condición de no poder defenderse.

De acuerdo con Lotman (1999) los episodios de locura son frecuentes en la literatura, la cual determina normas de comportamiento heroico inauditas que la vida misma aspira reproducir.

A continuación, se presentan los análisis donde se establecen las decisiones y transformaciones de los personajes principales desde las perspectivas de Evey, Caleb e Imperator Furiosa como los protagonistas heroicos.

5.5.1. Lo impredecible en *V for Vendetta* (2006)

En *V for Vendetta* (2005), Evey se presenta inicialmente como la damisela en apuros el salir durante el toque de queda, la chica que se mete en problemas al toparse con un par de “señaladores” y que necesita ser salvada de su ataque. Acto seguido aparece “V” para rescatarla e invitarla posteriormente, a presenciar la destrucción de la estatua que simboliza la justicia. Su siguiente encuentro será cuando “V” intenta escapar de la policía en los estudios de televisión y Evey le ayuda en un acto de locura (*inteligente vs. loco*), de impredecibilidad.

Dicha acción hace que “V” lleve a Evey a su escondite para su protección y reclusión hasta efectuar su plan de venganza en un año. Al principio Evey entra en conflicto con la locura y acciones terroristas de “V”, sin embargo, tras conocerle y ver la realidad, expresa su deseo de cambiar: “Quisiera no tener miedo... Sé que el mundo está mal... Por eso te pido que si puedo hacer algo para mejorarlo por favor me lo digas”.

Figura 5.16. La estructura ternaria: tonto-inteligente-loco en *V for Vendetta*



Fuente. Adaptado de McTeigue, J. (2005), *V for Vendetta*.

Este será el detonante para el proceso por el cuál “V” implica a Evey en sus nuevos planes: “Parece que circunstancias imprevistas han acelerado mi plan original”. “V” salva una vez más a Evey y la somete secretamente a un proceso para vencer el miedo.

Figura 5.17. La transformación de Evey

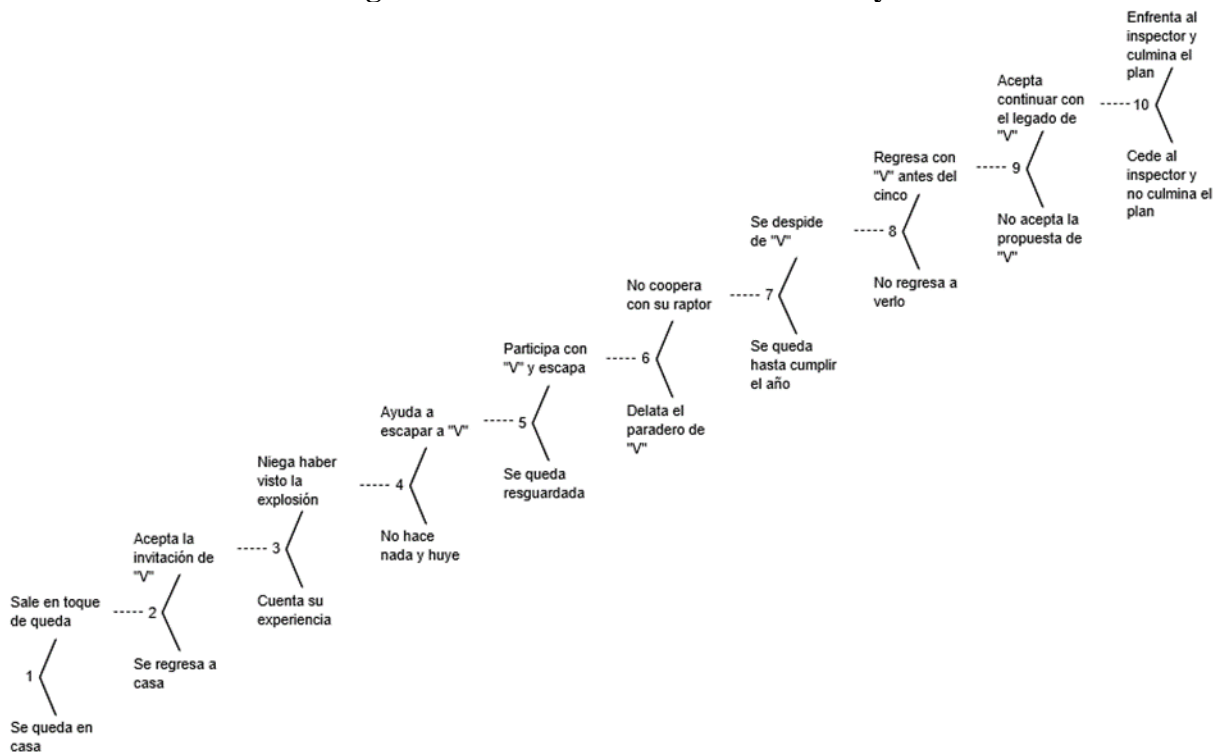


Fuente. Adaptado de McTeigue, J. (2005), *V for Vendetta*.

La inocencia y determinación que Evey presenta durante el proceso, inspira al enmascarado, lo que inicialmente era una loca sed de venganza en “V” (*loco vs. inteligente*), se torna en una admiración y sensibilidad hacia Evey, reconociendo en ella un potencial para construir un mundo mejor.

Tras la asimilación de su cambio (*loco vs. inteligente*), Evey se convierte, finalmente, en la heroína al ejecutar a la perfección el plan. El árbol de decisiones resultante del viaje de Evey es el siguiente:

Figura 5.18. Árbol de decisiones de Evey



Fuente. Elaboración propia.

5.5.2. Lo impredecible en *Ex Machina* (2015)

Por otro lado, *Ex Machina* presenta la transformación de Caleb, el héroe trágico que pasará de un tímido programador, a un contendiente por la supremacía intelectual del recinto al extremo de exponer la cordura.

La transformación del Caleb se producirá en un inicio, al competir con Nathan en un conflicto de egos (*tonto vs. inteligente*), al justificar su conducta desleal posterior por el comportamiento del director ejecutivo con las ginoides (*inteligente vs. loco*) y que lo llevarán a la locura (ver Figura 5.19), incluso a utilizar una cuchilla de afeitar y hacerse un corte en su brazo para comprobar si él no es un androide.

Figura 5.19. De la cordura a la locura



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

Para Lotman el inteligente puede realizar acciones inesperadas, impredecibles para sus enemigos. La inteligencia manifestada por Caleb se realiza como astucia ante un confiado y alcohólico Nathan: “Lo imprevisto de la acción es eficaz porque saca al adversario de la situación habitual para él” (1999: 62-63).

En un episodio de locura, las acciones “heroicas” de Caleb adquieren un carácter impredecible, que pone a Nathan, su adversario “normal” en la condición —de ebriedad— de no poder defenderse.

Como plantea Lotman (1999) la estructura de los textos medievales propone que el grado perfecto y supremo de un valor como el heroísmo, se alcanza solamente en un estado de locura. El evento dará impulso a una serie de procesos sucesivos y desatará consecuencias impredecibles para el desenlace del filme:

Todas las formas de la creación artística pueden ser representadas como variantes de un experimento intelectual. La esencia del fenómeno sometido a análisis es insertada en un sistema de relaciones que les impropio. Gracias a ello el acontecimiento transcurre como explosión y, en consecuencia, tiene un carácter imprevisible. La imprevisibilidad (lo inesperado) del desarrollo de los acontecimientos constituye el centro compositivo de la obra (Lotman, 1999: 206).

Caleb es transformado de un estado “normal” a un estado de locura (ver Figura 5.20). Lo impredecible para Nathan fueron las acciones de astucia y engaño de Caleb para modificar el código de seguridad. Finalmente, Caleb confía plenamente en Ava (*inteligente vs. tonto*) y queda encerrado en el laboratorio por la traición de la *ginoide*.

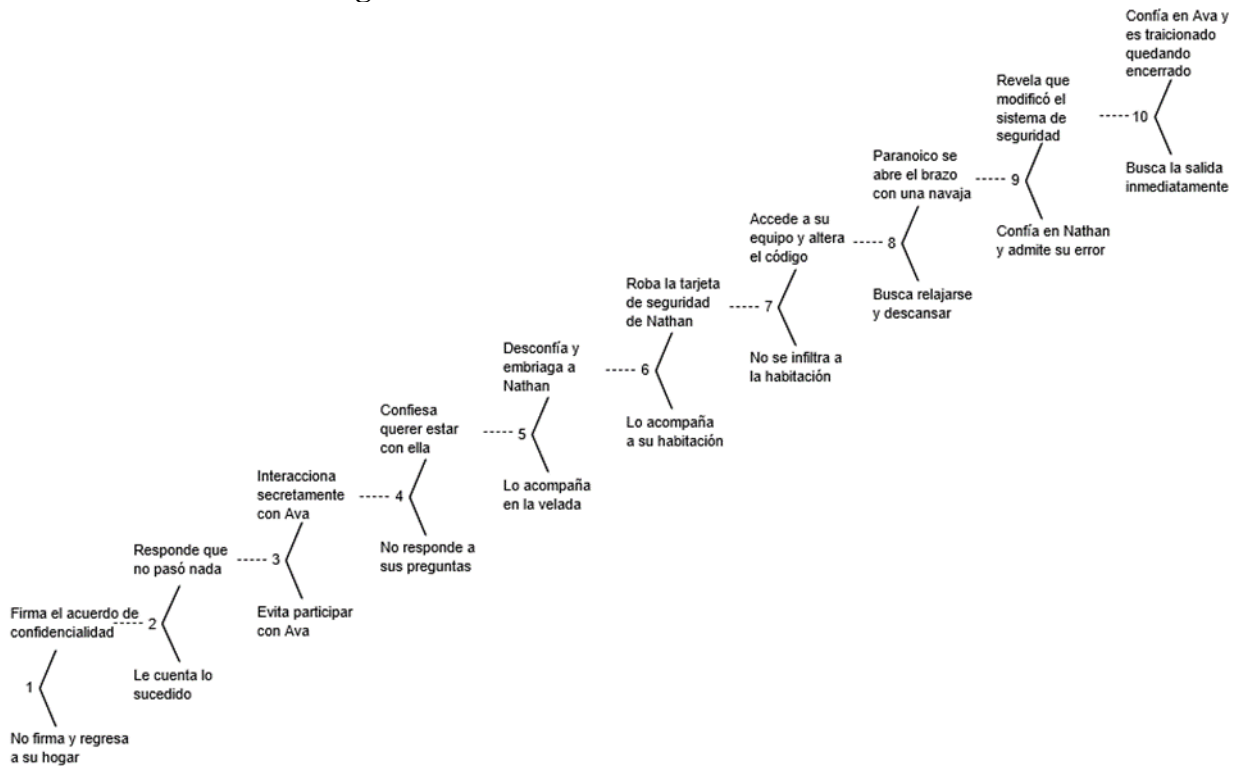
Figura 5.20. La estructura ternaria: tonto-inteligente-loco en *Ex Machina*



Fuente. Adaptado de Garland, A. (2015), *Ex Machina*.

La trayectoria resultante de las decisiones tomadas por Caleb es la siguiente:

Figura 5.21. Árbol de decisiones de Caleb



Fuente. Elaboración propia.

El final es una tragedia compleja, en términos aristotélicos⁶³, pues el desenlace del conflicto es provocado por la *harmatia* (αμαρτία), una acción equivocada o defecto de carácter, un cierto grado de ignorancia que lo lleva a cometer un error y por una *anagnórisis*, el reconocimiento de las intenciones verdaderas de Ava, la causa específica del cambio de fortuna del personaje hacia un destino fatal (*fatum*).

⁶³ *Poética* (1966) de Aristóteles, Aguilar.

5.5.2. Lo impredecible en *Mad Max: Fury Road* (2015)

Finalmente, en *Mad Max: Fury Road* —cuyo personaje central de la saga es Max Rockatansky—, se introduce a Imperator Furiosa como la protagonista que toma el camino hacia el heroísmo. Ambientado en una futura y post-apocalíptica Tierra desértica, el filme presenta al “loco” de Max, el antihéroe y *homo complexus* de la distopía y su visión del mundo.

Las acciones y transformación generales de los personajes, en relación con la estructura ternaria, se presentan a continuación.

Figura 5.22. La estructura ternaria: tonto-inteligente-loco en *Mad Max: Fury Road*



Furiosa

Sus acciones pasan de la supervivencia al heroísmo en el orden de loco → inteligente.



Max

Sus acciones pasan del individualismo lleno de delirios a la redención en el orden de loco → inteligente.



Nux

Sus acciones pasan del soldado fanático al héroe que se sacrifica en el orden de loco → inteligente.

Fuente. Adaptado de Miller, G. (2015), *Mad Max: Fury Road*.

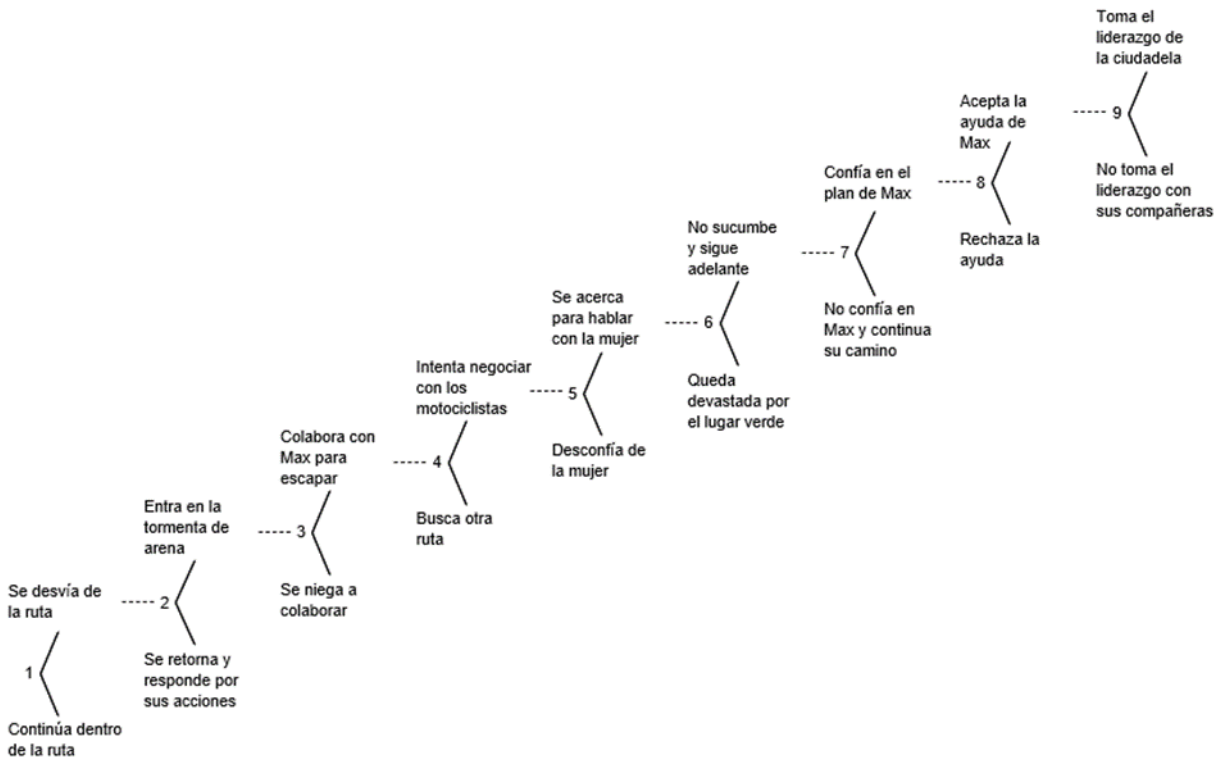
La particularidad de los tres filmes analizados es que sucede una transferencia del liderazgo entre los protagonistas. En el caso de *V for Vendetta* (2005), “V” decide sacrificarse para dejar su revolución y transformación de la sociedad a cargo de Evey. En *Ex Machina* (2015), es el propio Caleb que toma la iniciativa para actuar pero se somete a la seducción de Ava que finalmente lo traiciona.

Por su parte, en *Mad Max: Fury Road* (2015), es Imperator Furiosa quien finalmente confía en Max y acepta su ayuda (*loco vs. inteligente*) para tomar el liderazgo de la Ciudadela en beneficio del pueblo. Su valentía de escapar por la carretera con las jóvenes esposas (*loco*), es el resultado del hartazgo ante la violencia y manipulación del tiránico Inmortal Joe. El

involucramiento de los personajes masculinos en la batalla por la carretera, permitirán que la redención de los antihéroes encarnados en Max y Nux sea posible (*loco vs. inteligente*) y ponga fin a los conflictos entre géneros.

El árbol de las decisiones tomadas por Imperator Furiosa se presenta a continuación:

Figura 5.23. Árbol de decisiones de Imperator Furiosa



Fuente. Elaboración propia.

Conclusiones del Capítulo V

La utopía, comprendida desde las categorías de la epistemología de la complejidad, nos permite redefinirla y comprenderla en su dinámica compleja, además de establecer nuevas aproximaciones a su estudio en los relatos de la ficción distópica.

El estudio del cine como *sistema de modelización secundaria*, permite analizar los sistemas semióticos en relación con el mundo. La semiótica de la cultura como semiótica espacial accede a otras aproximaciones analíticas al arte y del cine, cuya pertinencia, de acuerdo con Lotman (2019) reside en el hecho de que son construidos sobre un *continuum* icónico visualmente perceptible.

La semiosfera nos permite interpretar cómo las distopías fílmicas dialogan con la realidad extratextual, abriendo sus fronteras para adaptar textos externos y actualizar los miedos y pensamientos de la sociedad, además de replantear su visión crítica de la sociedad y reflexionar sobre cómo esta puede ser transformada por la ficción.

Desde esta perspectiva, la utopía se puede analizar como una semiosfera con dos subsistemas en pugna: la eutopía y la distopía. Los modelos espaciales y sus relaciones se revelan como uno de los medios de interpretación de la realidad que nos posibilita plantear un espacio ético (escala de valores religiosos y morales), mítico (peregrinaje utópico), ideológico (imagen del mundo) o simbólico (la ciudad excéntrica) en estos relatos.

La imagen espacial del mundo creada en *Ex Machina* comporta varios niveles ideológicos, sobre todo con referencia a la religión y la mitología. Además, su articulación con la dimensión temporal a partir del cronotopo (Bajtín, Torop), amplía la interpretación del *sujet* más allá de los límites del texto artístico a otros niveles extratextuales de la obra.

Las relaciones cronotópicas y sus niveles (topográfico, psicológico y metafísico) permiten el análisis de la trama como una inversión y transferencia del protagonista a través del *umbral*, de *la crisis* y *la ruptura*. Para Foucault, el espacio es poder y se configura espacialmente, por lo que las semiosferas aparecen como heterotopías, y como modelos arquitectónicos del panóptico (Bentham).

Finalmente, lo impredecible como categoría de análisis, a partir de las antinomias revisadas y en relación con las acciones y decisiones de sus personajes principales, nos permite comprender la complejidad de estos relatos y las posibilidades de los actantes en su transformación para considerar los filmes como un experimento intelectual.

La impredecibilidad en estos relatos pueden entenderse como un complejo de posibilidades, las distopías como laboratorios sociales donde el protagonista es colocado ante una situación y una serie de dilemas, de elecciones morales, y se puede analizar su recorrido a través de las decisiones y acciones, desplegando su estructura en el tiempo y donde muchas “otras vidas” fueron posibles.

CONCLUSIONES GENERALES

El cine es un producto industrial, ideológico, artístico y cultural; es un dispositivo que genera pensamientos y emociones, una referencia de actitudes y conductas. Abordar estos relatos desde la perspectiva de los personajes, nos ayuda a comprender los modelos de acción, los deseos y objetivos que presenta el cine distópico contemporáneo para enfrentar los conflictos ante un escenario no deseado.

Ante la necesidad de comprender la compleja dinámica de la utopía y la distopía en el cine de ciencia ficción, se realizó la investigación de la cual se ofrece un balance de los resultados. A continuación, se reflexiona sobre las aportaciones del estudio, los objetivos alcanzados, las preguntas respondidas, la comprobación de las hipótesis y los hallazgos obtenidos por cada capítulo.

Capítulo 1

Respondiendo a las preguntas **¿Cuáles son los antecedentes históricos y literarios que dieron origen a la utopía como género en relación con la ciencia ficción?**, y **¿Cuáles son las obras más representativas que marcaron un cambio en las visiones del género a la distopía contemporánea?**, se logró establecer un *continuum* entre la narrativa utópica y la ciencia ficción social distópica desde el pensamiento occidental, cumpliendo así el objetivo principal planteado al explorar una serie de obras sobre la utopía desde el ámbito de las ciencias sociales y desde la ciencia ficción, para identificar los antecedentes y obras más importantes comunes de la bibliografía revisada.

Entre los antecedentes históricos y literarios del género se encuentran los relatos sobre viajes fantásticos, las islas bienaventuradas, las utopías y las novelas científicas que se

identifican bajo el concepto de *proto ciencia ficción*, las cuales se remontan a la tradición helénica-romana, con referencias antiguas y medievales de la denominada constelación bíblica-grecolatina.

La primera expresión fue *Utopía* (1516) de Tomás Moro, sin embargo, el primer modelo hacia la utopía fue descrito en la *República* (siglo IV a.C) de Platón. La abolición de la propiedad privada fue una constante del ideal platónico, la visión agustiniana, hasta las utopías del Renacimiento.

Entre las obras posteriores que cambiaron significativamente el género utópico se encuentran *Robinson Crusoe* (1719) de Daniel Defoe, el hacedor activo del mundo perfecto y el prototipo del hombre del siglo XVIII (Trujillo, 2016), y *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift, quien estableció un plan para la distopía, imaginando una sociedad llevada al extremo y exponiendo sus defectos subyacentes.

Frankenstein o el moderno Prometeo (1818) de Mary Shelley puede considerarse la primera distopía de la ciencia ficción que trata los peligros de la ciencia y la tecnología (López Castro, 2001). Posteriormente, Julio Verne es clave en la relación entre utopía y la variada ciencia ficción, pues es identificado con el *roman scientifique* (novela científica), el liberalismo utópico (Suvin, 1984) y la ciencia ficción extrapolativa (Belton, 2013).

El eje de cambio de la tradición de ciencia ficción moderna fue H. G. Wells. Desde la *República* de Platón hasta *Una utopía moderna* (1905) de Wells, la utopía supone una crítica implícita a la civilización que le sirve como trasfondo.

Con las revoluciones y los efectos de las máquinas en la vida del ser humano surgen las antiutopías como advertencias de un futuro peor que el de la sociedad de su tiempo. Para el siglo XX, las utopías se tornan negativas y nos alertan de un futuro deshumanizado. La obra que más

influencia tuvo en el resto de la ciencia ficción con el uso de escenarios distópicos para hacer crítica política y social fue sin duda, *Nosotros* (1924) de Yevgueni Zamiatin.

Escritores como Frank Herbert, Philip K. Dick, Ursula K. Le Guin y Margaret Atwood cuestionaron el impacto de las nuevas tecnologías, los problemas ecológicos y la temática de la ciencia ficción se desplazó hacia las ciencias antropológicas, la historia y la sociología, con obras como: *Dune* (1965), *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), *La mano izquierda de la oscuridad* (1969) y *El cuento de la criada* (1985), respectivamente.

Finalmente, con el auge de informática y la cibernética, la ciencia ficción se desplazó hacia un futuro cercano y las calles, dando origen al llamado *cyberpunk*, cuya novela emblemática y fundamental es *Neuromante* (1984) de Gibson.

Capítulo 2

Ante las preguntas **¿Qué es la utopía y la distopía?**, **¿Cuál es la relación entre utopía, eutopía y distopía?**, y **¿Cómo podemos comprender esta relación en el cine contemporáneo de ciencia ficción?**, la utopía se puede definir —en su complejidad— como una propuesta ideal de sociedad, de sistema de vida y de autorrealización, un método para lo nuevo, un sentimiento de rebelión, una realidad alternativa, el motor que ha transformado los anhelos humanos en realidades, un horizonte y pensamiento hacia otras posibilidades y soluciones, y un aspecto cultural e integral de la actitud crítica.

Como utopía positiva o eutopía, es la descripción de una sociedad inexistente pero que presenta un panorama esperanzador, mucho mejor que la realidad del autor. Mientras que su variante negativa distópica, se puede definir como una *kakotopía*, un mal lugar, la descripción

de una sociedad ficticia considerada peor que la sociedad del autor, una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.

Desde esta perspectiva, las ficciones utópicas en el cine contemporáneo de ciencia ficción se pueden comprender como *sistemas sociales complejos*, enmarcados en la relación *eutopía↔distopía* con características propias de los *principios dialógico, recursivo y hologramático*, así como de las dinámicas entre orden y caos.

Es decir, como dos caras de la misma moneda, su relación antagónica y complementaria aparece en cada proyección utópica. La utopía, al ser establecida, tiene estas polaridades por lo que es importante considerar lo uno en lo múltiple en su constitución para que el buen lugar sea para todos como unidad (comunidad).

Por otro lado, la utopía no tiene lugar, es decir no puede ser estática sino en constante transformación como la dinámica del sistema complejo, más allá que en el espacio y en el tiempo. Los radicalismos pueden provocar el paso de un estado ideal a un estado de pesadilla.

En ese sentido, los aportes más significativos parten en lo teórico por la diversidad de categorías y le redefinición del concepto de utopía, y de tipo epistemológico y analítico, al incorporar la epistemología de la complejidad para comprender la unidad de la relación entre eutopía-distopía como un sistema complejo dialógico-recursivo. Es decir, el análisis de la utopía como un sistema social complejo, donde las categorías del pensamiento complejo de Edgar Morin fueron pertinentes para comprender la utopía en su propia complejidad con la dinámica que se debate entre la eutopía y la distopía, entre el orden presente y el nuevo orden por construir, entre el interés personal y el interés colectivo, entre otras implicaciones.

De esta manera, se logró establecer la epistemología de la complejidad como paradigma para analizar la unidad dinámica de la relación entre eutopía-distopía, y se describió la relación

antagónica (inicialmente considerada) de la utopía y distopía, a partir de su producción artística y su evolución conceptual en el pensamiento occidental para una redefinición contemporánea.

Capítulo 3

En este capítulo se logró construir una definición operativa de la estética del cine en diálogo con varias rutas analíticas para analizar la distopía fílmica, a partir de las propuestas de varios autores y conformada por varias premisas: La estética del cine es el estudio del cine como arte y de los filmes como mensajes artísticos (Aumont et al., 1985), para comprender su lenguaje y su función artística e ideológica (Lotman, 1979). Es toda reflexión filosófica sobre la naturaleza del cine y sobre la experiencia del espectador de cine, una reflexión sistemática sobre lo que distingue al cine de otras formas de arte y comunicación (Zavala, 2016). Pero también es el estudio del cine como semiótica, una “materia signaléctica” que implica rasgos de modulación de toda clase, sensoriales (visuales y sonoros), kínésicos, intensivos, afectivos, rítmicos, tonales e incluso verbales (orales y escritos) (Deleuze, 1987). Se sitúa en la confluencia donde se entrefecundan los dos pensamientos, el mítico y el racional, y los dos universos, el real y el imaginario (Morin, 2001a). La estética del cine es el conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores (Zavala, 2012).

Ante la pregunta **¿Cómo se puede analizar la realidad ficcional en la narrativa fílmica a partir de la metodología de la transdisciplinariedad?**, la revisión teórico-metodológica y la consideración de las epistemologías de la complejidad (Morin) y la transdisciplinariedad (Nicolescu), además de la teoría del conflicto desde varias propuestas teóricas, permitió articular un modelo que considera los tres pilares de la metodología transdisciplinaria, para analizar las transformaciones a partir de la superación de los conflictos y el paso entre *niveles de Realidad*

en estos filmes como sistemas sociales complejos, y así comprender el impacto de las acciones del ser humano y las percepciones a otros niveles proyectados en estas visiones.

Por otro lado, para la pregunta **¿Cuáles son los componentes pertinentes para analizar el cine desde un enfoque estético-semiótico?**, se amplió la propuesta del cine como lenguaje establecida en la hipótesis para encontrar que los componentes definidos (a partir de Zavala y Deleuze) para el análisis del cine desde un enfoque estético-semiótico, son: inicio, imagen (percepción, afección, pulsión, acción, transformación y mental), sonido, montaje, puesta en escena, narración, género, intertextos, ideología y final.

Así, la neo-estética deleuziana de la imagen-movimiento, permitió identificar y comprobar las características sígnicas correspondientes al cine clásico, una estética común de los relatos de las distopías fílmicas.

De esta forma, entre las aportaciones del presente capítulo se considera la perspectiva epistemológica abordada para el análisis de las distopías fílmicas —como ya lo indicaba Català (2012a)—, para construir modelos y definiciones de categorías operativas para el análisis desde las aportaciones de la complejidad y la transdisciplinariedad, siguiendo el trabajo de la Dra. Haidar. Si bien, cada análisis cinematográfico implica crear su propio modelo operativo, las propuestas aquí desarrolladas son evidencia de las aplicaciones del conocimiento epistemológico revisado y los campos cognitivos considerados.

Capítulo 4

Para responder a las preguntas **¿Cuáles son los elementos míticos estructurales o el proceso del viaje realizado por el héroe en estos relatos?**, y **¿Cuáles son los arquetipos y las tramas implicados en estos relatos?**, se asistió a los elementos estructurales míticos o el proceso del

viaje realizado por el héroe en estos relatos. Se consideraron a las propuestas de Vogler, Sánchez-Escalonilla y Harmon, principalmente; y para el análisis de la subtrama se utilizaron la lógica de los posibles narrativos y los modos del relato de Bremond y González Requena respectivamente.

Uno de los hallazgos fue que, durante la investigación exploratoria, se identificó el monomito de Campbell simplificado con la dinámica orden-desorden en el modelo circular de Dan Harmon, el cual es la base de la transformación de los sistemas complejos en la propuesta moriniana del *bucle tecnológico*. De esta manera, se comprende la transformación de los sistemas sociales representados en estos relatos históricos como un movimiento circular y cíclico en el proceso de la historia con características de los relatos míticos.

La articulación de los modelos de estructura mítica con el bucle tetralógico permitió explicar la dinámica orden/desorden/interacción/organización de la utopía como un sistema complejo al analizar la estructura narrativa y sus elementos del corpus fílmico.

Otro hallazgo fue que el modelo del viaje del héroe propuesto por Vogler, incluye todos los elementos míticos estructurales analizados, es decir, integra en su propuesta teórica todas las posibilidades que comparten los otros modelos para el análisis completo de cualquiera de los filmes del corpus.

Por otro lado, se identificó el arquetipo del antihéroe para los tres protagonistas masculinos que en estos relatos contemporáneos logran implicarse emocionalmente. En *V for Vendetta* (2006), “V” representa el arquetipo del *Antihéroe* y la subtrama se desarrolla bajo el objetivo de la *Venganza*, mientras que Evey es una heroína clásica y social, cuya trama maestra implica la *Metamorfosis* y la *Transformación*, además, forman parte de un relato simbólico.

Asimismo, en *Ex Machina* (2015), el arco de transformación de Caleb es el *Ascenso* y *Caída*, la trama maestra es la de *Tentación*, el deseo utópico, y el modo de relato comprendido es *manierista*. Caleb es un *Héroe Trágico* y *Reticente*, mientras que Ava es la *femme fatale* de apariencia amable y presenta el arquetipo de la diosa Pandora. La heroína de este relato se encuentra en Kyoko, la ginoide y empleada doméstica que se sacrifica por Ava.

Finalmente, en *Mad Max: Fury Road* (2015), Max es el antihéroe que logra superar su apatía y conflictos para lograr la *Redención* al apoyar a Imperator Furiosa en su transformación. Furiosa termina como la heroína bajo el arquetipo de la diosa Atenea en una trama de *Escape* que comparte con Max Rockatansky, donde éste debe superar un doble conflicto: el conflicto interno, el hombre contra sí mismo y el conflicto de relación.

Capítulo 5

Para exponer la tensión entre los espacios semióticos en el ámbito físico, social y simbólico de los textos artísticos analizados, se establecieron las siguientes preguntas en relación con las categorías implicadas para el análisis fílmico: **¿Cómo pueden analizarse estos filmes desde el punto de vista de la semiosfera?**; **¿Cómo se pueden analizar las relaciones de los protagonistas con su mundo espaciotemporal y con la narrativa?**, y **¿Cómo puede analizarse lo impredecible en estos relatos?** Los resultados fueron los siguientes:

- La utopía, comprendida desde las categorías de la epistemología de la complejidad, nos permite redefinirla y comprenderla en su dinámica compleja, además de establecer nuevas aproximaciones a su estudio en los relatos de la ficción distópica.
- El estudio del cine como *sistema de modelización secundaria*, permite analizar los sistemas semióticos en relación con el mundo. La semiótica de la cultura como semiótica

espacial accede a otras aproximaciones analíticas al arte y del cine, cuya pertinencia, de acuerdo con Lotman (2019) reside en el hecho de que son construidos sobre un *continuum* icónico visualmente perceptible.

- La semiosfera nos permite interpretar cómo las distopías fílmicas dialogan con la realidad extratextual, abriendo sus fronteras para adaptar textos externos y actualizar los miedos y pensamientos de la sociedad, además de replantear su visión crítica de la sociedad y reflexionar sobre cómo esta puede ser transformada por la ficción.
- Desde esta perspectiva, la utopía se puede analizar como una semiosfera con dos subsistemas en pugna: la eutopía y la distopía. Los modelos espaciales y sus relaciones se revelan como uno de los medios de interpretación de la realidad que nos posibilita plantear un espacio ético (escala de valores religiosos y morales), mítico (peregrinaje utópico), ideológico (imagen del mundo) o simbólico (la ciudad excéntrica) en estos relatos.
- La imagen espacial del mundo creada en *Ex Machina* comporta varios niveles ideológicos, sobre todo con referencia a la religión y la mitología. Además, su articulación con la dimensión temporal a partir del cronotopo (Bajtín, Torop), amplía la interpretación del *sujet* más allá de los límites del texto artístico a otros niveles extratextuales de la obra.
- Las relaciones cronotópicas y sus niveles (topográfico, psicológico y metafísico) permiten el análisis de la trama como una inversión y transferencia del protagonista a través del *umbral*, de *la crisis y la ruptura*. Para Foucault, el espacio es poder y se configura espacialmente, por lo que las semiosferas aparecen como heterotopías, y como modelos arquitectónicos del panóptico (Bentham).

- Lo impredecible como categoría de análisis, a partir de las antinomias revisadas y en relación con las acciones y decisiones de sus personajes principales, nos permite comprender la complejidad de estos relatos y las posibilidades de los actantes en su transformación para considerar los filmes como un experimento intelectual.
- La impredecibilidad en estos relatos pueden entenderse como un complejo de posibilidades, las distopías como laboratorios sociales donde el protagonista es colocado ante una situación y una serie de dilemas, de elecciones morales, y se puede analizar su recorrido a través de las decisiones y acciones, desplegando su estructura en el tiempo y donde muchas “otras vidas” fueron posibles.

En consecuencia, el balance de la investigación confirma que existe una relación coherente entre los objetivos y las hipótesis planteados en la introducción del estudio a partir de la descripción ya revisada. Sin embargo, estos elementos no fueron los iniciales pues la investigación evolucionó y amplió sus alcances durante el proceso más allá de las teorías del cine y de la semiótica.

La investigación logró perfilarse con la retroalimentación del Seminario de Semiótica de la Comunicación y la Cultura, por parte de la Dra. María Eugenia Flores, y posteriormente con la asesoría de la Dra. Julieta Haidar, en la primera estancia de investigación realizada en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH) en 2017, participando, además, en el Seminario de Lotman de la Línea de Investigación Análisis del Discurso y Semiótica de la Cultura en el Doctorado de Antropología Social.

El trabajo durante la estancia se materializó en el artículo *De la seducción a la distopía: análisis semiótico-discursivo del film Ex Machina*, publicado en el libro *Fronteras Semióticas de la Emoción. Los procesos del sentido en las culturas* (2019).

Sin embargo, las participaciones con el Cuerpo Académico CAC-UANL-245 “Lenguajes, discursos, semióticas. Estudios de la cultura en la región” y la segunda estancia de investigación en la CDMX, nuevamente en la ENAH, además de las actividades con el Dr. Lauro Zavala sobre Teoría y Análisis Cinematográfico en la Universidad Autónoma Metropolitana, llevarían el trabajo desarrollado a otros niveles inesperados y muy gratos.

Los Seminarios de Epistemología de la Complejidad I, y el Seminario La Transdisciplinariedad y las Ciencias Antropológicas impartido por Basarab Nicolescu, marcaron los nuevos alcances de la investigación.

Por último, como perspectivas para futuras investigaciones sobre análisis cinematográfico, y en específico de las distopías fílmicas, se tiene el ampliar el corpus y establecer lo distópico como categoría estética para el análisis de películas fuera del género. El sistematizar los modelos ya desarrollados, y construir nuevos modelos desde la transdisciplinariedad para incluir otras categorías de diversos campos cognitivos, de las ciencias de la emoción, así como la producción del sentido y las materialidades discursivas del modelo transdisciplinario de Haidar (2006). Por último, se pretende indagar desde la perspectiva transdisciplinaria, los desafíos presentes sobre la locura del hombre, ante las ideas del posthumanismo y sobre las nociones de transhumanismo, comsmodernidad y nuevo barbarismo (Nicolescu, 2014).

REFERENCIAS

- Ackoff, R. L. (1984). *Rediseñando el futuro* (2ª reimpresión). México: Limusa.
- Ainsa, F. (1999). *La Reconstrucción de la Utopía*. México, D. F.: UNESCO.
- Álamo, F., y Valles, J. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Alhulia.
- Alsina, H. y Romaguera, J. (Eds.). (1993). *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*. Madrid: Catedra.
- Andrew, J. D. (1984). *Concepts in film theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Aranda, D., y Pujol, C. (2015). *¿Cómo se estructura la trama de un guión audiovisual?* Barcelona: UOC.
- Aristóteles (1966). *Poética*. Aguilar.
- Arnheim, R. (1986). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Asimov, I., y Barrett, M. B. (1984). *Yo, robot*. Barcelona: Edhasa.
- Atwood, M. (2011). *In Other Worlds: SF and the Human Imagination*. New York: Random House.
- Augé, M. (2000). Los «no lugares». Espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad. Barcelona. Gedisa.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Marc, V. (1985). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J., y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bacon, F. (2017). *Nueva Atlántida*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Bajtín, M. M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- (2003). *Problemas de la poética de Dostoievski* (2ª. ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Balasopoulos, A. (2011). Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field. En *Utopia Project Archive, 2006-2010* (pp. 59-67). Atenas: School of Fine Arts Publications.
- Barthes, R. (2004). *S/Z*. Buenos Aires. Siglo XXI.
- Barthes, R., Greimas, A. J., Eco, U., Gritti, J., Morin, V., Metz, C.,... Bremond, C. (1996). *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacán.

- Bassa, J. y Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción: una aproximación*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1989). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Bauman, Z. (2012). *Socialismo. La utopía activa*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- (2017). *Retrotopía*. Ciudad de México: Paidós.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* (8ª ed.). Madrid: Rialp.
- Becanovic, A. (2016). Fahrenheit 451. En S. J. Schneider (Ed.), *101 sci-fi movies you must see before you die* (pp.113-114). London. Apple Press.
- Belton, J. (2013). *American cinema/American culture* (4th ed.). New York. McGraw-Hill.
- Bergan, R. (2011). *Film...Isms: Understanding Cinema (Isms Series)*. New York: Universe.
- Berger, P. L. (1971). *El Dosel Sagrado: elementos para una sociología de la religión*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Biblia RVR 1960: Edición exclusiva con Referencias. (2012). Nashville, USA: Holman Bible Publishers.
- Blake, W. (2013). *Libros proféticos*. Girona: Atalanta.
- Blanco, R. (1999). *La ciudad ausente. Utopía y utopismo en el pensamiento occidental*. Madrid: AKAL.
- Bloch, E. (1980). *El principio esperanza* (Vol. 1). Madrid: Aguilar.
- Bolinaga, I. (2011). *La gran utopía*. Santa Cruz de Tenerife: Melusina.
- Bremond, C. (1970). La lógica de los posibles narrativos. En R. Barthes, *et al.*, *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacán.
- Burch, N. (1987). *El Tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Calabrese, O. (2012). *La era neobarroca*. Cátedra.
- Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (2ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Cano, L. C. (2006). *Intermitente recurrencia: la ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano*. Buenos Aires: Corregidor.
- Capanna, P. (1966). *El sentido de la ciencia-ficción*. Buenos Aires: Columba.
- (2019). *Aspiraciones. Los caminos de la utopía*. Buenos Aires: Samizdat.

- (2020). *Ciencia Ficción, utopía y mercado*. Buenos Aires: Samizdat.
- Carandell, J. M. (1973). *Las Utopías*. Barcelona: Salvat.
- Carmona, R. (2010). *Cómo se comenta un texto fílmico* (7a. Ed.). Madrid: Cátedra.
- Casetti, F., y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (2008). Creatividad e innovación en la cultura digital. *TELOS*, (77), 52-54.
- Català, J. M. (2000). Ut poesis pictura. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (25), 109-128.
- (2001). *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- (2005). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de Publicacions.
- (2008). *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: UOC.
- (2010). *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao. Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea.
- (2012a). Narración y cognición. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (1), 5-18. <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/252601>
- (2012b). Guía de perplejos. El cine imposible de León Siminiani. En *Territorios y fronteras. Experiencias documentales contemporáneas* (pp. 70-86). Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco.
- (2014). *El cine de pensamiento. Formas de la imaginación tecno-estética*. Barcelona: Servei de Publicacions.
- Chateau, D. (2010). *Estética del cine*. Buenos Aires: La marca.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- Claeys, G., & Sargent, L. T. (1999). *The utopia reader*. NYU Press.
- Clute, J. & Nicholls, P. (2011). *Science Fiction Encyclopedia* (Online, 3rd. ed.). http://sf-encyclopedia.com/entry/proto_sf
- Comparato, V. I. (2006). *Utopía. Léxico de política*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Cortina, A., & Serra, M. A. (2015). *¿Humanos o posthumanos? Singularidad tecnológica y mejoramiento humano*. Barcelona: Fragmenta.

- Costa, A. (2008). *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós.
- Crow, D. (2008). *No te creas una palabra: una introducción a la semiótica*. Barcelona: Promopress.
- Curtis, E. R. (1955). *Literatura europea y Edad Media Latina I*. México: Fondo de Cultura Económica.
- De Almeida, M. D. (2008). *Para comprender la complejidad*. Hermosillo: Multiversidad Mundo Real Edgar Morín.
- De Miguel, Casilda (1988). *La ciencia ficción: un agujero negro en el cine de género*. Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Dethridge, L. (2003). *Writing your screenplay*. Sydney: Allen & Unwin.
- De Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- (1995). *Conversaciones, 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos.
- (2009). *Cine I. Bergson y las imágenes*. Buenos Aires: Cactus.
- (2011). *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- Dethridge, L. (2003). *Writing your screenplay*. Sydney: Allen & Unwin.
- Díez, J. (Ed.). (2003). *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002*. Barcelona: Minotauro.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: ARCO/LIBROS.
- Domingo, A. (2008). *Descenso literario a los infiernos demográficos: distopía y población*. Barcelona: Anagrama.
- Eco, U. (1968). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.
- (1980). *Signo*. Barcelona: Labor.
- (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Eisenstein, S. (1986). *La forma del cine*. México: Siglo XXI.

- Entrepreneur Staff. (31 de julio de 2017). *¿Skynet? Facebook desactiva inteligencia artificial que creó su propio lenguaje*. Entrepreneur. <https://www.entrepreneur.com/article/298005>
- Erreguerena Albaitero, M. J. (2011). *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México, D. F.: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Fernández, L. (30 de mayo de 2021). Margaret Atwood: “Las utopías van a volver porque tenemos que imaginar cómo salvar el mundo”. El País. <https://elpais.com/cultura/>
- Ferrater, J. (1971). *Diccionario de Filosofía. Tomo I y II*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Field, S. (2006). Conflict and the Circle of Being, *The Screenwriter's Workbook* (Revised Edition), (pp. 113-116). New York: Delta.
- Fisher, M. (1999). *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press.
- (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.
- Fitting, P. (2010). Utopia, dystopia and science fiction. En G. Claeys (Ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 135-153). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CCOL9780521886659.006
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Flores Magón, R. (1993). *Antología*. México: UNAM.
- Font, C. (2009). *Cómo diseñar el conflicto narrativo. Claves para comprender y encauzar la tensión literaria*. Barcelona: Alba.
- Foucault, M. (1998). *Vigilar y castigar. Siglo XXI*.
- (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Freud, S. (1992). El creador literario y el fantaseo (1908 [1907]). En *Obras completas*, (pp. 123-136), (9). Buenos Aires: Amorrortu.
- Garavelli, M. (1991). *Manual de retórica*. Madrid: Cátedra.
- Galeno, E. (2001). *Las palabras andantes* (5ª ed.). Buenos Aires: Catálogos.
- García, J. Á. (1998). *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- García, J. (2003). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gardies, A. (1993). *Le récit filmique*. París: Hachette.

- Garduño Oropeza, G., y Zúñiga Roca, M. F. (2005). La semiótica de Lotman en la caracterización conceptual y metodológica de la organización como cultura. *Convergencia*, 12(39), 217-236.
- Gattégno, J. (1985). *La ciencia ficción*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gendler, A. [TED-Ed]. (15 de noviembre de 2016). *How to recognize a dystopia* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/6a6kbU88wu0>
- Gilbert, M. (2010). *Emoción, argumentación y lógica informal*. Versión. Estudios de Comunicación y Política, (24), 95-122.
- Gimate-Welsh, A., & Haidar, J. (2013). *La Argumentación. Ensayos de análisis de textos verbales y visuales*. México: UAM-IZTAPALAPA.
- Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la Imagen. Estética audiovisual*. Madrid: Del Laberinto.
- Goodman, N. (1990). *Manera de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- Goodrick-Clarke, N. (2004). *The Occult Roots of Nazism: Secret Aryan Cults and Their Influence on Nazi Ideology*. New York: New York University Press.
- Greimas, J., & Courtés, J. (1979). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. París: Hachette.
- Greimas, J. y Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.
- Gunn, J. E. (1988). *The New encyclopedia of science fiction*. New York: Viking.
- Hesíodo (1978). *Obras y fragmentos*. Madrid: Gredos.
- Haidar, J. (2000). *El poder y la magia de la palabra. La producción textual del discurso científico*. México: UNAM.
- (2005). El análisis del sentido: propuestas desde la complejidad y la transdisciplina. En *La arquitectura del sentido* (pp. 409-435). México: Conaculta-INAH.
- (2005b). Un Modelo Semiótico Transdisciplinario para el Estudio Comunicativo de la Ciudad. En T. Karam, *Mirada a la ciudad desde la comunicación y la cultura* (pp. 103-158). México: UACM.
- (2006). *Debate CEU-Rectoría: torbellino pasional de los argumentos*. México: UNAM.

- (2010). La complejidad y los alcances de la categoría de semiosfera: problemas de operatividad analítica. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, 8(2).
<https://doi.org/10.21709/casa.v8i2.3322>
- (2019). Iuri Lotman, el análisis de la cultura desde la complejidad y la transdisciplinariedad. *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*, 14(4), 103-120.
<https://doi.org/10.1590/2176-457338776>
- (2021). *La pandemia del coronavirus desde la complejidad y la transdisciplinariedad*. Pensamiento al margen. Revista Digital de Ideas Políticas. Número Especial, 7-19.
https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/108002/1/1_JULIETA_HAIDAR.pdf
- Harmon, D. (2009). Story Structure. Los Ángeles, Channel 101 wiki. <https://channel101.fandom.com/>
- (2018). How Dan Harmon's Story Circle Can Make Your Story Better. California, E.U.: *StudioBinder*. <https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>
- Hinkelammert, F. J. (2002). *Crítica a la razón utópica*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Hjelmslev, L. (1971). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Imbert, G. (2019). *Crisis de valores en el cine posmoderno (más allá de los límites)*. Madrid: Cátedra.
- Ímaz, E. (1947). Topía y utopía. En T. Moro, T. Campanella, y F. Bacon, *Utopías del Renacimiento* (pp. 9-46). México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Jameson, F. (2003). La ciudad futura. En *New left review* (pp. 91-106). Madrid: Akal.
<https://newleftreview.es/issues/21/articles/fredric-jameson-la-ciudad-futura.pdf>
- (2009). *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: Akal.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.
- Kennedy, B. M. (2000). *Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kracauer, S. (2001). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Akal.
- Lara-Rosano, F., Gallardo, A., y Almanza, S. (2017). *Teorías, métodos y modelos para la complejidad social: un enfoque de sistemas complejos adaptativos*. Ciudad de México: Colofón; UNAM; Conacyt.

- Le Guin, U. K. (2016). Utopiyin, Utopiyang. En T. Moro, *Utopía* (pp. 173-175). Barcelona: Ariel.
- Ley, W. (mayo de 1947). Pseudoscience in Naziland. *Astounding Science Fiction*, (39), 90-98.
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- López Castro, R. (2001). *Expedición a la ciencia ficción mexicana*. México, D. F.: Lectorum.
- Lotman, Y. M. (1979). *Estética y semiótica del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
- (1982). *Estructura del Texto Artístico* (2ª ed.). Madrid: Istmo.
- (1990). *Universe of the mind: A semiotic theory of culture*. London: IB Tauris.
- (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.
- (1998). *La semiosfera II: Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Madrid: Cátedra.
- (1999). *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona: Editorial Gedisa
- (2000). *La semiosfera III: Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- (2019). *La semiosfera*. Universidad de Lima: Fondo Editorial.
- Manuel, F. E. y Manuel, F. P. (1981a). *El pensamiento utópico en el mundo occidental I: Antecedentes y nacimiento de la utopía (hasta el siglo XVI)*. Madrid: Tauro.
- (1981b). *El pensamiento utópico en el mundo occidental III: El auge de la utopía: La utopía cristiana (siglos XVII-XIX)*. Madrid: Tauro.
- (1981c). *El pensamiento utópico en el mundo occidental III: La utopía revolucionaria y el crepúsculo de las utopías (siglo XIX-XX)*. Madrid: Tauro
- Marcus, S. (1966). *The Other Victorians: A Study of Sexuality and Pornography in Mid-Nineteenth-Century England*. New York: Basic Books.
- Marcuse, H. (1986). *El Final de la Utopía*. Barcelona: Planeta.
- Mattelart, A. (2000). *Historia de la utopía planetaria: De la ciudad profética a la sociedad global*. Barcelona: Paidós.
- Mayor, Federico (1999). Querer lo imposible. En F. Ainsa, *La Reconstrucción de la Utopía* (pp. 5-9). México, D. F.: UNESCO.

- McKee, R. (2009). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- Memba, J. (2007). *La edad de oro de la ciencia-ficción (1950-1968)*. Madrid: T&B Editores.
- Merino, J. M., Aguilera, J. M., Barceló, E., Bueso, E., Gallego, L., Martínez, R.,... Vallejo, S. (2014). *Mañana todavía. Doce distopías para el siglo XXI*. Barcelona: Fantasy.
- Miéville, Ch. (20 de abril de 2014). *The Limits of Utopia*. Recuperado de https://salvage.zone/mieville_all.html
- Michel, G. (2001). *Votán Zapata: filósofo de la esperanza*. México, D. F.: Rizoma.
- Mill, J. S. (12 de marzo de 1868). Adjourned debate, (190), 1517/1. https://api.parliament.uk/historic-hansard/commons/1868/mar/12/adjourned-debate#column_1517
- (1988). *Public and parliamentary speeches - Part I - November 1850 - November 1968*. Toronto: University of Toronto Press.
- Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio. Cine y lenguaje*. Madrid: Akal.
- (2006). *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. México: Siglo XXI.
- Molina, M. (2002). Prólogo. En G. Orwell, 1984 (pp. 9-13). D.F. México: Editorial Lectorum.
- Montiel, A. (2002). *El desfile y la quietud (Análisis fílmico versus Historia del Cine)*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Moreno, H. (2003). *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino.
- Moreno, F. Á. (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción*. Vitoria: Portal.
- Morin, E. (1999a). *El Método III. El conocimiento del conocimiento (3ª ed.)*. Madrid: Cátedra.
- (1999b). *Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. París: UNESCO.
- (2001a). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- (2001b). *El Método I. La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- (2001c). *El Método V. La humanidad de la humanidad*. Madrid: Cátedra.
- (2001d). *Introducción al pensamiento complejo (8ª Reimpresión)*. Barcelona: Gedisa.
- (2010). *Pensar la complejidad. Crisis y metamorfosis*. Valencia: Universidad de València.

- Moro, T., Campanella, T. y Bacon, F. (2009). *Utopías del renacimiento*. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Moro, T. (2014). *Utopía* (4ª ed.). Barcelona: Plutón.
- (2016). *Utopía: Con textos de Ursula K. Le Guin. Introducción de China Miéville*. Barcelona: Ariel.
- Morrell, J. P. (2009). *Thanks, but this isn't for us: a (sort of) compassionate guide to why your writing is being*. New York: Penguin Group.
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós.
- Moyland, T. & Baccolini, R. (2003). *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge.
- Mumford, L. (2013). *Historia de las utopías*. La Rioja: Pepitas de calabaza.
- Navarro, D. (2004). *Intertextualität I. La teoría de la intertextualidad en Alemania*. La Habana: Casa de las Américas/UNEAC.
- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Hermosillo: Multiversidad Mundo Real Edgar Morin.
- (2000). Transdisciplinariedad y Complejidad: Los niveles de la realidad como fuente de la indeterminación. *Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Études Transdisciplinaires*, (15). <http://perso.club-internet.fr/nicol/ciret/>
- (2007). Transdisciplinarity - past, present and future. *Moving Worldviews: Reshaping sciences, policies and practices for endogenous sustainable development* (pp. 142-166). Netherlands: Compas Editions.
- (2014). *From modernity to cosmodernity: science, culture, and spirituality*. Albany: State University of New York Press.
- (2016). *The Hidden Third*. New York: Quantum Prose.
- Orozco, G. (1997). *La Investigación de la comunicación dentro y fuera de América Latina: tendencias, perspectivas y desafíos del estudio de los medios*. Buenos Aires: Periodismo y Comunicación de la Universidad Nacional de la Plata.
- Orwell, G. (2002). *1984*. México: Lectorum.
- Oxford English Dictionary. (1989). *Oxford English and Spanish Dictionary, Thesaurus, and Spanish to English Translator* (2a. ed). Consultado en <https://www.lexico.com/>
- Paniagua Fuentes, Javier (2011). Estudio preliminar. En J. London, *El Talón de Hierro* (pp. 5-26). Madrid: Akal.

- Parret, H. (1994). *De la semiótica a la estética; enunciación, sensación, pasiones*. Buenos Aires: Edicial.
- (1995). *Las pasiones: un ensayo sobre la puesta en discurso de la subjetividad*. Buenos Aires: Buenos Aires.
- Peirce, C. S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- (1987). *Obra Lógico Semiótica*. Madrid: Taurus.
- Platón (1986). *Diálogos IV: República* (trad. de Conrado Eggers Lan). Madrid: Gredos.
- Popper, K. R. (1957). *La sociedad abierta y sus enemigos*. Barcelona: Paidós.
- Preciado, B. (2010). *Pornotopía. Arquitectura y sexualidad en «Playboy» durante la guerra fría*. Barcelona: Anagrama.
- Propp, V., y Meletinski, E. (1981). *Morfología del Cuento. Las Transformaciones de los Cuentos Maravillosos. El Estudio Estructural y Tipología del Cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Rebinow, P. (2015). Espacio, saber y poder. Entrevista a Michel Foucault. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*, (19).
http://www.bifurcaciones.cl/bifurcaciones/wp-content/uploads/2015/06/bifurcaciones_019_Reserva.pdf
- Rivera, J. A. (2003). *Lo que Sócrates diría a Woody Allen. Cine y filosofía*. Madrid: Espasa.
- Ruyer, R. (1950). *L'Utopie et les utopies*. París: PUF.
- Sánchez Noriega, J. L. (2002). *Historia del Cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.
- (2014). *Estrategias de guion cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. Barcelona: Planeta.
- Sanchís Sinisterra, J. (2017). *Prohibido escribir obras maestras. Taller de Dramaturgia Textual*. ÑAQUE.
- Sargent, L. T. (2013). The problem of the “Flawed Utopia”: a note on the costs of Eutopia. En T. Moyland, y R. Baccolini, *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination* (pp. 237-244). New York: Routledge.
- Sartelli, E. (2017). Una estrella errante [Prólogo]. En A. Bogdánov, *Estrella Roja* (pp. 7-59). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: RyR.

- Schaffler González, F. (1991). *Más allá de lo imaginado I*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Sebeok, T. A. (1996). *Signos: una introducción a la semiótica*. Barcelona: Paidós.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- (2018). *El secreto del mejor cine: el subtexto en el guion y en la novela*. Madrid: Rialp.
- Serrano, F. (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool University Press.
- Sontag, S. (2007). *Bajo el signo de Saturno*. Buenos Aires: Random House Mondadori.
- Sorlin, P. (1985). *Sociología del cine*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Stam, R., Burgoyne, R., y Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos Conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Suvin, D. (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción*. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Tamayo, J. J. (2012). *Invitación a la utopía. Ensayo histórico para tiempos de crisis*. Madrid: Trotta.
- Taylor, H. (2016). *Could you fall in love with this robot?* [en línea]. <http://www.cnn.com/2016/03/16/could-you-fall-in-love-with-this-robot.html>
- Tobias, R. B. (1993). *20 Master Plots (and How to Build Them)*. Ohio: Writer's Digest Books.
- Todorov, T. (2011). *Goya. A la sombra de las luces*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Torop, P. (1993). Simultaneidad y dialogismo en la poética de Dostoievski. *Escritos: Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, (9), 173-197.
- (2002). *Intersemiosis y traducción intersemiótica*. *Cuicuilco Nueva Época*, Vol. 9(25), 13-42.
- (2003). *Semiótica de traducción, traducción de la Semiótica*. *Entretextos: Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*, (1), 6.

- (2006). La semiosfera y/como el objeto de investigación de la semiótica de la cultura. *Entretextos: Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura* (7), 94-105.
- (2013). The ideological aspect of intersemiotic translation and montage. *Sign Systems Studies*, 41(2/3), 241-265.
- Travieso, J. (2010). Prólogo. En Y. Zamiatin, *Nosotros*. México, D. F.: Lectorum.
- Trujillo Muñoz, G. (2000). *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores*. Baja California: UABC.
- Trujillo, G. (2016). *Utopías y quimeras. Guía de viaje por los territorios de la ciencia ficción*. Ciudad de México: Jus.
- Turchet, P. (2010). *El lenguaje de la seducción. Entender los códigos inconscientes de la comunicación no verbal*. Barcelona: Amat.
- Valentin A., J. (Prólogo de Mier G., R. y epílogo de González T., A). (2017). *Cristianópolis*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Van Dijk, T. A., y Mendizábal, I. R. (1999). *Análisis del discurso político*. Quito: Abya-Yala.
- Vanoye, F. y Goliot-Lété, A. (2008). *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid: Abada.
- Viereck, G. S. (26 de octubre de 1929). What Life Means to Einstein. *Saturday Evening Post*. <https://www.saturdayeveningpost.com/wp-content/uploads/satevepost/einstein.pdf>
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Robinbook.
- Vou, N. (2006). *Diosas y tumbas: mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Barcelona: Icaria.
- Wells, H. G. (1921). *The outline of history: Being a plain history of life and mankind* (Vol. 1). New York: The Macmillan Company.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- (2005). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra*, (46). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199520647003>
- (2007a). *La ficción posmoderna como espacio fronterizo*. Ciudad de México: Colegio de México.
- (2007b). *Manual de análisis narrativo*. México: Trillas.
- (2009). La traducción intersemiótica en el cine de ficción. *CIENCIA ergo sum*. Vol. 16(1), 47-54.

- (2010a). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico: la seducción luminosa*. México: Trillas.
- (2010b). El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. *Revista Casa del tiempo*, 3(5).
- (2012). La representación de la violencia física en cine de ficción. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (29), 14-14.
- (2014a). *Semiótica preliminar: ensayos y conjeturas*. Toluca de Lerdo: FOEM.
- (2014b). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo.
- (Coord.), (2015). *Posibilidades del análisis cinematográfico*. Toluca: Fondo Editorial Estado de México.
- (2016). De qué hablamos al decir «estética del cine». *Desde el Sur*, 8(1), 85-100. doi: 10.21142/DES-0801-2016-85-100.
- (2018). *Teorías Cinematográficas. Notas de Curso (enero-mayo)*. México: Cineteca Nacional.
- (2019). *Análisis de la Forma Fílmica. Notas de Curso (agosto-diciembre)*. México: Universidad Iberoamericana.

Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen* (7ª ed.). Madrid: Cátedra.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura I.1. V de Vendetta	XVI
Figura I.2. Ex Machina	XVII
Figura I.3. Mad Max: Furia en el camino	XVIII
Figura I.4. Transdisciplinariedad y campos cognitivos	XXII
Figura 1.1. Mapa de la Atlántida	12
Figura 1.2. Mapa de la isla de Utopía	17
Figura 1.3. Víctor Frankenstein se disgusta con su creación	30
Figura 1.4. Frontispicio de <i>Viajes extraordinarios</i> de Julio Verne	32
Figura 1.5. Ilustración de <i>Cuando el durmiente se despierta</i> de H. G. Wells	40
Figura 1.6. Portada de <i>Neuromante</i> de William Gibson	52
Figura 2.1. Cartel de Metrópolis	63
Figura 2.2. María y Ava	64
Figura 2.3. John Cabal en <i>La vida futura</i>	65
Figura 2.4. El mundo desordenado y devastado	66
Figura 2.5. Control social	67
Figura 2.5. Rachael y Ava como <i>femme fatale</i>	69
Figura 2.6. Diferentes carteles de <i>2001</i> y el “ojo” de HAL	71
Figura 2.7. Utopías y distopías fílmicas	75
Figura 2.8. El sueño de Nathan es la pesadilla de Caleb	98
Figura 2.9. “V” y la sociedad con la máscara de Guy Fawkes	101
Figura 2.10. Furiosa con la ayuda de Max transforma la realidad de su comunidad	103
Figura 2.11. El anti-héroe como <i>homo complexus</i>	104
Figura 2.12. <i>Homo complexus</i>	105
Figura 3.1. Inicio clásico de Plano General (PG) a Primer Plano (PP)	131
Figura 3.2. V de Venganza	131

Figura 3.3. Primer plano y montaje alternado entre “V” y Evey	132
Figura 3.4. Los cuatro objetivos de la corrupción: medios masivos, religión, salud y el poder judicial	132
Figura 3.5. El gran hermano, Anonymous y la coalición de la voluntad al poder	133
Figura 3.6. Inicio del montaje alternado	134
Figura 3.7. Un par de decisiones	135
Figura 3.8. Era todos nosotros	136
Figura 3.9. La lógica del tercero incluido	140
Figura 3.10. Propuestas para clasificar los niveles de conflicto	143
Figura 3.11. Modelo operativo de los <i>niveles de Realidad</i> y los <i>niveles de conflicto</i>	149
Figura 3.12. Comprensión de la transdisciplinariedad en <i>V for Vendetta</i>	151
Figura 3.13. Comprensión de la transdisciplinariedad en <i>Ex Machina</i>	154
Figura 3.14. Comprensión de la transdisciplinariedad en <i>Mad Max: Fury Road</i>	156
Figura 4.1. Diferentes propuestas de la estructura narrativa	165
Figura 4.2. Unidad nuclear del monomito	166
Figura 4.3. El Viaje del Héroe	168
Figura 4.4. El círculo de la historia	169
Figura 4.5. El ritmo como estructura narrativa	172
Figura 4.6. El bucle tetralógico	173
Figura 4.7. El bucle tetralógico como estructura mítica	173
Figura 4.8. El Viaje de Evey	182
Figura 4.9. El Viaje de Caleb	188
Figura 4.10. El Viaje de Furiosa	194
Figura 4.11. Los viajes y sus episodios	195
Figura 4.12. El proceso del mejoramiento de “V”	198
Figura 4.13. Negociación y eliminación por agresión por parte de “V”	199
Figura 4.14. Negociación, secuestro y traición	200
Figura 4.15. Modalidad por sucesión continua en <i>V for Vendetta</i>	200
Figura 4.16. El proceso del mejoramiento de Ava	202

Figura 4.17. Negociación por seducción por parte de Ava	203
Figura 4.18. Modalidad por sucesión continua en <i>Ex Machina</i>	204
Figura 4.19. Inversión Nathan/Caleb (negro/blanco) y Caleb/Ava (interior/exterior)	204
Figura 4.20. Modalidad por enclave en <i>Ex Machina</i>	205
Figura 4.21. Resolución: Ava “expulsada” del edén	205
Figura 4.22. El proceso del mejoramiento de Max	207
Figura 4.23. Obstáculos-Aliados	208
Figura 4.24. Prometiste ayudarnos Max	209
Figura 4.25. Modalidad del Acreedor/Deudor	210
Figura 4.26. El camino de la redención	210
Figura 5.1. Dialógica entre mundo real y mundo ficcional	222
Figura 5.2. Dialógica entre ginoide real y ginoide ficcional	223
Figura 5.3. La realidad “inspirada” por la ficción	223
Figura 5.4. Recursividad de los dos movimientos	225
Figura 5.5. Los subtextos de los textos de la cultura	228
Figura 5.6. Las orientaciones recta e inversa y sus direcciones vectoriales de tensión	231
Figura 5.7. Peregrinaje heroico	233
Figura 5.8. El parlamento y su destrucción como símbolos	233
Figura 5.9. El centro de investigación como espacio simbólico	234
Figura 5.10. Dialógica entre las oposiciones exterior ↔ interior y alto ↔ bajo en <i>Ex Machina</i>	235
Figura 5.11. El centro de investigación como panóptico	236
Figura 5.12. La utopía como deseo	236
Figura 5.13. Colores usados para la relación de lo eutópico ↔ distópico	239
Figura 5.14. Inversión y transferencia del protagonista (a la izquierda) en <i>Ex Machina</i>	241
Figura 5.15. La caída del hombre	243
Figura 5.16. La estructura ternaria: tonto-inteligente-loco en <i>V for Vendetta</i>	247
Figura 5.17. La transformación de Evey	248
Figura 5.18. Árbol de decisiones de Evey	248

Figura 5.19. De la cordura a la locura	249
Figura 5.20. La estructura ternaria: tonto-inteligente-loco en <i>Ex Machina</i>	250
Figura 5.21. Árbol de decisiones de Caleb	251
Figura 5.22. La estructura ternaria: tonto-inteligente-loco en <i>Mad Max: Fury Road</i>	252
Figura 5.23. Árbol de decisiones de Imperator Furiosa	253

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1. La época <i>silente</i> (1895-1927)	113
Tabla 3.2. MRP vs. MRI	115
Tabla 3.3. El cine sonoro y tiempos de guerra (1928-1950)	116
Tabla 3.4. El cine moderno (1960-1970s)	118
Tabla 3.5. El Cine Posmoderno (1980s—)	120
Tabla 3.6. Elementos distintivos de las tendencias semióticas del cine	124
Tabla 3.7. Imágenes y signos del sistema de la imagen-movimiento	130
Tabla 4.1. Las estructuras míticas	175

ANEXOS

Anexo 1. La época <i>silente</i> (1895-1927)	287
Anexo 2. El cine sonoro y tiempos de guerra (1928-1950)	288
Anexo 3. El cine moderno (1960-1970s)	289
Anexo 4. El Cine Posmoderno (1980s—)	290

Anexo 1. La época *silente* (1895-1927)

Estética de las «vistas» (1895)

Los hermanos Lumière desarrollaron, a partir de las sesiones de 1895, una poderosa, aunque efímera industria cinematográfica.

— Vocación documental; «efecto real»; gusto por la experimentación; atención al movimiento; cámara como testigo; y control de la duración.

Representantes:
Auguste Marie Louis
Nicolas Lumière y Louis
Jean Lumière.

Ilusionismo (1902-1913)

El ilusionismo en el cine no pretende representar la realidad. De hecho, llama la atención sobre su huida del realismo, a menudo con la ayuda de efectos especiales.

— *Stop trick*; cámara rápida; disoluciones de imágenes; múltiples exposiciones; y fotogramas coloreados.

Representante:
Georges Méliès.

Impresionismo (1915-1920)

Surge en Francia como respuesta ante la hegemonía Hollywoodense, con una estética enfocada en la expresión de los sentimientos, las emociones y las realidades psicológicas. Una sinfonía visual, ritmo de movimientos combinados exento de personajes.

— Uso de planos, cortes y fotografía; despliegue de líneas; y montaje rítmico (Gance).

Representantes:
Germaine Dulac, Jean
Epstein, Abel Gance,
Marcel L'Herbier, Henri
Chomette, Louis Delluc
y René Clair.

Expresionismo (1913-1927)

Parte del cine alemán de la República de Weimar que, influido por las artes plásticas y el romanticismo literario, aborda la temática de la angustia, la ausencia o el desdoblamiento. Influyó posteriormente en el cine negro y de terror.

— Claroscuro; distorsión; fatalismo; Freudismo; ángulos de cámara oblicuos; iluminación contrastada; deformación de la perspectiva de los decorados; maquillaje exagerado; y la gesticulación ostentosa en los intérpretes.

Representantes:
Tod Browning, Georg
W. Pabst, F. W. Murnau,
Fritz Lang, Karl Freund
y E. A. Dupont.

Caligarisimo (1919-1927)

Con sus estilizados y distorsionados escenarios, su grotesca fotografía en ángulo y su iluminación artificial creando una atmósfera de pesadilla, *El gabinete del doctor Caligari* (1919) de Robert Wiene se convirtió en una marca registrada del cine alemán en la década de 1920.

— Artificialidad; distorsión; de ensueño; atmósfera; amenaza; y oscuridad.

Representantes:
Robert Wiene, Paul
Wegener, Paul Leni, F.
W. Murnau, James
Whale y Fritz Lang.

Constructivismo; Vanguardia Rusa (1917-1927)

Desde el inicio de la Revolución rusa en 1917, hubo una explosión de creatividad sin precedentes en todas las artes. Los constructivistas buscaron reafirmar la sociedad a través del arte y el cine parecía ideal para tal propósito al crear un efecto revolucionario principalmente a través del montaje.

— Anti-burgueses; *efecto Kuleshov*; planos alterados; montaje; formalismo; propaganda; y *cine-ojo*.

Representantes:
Dziga Vertov, Sergei
Eisenstein, Lev
Kuleshov, Vsévolod
Pudovkin.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁶⁴.

⁶⁴ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Anexo 2. El cine sonoro y tiempos de guerra (1928-1950)

El *studio system* de Hollywood (1920-1950)

Al concentrar la producción en estudios denominados “fábricas de sueños”, y al manejar todos los aspectos del negocio, desde la producción hasta la publicidad y la distribución hasta la exhibición, Hollywood dominaba la economía cinematográfica mundial.

— Géneros; *star system*; inteligibilidad del espacio y del tiempo; narración cerrada; códigos de censura; mensaje estándar; primer plano.

Representantes:

Carl Laemmle, Frank Capra, Victor Fleming, Michael Curtiz, John Ford, William Wyler y Irving Thalberg.

Surrealismo (1924-1930)

Vanguardia que promueve la transgresión del orden estético, lógico y moral en la creación artística mediante la liberación de los contenidos del subconsciente y el automatismo psíquico. El cine se convirtió en el medio ideal para aplicar los conceptos y técnicas propias del movimiento artístico y literario surgido en Francia por el poeta André Breton.

— La *escritura automática* y asociación libre del montaje; discontinuidad y el *non-sense* en la sucesión de gestos y espacios.

Representantes:

René Clair, Man Ray, Germaine Dulac, Luis Buñuel y Jean Cocteau.

Realismo Poético, Naturalismo Poético o Realismo negro (1934-1940)

Grupo de películas francesas, ordinariamente intrigas melodramáticas que, sobre la base realista de los espacios dramáticos (calles empedradas, puertos, brumas, canales...) y de personajes marginales (desertores, rufianes, mujeres víctimas...), propone una mirada a la vez nostálgica y amarga, optimista y crítica.

— Atmósferas artificiales; personajes marginados; sensibilidad caprichosa; simbolismo sugestivo; y entorno de clase trabajadora.

Representantes:

Jacques Feyder, Jean Renoir, Jean Gabin, Julien Duvivier, Marcel Carné, Jacques Prévert, Pierre Chenal y Alexandre Trauner.

Realismo Socialista (1932-1934)

En la Unión Soviética, el eslogan “realismo socialista” se convirtió en una realidad en todas las artes. Afirmó que el arte soviético debe reflejar los valores Bolcheviques, ser comprensible y amado por las masas y, por la representación de la fortaleza y el optimismo, ayudar a construir el socialismo.

— Plano-secuencia; composición en profundidad; teoría del montaje; simbología líneas y colores.

Representantes:

Vsevolod Pudovkin, Alexander Dovzhenko, Sergei Eisenstein, Mark Donskoi, Jin Xie, Leonid Trauberg, Sergei Yutkevich, etc.

Neorrealismo Italiano (1945-1960)

Estética que atiende a la forma de captar la realidad, y la ética, que concibe esa realidad como verdad con la que ha de estar comprometido el cineasta. Es un realismo funcional que emplea la ficción fílmica, para documentar la existencia histórica.

— Personajes anónimos; actores semidesconocidos; rodaje en exteriores; ausencia de los componentes cinematográficos y la construcción técnica y simbólica de la imagen.

Representantes:

Roberto Rossellini, Vittorio de Sica, Cesare Zavattini, Luchino Visconti y Giuseppe de Santis.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁶⁵.

⁶⁵ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Anexo 3. El cine moderno (1960-1970s)

Nouvelle Vague o Nueva Ola Francesa (1958-1962)

Auspiciado por la revista *Cahiers du Cinema*, fue el movimiento fundador de los nuevos cines de los sesenta. La renovación generacional, el auge del cortometraje, el rechazo al cine de *qualité*, el rodaje en exteriores con equipos más ligeros y la voluntad de hacer películas más espontáneas. Sus características impactarán los nuevos movimientos.

— Tratamiento irreverente y no sentimental del personaje; tramas episódicas y narrativas deconstruidas; cámaras de mano y equipo ligero y pequeño; filmaciones en las calles y lugares reales, evitando los estudios; cortes de saltos, eliminando los de establecimiento habituales, y cortes elípticos que llamaron la atención sobre la relación entre las imágenes y el medio mismo; experimentación con el espacio y el tiempo fílmicos; citas de referencias de literatura y películas favoritas, además de ser auto reflexivo; y una actitud existencial general hacia la sociedad y hacia el comportamiento humano.

Representantes:
François Truffaut, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette, Éric Rohmer o Claude Chabrol, y Jean Pierre Melville.

Nuevo Cine Italiano (NCI) (1955-1975)

El neorrealismo sufre una recesión y una dispersión frente a la que surgen cineastas de más decidido compromiso político y social. Desde la revista *Cinema Nuovo*, el influyente crítico marxista Guido Aristarco impulsa una renovación que será protagonizada básicamente por cineastas de izquierdas.

— Empaque visual y puesta en escena sobresalientes; tratamiento dramático de la luz; movimientos coreográficos masasivos; planos largos; complejos movimientos de cámara; montaje estilizado; y una concepción operística del cine.

Representante:
Pier Paolo Pasolini, Bernardo Bertolucci, Marco Bellocchio, Marco Ferreri, Francesco Rosi, Ettore Scola, Ermanno Olmi y los hnos. Taviani.

Free Cinema (1956-1969)

Movimiento de cineastas británicos que plasman la renovación auspiciada por la revista *Sequence*, que aboga por un cine de mayor compromiso social y atención a la realidad cotidiana en la tradición de la escuela documental de Grierson y Jennings y dentro de la contestación teatral y literaria de los *Angry Young Men* (jóvenes airados).

— Mayor libertad de cámara y rodado en exteriores.

Representantes:
Tony Richardson, Karel Reisz, Lindsay Anderson y John Schlesinger.

Nuevo Cine Alemán, *Neuer Deutscher Film* (1962-1980)

El Manifiesto de Oberhausen (1962) propugna la reivindicación de las libertades necesarias para la creación de un Nuevo Cine Alemán. Se trata de autores con personalidades muy diferenciadas.

— Saltos de eje; tiempos muertos; interrupciones musicales súbitas; y entrevistas con personajes reales incluidas en el relato de ficción.

Representantes:
Alexander Kluge, Werner Herzog, Wim Wenders, Peter Fleischmann, Volker Schlöndorff, Jean-Marie Strauss, R.W. Fassbinder.

Cinema Novo (1953-1972)

El Cinema Novo brasileño surge, en el marco de una renovación cultural y artística más amplia, con un triple deseo: testimoniar los problemas sociales y políticos del país; buscar una estética cinematográfica propia, enraizada en la cultura popular; y establecer nuevos medios de producción que superen la alienación existente en el cine comercial.

— Tratamientos naturalistas y barrocos; ambientaciones urbanas e indígenas; formatos melodramáticos e innovaciones experimentales.

Representantes:
Glauber Rocha, Pereira Dos Santos, Ruy Guerra.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁶⁶.

⁶⁶ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Anexo 4. El Cine Posmoderno (1980s—)

Posmodernismo (1980s—)

Aunque no esté claramente codificado, se ha hablado de cine posmoderno para referirse al practicado por ciertos autores. Busca explorar y excitar emociones, temas, situaciones, más allá de las convenciones y la lógica espaciotemporal en la estructura narrativa.

— Fragmentación del relato; la parodia y la hipérbole; el eclecticismo de estilo; juegos matemáticos; la geometría; los símbolos polisémicos; hibridación genérica; las autocitas; la intertextualidad; tono alusivo y autoconsciente; la inestabilidad narrativa; el reciclaje nostálgico y el pastiche.

Representantes:

Peter Greenaway, Leos Carax, Joao Botelho, Aki Kaurismaki, Alan Rudolph, Hal Hartley, Atom Egoyan, Pedro Almodóvar, Ridley Scott, David Lynch, Quentin Tarantino, los Coen y Wachowski.

Dogma 95 (1995-2005)

Movimiento vanguardista, iniciado en 1995 por los directores daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg, como una reacción al cine comercial y los altos presupuestos. Crearon el Manifiesto del Dogma 95 con 10 reglas para despojar al cine de lo esencial.

— Montaje que fragmenta la acción en numerosos y breves planos; predominio del movimiento dentro del plano y de la cámara; encuadres rebuscados y desequilibrados; angulaciones y objetivos de focal corta; diverso tratamiento fotográfico (filtros, calidades y cromatismo); banda sonora espectacular.

Representantes:

Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Søren Kragh-Jacobsen, Kristian Levring, Jean-Marc Barr, Susanne Bier y Harmony Korine.

Minimalismo (1950s-)

El minimalismo generalmente se refiere a un tipo de cine de vanguardia, ya sea documental o de ficción, que reduce al mínimo el tema, la edición, la técnica cinematográfica y el equipo.

— Música diegética; tomas largas; edición mínima; sencillez; pequeño equipo; estático.

Representantes:

Robert Bresson, Jean-Marie Straub, Danièle Huillet, Béla Tarr, Theo Angelopoulos, Rainer Fassbinder, Abbas Kiarostmai, Aki Kaurismäki y Carlos Reygadas.

Minimalismo Asiático (1990s-)

Movimiento asiático inspirado en la obra minimalista de Yasujiro Ozu, el gran maestro japonés del *shomin-geki* (la vida cotidiana de la gente común).

— Marco vacío; tomas largas; acción silenciada; trama escasa; cámara estática; y actuación discreta.

Representantes:

Yasujiro Ozu, Edward Yang, Hou Hsiaohsien, Tsai Ming-Liang, Hong Sang Soo, Anh Hung Train, Apichatpong Weerasethakul, Hirokazu Kore-Eda, y Zhang Ke Jia.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores⁶⁷.

⁶⁷ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina y Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).