

LUIS MIGUEL ARIZA

¡VIGILEN LOS CIELOS!

LA FILOSOFÍA DE
LA CIENCIA FICCIÓN



© del texto: Luis Miguel Ariza Victoria, 2018

© de esta edición: Arpa Editores, S. L.

Manila, 65 — 08034 Barcelona

www.arpaeditores.com

Primera edición: abril de 2018

ISBN: 978-84-16601-95-0

Diseño de cubierta: Enric Jardí

Ilustraciones: Mr. Zé

Maquetación: Àngel Daniel

Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación
puede ser reproducida, almacenada o transmitida
por ningún medio sin permiso del editor.

Luis Miguel Ariza

¡Vigilen los cielos!

La filosofía de la ciencia ficción

arpa

SUMARIO

Introducción

Matrix. La realidad de la realidad

Star Wars. El resurgir de la fuerza o el imperio del irracionalismo galáctico

Star Trek o la utopía de la ciencia

Alien. El auge del imperialismo

Contact. El fin del secularismo (entre ciencia y religión).

Interstellar. El retorno del milenarismo científico (1).

Origen. La pesadilla inconclusa de Freud

Independence Day. La dramatización del consenso

Armagedón y Deep Impact. El retorno del milenarismo científico (2).

Encuentros en la tercera fase. New age como escapismo social

Blade Runner o el miedo a la deshumanización

Regreso al futuro. La regresión como cura

Terminator. El aborto cibernético

X-Men: Días del futuro pasado. La genética contra el antropocentrismo

12 Monos. La sociedad del riesgo culpable

2001: Una odisea del espacio. La inteligencia dirigida

El planeta de los simios. La evolución inversa

Gattaca o el totalitarismo científico

[Avatar. El apogeo del ciberecologismo](#)

[E.T., el extraterrestre. El triunfo de la clase media](#)

[Bibliografía](#)

Introducción

Bienvenidos a la ciencia ficción en la pantalla grande. La elección no podía haber sido más afortunada. Cuando os decantáis por una película de ciencia ficción a la hora de ir al cine, obtenéis mucho más que una buena ración de entretenimiento. Vuestras mentes reciben un soplo de aire fresco, vivificador. Y hay una razón poderosa. Las historias de ciencia ficción resultan a la postre mucho más interesantes que el terror y la fantasía, y además están entre las más solicitadas por la audiencia. *Avatar* y la *Guerra de las galaxias* copan los primeros puestos entre los filmes más taquilleros de la historia. Por no olvidar al pequeño E.T. de Steven Spielberg, que probablemente sea la película más rentable de la historia del cine. En las páginas que siguen vamos a desentrañar un poco de esa magia que hace estos relatos especiales y maravillosos, y al mismo tiempo volveremos a ver las veinte películas que componen este libro de una manera singularmente nueva. Leer y ver cine. ¿Puede haber algo mejor?

Pero vayamos por partes. Las películas de terror pueden ser muy impactantes, de acuerdo. Tienen el objetivo de asustarnos mediante asesinos reales o imaginarios, como los monstruos clásicos de la literatura Drácula o Frankenstein. Pero cuando salimos de la sala, los miedos quedan atrás. El terror funciona de una manera muy parecida a las

historias de fantasía y magia. Al abandonar el cine, nos asalta la sensación de que ese mundo mágico se ha quedado en la pantalla y que estamos de nuevo en el aburrido mundo real. No parece probable que después de ver *Pesadilla en Elm Street* vayamos a soñar todas las noches con Freddie Krueger, aunque lo que sí es seguro es que tenemos la certeza de que un ser así no existe. Ocurre lo mismo después de extasiarnos con cualquiera de las maravillas de la saga fílmica de Harry Potter o las películas de superhéroes de la Marvel o DC Comics. No necesitamos convertirnos en detectives o investigadores para tener esa misma certeza de que tales seres pertenecen al mundo de la fábula, no al nuestro.

Sin embargo, con una buena película de ciencia ficción nos queda la sensación de que quizá, en el futuro, algo de lo ocurrido en la pantalla podría ser real. E incluso afectarnos.

Esta diferencia es sustancial. Una de las películas que más miedo me ha dado desde que voy al cine es *Alien, el octavo pasajero*. «En el espacio nadie puede oír tus gritos», rezaba el póster promocional, y sin embargo los gritos resonaban entre los espectadores. Lo que nos decía el anuncio es completamente cierto. En el vacío del espacio, el sonido no puede transmitirse. Pero lo más terrorífico de *Alien* es que la criatura, por muy monstruosa que nos parezca, no tiene nada de sobrenatural. Es un diseño biológico perfecto y letal. Comprendemos muy bien su ciclo, los parásitos en forma de cangrejo que salen de esos huevos enormes, y lo que hacen con las personas, usándolas como incubadoras. Su existencia se basa en las leyes de la biología que operan en la naturaleza, que ofrece todo un recital de crueles escenas que rivalizan con la propia película. Hay algo de *cierto* en esa historia que nos inquieta.

Miramos al cielo y sabemos que a cuatrocientos kiló-

metros de altura el hombre ha construido una estación espacial donde viven astronautas durante meses. *Sabemos* que en el futuro probablemente tendremos naves de carga que llevarán materiales desde la Tierra a la Luna y probablemente a Marte y otros mundos cercanos. Y que podríamos encontrarnos con formas de vida absolutamente desconocidas. Esa sensación de realidad es culpa exclusiva de la ciencia ficción. Nos han ido preparando el terreno las primeras novelas de H. G. Wells y Julio Verne y las películas que las elevaron a cultura popular, allá por la década de los cincuenta. El mensaje es el siguiente: olvídate de la fantasía. El progreso científico, que nos ha proporcionado el mayor periodo de bienestar en la historia de la especie humana — desde los tiempos en los que nos las arreglábamos con puntas de flecha de piedra para cazar animales mucho más grandes y poderosos que nosotros hasta iluminarnos con bombillas eléctricas, volar o acceder a la información de forma instantánea desde cualquier parte del mundo—, nos está diciendo que eso que sucede en la pantalla podría ser algún día posible.

Pero la ciencia ficción en el cine no solo tiene que ver con las predicciones sobre lo que podamos lograr o no en el futuro. Con la evolución de los efectos especiales, este género cinematográfico es capaz ahora de mostrarnos de una manera tan convincente y efectiva como ningún otro género de películas nuestros miedos y temores plasmados en sociedades distópicas y escenarios apocalípticos. Precisamente por eso salimos del cine con la sensación de que hemos visto al menos un trocito de ese futuro. Y descubrimos que esas historias, a la vez maravillosas y terribles, no se acaban cuando se encienden las luces. Como seres humanos, tendremos la posibilidad de explorar y sentir un pedazo de ellas. ¿Volarán nuestros hijos a Marte? ¿Hablabremos con los robots? ¿Podremos viajar en el tiempo algún día?

Las buenas películas de ciencia ficción tienen tanto éxito y aceptación entre la audiencia porque *nos convencen*. Por muy futurista o fantástica que sea la historia, si es buena ciencia ficción contiene un elemento de credibilidad que le otorga una irresistible sensación de verosimilitud. Pero dejadme añadir algo más. El libro que tenéis en vuestras manos no es una obra académica ni histórica, aunque para aquellos que quieran profundizar un poco más se propone una bibliografía al final de la obra. Tampoco es un libro sobre críticas cinematográficas, aunque en algunos casos nos asomemos por curiosidad a ver cómo metieron la pata los críticos sesudos. Mis editores me lo dejaron muy claro desde el principio, y acepté el reto gustoso. Mi intención es abrir una ventana al gran público para *leer* y comprender mejor lo que significan estas películas. ¿Qué tipo de sociedad se refleja en *Matrix*? ¿Cómo funciona la humanidad en *Interstellar*? ¿Cuáles son las ansiedades sociales y la ideología política que se exponen en *Terminator*? En definitiva, lo que estas películas cuentan sobre nosotros mismos, nuestras ideas, nuestra ideología, nuestra forma de pensar, nuestras modas y nuestras actitudes ante los prodigios y los peligros que traen los desarrollos científicos y tecnológicos en los tiempos en los que fueron planeadas, filmadas y estrenadas en las salas.

Este libro no es un tratado de filosofía, sino una manera de divertirse acerca de lo que expresan estas maravillosas narraciones visuales, más allá del mero entretenimiento. Aquí y ahora me apunto a lo que ya dijo Isaac Asimov: «Cuando Aristóteles falla, inténtalo con la ciencia ficción».

Matrix

La realidad de la realidad

El señor Anderson es un informático que descubre que vive en Matrix, un mundo simulado por las máquinas. Su destino será salvar de la desaparición definitiva lo que queda de la humanidad, para lo que deberá enfrentarse a *la realidad de la realidad*, aprendiendo a saltar entre lo simulado y el verdadero mundo que trata de preservar.

Hay películas que, como *Matrix* (1999), parecen bendecidas desde el minuto cero por la audiencia. Tenemos que dar cifras en el comienzo de nuestro viaje. ¡Los números son importantes! Pero tampoco abusaremos, es mi promesa. Al contrario de lo que sucedió con *Blade Runner* —ya veremos las calabazas que le propinaron al filme de Scott el público y la crítica—, *Matrix* empezó como un tiro: recaudó más de 463 millones de dólares de un presupuesto inicial de 63 millones. La segunda parte, *Matrix Reloaded*, arañó en todo el mundo más de 742 millones. La tercera parte, estrenada unos meses después como mera continuación, funcionó peor, con poco más de 427 millones de dólares. Cifras y cifras, pero insisto para demostrar que *Matrix* y sus criaturas funcionaron como una gigantesca caja de recaudación, una máquina que no dejó de hacer dinero mientras estuvo en pantalla. Las tres películas constituyen una de las sagas comercialmente más exitosas dentro de la CF fílmica, con un total acumulado, sin contar la inflación, de 1.633 millones de dólares en todo el mundo. Vaya, no está nada mal, ¿no os parece?

En este caso, los críticos cinematográficos lanzaron sus zarpas nada más estrenarse y metieron la pata (otra vez) hasta el fondo. Cuando estas cosas suceden, me froto las manos. Las meteduras de pata fueron bastante gordas, como las de Tom McCarthy, prestigioso crítico de la afamada revista *Variety*. «En efectos especiales, un diez.

En guion, un *ceró* (la cursiva es mía) para *Matrix*, un espectáculo alucinante pero una incoherente extravagancia de artes marciales sobrehumanas. Una visualización muy atractiva que ofrece algo nuevo al léxico de la ciencia ficción de acción, y que hará de este film un *thriller* excitante para los aficionados al género, especialmente adolescentes y veinteañeros, para quienes el guion pretencioso, un galimatías de mitología de segunda categoría acompañada de un misticismo religioso y jerga técnica, supone más una ventaja que una responsabilidad dramática». En otras palabras más simples: una película que estaba destinada a una generación de «colgados» extravagantes, adictos a los ordenadores y a los videojuegos, consumidores de unas cuantas drogas psicodélicas. En definitiva, una tribu aparte, sin contacto con la realidad.

Pero mirad a nuestro alrededor. Los «colgados» (y lo digo en el mejor sentido de la palabra) estamos por todas partes. Todos somos adolescentes y veinteañeros. Los libros han sido sustituidos por móviles y la mayoría del mundo libre anda alucinado, atando sus ojos a unas pantallitas de colores y los oídos pegados a los cascos, aislados del resto (a mí me ocurre también, estoy casi todo el día con el móvil, pero tengo que confesar que aún siento reverencia por los libros en papel y que a veces, como puro experimento, me dedico a observar en la calle a la gente para comprobar que todo el mundo sigue en la luna).

Para la mayoría de los jóvenes, y no tan jóvenes, enganchados a las redes sociales y con una vida virtual muy desarrollada, el gran McCarthy se ha dado un buen resbalón. ¿No es así? Los críticos se pasan de listos a menudo. No suelen pensar que las películas como *Matrix* están aventurando cosas. Estoy seguro de que si se hubiera estrenado *Matrix* ahora, en 2018, con su carga de novedad y originalidad intacta, habría sido un bombazo taquillero todavía mayor de lo que fue. Pero el gran público de 1999 captó de lleno el mensaje.

Matrix comienza con la historia de Anderson (Keanu Reeves), un programador de una importante empresa de software y, en su tiempo libre, pirata informático. Anderson recibe un extraño mensaje en su ordenador que le despierta extrañas sensaciones que parecen recuerdos de un sueño que no puede descifrar. Un misterio rodea una expresión, «Matrix», que le atrae lo suficiente como para seguir las indicaciones del extraño personaje que está detrás de los mensajes, y

otro nombre, Morfeo (Lawrence Fishburne), que le es familiar, pero no sabe el porqué. En su lugar de trabajo, Anderson recibe por correo exprés un teléfono móvil, y al cogerlo descubre que Morfeo está al otro lado de la línea. Morfeo le advierte que van a detenerle. Sabe todo lo que le va a pasar con una exactitud asombrosa.

¿Cómo explicar ese poder de predicción? Anderson evita a sus perseguidores, pero al final se ve obligado a tomar una decisión: saltar sobre un andamio para escapar de ellos o dejar que le detengan. Opta por lo segundo. Una vez en la sala de interrogatorios, un grupo de agentes en traje y gafas negras —un calco de los agentes del FBI— le interroga sobre Morfeo. Le explican que es un peligroso terrorista y exigen su colaboración a cambio de limpiar su historial delictivo como pirata informático. Al negarse, el agente Smith le introduce por el ombligo algo escalofriante y nunca visto en su mundo: una máquina viva. Y Anderson pierde el conocimiento.



A partir de aquí, Anderson es rescatado por un grupo de rebeldes que le extirpan el parásito y le conducen hasta Morfeo. El terrorista le ofrece una elección: tomar una pastilla para olvidarse de todo y volver a su vida anterior o ingerir otra que le conducirá a la verdad que Anderson ansía saber. En esta nueva elección, Anderson se des-

pierta en un lugar de pesadilla: dentro de una especie de capullo líquido, infiltrado por cables y respirando ese mismo líquido. Presa del pánico, Anderson logra quitarse los cables y descubre que una aterradora máquina con tentáculos metálicos flota delante de él. La máquina termina por destruir la estructura, como si quisiera librarse de un desperdicio, y Anderson va a parar a un colector. Allí es rescatado por los hombres de Morfeo y sometido a un proceso de regeneración de las heridas. Tras ese tiempo de recuperación, Morfeo le explica que se encuentra dentro de una nave, en el mundo real. Anderson no le da crédito y piensa que se trata de un sueño, pero Morfeo insiste: *el sueño es la realidad*, y lo que pensaba que era real consiste en realidad en un sueño. Para demostrárselo, Morfeo le pide que se conecte a una máquina con el enchufe que tiene instalado en la nuca.

Anderson se encuentra en un espacio virtual con Morfeo. Está dentro de la matriz (Matrix). ¿Y qué es la matriz? Una gigantesca mentira simulada, un mundo programado en cada detalle para mantener a los seres humanos en una especie de limbo, haciéndoles creer que viven su existencia rutinaria. «Matrix nos rodea. Está por todas partes». Matrix es «el mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad». «¿Qué verdad?», pregunta Anderson. «Que eres un esclavo, Neo. Que naciste en una prisión que no puedes oler, saborear ni tocar. Una prisión para tu mente».

Este diálogo completa el giro narrativo. Morfeo intenta convencer a Anderson —al que llama Neo— de que lo que ve no es real. Y acude a la comparativa de los sueños. «¿Alguna vez has tenido un sueño, Neo, que pareciera muy real? ¿Qué harías si no pudieras despertar de ese sueño y no pudieras diferenciar el mundo de los sueños de la realidad?» Y plantea otro tipo de cuestiones: «¿Qué es real? ¿De qué modo definirías real? Si te refieres a lo que puedes sentir, oler o ver, real son las señales eléctricas interpretadas por tu cerebro»¹. La conclusión de Morfeo es diáfana: «Has estado viviendo en un mundo imaginario, Neo».

Finalmente, Morfeo traza la línea entre lo real y lo imaginario en la narrativa de la película. Explica que en un momento determinado, a principios del siglo XXI, toda la humanidad estaba maravillada ante el origen de las Inteligencias Artificiales (IA), que no son otra cosa que una singular consciencia que creó toda una raza de máquinas. Traza la evolución de las máquinas y de los seres humanos basa-

da en una relación de interdependencia, hasta que ambos mundos entran en guerra. Las IA dependían de la energía solar, pero comenzaron a someter a los humanos para utilizarlos como fuentes de energía. «El cuerpo humano posee la energía de una pila de 120 voltios y más de 23.000 julios de calor corporal»². Por esa razón las IA han sometido a la mayor parte de la humanidad y han creado inmensos campos donde se cultiva a los humanos. Como consecuencia, *Matrix*, concluye Morfeo, significa control: «*Matrix* es un mundo imaginario creado por ordenador, construido para mantenernos bajo control y convertir al ser humano en esto». Y en ese momento enseña una pila a Neo.

Tengo que confesar que cuando vi *Matrix* por primera vez, las primeras escenas no me llamaron particularmente la atención, hasta que llegó la revelación de Morfeo y todo cobró sentido. Pocas veces un giro argumental resulta tan refrescante y sorprendente cuando nos descubres que se nos utiliza como pilas humanas. De golpe comprendes el engaño y entonces repasas toda esta introducción cinematográfica y descubres los detalles que nos ayudarán a comprender mucho mejor *Matrix*.

Para empezar, es la historia de una abducción. El estado, las compañías, los individuos, la sociedad, todo ha sido completamente abducido y copiado, al igual que las reglas y los comportamientos. Los individuos que vemos en *Matrix* son una proyección de sí mismos en este mundo virtual donde todo está programado. El viento, las aves, el sol, los coches, los edificios, la comida, los olores, los vestidos, las conversaciones...todo cuanto percibimos es el resultado de millones de programas individuales que se han escrito para crear estos efectos. Es una simulación asombrosamente real. Es la realidad de la realidad. Aunque podríamos hablar de «totalitarismo cibernético virtual», en contraposición al totalitarismo cibernético «real» que sugieren películas hechas quince años atrás, como *Terminator* (a la que ya llegaremos).

Este totalitarismo virtual está suavizado por la ilusión de realidad que proyecta. Los policías se comportan como policías. No podemos estar seguros de si cada persona que vive en *Matrix* es una proyección virtual de un prisionero que en el mundo real se encuentra en estado comatoso, sumergido en el líquido, pero cuyos sentidos están estimulados al máximo en el mundo simulado; o si por el

contrario esa persona en particular es un programa que imita la forma de un humano.

La verdad es que la idea resulta espantosa, pero ¿quién está allí para imaginársela? El adversario de Neo es un agente virtual, un programa que no tiene equivalente humano: el agente Smith (Hugo Weaving). En el film descubrimos que estos agentes virtuales son capaces de entrar en las personas de *Matrix* para ocupar su lugar y destruirlas. Esas personas, en realidad prisioneros mantenidos con vida, son asesinados, sacrificados. Lo que sucede en *Matrix* tiene su equivalencia en el mundo real, incluido el dolor, las heridas y la muerte. Y si alguien desconecta el cable que le une a la matriz, también muere en la realidad. La manera de introducirse en este mundo virtual es mediante una entrada que busca el programador, normalmente la ubicación de una cabina telefónica a la que se puede llamar.

El grado de realismo de esta simulación es tan asombroso que Cifra (Joe Pantoliano), uno de los componentes de Morfeo, decide traicionarle al negociar con Smith su vuelta a la matriz original. La escena es muy buena. «Sé que este filete no existe. Sé que cuando me lo meto en la boca está diciendo a mi cerebro que es bueno y jugoso. Después de nueve años, ¿sabes de qué me doy cuenta? La ignorancia es la libertad».

La perfección de la simulación se debe a que las máquinas han sustituido a los programadores humanos. La ironía es que la idea de una vida sumergida en un caldo de cultivo resulta tan insoportable que nuestros poseedores tienen que encontrar una forma ingeniosa para engañarnos y mantenernos felices mientras nos utilizan como baterías humanas. Las máquinas sustituyen el papel de los alienígenas invasores y crean una realidad alternativa, un mundo rico en sensaciones, en el que el cerebro humano percibe, huele y toca algo que cree real, pero que es falso. Solo programación. El conocimiento del mundo verdadero resultaría insoportable y por ello es apartado de nuestras memorias. La distopía de *Matrix* desemboca en la simulación de la civilización humana, el paso siguiente tras la adquisición de la consciencia de las inteligencias artificiales. El hombre ha dependido de las máquinas en una parte muy significativa de la historia, y ahora que las máquinas adquieren consciencia y capacidad de supervivencia, necesitan de los hombres para mantener su propia existencia. La relación, pues, se ha invertido³.

Esa perfección, sin embargo, no está libre de errores y anomalías. Los fallos en la programación tienen que ver curiosamente con el *deja vu*, esa sensación familiar de haber experimentado un determinado acontecimiento ya en el pasado. Si contemplamos, como hace Neo, un gato que pasa ante una puerta dos veces, significa que algo ha ocurrido en la matriz, una alteración que se interpreta como advertencia.

Desde el punto de vista técnico, la complejidad de una programación así produce errores y un cierto grado de libre albedrío. Hay programas que cobran vida propia y que evitan ser detectados y borrados. Representan algunos de los diversos personajes que intervienen en la película y las dos secuelas posteriores. El Oráculo es una cocinera de color que tuesta sus galletas y que exhibe una capacidad de anticipación y clarividencia; el cerrajero es un fabricante de llaves cuyos códigos individuales permiten crear entradas a cualquier lugar de la matriz; Merovingio es un magnate que mantiene prisionero al cerrajero, y el Arquitecto es el creador de la matriz. Esta humanización de programas tiene su contrapartida en Neo, que es un humano real, conocido como el Elegido debido a los poderes que irá desarrollando para dominar los acontecimientos que suceden en la simulación. En cierta manera, la existencia de Neo es una predicción que se deriva de la lógica del libre albedrío. El control sobre todos los seres humanos no es posible, y muy de vez en cuando surgen personas excepcionales que pueden alterar el equilibrio de poder en la matriz. Neo es una de ellas.

Desde el punto de vista ideológico y político, ¿qué podemos decir de *Matrix*? Su mensaje es claramente anticientífico, y eso nos da una pista para descubrir su color político, ya que resulta una película muy conservadora en sus esquemas narrativos. Es uno de los filmes que más valoran la acción del individuo sobre el resto, y sin duda una de las más radicales películas de ciencia ficción en la que el estado se ha convertido en un enemigo mortal al que hay que destruir. Tenemos aquí a una sociedad dormida y dominada, a un grupo de rebeldes que sobrevive con dificultades en una ciudad subterránea, Sion, y a una sola persona, Neo, en la que se depositan todas las esperanzas para derrotar a las máquinas y derribar la simulación que ha hipnotizado a una humanidad esclavizada. Si viajáramos a los años cincuenta y sesenta, os lo aseguro, para enseñar la película a los

ciudadanos norteamericanos que tienen un coche en el garaje, con electrodomésticos y una esposa complaciente que deja enfriar tartas de manzana en el alféizar de la ventana, identificarían rápidamente la simulación de *Matrix* con un mundo comunista en el que todos viven engañados y son explotados, como consecuencia de un estado que alcanza su máxima expresión, aunque sea un estado simulado.

Neo es el héroe; representa el personalismo cinematográfico en su máxima expresión. Comienza su vida en la película como una pieza más del sistema, pero en realidad no es una pieza más. En su doble vida, interpreta a un pirata informático, una profesión que consiste fundamentalmente en atacar al sistema y ponerlo a prueba, en debilitar las estructuras de internet y con ello mostrar su profunda desaprobación por las reglas y la jerarquía. Un pirata informático es esencialmente un individuo *versus* el estado, es decir, un liberal nato, aunque parezca un poco chocante. ¿Son los *hackers* los nuevos caballeros liberales de la sociedad del siglo XXI? Puede verse de esta forma. Los *hackers* se oponen a las reglas y al estado, y en definitiva van contra el sistema y todo lo establecido. Hay una nota conservadora que no deja dudas (con acento liberal e individualista) frente a los que postulan que el estado debe crecer y crecer para proporcionar bienestar a todos⁴.

El jefe de Neo le reprende por llegar tarde al trabajo y le explica el modelo de sociedad que hay que seguir: «Cada elemento forma parte de un todo. Si un empleado tiene un problema, la empresa tiene un problema». Esencialmente, se trata de un sistema marxista. Cuando el agente Smith ofrece a Neo una salida negociada a su detención si colabora para atrapar a un terrorista, Neo se niega y le hace una peineta. Es parte de su carácter disconforme contra este sistema en el que el individuo está supeditado al estado, convertido en su sirviente sumiso. *Matrix* representa el grado máximo de tecnificación del sistema totalitario descrito por Orwell. Las IA han logrado que no tengamos memoria ni recuerdos, los han sustituido por el engaño y la manipulación.

A lo largo de las dos secuelas, la figura e influencia de Neo va adquiriendo un creciente carácter místico que lo convierte en un líder religioso, y eso acentúa más su perfil liberal mesiánico, con tonos conservadores. Es capaz de ver lo que nadie puede ver. Incluso cuando se queda ciego, tiene una percepción física de las figuras de *Ma-*

trix como formas matriciales informáticas que brillan y revelan su auténtica naturaleza. El cerebro de Neo capta escenas dignas, en otro contexto histórico, de la fiel representación visual de los milagros, con seres y figuras refulgentes. Quizá parezca precipitado asociar a Neo con Jesucristo, pese a que en el momento final de *Matrix Revolutions* el pueblo jalea su hazaña de una forma que recuerda a la reverencia del pueblo hacia Moisés⁵. El pueblo grita: «¡Nos ha salvado!», «¡Lo ha conseguido!», «¡No puedo creerlo!».

Más que la dolorosa y gradual pérdida de la propia libertad, *Matrix* propone un juego engañoso acerca de la verdad y su inaccesibilidad para el ser humano. La sociedad, el estado, el gobierno, las reglas, no son más que una farsa. La sustitución de una sociedad por otra se ha completado y ya no hay vuelta atrás. Toda la esperanza gira en torno a un único individuo entre millones. Tiene que ser especial, único. El consenso del resto es insuficiente para conjurar la amenaza de las máquinas. Sin la aparición de ese individuo, Neo el Elegido, la humanidad, que sobrevive en la ciudad subterránea llamada Sion, estaría destinada a desaparecer.

Star Wars

El resurgir de la fuerza o el imperio del irracionalismo galáctico

Rey, una chatarrera que apenas se gana la vida con los deshechos de las naves, se topa con un robot que tiene en su interior un mapa sobre la localización del último caballero Jedi. La muchacha se verá involucrada en una trama para impedir que el mapa caiga en manos de una orden con la que los descendientes de Darth Vader planean de nuevo reconstruir el Imperio y eliminar al último representante de los Jedi.

Estoy completamente seguro de que los fans de *Star Wars* me condenarán al infierno después de leer el título de este capítulo: ¿*Star Wars* es una película *irracional*? Pero no es exactamente lo que parece. En realidad, es mucho más preciso describir el universo de *Star Wars* como *irracional*, y eso no significa que se trate de una mala idea. Al contrario, el film que George Lucas estrenó en 1977 y que supuso el comienzo de todo resultó ser una de las experiencias cinematográficas más originales y atrevidas de aquella época. Todavía recuerdo el asombro que me produjo contemplar en una gran pantalla la espectacular manera en la que Luke Skywalker acababa con la Estrella de la Muerte.

Sí, lo siento. El universo de *Star Wars* no es otra cosa que el imperio de la irracionalidad galáctica, que le ha llevado a ser la saga de ciencia ficción más rentable de la historia y con más seguidores en todo el mundo. ¡Es una verdadera lástima! ¿Verdad? Por irracionalidad asumimos la existencia de fuerzas sobrenaturales, como la capacidad de mover objetos a distancia —

levantar cosas tan grandes como una nave espacial— solo con la mente, como demuestra nuestro buen Yoda en *El imperio contraataca*; o la de desaparecer en un plano más allá de la existencia física en el momento en el que uno recibe un sablazo láser, como le ocurre al maestro Jedi Obi Wan Kenobi cuando Lord Darth Vader le asesta el golpe mortal en una de las mejores batallas galácticas que se han mostrado, con sables láser en mano. Es una desaparición necesaria para mantener luego la capacidad telepática del caballero que le permite conectar mentalmente con su discípulo Luke. Hay vida más allá de la muerte.

El irracionalismo es una corriente de pensamiento en la que las brujas, los espíritus y las fuerzas del más allá someten desde sus extraños dominios al mundo racional medido con el calibre de la ciencia, y es precisamente el que construye las reglas que dan sentido a todo el universo *Star Wars*, dividiéndolo entre los partidarios de la fuerza y los del Lado Oscuro (de esa misma fuerza). La eterna lucha entre el bien y el mal, Dios y el Diablo, que ha caracterizado la mayoría de las religiones del mundo, y que hace bueno el dicho de que *Star Wars* es casi una religión para sus fans (entre los que, y de nuevo pido perdón, no me cuento).

Os propongo un reto. ¿Podríamos escribir historias de *Star Wars* prescindiendo de la fuerza y su lado tenebroso? ¿Sin acontecimientos sobrenaturales? Haced la prueba. Me temo que no es posible, o, en todo caso, obtendríamos relatos muy desnaturalizados.

La pseudociencia siempre ha vendido mucho más que la ciencia en la historia del entretenimiento humano. Puede que veinte veces o más, en proporción. Y me parece fenomenal, siempre que hablemos de películas, de novelas, de relatos; de arte, en suma. No puede ser moralmente admisible ganarse la vida con el engaño sistemático. Con esto no quiero justificar la formidable maquinaria comercial de *Star Wars*, que convierte literalmente en oro todo lo que toca. Ciertamente, las dos primeras películas de la saga son un prodigio de imaginación, que empezó a agotarse un poco con la tercera parte. Las tres entre-

gas subsiguientes (que, aunque criticadas, aportaron elementos y escenarios enormemente originales) y la repetitiva (y algo decepcionante) *El resurgir de la fuerza*, que se convirtió en la tercera película que más dinero ganó a escala mundial (sobrepasando los dos mil millones de dólares), por debajo de *Titanic* y *Avatar*. Seguro que ya habréis deducido mi infalible olfato comercial para las historias. Pero, cifras aparte, insisto en que *Star Wars* no es genuina ciencia ficción (aunque sí lo sea en parte), sino una epopeya de fantasía donde las fuerzas del bien y del mal se desatan en un escenario maravillosamente construido hasta el mínimo detalle, y al que dan verosimilitud plena los avances tecnológicos. Absolutamente todo, la ciencia y la tecnología, y por supuesto las organizaciones políticas, se someten aquí al imperio del irracionalismo.

¿Y por qué no es ciencia ficción?, preguntaréis. ¿Y por qué la incluimos en este libro? Por la misma razón por la que no hemos incluido aquí otra trilogía grandiosa, *El Señor de los Anillos*, y sin embargo hacemos espacio a *X-Men*. *Star Wars* y todo su universo resulta tan excepcional que merece encontrarse en cualquier trabajo sobre ciencia ficción. Sería poco menos que cometer un pecado imperdonable excluirla de la lista, debido a su descomunal éxito e influencia. Es un acto de respeto. Y no por detalles que rompen un poco las reglas de lo científicamente plausible. Me refiero a que las naves, cuando surcan un espacio que no es otra cosa que vacío interestelar, zumban que no veas, con motores que aceleran y desaceleran de una forma ruidosa; o que los láseres que atraviesan ese espacio hacen un ruido fenomenal y provocan explosiones ensordecedoras, cuando sabemos desde pequeños que el sonido no puede viajar en el vacío y que el espacio es como un ataúd silencioso. No es eso. Al fin y al cabo, los que puedan criticarme argumentarán con razón que las explosiones y los torpedos de fotones de las naves que entablan batalla en *Star Trek* también hacen un ruido fenomenal. En muchas películas de ciencia ficción la cuestión del sonido se ha dejado a un lado (la sobresaliente excepción es *2001: Una odisea del espacio*, como veremos más adelante), y no por ello de-

jan de ser buenas películas de ciencia ficción. Entonces, ¿por qué demonios *Star Wars* no lo es?

La primera razón es la gravedad. Todavía no he visto en ninguna película de la saga a gente viva flotando en el espacio, como debería ser (puede que haya olvidado alguna escena de personas que han muerto y que fueron arrojadas al espacio como objetos inertes. Admito sugerencias). Todo el mundo tiene puestos los pies en la Tierra, y me refiero a nuestro planeta, no al suelo. En el universo de *Star Wars*, todos los planetas y mundos, por grandes o pequeños que sean, ostentan el mismo valor G (la gravedad o la aceleración que sufrimos hacia el centro de la Tierra a 9,8 metros por segundo. Por cierto, que sepáis que gravedad y aceleración es lo mismo, ese fue el gran hallazgo de Einstein). Incluso cuando Han Solo dirige su *Halcón milenario* hacia un asteroide para escapar de sus perseguidores y se mete en una cueva, sale de la nave sin traje espacial, respira un aire inexistente y descubre que está dentro de las tripas de un bicho gigante, siente la misma aceleración en sus pies que tú y que yo. Y eso, amigos míos, está fenomenal, pero entra mucho más en el terreno de la fantasía.

Estoy convencido de que muchos fans furiosos me enviarán los diagramas del *Halcón milenario* con cosas tales como «compensadores de aceleración» y artefactos parecidos que milagrosamente envían la gravedad necesaria a donde sea necesario, es decir, bajo los pies de la tripulación. Y que también argumentarán con razón que en *Star Trek*, en el manual técnico de las naves de la Federación, existe una explicación —mucho más detallada, eso sí— de un sistema de generadores de gravedad instalados que emiten gravitrones (partículas gravitatorias) que atan a los amigos de Kirk y Spock al suelo de la nave. Pero una historia de ciencia ficción genuina no puede ignorar la gravedad, y precisamente por ello es capaz de hacer de la falta de gravedad un buen argumento. En defensa de *Star Trek* os contaré que en el film *Un país desconocido* hay una escena en la que los sistemas antigravitatorios de una nave Klingon, cuyos representantes quieren firmar la paz, fallan al recibir un ataque, y los tripulan-

tes flotan dentro de la nave, como los astronautas de la estación espacial internacional. En ese momento son teletransportados los asesinos, que, armados de unas botas antigravitatorias y con los pies firmemente fijados al suelo, disparan y matan a los embajadores: su sangre sale disparada en chorros compuestos por glóbulos que flotan, como el agua en condiciones de falta de gravedad. Yo he visto cosas así en la vida real, por ejemplo un astronauta bebiendo agua en el espacio.



Son detalles como estos los que me sugieren que *Star Wars* está mucho más cerca de la fantasía y las historias sobre hechiceros y brujas que de la genuina ciencia ficción. Tomemos como ejemplo los poderes de Yoda, que son telepáticos y telequinésicos. O los de Darth Vader. En *El resurgir de la fuerza* hay una escena ciertamente espectacular sobre la masacre de una aldea en la que el hijo de Han Solo, Kylo Ren, detiene con su mente un disparo láser, ¡que queda flotando en el aire! Su acción es más propia del mago de *El Señor de los Anillos* precisamente porque es eso: un mago. Lo que hace nuestro buen Ken es un acto sobrenatural. Y los filmes de ciencia ficción son, por naturaleza, alérgicos a los fenómenos sobrenaturales.

Sí, de acuerdo, la fuerza es algo que se tiene o no se tiene, se entrena, es una habilidad, se nace con ella o no se nace. Es decir, ocurre lo mismo que con la magia o los superpoderes. Pero me encantaría comprobar por mí mismo en la pantalla que los guionistas de *Star Wars* se decidieran a explicar de una forma más racional y científica cuál es el origen de esta fuerza que nos trae a todos locos (al tiempo que escribo estas líneas se acaba de estrenar la última secuela, *Los últimos Jedi*, y quizá ahí encontremos la explicación. Espero con mucho interés una explicación genética, y entonces tendré que comerme mis palabras).

Las explicaciones racionales de las cosas más fantásticas que os podáis imaginar son las que nos acercan a la ciencia ficción. Una raza de alienígenas con particulares cerebros capaces de establecer conexiones empáticas o telepáticas no es una mala justificación. Un conjunto de personas que tienen implantados por nanotecnología chips que potencian las conexiones sinópticas de las neuronas y les permiten mover objetos con la mente es una explicación mucho mejor que nos acerca a la genuina ciencia ficción. Se puede argumentar con razón que la telequinesia sí tiene cabida en la ciencia ficción, y es verdad, pero es mucho más fácil de justificar. ¿Y los poderes de los *X-Men*? Ciertamente son mágicos en su mayoría, pero estamos hablando de mutantes, de combinaciones de ADN, y las películas de ciencia ficción suelen hablar de mutantes por culpa de la radioactivi-

dad... pero detener un rayo con la mente...eso huele mucho más a magia y a fantasía.

No tenemos espacio para analizar cada película de las ocho que se han estrenado hasta el momento (la trilogía original de Lucas, la segunda trilogía, *El despertar de la fuerza* y *Rogue One*, y el film de Ryan Johnson estrenado las Navidades pasadas, mientras escribo estas líneas). Pero parecen muy claras las intenciones de los nuevos dueños de *Star Wars*, los ejecutivos de Disney. Vamos a ser testigos de una repetición de esquemas narrativos, y eso nos permite abordar las películas de una manera mucho más cómoda.

Con respecto a *Star Wars*, o la *Guerra de las Galaxias* (la traducción literal sería *La Guerra de las Estrellas*, pero «Galaxias» suena mucho mejor), me acuerdo perfectamente de la impresión que me produjo ver la muerte de los padres de Luke Skywalker en su planeta natal a mano de los crueles soldados imperiales. Para mí fue todo un shock. Tenía entonces apenas diecisiete años, el cine era el Real Cinema, justo enfrente del Real Conservatorio en Madrid. Acudí a la destrucción de una familia, y eso es algo muy trágico. Desde luego no podía hacer entonces una lectura política del asunto. Al menos en 1977 pertenecía a una generación que no tenía ni idea de lo que era la política (y fue una época formidable).

Pero ahora lo veo mucho más claro. Hay dos mundos en colisión. El mundo de Luke es el de la República, que se basa en una economía agraria, estructurada en torno a un patriarcado, en la que el individuo tiene una gran importancia para fijar su destino. Es un mundo en el que la libertad constituye un bien de un valor incalculable. Frente a esa manera de vivir se opone el Imperio. ¿Y cuál es la imagen que se nos queda en la retina? Un mundo ultratecnológico, gris y oscuro. Una Estrella de la Muerte que es todo un prodigio de tecnología, la expresión máxima de las armas de destrucción masiva modernas. Tanto el gobernador Tarkin (al que da vida el fallecido Peter Cushing, para mí el mejor actor de todos los que han participado en *Star Wars*, con diferencia), como Darth Vader son tiranos casi demoníacos que

gobiernan con puño de hierro el Imperio.

El filósofo y escritor Douglas Kellner nos presenta una visión encontrada. El Imperio representa un estado tiránico, la expresión del máximo temor a la ideología conservadora, un estado socialista dotado de un poder supremo. El Imperio tiene puesta su confianza en la tecnología, con esos formidables cruceros imperiales, y por añadidura, en la ciencia. Frente a ello, los rebeldes oponen el individuo y las artes místicas, el uso del lado bueno de la fuerza. El Imperio representa el urbanismo, los rebeldes los espacios abiertos, los bosques, la economía basada en la agricultura. La identificación con el Gran Estado Tiránico frente al valor del individuo, con el héroe blanco masculino, es un signo inequívoco de la ideología conservadora. Un solo hombre, Luke, consigue acabar con el Imperio, o al menos debilitarlo en extremo, en una acción final que descansa en la fe más que en la tecnología. Cuando Luke dispara su último torpedo, la última oportunidad que tiene para acabar con la Estrella de la Muerte, no se fija en lo que le dicen las máquinas. Se fía de su instinto y de la voz de su mentor que le habla desde el más allá.

Star Wars, aunque a algunos les choque, representa un conjunto de magníficos relatos que apuestan por una ideología conservadora con toques liberales, el individuo *versus* el estado. Claro que habría que añadir algunos matices a esta afirmación.

Normalmente las películas conservadoras, como veremos a lo largo de esta obra, muestran una desconfianza casi genética hacia la ciencia y la tecnología. Esta es una de las pruebas del algodón. La suspicacia frente a las máquinas es un signo muy revelador. En *Star Wars* sucede, pero también intervienen otros elementos que hacen más rico el contraste ideológico. Los robots R2D2 y C3PO son fieles a los humanos, son realmente simpáticos, tienen cierta humanidad, y juegan tanto en la película original como en la secuela de J. J. Abrams un papel fundamental para llevar información estratégica. Así que proporcionan un toque de color progresista que enriquece este espectro ideológico.

Por otra parte, Kellner nos propone que nos fijemos en la figura de Luke Skywalker. Es el hijo de un caballero Jedi (y no

voy decir a estas alturas quién es su padre), representa el estereotipo del héroe y guerrero masculino blanco, y además pertenece a una élite. Luke está destinado a mandar en una guerra. Es por tanto un blanco que desempeña el papel de líder y que es la expresión máxima del corporativismo. Han Solo también es un héroe, en este caso un pequeño capitalista emprendedor que intenta hacer negocios por dinero. Por tanto, los héroes de *Star Wars* destilan un perfil claramente conservador-liberal. Aunque, por otra parte, Luke también es alguien que lucha por la libertad contra la tiranía. Muy acertadamente, Kellner lo describe como una amalgama de ideologías. Caballeros como Luke y Obi Wan, contra «señores» como Darth Vader (el diálogo nos lo presenta como Lord Vader). El enemigo como Imperio, los rebeldes como republicanos. Todo ello nos retrotrae a una época que marca los comienzos del capitalismo contra el feudalismo, la guerra de los emprendedores contra los señores. Y si tamizamos el juego por la Guerra Fría y el surgimiento del enemigo socialista como es la Unión Soviética, las piezas de la batalla encajan. El individuo representa el bien. El estado, convertido en una tiranía, el mal absoluto.

Ahora bien, si añadimos a ambos contendientes la magia y lo sobrenatural y creamos un formidable entorno tecnológico de naves que saltan al hiperespacio, en escenarios inspiradores —y puedo citar varios de ellos que simplemente dejaron al público con la boca abierta: un monstruo casi tan grande como un asteroide, las criaturas submarinas de *La amenaza fantasma*, las ciudades colgantes que aparecen en *El imperio contraataca* o *Coruscant*, el planeta que es toda una gran ciudad, reminiscencias de los absolutamente magistrales paisajes de la obra de Flash Gordon— entendemos de inmediato la conexión de la audiencia con estos mundos asombrosos. Precisamente por eso es poco relevante mi convencimiento de que *Star Wars* articula con gran eficacia una mezcla de fantasía y simbolismo religioso, lucha épica entre dos realidades que representan el bien y el mal dentro de un escenario moral, aderezada de gotas muy sabrosas de ciencia ficción.

Star Trek

o la utopía de la ciencia

Un ataque terrorista al cuartel general de la Federación de Planetas Unidos en Londres desemboca en la persecución y captura del responsable por parte del capitán Kirk y la tripulación del *Enterprise*. El almirante de la federación quiere matar al terrorista, un antiguo oficial llamado John Harrison, pero Kirk decide desobedecer y averiguar qué hay detrás de esta orden tan inusual y saber algo más de la identidad del fugitivo. Pronto averiguará que hay un complot oculto para declarar la guerra a los Klingons y que Harrison encierra una amenaza aún mayor para la propia federación.

Hablar de *Star Trek* y tratar de abarcar su universo en cinco páginas es una tarea casi imposible, y si he elegido la segunda secuela (*Into Darkness*) como punta de lanza de las películas pertenecientes a la fase de renovación —la idea surgida del director J. J. Abrams para presentar el mundo Trek a las nuevas audiencias, llevada a cabo con notable éxito de taquilla—, es precisamente porque el film reúne casi todas las cualidades que caracterizan en general las películas de *Star Trek*, incluidas la serie de televisión original y sus posteriores generaciones. Y no es otra máxima que una fe ciega en la ciencia y en los milagros de la tecnología.

De todas las películas de ciencia ficción, *Star Trek* y todas sus criaturas derivadas es la que más ha defendido la idea de considerar la ciencia como una religión, la fuente de conocimiento primordial a la que sus integrantes acudirán para resolver situaciones terriblemente comprometedoras. Prácticamente

no encontramos un solo argumento o episodio en el que la ciencia no esté presente como fuente de solución. A diferencia de *Star Wars*, donde las decisiones individuales y emocionales tienen un mayor peso narrativo, en *Star Trek* el universo que desconocemos y que nos asombra está lleno de nuevas leyes y mecanismos lógicos que son accesibles a la ciencia humana y su consiguiente desarrollo tecnológico. Es la perfecta expresión cinematográfica de la utopía científica.

Este mensaje procientífico es el que marca fundamentalmente el color y la ideología política de este mundo, claramente progresista, como corresponde a toda buena película de ciencia ficción en la que la ciencia se utiliza como vehículo hacia el bienestar futuro⁶. Quien escribe esto se considera un fan de la serie desde los tiempos en los que tenía que ir al colegio y la única cosa buena del domingo, el odioso día anterior al lunes, era precisamente maravillarse con los capítulos que daban en la tele, con esa *Enterprise* que siempre daba las mismas vueltas a la misma bola planetaria, mientras el capitán Kirk y el puntiagudo orejudo Spock se enfrentaban a las dificultades más inimaginables en galaxias lejanas, yendo de un lado para otro y dándose contra las paredes del *Enterprise* cuando la nave era atacada.

En *Star Trek* la fe en la tecnología adquiere casi tintes religiosos. La mayoría de sus historias —por no decir todas— serían imposibles sin tecnología. ¡A que nos resulta muy familiar todo lo que vemos ahora! Muchos lectores que solo conocen las películas modernas, como *Star Trek: En la oscuridad*, se quedarían boquiabiertos si se molestaran en echar un vistazo a los capítulos de la serie original, estrenada en los años sesenta. Veremos que el capitán Kirk lleva siempre un teléfono móvil —su intercomunicador— en una época en la que los teléfonos tenían diales; admitimos como normal las pantallas gigantes que cuelgan de las paredes del *Enterprise*, un anticipo de las televisiones planas que ahora son tan habituales en nuestras casas (sí, hay televisores que ya se cuelgan en las paredes); nos parece muy familiar que Spock maneje ingentes cantidades de información en memorias en forma de discos que parecen un calco de los CD y

DVD actuales (si bien cada vez son menos habituales y pierden fuerza en favor de los lápices de memoria); y nos maravillamos ante la característica más importante y que constituye la huella dactilar de *Star Trek*, el teletransporte, justo ahora que empezamos a leer en las noticias científicas que tal maravilla no es imposible y que los científicos ya han conseguido teletransportar la información de partículas de un lugar a otro (aunque debemos recalcar que se trata de información, no de materia que se desintegra aquí y se reintegra en otro lugar).

Al mismo tiempo, la ideología que surge de esta fe tecnológica es de color progresista: las máquinas son fiables. Están para mejorar nuestra vida, no para convertirnos en esclavos. Es una señal diáfana de identidad, de que el futuro es mejor gracias al progreso tecnológico. Para aquellos que conozcan un poquito el universo *Trek*, el comportamiento del androide Data (interpretado por el actor Brent Spiner), que aparece en las series *The Next Generation*, es característico de las películas progresistas. Todo el mundo quiere a Data precisamente porque se trata de un androide curioso y amable, extraordinariamente fuerte y muy inteligente, capaz de operar con una increíble destreza cualquier artilugio tecnológico gracias a su prodigiosa capacidad de cálculo. Sin embargo, cuando Data flirtea con las emociones que no puede sentir, mediante cosas tales como «chips emocionales» que le acercan más al comportamiento humano, su actitud se descontrola y todo el mundo a su alrededor se asusta o se disgusta. La máquina pierde el control y puede volverse peligrosa (que es en cierto modo una nota conservadora dentro de una sinfonía progresista). Pero el orden vuelve rápidamente a su cauce en *Star Trek*, y Data sigue siendo la máquina adorada por sus compañeros y considerada paradójicamente el más humano entre los humanos... siempre que no se pase de la raya.



La sociología de *Star Trek* acepta como base constituyente la reintegración y la aceptación de razas y condiciones sociales, es un punto indiscutible. A diferencia de *Blade Runner*, en la que la globalización supone un elemento confuso y casi hostil en el paisaje en el que se mueve el policía Deckard, en *Star Trek* la tripulación es multirracial. En la serie clásica tenemos a un vulcano, Spock, que es poco menos que un extraterrestre incrustado entre un grupo de humanos, por no reseñar que las chicas que aparecen en la serie suelen llevar minifalda y una predisposición sexual incipiente; en *The Next Generation* tenemos a un Klingon, el villano natural de la serie clásica, la raza extraterrestre de guerreros, educados en la cultura de la batalla, como responsable nada menos que de la seguridad y el armamento de la *Enterprise*, una muestra evidente de confianza en el poder de la integración del otrora enemigo, amén de otras especies alienígenas que pueblan la nave.

La máxima directiva de la Federación de Planetas Unidos no es la guerra, pese a las armas con las que cuenta *Star Trek*. Frente al militarismo obligatorio que caracteriza a la raza Klingon, la misión de la nave es la de explorar y no intervenir en las culturas alienígenas que carezcan del desarrollo tecnológico que les permitan superar la velocidad de la luz (el desarrollo del motor de curvatura, otra de las señas características de la serie).

Infringir esta norma de exploradores puede salir muy caro. En *Star Trek: En la oscuridad*, Kirk (Chris Pine) paga un precio muy alto. En su intento de salvar una civilización primitiva (caracterizada como las tribus actuales de Papua y Nueva Guinea), ordena enfriar una erupción volcánica mediante una tecnología asombrosa. Pero eso pone al descubierto la nave ante los indígenas, que la adoptarán como un Dios para las siguientes generaciones. Por ello Kirk pierde su puesto de capitán cuando regresa a la federación.

Claro que se trata solo del comienzo. La película pivota sobre el terrorismo y sobre la culpa. Un ataque con bomba a un edificio de Londres y el posterior asesinato de la cúpula de la fe-

deración durante una reunión de urgencia en la parte alta de otro edificio, por parte del terrorista John Harrison (Benedict Cumberbatch) desde una nave —una escena muy parecida a la ejecución de los jefes mafiosos desde un helicóptero en *El padrino III*—, lanzan a Kirk y a los suyos a una operación de caza y eliminación del terrorista. Es una operación de venganza que involucra personalmente a Kirk, ya que su principal mentor, Christopher Pike (Bruce Greenwood), también ha sido abatido en el atentado.

Kirk persigue a Harrison hasta un planeta que está dentro del imperio Klingon, pero en lugar de matarle se impone el criterio de la captura. Tanto Spock como el doctor Bones le han comentado a Kirk lo extraño de las órdenes recibidas. La *Enterprise* nunca ha emprendido aventuras militares ni misiones para matar, a pesar de su formidable armamento. El antimilitarismo aquí es evidente. Más adelante, Kirk descubre que Harrison es Khan, un hombre que, junto con su tripulación, fue diseñado por ingeniería genética para ser más fuerte y superior que el resto de los humanos. Khan y los suyos fueron abandonados hace trescientos años y desde entonces han permanecido congelados. Al despertar, Khan siente unos deseos irrefrenables de venganza contra la federación y, en la escena final de la película, dirige su nave para estrellarla contra la capital.

Resulta notable la influencia de los atentados de las Torres Gemelas del 11 de septiembre de 2001. El cerebro de esta operación fue Osama bin Laden, un saudí que en el pasado había colaborado con los norteamericanos en la guerra de Afganistán contra la invasión soviética. En *Star Trek: En la oscuridad*, Khan es concebido primero como una arma biológica por la propia federación y después es desechado. El almirante Marcus, que ha organizado la misión encargada de eliminarle, quiere sacarse una vieja espina y de paso provocar una guerra contra los Klingon. Aunque Khan es un enemigo temible y despiadado, Marcus es el verdadero villano de la película, desempeña el papel del militar que ansía apretar el botón de la guerra. A todo esto se opone Kirk y toda la filosofía fundamentalmente paci-

fista de *Star Trek*.

Incluso cuando la ciencia puede generar peligros —la ingeniería genética que crea superhombres fuera de control— también aparece como la solución idónea para salvar vidas. En el tercer acto de la película, la *Enterprise*, que ha resultado muy dañada, pierde el control y se precipita contra la Tierra. La única solución para estabilizarla estriba en traspasar una zona prohibida del reactor, repleta de radiación, para alinear ciertos conectores que han quedado desajustados y sin los cuales la nave no podrá obtener la energía que necesita para evitar su desintegración. Kirk decide asumir el riesgo, pese a ser consciente de que la radiación terminará por matarle. ¡Pero esto es el cine, y Kirk no puede morir! La salvación proviene de la ciencia, la propia sangre de Khan, que es capturado de nuevo y crionizado para futuras narraciones. La prueba evidente de que es la ciencia quien puede lograr tales prodigios de curación, el santo y seña de *Star Trek*.

Alien

El auge del imperialismo

Una llamada de socorro procedente de un mundo lejano despierta de su hibernación a los tripulantes de un carguero comercial espacial, por lo que deciden descender al planeta para investigar lo ocurrido. Uno de ellos queda infectado por un parásito. Una vez en la nave, el organismo muere. Pero los tripulantes descubren que ha incubado un alienígena en el interior del tripulante infectado al abrirse paso súbitamente a través de él y matar. El invasor es letal y casi indestructible e irá destruyendo a la tripulación, uno por uno.

Con películas como *Alien* al respetable le entran dudas. ¿Se trata de una película de terror en el espacio o de un buen film de ciencia ficción? Quizá pueda parecer que da lo mismo considerar una cosa que otra, pero en realidad si establecemos las diferencias desde el principio, veremos el asunto mucho más claro y, sobre todo, disfrutaremos también de lo que no se ve en el film pero se sugiere con mucha fuerza.

Sobre las diferencias entre películas de ciencia ficción, de terror y de fantasía se ha escrito mucho, pero no siempre de la forma más acertada. De hecho, en mi tesis doctoral dediqué un cierto espacio a establecer lo que podría ser una buena definición de ciencia ficción. ¡Pero no salgáis corriendo! Este libro no es académico ni histórico y no pretendo aburrir aquí con lo que cuentan los reputados expertos y filósofos. Prefiero explicaros mi truco favorito: quedaos siempre con la primera palabra, ciencia, para explicar lo que es ciencia ficción (CF), y sabréis enseguida a qué os enfrentáis.

En las buenas historias de CF el horror surge como consecuencia del uso de la tecnología (o de la ciencia aplicada, si me apuráis). En las historias genuinas de horror, los espantos que nos sacuden en la butaca frente a la pantalla suelen tener un origen sobrenatural que viene bastante mezclado con elementos reales. Freddy Krueger es un asesino de niños, pero vive en el mundo de los sueños, es capaz de atraer a la gente a ellos, y funciona como un puente entre ambos mundos: lo que le sucede a uno mientras sueña se traduce en efectos palpables en la vida real; Jason es otro asesino al que no se puede matar y que tiene la mala costumbre de resucitar cuando todo el mundo lo da por muerto. Y si nos adentramos en el mundo fílmico del horror clásico, observamos que tanto Drácula como Frankenstein o la Momia son seres claramente sobrenaturales que obtienen sus poderes del mundo del más allá.

¿Y Alien? Si buceamos en las viejas y estupendas películas de ciencia ficción —sí, están en blanco y negro y sus efectos especiales son risibles en comparación con el virtuosismo digital de hoy en día, pero son estupendas de verdad; os animo a explorarlas— encontraremos la clave.

En la película *La humanidad en peligro* (Gordon Douglas, 1954) una serie de hormigas gigantes empieza a eliminar seres humanos en el desierto de Nuevo México y se convierten en una amenaza para la humanidad. Pero estos insectos monstruosos son la consecuencia de los ensayos atómicos en el desierto. La tarántula gigante que aterroriza a un pueblo norteamericano en *Tarántula* (Jack Arnold, 1955) es la consecuencia de un experimento con un nutriente radiactivo que le suministra un científico con buenas intenciones, pero que metió la pata hasta el fondo.

La lista de los horrores que aparecen en las historias de CF es larga, pero en su mayoría el origen radica en un uso inadecuado o imprudente de la tecnología. En otros casos, se acude a explicaciones científicas. Alien no es un ente sobrenatural, sino biológico. ¿Y cómo explicamos sus poderes? Que su sangre sea un ácido capaz de atravesar el metal no es sino un recordatorio

de que se trata de un animal que, como las serpientes y animales venenosos, hace uso de una sustancia tóxica para matar y paralizar a sus presas. Alien es una criatura biológica, muy cruel y letal, pero no un supervillano.

¿Y la escena en la que una cría alienígena se abre paso en el estómago del actor británico John Hurt, a quien acaba de infectar? Sí, es ciertamente impresionante, tanto que el bicho se ha quedado en la memoria de la audiencia al ser bautizado por los frikis como un *chestburster*, es decir, un animal que hace explotar los pechos humanos. Pero estoy seguro de que en 1979 un biólogo especializado en vida tropical no se habría quedado tan impresionado como el espectador medio ante lo que le sucedió al pobre Hurt. Las selvas tropicales están repletas de historias crueles, avispas que colocan a sus crías en los huevos de las larvas de sus víctimas para que devoren viva a la larva, madres que devoran a su pareja después de la cópula... Ni siquiera el mundo vegetal se libra de semejante crueldad. En el suelo de estas selvas habita un hongo llamado *Cordyceps* que aguarda su oportunidad hasta infectar a cualquier insecto que pase por ahí. El hongo agujerea el esqueleto de quitina del bicho y causa que este produzca una serie de moléculas que le hacen repugnante para otros depredadores, con lo que se queda con la presa. Después, el invasor comienza a devorar el cerebro de su víctima, pero solo las partes que no inutilizan. En un momento determinado se come lo necesario para cambiar el comportamiento del insecto, que empieza a trepar por el tronco de un árbol hasta las alturas, a decenas de metros del suelo, en el dosel arbóreo. Y una vez allí hace que el pobre insecto zombi explote, liberando las esporas del hongo a kilómetros alrededor.

Si este bicho lograra infectar a humanos, a nuestro Alien le habría salido un buen competidor. El parasitismo que sus crías ejercen sobre los cuerpos humanos se inspira en la naturaleza. *Alien* es un animal imaginario esculpido por la evolución en otro planeta, con bases científicas y razonables. No se parece en nada a Drácula. Se ha argumentado que la nave *Nostramo*, el enorme carguero espacial decrepito y herrumbroso, sería un

análogo del castillo o la casa encantada en cuyo escenario tienen lugar actos sobrenaturales, pero la comparación carece de fuerza. La credibilidad de la película reside en la ciencia que hace posible la existencia de la criatura.



Para establecer el tono político de la película, fijémonos en el papel que desempeñan las máquinas. El androide Ash, al que da vida el magnífico actor que es Ian Holm (el climatólogo adicional en el film *El día después de mañana*), es un desgraciado. Está completamente al tanto de los verdaderos planes de la compañía que ha enviado al carguero, que no son otros que desviarse hacia un planeta para establecer contacto con una criatura xenomorfa, cuya vida es prioritario mantener. Incluso la tripulación es prescindible, y el androide no duda en traicionarla. A este engaño se le suma el del ordenador Madre. ¿Os acordáis de esa falsa cuenta atrás? Se encarga de desorientar a Ripley mientras la teniente intenta activar el mecanismo de autodestrucción de la nave.

O sea que aquí nos encontramos a un grupo de seres humanos muy asustados por culpa de una criatura espantosa y de añadidura con toda la inteligencia artificial de la nave en contra. Sin duda una de las características de la película es su temor y aversión profunda hacia las máquinas y cualquier forma de inteligencia mecánica. La ilusión de la maravilla tecnológica está aquí repleta de grietas, y ese rechazo a la máquina sugiere una actitud política en la que la ciencia y la tecnología están constantemente bajo sospecha. La película, al igual que *Terminator*, es profundamente conservadora. Su mensaje: «No os fieis de las máquinas. En el mejor de los casos pueden estar programadas para engañarnos y destruirnos. En el peor, quieren sustituirnos».

Pero vayamos un poquito más allá. ¿Qué nos dice *Alien* de la sociedad que habita el planeta Tierra? Se supone que es la humanidad del año 2122, pero lo inquietante aquí es que hay una élite de esta sociedad que utiliza una compañía comercial para traer a la Tierra una criatura extremadamente peligrosa con el objetivo de usarla como arma biológica. Los autores de la fechoría no salen en la pantalla, pero sí lo harán en la excelente *Aliens*, de James Cameron, quien supo entender perfectamente ese subtexto que respira la obra maestra de Ridley Scott. Un batallón de marines es enviado junto con Ripley como asesora para investigar qué ha pasado en un planeta habitado por colo-

nos, pero la verdadera intención de la misión (ocultada a los militares) es procurar que la criatura infecte a algunos de la tripulación para ser examinada en la Tierra... con el objetivo evidente de transformarla en una especie de arma. ¿Os acordáis de Carter Burke, el tipo de pelo rizado que va con el batallón de marines? Ese es el verdadero villano, al que le dice Ripley: «No sé quien es peor. Al menos ellos no se matan entre sí por un beneficio».

Pero volvamos al film original. Lo que contemplamos es la lucha de la tripulación por sobrevivir en el espacio, pero los ejecutores del plan —los jefes de Burke— están siempre en el trasfondo de la historia, sobre todo cuando descubrimos que el androide Ash y el ordenador Madre están ocultando el proyecto secreto.

Alien es, en resumidas cuentas, un proyecto militar para crear un arma diabólica. Lo que nos dice la película es que sus máximos responsables están a favor de la guerra y de usar cualquier recurso para ganarla, sin importar el precio. No sabemos contra quién ni tenemos más detalles del enemigo al que hay que batir, pero parece claro que los responsables políticos no tienen ningún escrúpulo en usar cualquier tipo de arma y de saltarse presuntas prohibiciones, matar a inocentes y poner al mundo en peligro. ¿A qué mentalidad obedecen esos malvados invisibles? A la de aquellos que albergan intenciones imperialistas: extender su poder y dominio sobre la sociedad mediante la calidad y la potencia de sus armas.

El regreso del imperialismo, y el miedo que articula este film alrededor, se resume en el deseo de un país por conquistar y extender su poder e influencia a nuevos territorios, y hace posible algo como *Alien* y su magnífica secuela. Preguntémoslo de otra forma, reflexionando sobre lo que no se muestra en estas dos películas pero se sugiere con tanta fuerza: ¿Por qué demonios un líder político o alguien poderoso en la Tierra del futuro tendría que interesarse por una criatura temible, gastar tanto dinero en traerla desde lejanos confines del espacio y sacrificar cuantas vidas sean necesarias, si no es para utilizarla como un

arma definitiva? ¿Y para qué quiere alguien que ya detenta el poder un arma tan espantosa? Para extender su poder y conquistar al resto. Y nosotros, los ciudadanos normales y ordinarios, consideramos que esos tipos están locos de atar y los rechazamos de canto.

Pese a ello, no afirmarí­a que *Aliens* sea una producci3n antimilitarista. M1s bien presenta a los marines como h3roes fracasados, como peones sacrificados en un movimiento de jugada de ajedrez. El papel de los marines aparece muy disminuido frente al jugado por Ripley, quien, al fin y al cabo, no es exactamente una militar letal, sino una teniente de una tripulaci3n civil que conduce un carguero comercial. Pero en el film de Cameron, Ripley deja en rid3culo a todo un equipo entrenado para matar. Es una mujer al mando, igual que en la primera pel3cula. Un tipo de hero3na del celuloide surgida en una etapa conservadora en los a1os ochenta que agrupa todas las virtudes que Cameron explot3 primero en *Terminator* y posteriormente en su secuela. En conclusi3n, es una mujer fuerte y protectora a la vez, que asume el papel de madre de una ni1a que no es su hija y por la que arriesga su vida en la escena final.

Contact

El fin del secularismo (entre ciencia y religión)

Eleanor Arroway, una astrofísica que siempre ha soñado con captar alguna señal de inteligencia extraterrestre, se enfrenta a las dificultades económicas para impedir que su programa de escucha no sea cancelado por falta de fondos. En el último momento, un inversor desconocido decide financiar el proyecto. Cuando su equipo recibe la primera señal inteligente, que da cuenta de la forma de construir una enorme máquina para realizar un viaje, el mundo cambia completamente a su alrededor. A pesar de que las autoridades la apartan, Arroway tendrá una oportunidad para realizar el viaje más importante de su vida.

La mayoría de las películas de ciencia ficción de los años cincuenta que versan sobre extraterrestres basan su relato cinematográfico en cómo articulan los poderes públicos la respuesta frente a la amenaza. *Contact* sigue esta tradición, pero la articulación de todos los elementos que intervienen en la respuesta resulta mucho más compleja, más rica e interesante. El film presenta varias ideologías y apuestas políticas y su narrativa se nutre acertadamente de las tensiones entre el estatus político, militar y científico ante la recepción de un mensaje de una inteligencia extraterrestre. Quizá es una de las mejores aproximaciones contemporáneas a un asunto que algún día podría ser real, y eso es gracias a Carl Sagan, el más célebre divulgador después de Isaac Asimov.

La astrofísica Eleanor Arroway (Jodie Foster) creció desde

niña soñando con escuchar algún día alguna señal inteligente del universo, gracias a la educación de su padre, Ted (David Morse). Por ello se implica en el proyecto SETI (siglas de Search for Extraterrestrial Intelligence) que al principio financia el gobierno norteamericano en el observatorio de Arecibo, en Puerto Rico. El responsable último de la financiación de su equipo es el doctor David Drumlin (Tom Skerrit), un completo cínico, uno de esos científicos a los que me gusta definir como «trepanmuros de la ciencia», intentando siempre prevalecer para que su nombre sea recordado y aprovechándose de paso del trabajo de los demás.

Drumlin, como puede imaginarse, es toda una suerte de científico metido en política. Es el representante de la ciencia pública que se financia gracias al dinero de los contribuyentes, un claro opositor a la investigación básica y un buen pájaro. La ciencia solo es un instrumento a considerar dependiendo de los resultados logrados. (Podría mencionar algunos casos de políticos españoles que estuvieron al frente del Ministerio de Ciencia y Tecnología y que sufrían una miopía parecida a la de Drumlin, solo que eran bastante menos inteligentes. Pero esa es otra historia.)

Durante una fiesta en Arecibo, Drumlin expresa abiertamente su escepticismo ante el proyecto de Arroway, a quien alguna vez, confiesa, ha pensado en llamar doctora E.T. «¿Qué tiene de malo que la ciencia sea práctica, incluso rentable?» Después de tratar, sin éxito, de convencer a Arroway para que abandone su proyecto y no tire su carrera por la boda, Drumlin decide no apoyar la renovación de la subvención de dinero público al proyecto. Aquí tenemos al primer y único villano.

A lo largo de la película, Drumlin se convertirá en el mayor adversario de Arroway. Drumlin es el científico interlocutor con el estado. Arroway es la manifestación fílmica de la respuesta del individuo que no cree en las instituciones. Aquí hay dos choques claramente políticos. El progresista y cínico (Drumlin) y la conservadora y liberal emprendedora (Arroway). Jodie Foster es una actriz fabulosa, defensora de los derechos de la mujer, aban-

derada del feminismo y de la liberación sexual, y es alguien que resulta muy fácil de admirar. Pero en este film actúa dentro de lo que podría calificarse como una actitud liberal mezclada con una apuesta interesante a favor del conocimiento por el conocimiento, sobre todo en el primer tercio del relato, cuando la divergencia de estos dos polos científicos contrapuestos se hace más evidente.

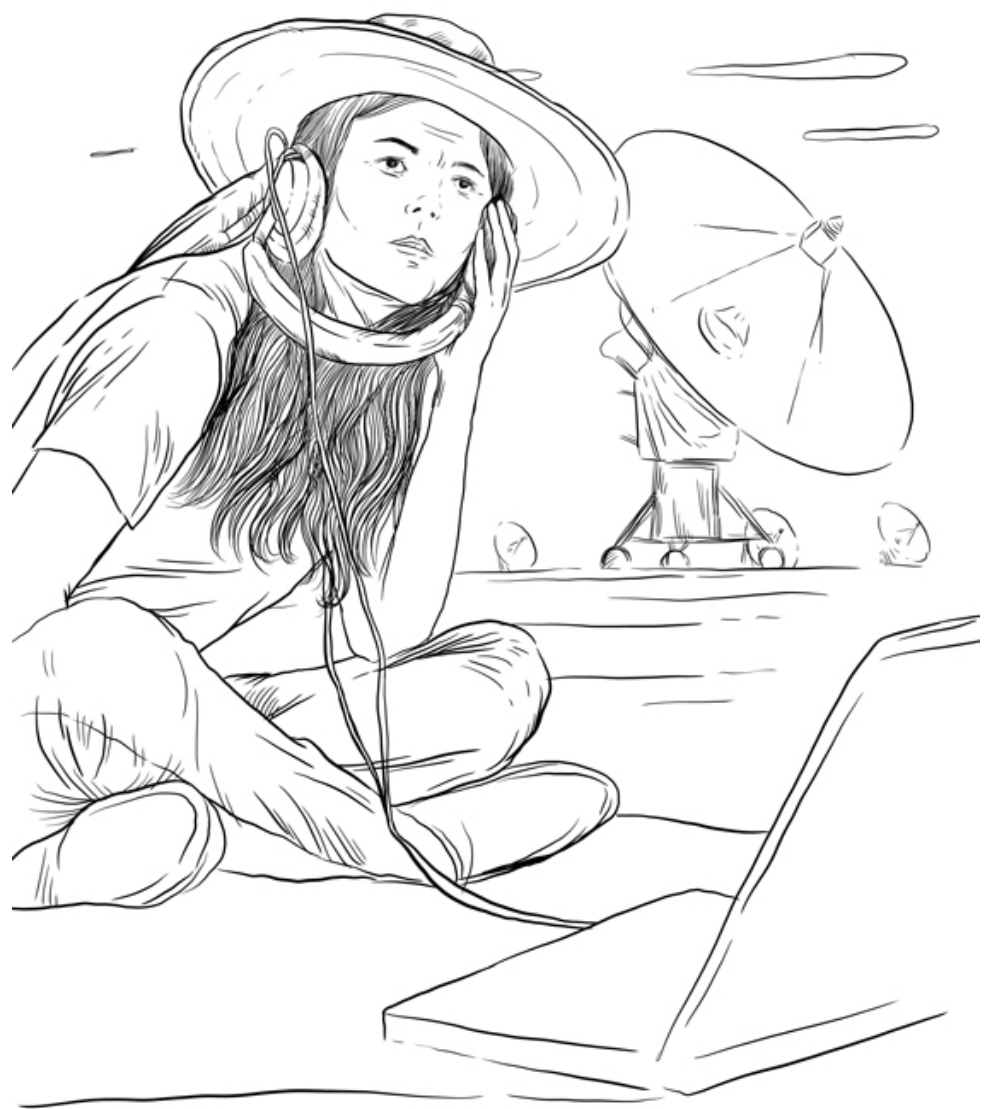
Drumlin corta el grifo y Arrowway se ve forzada a buscar fondos privados. En una exposición frente a unos potenciales inversores que cuestionan su proyecto porque suena a ciencia ficción, Arrowway responde de manera contundente, mostrando ese idealismo científico tan criticado por Drumlin: «¿Quieren oír un despropósito mayor? Dicen que dos locos quisieron construir una cosa llamada aeroplano para meter dentro a persona y volar como los pájaros. Ridículo. ¿Y qué me dicen de romper la barrera del sonido, los cohetes a la Luna,⁷ la energía atómica o la misión a Marte? Ciencia ficción, ¿verdad?».

De repente, el consorcio accede a seguir financiando su proyecto usando los radiotelescopios de Nuevo México. La doctora desconoce aún que un multimillonario, S.R. Hadden (John Hurt) es quien ha dado luz verde a su proyecto con una simple llamada, aunque ella intuye que está siendo observada por alguien al otro lado de la cámara y le agradece su decisión. La película articula en este momento una crítica muy intensa a la política científica estatal; apuesta por la iniciativa privada, el riesgo empresarial y la aventura capitalista. *Contact* es un film que apuesta por el poder del corporativismo y acierta. Sin el dinero privado, lo que sucede en la pantalla no sería posible.

Cuatro años después, y gracias a esa inyección de fondos privados, se detecta y confirma una señal inteligente procedente de la estrella Vega, a 27 años luz. Y todo cambia para Arrowway. Los poderes públicos se vuelven locos y reaccionan de inmediato. El asesor de seguridad del presidente, Michael Kitz (James Woods) acude junto con Drumlin al observatorio de Arrowway.

Kitz representa el poder militar y Drumlin el de interlocutor político. No son exactamente lo mismo, si bien se encuentran en

el mismo bando. Como buen militar, Kitz considera que el mensaje es una amenaza potencial, y su punto de vista es contrario al de Arroway. En el primer encuentro, mientras la señal sigue llegando al observatorio, ella le ignora y le exhorta a sacar de allí a los militares. «¿Podía pedir a sus hombres con armas que esperen fuera? Esta es una instalación civil». El choque entre el poder civil y el militar es manifiesto. Más adelante, Kitz expresa su recomendación de militarizar el proyecto tras preguntarle a Arroway: «¿Por qué los intelectuales piensan que los extraterrestres son bienintencionados?». Es una buena pregunta. Eso sucede en la realidad, hay pocos científicos que piensen que si alguna vez vienen los marcianos será para hacernos daño.



Ya en la Casa Blanca, Rachel Constantine (Angela Bassett), como asesora presidencial, le explica a Arroway que el proyecto ha pasado a manos del gobierno: «La ciencia está en buenas manos», asegura. Entra en escena el presidente Clinton realizando unas manifestaciones sobre el tema, sin aceptar preguntas de los periodistas. Irrumpe el poder político, que toma el mando de la situación⁸.

Drumlin ve en el hallazgo del mensaje una oportunidad única para satisfacer sus ambiciones personales y profesionales. Por ello actúa como mediador entre el poder militar y el político. Se mueve a la perfección en esa arena, mientras que Arroway es ingenua o novata ahí. Drumlin defiende su trabajo con el objetivo final de apropiárselo y ganar el protagonismo que busca ante las cámaras del mundo. No duda en cambiar sus creencias y convertirse en alguien que invoca a Dios con tal de lograr el puesto para emprender el viaje, aunque en verdad sea un ateo convencido. Ese cinismo lo justifica ante Arroway: «Ojalá el mundo fuera un lugar donde reinara la justicia y donde el idealismo que siempre has demostrado se recompensara en vez de penalizarse. Desgraciadamente no vivimos en ese mundo».

Ese antagonismo entre la investigación aplicada (Drumlin) y la ciencia básica (Arroway) está muy bien articulado por Zemeckis para hacer avanzar la narrativa. Es un rival que para ella supone un muro imposible de escalar. Tiene las llaves del poder, los contactos necesarios y los recursos a su disposición. Así que a los guionistas no les quedó otro remedio que matarle —para satisfacción de la audiencia: ¿cómo se puede permitir la humanidad enviar a un cínico al espacio?— Drumlin obtiene la gloria que tanto deseó (si bien no de esta forma) al morir en un atentado llevado a cabo por un extremista religioso en la máquina de transporte que los técnicos han construido a partir de las 63.000 páginas de planos de ingeniería contenidas en la propia señal extraterrestre.

El film sugiere además un cambio interesante de papeles. El estado ha fracasado, con todos los millones recabados de otros países. Un fallo estúpido de seguridad ha logrado que tanto es-

fuerzo se vaya al garete. Pero hay que insistir en que el estado ha fracasado por segunda vez, pues por lo común la financiación de la ciencia básica suele correr a cargo de las instituciones públicas, mientras que la investigación aplicada es patrimonio de las grandes compañías tecnológicas. En *Contact*, sin embargo, sucede al revés: el mensaje no podría haber sido descifrado convenientemente de no ser por la ayuda de S. R. Hadden, que se convierte en un inesperado aunque poderoso aliado de la doctora Arroway. Su dinero ha permitido el programa de escucha y la recepción de la señal. Y aunque la construcción de la máquina de transporte es el fruto del consenso político mundial, típico de películas con ideologías centralistas en las que científicos y militares arriman el hombro por un objetivo común, la opción conservadora-liberal es la carta de salvación preferida de *Contact*.

Arroway es el resultado de una inversión privada, y no podría haber logrado nada de no mediar un multimillonario excéntrico que además odia a la humanidad. Se llame como se llame, es la iniciativa privada la que proporciona a nuestra buena doctora una segunda oportunidad —con ayuda del gobierno japonés, hay que añadir. Ese consorcio construye otra máquina igual en Hokkaido, pero que ha sido mantenida en secreto.

Hadden le ofrece a Arroway el sueño de realizar su viaje. Sin embargo, en este segundo proyecto aparecen también implicados los militares y el gobierno americano. Su consecución nos habla pues de consenso. Pese a las diferencias y tensiones, en el último tercio de la película todos los poderes se articulan: el militar, el político y el económico. Estado y compañías privadas se coordinan para cumplir las especificaciones del plan contenido en el mensaje para emprender ese viaje. En suma, el final de la película, desde el punto de vista político, oscila desde lo liberal y lo individual al esfuerzo colectivo. Y todo para que una niña inquieta que soñaba con ser astrónoma y contactar con alienígenas vea satisfecho un sueño. Es un magnífico vuelco. La ciencia básica se ve así respaldada por los poderes fácticos del mundo, tanto públicos como privados.

Pero hay notas conservadoras muy poderosas en esta sinfonía rica y variada. Vamos a ver algunas de ellas. La película propone un matrimonio peculiar entre la ciencia, Arroway, y la religión, encarnada en este caso por el sacerdote Palmer Joss (Matthew McConaughey), que también tiene su reflejo en una unión sexual. Joss defiende los objetivos de la doctora cuando manifiesta que religión y ciencia están hermanadas. A la pregunta de Drumlin sobre lo que tiene de malo que la ciencia sea rentable, Joss replica que «nada, mientras que el motivo sea la búsqueda de la verdad, que es exactamente el motivo de la religión». Os puedo asegurar que la mayoría de los científicos que conozco se ponen de los nervios cuando uno les pregunta lo que pueden aportar las creencias religiosas y la fe a la ciencia. Precisamente porque la fe y la ciencia son como agua y aceite: se repelen mutuamente. Así que un conservador estaría encantado de escuchar cosas tales como que el noventa y tres por ciento de la humanidad alberga algún tipo de creencia religiosa (algo que indudablemente es cierto) y que precisamente por eso lo justo es enviar a un creyente antes que a un científico (algo de lo que discrepo).

Pero al mismo tiempo, *Contact* critica el abanico de valores que oscilan entre la extrema derecha y el mesianismo. Joseph (Jake Busey), el terrorista que finalmente hace explotar la primera máquina, es un extremista religioso que proclama la llegada del Apocalipsis, y que cuenta con cierta comprensión de la derecha norteamericana. La inserción del presidente Clinton nos recuerda que un proyecto así difícilmente se habría llevado a cabo si el presidente fuera republicano. Richard Rank (Rob Lowe), que representa al lobby conservador, lanza proclamas contra el mensaje admitiendo que resulta «moralmente ambiguo», en uno de esos consejos en los que se explica cómo proseguir.

Y reconozcámoslo, el viaje de Arroway podría ser consecuencia de una alucinación provocada por las drogas, un viaje iniciático repleto de mística *new age*. El misticismo se impone a la racionalidad. Resulta realmente curioso que las cuestiones sobre quiénes somos, a dónde vamos o si estamos solos no en-

cuentren en la película una aclaración y se restringen a una experiencia personal; a una doctora que viaja en el tiempo y en el espacio para reencontrarse por obra y gracia de los alienígenas con su padre muerto, cuyo testimonio parece a todas luces el resultado de una revelación, y que finalmente la ciencia, que es el motor fundamental de la película, fracase a la hora de encontrar respuestas convincentes. Prueba de ello es la escena final en la que la doctora se recluye en la limusina del sacerdote, mientras el propio Palmer confiesa ante el público que él cree en su testimonio. La ciencia hermanada con la religión. ¡Quién lo iba a decir!

Interstellar

El retorno del milenarismo científico (1)

Cooper, un antiguo piloto de la NASA, es reclutado en secreto por esta organización para emprender un viaje a través de un agujero de gusano con el objetivo de resolver una ecuación que puede salvar a la humanidad de la hambruna y el polvo. Para ello deberá dejar a su familia, incluida su hija de diez años. Cooper se adentrará en los límites del espacio y del tiempo en un viaje sin retorno.

Hay muchas maneras de abordar una película, pero con *Interstellar* voy a saltarme algunas reglas. Empezaré por las impresiones que me dejó su asesor, el físico Kip Thorne, famoso por sus libros sobre agujeros negros. Thorne asesoró hace años a su colega Carl Sagan, que era mucho más famoso y popular que él, a la hora de escribir su novela *Contact*.

Sagan tenía problemas para justificar científicamente el viaje de una nave a otras estrellas y Thorne le sugirió que utilizara un agujero de gusano, que es como una especie de túnel abierto en el espacio-tiempo, un atajo para saltar de un sitio a otro de la galaxia teóricamente permitido (aunque todavía no hemos descubierto ninguno ni nada que se le parezca). «Resultaba obvio que eso era lo que Carl necesitaba para esta película. Me envié las galeradas de su libro, *Contact*, y me las leí. Y me di cuenta de que lo que necesitaba era reemplazar los agujeros negros por los agujeros de gusano».

La historia funcionó en la pantalla, por lo que no es de extrañar que Thorne quisiera ver plasmada su idea en otra película. Por eso se convirtió en el productor ejecutivo de *Interstellar*.

Cuando tuve la fortuna de entrevistarle para la revista *Muy Interesante* (que por cierto es la mejor revista española de divulgación científica y la más leída, con el reconocimiento del público), la película estaba aún en fase de preproducción, en una conferencia que Thorne impartió por invitación de la Fundación BBVA hace ahora tres años. Era una película en sus tiernos comienzos, de la que no se había rodado un solo plano, de la que no podía decir casi nada, pero se notaba el entusiasmo de Thorne a kilómetros.

Ahora no cabe duda de que *Interstellar* le ha servido para sacarse una espinita de encima, como asesor principal de la película. Para redondear la jugada, Thorne resultó el flamante ganador del premio Nobel de Física por sus estudios sobre ondas gravitatorias a finales de 2017. Una feliz noticia. Debe de estar muy contento. Cuando le entrevisté, y debido a mi tesis doctoral y mi interés por la ciencia ficción, no pude dejar de preguntarle qué le parecía trabajar para una superproducción de Hollywood, a ver si con suerte le sacaba algo: «Es un asunto que me encanta, ya que la gente que está involucrada es brillante, pero no son científicos. Son tipos muy interesantes y diferentes». Thorne no podía decir ni pío. Explicó que estaba bajo un contrato de confidencialidad (queda la mar de bien como excusa), pero sugirió que nos fijásemos en películas como *Avatar* o la *Guerra de las Galaxias* (aunque después de ver su película, tienen poco que ver, afortunadamente). «Hay agujeros negros, de gusano, viajes en el tiempo... Es una herramienta perfecta que me permite divulgar ciencia a la gente que normalmente no lee ciencia, y proporcionar inspiración a los más jóvenes, para que quizá se conviertan algún día en científicos. Tengo en mente escribir un libro y producir un DVD sobre la ciencia que aparecerá en esta película, para explicar qué partes son científicamente correctas y cuáles son especulación». Dicho y hecho. Una jugada redonda que merece nuestra enhorabuena.

Pero Thorne, al igual que cualquier ser humano, experimenta cambios de humor. En mi encuentro con él en enero de 2012 para *Muy Interesante*, se mostró muy afable. Ese mismo mes

tuve que escribir para *El País Semanal* (que cuida la calidad de los reportajes al máximo) una crónica breve aunque urgente sobre el cumpleaños de Stephen Hawking, y Thorne, que es uno de los que le han conocido mejor, me envió casi de inmediato unos comentarios acerca de su figura por correo electrónico. Los periodistas científicos solemos ser bastante pesados con nuestras fuentes, y tuve que volver a Hawking en diciembre de 2014, dos años después, para escribir de él, precisamente cuando se acababa de estrenar *Interstellar*. De modo que recurrí de nuevo a Thorne para preguntarle sobre el científico más popular después de Einstein y las razones de esa popularidad, en su opinión. Pero en esta ocasión, al contrario que en las anteriores, su respuesta fue breve y bastante seca: «Lo siento, no puedo explicarlo. Ese es el mundo de la cultura, pero mi mundo es el de la ciencia». Eso no acababa de casar con su labor de productor ejecutivo. ¿No le interesaba la cultura? Señor Thorne, le admiro profundamente por su interés en divulgar la ciencia a través de una película, pero sencillamente... no me lo creo.

Dios me libre de criticar a Thorne pero acierto a atisbar su influencia como asesor científico en la película, que no es sino una historia de un padre, un antiguo piloto de naves espaciales llamado Cooper (en el papel de Matthew McConaughey) que tiene que abandonar a su hija, Murph (Mackenzie Foy) para emprender un viaje a otra galaxia en busca de mundos habitables para ofrecer una esperanza a la humanidad.

El punto de partida es el mundo dentro de un tiempo, que no figura excesivamente lejano a tenor de la tecnología que aparece en la película. Desde los primeros minutos discernimos ya una crítica directa al capitalismo y al exceso de consumismo del siglo XX. La Tierra contiene seis mil millones de almas hambrientas, está asolada por tormentas de polvo y plagas que amenazan los cultivos, de los que ya solo se puede cultivar maíz. En definitiva, el sistema que conocemos ha quebrado. La filosofía de los monocultivos necesarios para alimentar a tantos animales y a tantos seres humanos, criticada duramente por los movimientos ecologistas, ha saltado hecha pedazos.

La sociedad de *Interstellar* se ha visto incapaz de solventar los grandes problemas medioambientales planteados durante el siglo XX. El cambio climático se traduce en tormentas gigantes-cas de polvo (lo que incluye la desertización como nota dominante) y en una plaga que amenaza la espina dorsal de la alimentación, la agricultura masiva. El planeta nos ha dado la espalda por culpa de este consumo sin frenos y, como reacción a ello, la sociedad ha dado la espalda a la ciencia.

Lo que no deja de sorprenderme. ¿No deberíamos acudir a la ciencia para solucionar todos nuestros problemas? La respuesta durante toda la película es un rotundo sí. Fijémonos en la analítica de los signos vitales de la obra de Nolan. No hay ejército ni militares, los marines y los soldados han desaparecido, lo que no es de extrañar. Normalmente los científicos «buenos» siempre se han llevado muy mal con los militares de cualquier signo a lo largo de la historia fílmica de la ciencia ficción. De haber aparecido en la película, serían aquí los enemigos o los villanos.



Pero aquí los malos están un poco disfrazados. Añadimos otra (incomprensible) animadversión hacia la educación universitaria. Al principio, Cooper acude a una llamada de la profesora de su hija Murph. Ella le explica que en clase han decidido retirar un libro que llevaba la pequeña de diez años en el que se relataba el programa espacial Apolo que llevó al hombre a la Luna, por considerarlo una «propaganda que arruinó a la Unión Soviética». Frente al desastre alimentario, la sociedad culta responde con una bienvenida a la pseudociencia, a todos los que agitan hoy en día ideas tan absurdas como que Elvis sigue vivo o que nunca llegamos a la luna. Al mismo tiempo, se insiste a Cooper que su primogénito tiene buenas cualidades para convertirse en granjero, para desesperación del piloto, que quiere que su hijo entre en la universidad. «El mundo necesita granjeros». Y punto.

En la sociedad de *Interstellar* no hay cabida para los exploradores y pioneros. Todavía hoy existe una considerable cantidad de gente que argumenta que gastar recursos en la carrera espacial es como un pecado mortal habiendo tantas hambrunas en el mundo. Estos grupos de opinión representan en realidad a los descendientes que aparecen en la pantalla con esa mentalidad de cateto (a mi modo de ver injusta, los granjeros son increíblemente necesarios hoy en día).

En la película, los que jalean la idea del fraude de la NASA no son otra cosa que la legión de los viejos enemigos de Kip Thorne (y de todos los que proclamamos que la ciencia ha proporcionado más beneficios a la humanidad que desastres); los mediums, creyentes en lo paranormal, buscadores de milagros, cazadores de espíritus y demonios, que han logrado ganar la partida frente a la amenaza visualizada en *Interstellar*. (Aquí tengo que confesar que cuando era un mozalbete yo también creía en los ovnis.) Hoy en día, cualquier historia de pseudociencia vende veinte veces más que una historia genuinamente científica (y siempre ha sido así, por desgracia).

En el libro póstumo de Carl Sagan *El mundo y sus demo-*

nios (que os recomiendo con los ojos cerrados), son esos mismos demonios los que se han impuesto a los demás. La sociedad en la que vive Cooper, el piloto obligado a sobrevivir como un granjero, ha caído presa de sus mentiras.

Así que desde el punto de vista político, *Interstellar* es una crítica feroz al capitalismo, al consumo de masas, a la falta de pensamiento escéptico, a la destrucción del medio ambiente como consecuencia de la sociedad de consumo y, si me apuráis, a la falta de influencia de los grupos ecologistas, cuyo peso social resultó insuficiente para advertir del desastre y que no aparecen ni por asomo en la historia. El film articula una crítica frontal a una sociedad que ha dado su espalda a la ciencia, y os aseguro que la mayoría de los científicos que conozco en España os dirán que padecen incompreensión por parte de los poderes públicos. Una especie de síndrome de «Soy invisible para alguien que tiene poder». Los científicos de hoy en día están infravalorados, y es un sentimiento que se extiende al futuro que propone *Interstellar*. Desgraciadamente no hace falta viajar al futuro para comprobar que esto mismo ocurre en la investigación científica en nuestro país.

En definitiva, *Interstellar* es una película de color progresista que pone toda su fe en la ciencia, a la que hay que recuperar como religión. Reivindica el papel de los científicos como héroes (aunque el héroe no sea un ecologista, sino un piloto). Pero los propios científicos actúan como proscritos. La NASA se ha convertido en una organización secreta que trabaja en la trastienda, a escondidas, para salvar al mundo... usando las herramientas de la ciencia. Es algo difícil de creer hoy en día, ¿verdad? sobre todo si hablamos de Estados Unidos (que es una superpotencia científica).

Para estar seguro sobre el tono político, hay que fijarse en el papel de los robots. TARS es un compañero de Cooper y de la tripulación, una especie de rectángulo con patas que tuvo en principio un origen militar, transformado como asistente de los científicos y civiles, al que se le puede programar hasta el sentido del humor. En todo momento se comporta como alguien en

quien uno puede confiar hasta su propia vida. La máquina es perfecta y además permite a Cooper obtener los datos cuánticos que ha almacenado al atravesar un agujero negro, un asunto de vital importancia para que el Cooper del futuro pueda contactar con su hija Murph del pasado. La niña se convertirá en una física teórica que ayudará a su mentor, el profesor Brand (Michael Caine)⁹.

En realidad, los físicos no tienen ni idea de lo que hay más allá del llamado «horizonte del agujero negro», así que el film de Nolan proporciona a Thorne uno de sus más felices sueños húmedos, una especulación sobre lo que podría suceder si algún ser humano lograra atravesar la frontera de lo desconocido (y, como no, el viaje iniciático de Cooper vestido de astronauta y surcando ese espacio indescriptible que nos recuerda inevitablemente a *2001: Una odisea del espacio...* ya llegaremos a ese punto). Ese viaje será necesario para salvar a la humanidad, cuyo destino depende de la resolución de una ecuación a la que le falta precisamente esa información para lograr dominar la gravedad, lo que permitirá establecer enormes colonias en el espacio llevadas directamente desde la Tierra (algo imposible a todas luces hoy en día, ya que tenemos primero que enviarla en piezas lo suficientemente pequeñas para que puedan ser transportadas en los cohetes químicos). De todas formas, mucho me temo que en un verdadero viaje a un agujero negro, el pobre Cooper terminaría desintegrado.

Interstellar es mucho más que una apuesta por la ciencia. En realidad articula la expresión manifiesta de algo llamado milenarismo científico. Hablamos sobre el futuro con conocimiento, y este es un terreno exclusivo de la ciencia ficción. Pero el futuro está lleno de riesgos, y a ellos se dedican los científicos: a estudiarlos, a clasificarlos, y sobre todo a prevenirlos. Es una obligación moral por parte de la ciencia. La película apuesta por los pioneros de la exploración espacial y por los físicos teóricos, pero deja al margen a los científicos del medio ambiente: o bien fracasaron al predecir los desastres que vemos en la pantalla o simplemente fueron ignorados.

En este sentido, *Interstellar* es una buena historia que habla, aunque sea en segundo plano, de las consecuencias que tendrá para la futura sociedad humana la degradación de los océanos, la muerte de los corales, la desertización, el riesgo de los grandes monocultivos que dominan la agricultura actual, orientada a la producción masiva y al pensamiento consumista propio de un capitalismo que otorga el derecho de gastar los recursos que uno quiera dependiendo del dinero que se tenga en la cuenta corriente. Y la ciencia será la única esperanza que nos quede cuando vengan los problemas gordos de verdad. En concreto, que los físicos teóricos que intentan comprender el universo con sus intrincadas formulaciones y sus modelos de partículas serán los que nos saquen las castañas del fuego en el futuro. Tan crucial será su papel, que el destino entero de la humanidad dependerá... de resolver una ecuación.

Origen

La pesadilla inconclusa de Freud

Dom Cobb, que se ha especializado en extraer información del subconsciente humano, recibe un encargo por parte de un millonario industrial que supondrá su mayor desafío: insertar una falsa idea en la mente de un heredero para que rechace el testamento de su padre, propietario de una multinacional energética. Si lo logra, Cobb podrá regresar a Estados Unidos, a donde no puede volver al haber sido acusado del asesinato de su mujer. Para ello, Cobb tendrá que viajar a lo más profundo de la mente del heredero y, al mismo tiempo, reencontrarse con los fantasmas de su pasado.

¿Recordáis fácilmente vuestros sueños? Después de revisar *Origen*, me dediqué a hacer una lista de las ensoñaciones que se han quedado en algún recóndito lugar de mi memoria. Hay tres grupos. El primero es el deseo de volar, flotar y levitar. Me acuerdo perfectamente que la cosa es mucho más fácil en los días ventosos. Aprovechaba las corrientes de aire para separar los pies del suelo y, en algunos casos, volar, quizá no como *Superman* pero la sensación era tan intensa que cuando me despertaba creía por algunos segundos que iba a ser capaz de hacerlo. El segundo es el miedo. Recuerdo ir en coche conduciendo por una calle de una gran ciudad, mirando a izquierda y derecha y observando que todo el mundo corría en dirección opuesta. Cuando quise darme cuenta era demasiado tarde. Una ráfaga de disparos en abanico hicieron trizas el cristal de mi coche, y el silencio. Había sido víctima de un terrorista. Otro sueño que recuerdo con algún detalle transcurre un callejón oscuro, un sótano que tenía

una salida que no podía encontrar, repleto de pasillos llenos de polvo y muebles viejos, y mi impotencia para salir de allí.

El tercero es más difuso y curioso. Recuerdo haber sufrido una pesadilla por culpa de alguien o algo que me amenazaba, despertarme durante la noche y decirme a mí mismo: «Quiero volver a ese sueño para neutralizar la amenaza». Y de hecho lo logré. Volví a aquel sitio, hice frente a eso que me amenazaba y lo vencí, sabiendo que se trataba de un sueño y que podía hacer lo que me viniera en gana. No he vuelto a lograrlo, pero luego averigüé que se trataba de un sueño lúcido.

Los sueños siguen siendo muy misteriosos, pero se parecen muchísimo al cine, y eso lo sabe bien Christopher Nolan. En la película, Cobb (Leonardo DiCaprio) trabaja como «extractor», un oficio que consiste en inducir a una persona a que sueñe, proporcionándole los elementos de ese sueño para colarse en él a continuación. Con esa construcción edificada en el subconsciente de su víctima, Cobb puede establecer una conversación para robar información clasificada o recuerdos celosamente guardados.

Cobb es un constructor de sueños lúcidos, pero tiene que tener cuidado en revelar a su víctima que está soñando. Y, lo que es más singular, le acompaña un curioso equipo en el que destaca una chica, Ariadne (Ellen Page), que es una arquitecta que sabe diseñar laberintos y escenarios en el subconsciente. Todos los miembros comparten el sueño de la víctima a la que quieren robar, y deben hacer frente a las dificultades, en forma de enemigos que no son otra cosa que los mecanismos de defensa que se activan cuando soñamos algo que supone una amenaza.

La tecnología que usa Cobb consiste en un nuevo tipo de sedante profundo que induce a soñar y un entrenamiento de años para sumergirse en esas ensoñaciones, mediante estímulos diseñados para despertarse en el momento oportuno. Hay que elaborar una estrategia de aproximación a la víctima para robarle finalmente su secreto.

El film de Nolan introduce una serie de interesantes conceptos técnicos que en la ficción funcionan. Un relato creíble aun-

que sea mentira. Para empezar, hablamos de sueños lúcidos. El soñador sabe que está soñando. Los sueños lúcidos suponen apenas el uno por ciento de los sueños, y además no son mencionados por Freud en su famosa obra *La interpretación de los sueños*, al menos en sus primeras ediciones. Parece ser que el padre del psicoanálisis no le dio demasiada importancia. Lo cierto es que los sueños lúcidos están empezando a formar un campo de estudio académico serio. En la película se explica que se puede llegar a establecer un sueño dentro de un sueño, y así hasta cuatro niveles. Los sucesos se desarrollan en marcos temporales que van a distinto ritmo. Tres o cuatro segundos en el primer sueño significan unos veinte o treinta minutos en el sueño del sueño del sueño, el cuarto nivel. Todas estas capas están interconectadas, de manera que un suceso tiene una traducción en el nivel que está debajo de él, y así sucesivamente. En el último nivel de todos está el limbo. Allí la percepción del tiempo puede extenderse durante años y décadas, y existe el peligro de no poder escapar de él, de manera que la persona se queda toda su vida real en un estado de ensoñación permanente.

Otra característica del film son los sueños compartidos. Todos los miembros del equipo de Cobb son capaces de experimentar el mismo sueño que inducen a su potencial víctima, pero a un nivel lúcido, donde hablan e interactúan entre ellos. En la investigación científica no se ha descubierto ninguna evidencia que haga pensar que sea posible compartir sueños, si bien existe un catálogo de temas recurrentes que la gente reconoce.

Al introducirse en el subconsciente de Robert Fisher (Cillian Murphy), Ariadne es capaz de proporcionar escenarios contruïdos en base a sus conocimientos de arquitectura (una persecución en camioneta que termina lanzándose por un puente, un fortín entre la nieve y finalmente el refugio privado de Cobbs frente a la costa). Todo el plan consiste en introducir una falsa idea en el subconsciente de Fisher para que rechace el testamento de su padre, aún no leído; que dé la espalda a un imperio y facilite así su sustitución por la competencia, cuyo máximo exponente es el industrial Saito (Ken Watanabe), que es el que ha

concedido a Cobbs el permiso para regresar a Estados Unidos y poder reencontrarse con sus hijos. Cobbs tiene de por sí una historia triste. Está implicado de una manera poco clara en la muerte de su mujer, Mal (Marion Cotillard).

Las películas que tratan sobre el cerebro humano suelen cometer casi siempre los mismos errores: el cerebro no es una computadora, pero la analogía es demasiado irresistible para los guionistas. El cerebro nos engaña. Sí, es cierto que es capaz de procesar estímulos de una manera prodigiosa, de almacenar recuerdos (aunque no de la forma que imaginamos), de crear arte, inventar cohetes espaciales y descubrir la relatividad. Se olvida a menudo que el cerebro elige la información que recibe, y en muchos casos la distorsiona. Extraer el número de la combinación de la caja fuerte hurgando en el subconsciente de su dueño no parece demasiado prometedor (un sitio mejor sería el hipocampo, la zona cerebral que fija los recuerdos a largo plazo).

Pero el mundo de los sueños es uno de los misterios más fascinantes para los neurólogos. El cerebro es un territorio en su mayoría inexplorado. Y si una idea «es tan contagiosa y resistente como un virus», como asegura Cobb, ¿qué puede decirse de la posibilidad de insertar ideas o recuerdos falsos en la mente humana? El film de Nolan es genuina ciencia ficción, se estrenó en 2010, pero cuatro años más tarde los investigadores Steve Ramírez y Xu Liu publicaron en la revista *Nature* un asombroso artículo en el que aseguraban haber logrado introducir falsas memorias ¡en la mente de un ratón!



Tuvieron la idea de someter al pobre animal a una pequeña descarga eléctrica en una caja. Las neuronas que recuerdan la experiencia se encuentran en el hipocampo, y los investigadores lograron marcar estas células con unos receptores sensibles a la luz que las activan cuando reciben un pulso de láser. Es decir, se trata de disparar un láser contra el cerebro de un pobre bicho para marcar las neuronas que se activan mediante un estímulo.

En un primer momento, los investigadores fueron capaces de paralizar al animal con el miedo cuando estaba en un entorno inofensivo, con solo apretar el interruptor del láser. Las neuronas que dicen «tengo miedo, estos chiflados me han sacudido una descarga», se activan. Después los científicos se dedicaron a jugar con el pobre ratón. Lo colocaron en una caja azul y grabaron la percepción del animal al encontrarse en un lugar azul con el láser.

Al día siguiente, lo colocaron en una caja roja, pero activaron en el animal las neuronas que se habían encendido mientras estaba en la caja azul, y al mismo tiempo le aplicaron una suave descarga eléctrica. Como resultado, el animal asoció ambas cosas. Se asustaba cada vez que entraba en una caja azul, pese a que en esa caja azul la vida había sido siempre pacífica, sin sustos ni descargas. A eso se le llama la inserción de una memoria manipulada. Es para quedarse estupefacto, ¿no?

Origen es en su mayor parte pura ficción, pero ciertos aspectos están empezando a encontrar algunos asideros en la investigación científica. Se ha comprobado que es posible entrenarse para experimentar sueños lúcidos y así poder ejercer un cierto control sobre esos sueños. Cuando ocurre, el cerebro se encuentra en un estado intermedio en el que experimenta un sueño (la famosa fase REM, que son ciclos, por lo que uno puede soñar varias veces durante una sola noche) y el saberse consciente. Ahora ya se venden todo tipo de artilugios que —según reza la publicidad— aseguran el control de tus sueños, conectados a un iPhone, que envían suaves pulsaciones eléctricas a través del cráneo mientras uno duerme. Hay una mercadotecnia en marcha, y es realmente fascinante comprobar cómo esta tec-

nología se proyecta en el futuro en la pantalla como un suculento negocio.

Eso nos da pie a examinar esta película bajo otra óptica, pues *Origen* articula perfectamente la crítica a un mundo dominado por las grandes corporaciones capitalistas. Saito es un industrial que no duda en pagar lo que sea para arrebatarse un secreto, aunque eso suponga invadir la mente de su adversario, el joven Robert Fisher. La razón es el control del mercado energético, con el argumento (poco creíble, en verdad), de que no puede existir un monopolio. Pero Saito no duda en comprar una aerolínea entera para que los hombres de Cobbs duerman a Fisher durante un largo viaje desde Sidney a Los Ángeles. Saito también viaja en ese avión. Durante el trayecto, Cobbs y los suyos introducirán tres niveles de sueños construidos en el subconsciente de Fisher, con el objetivo de abrir la caja fuerte en la que se encuentra el testamento aún no revelado de su padre. Pero durante las ensoñaciones, Saito, que también participa de esos sueños, resulta herido. Corre el peligro de quedarse en el nivel más profundo, el limbo, y allí deberá viajar el propio Cobbs, enfrentándose a los fantasmas de su pasado y a su propia mujer, con la que ha estado soñando desde su muerte, para despertar al industrial.

Ese miedo a una sociedad que prima el beneficio por encima de cualquier otra consideración se refleja en la estrategia de Cobbs. Y la idea de insertar una idea falsa como una semilla en la relación tensa entre el hijo Fisher y su padre no es otra cosa que convertir las emociones en una herramienta financiera al servicio de las grandes corporaciones. Es una película que articula los miedos a los excesos del corporativismo, el dominio de las grandes multinacionales, que describe una sociedad donde prima el mercantilismo por encima de cualquier consideración, y en la que la emoción es un recurso más al servicio de un capitalismo sin reglas. El mundo del espionaje industrial ha invadido y colonizado los últimos niveles de tu intimidad mental. Pese a que la principal motivación de Cobbs es reunirse con lo que queda de su familia, por lo que sus decisiones tienen mucho de

emocional.

Eso nos lleva a una reflexión más que interesante: la distinción entre sueño y realidad. En *Matrix*, como ya hemos visto, la mayoría de los seres humanos viven en una ensoñación sin ser conscientes, mientras en su vida real permanecen como esclavos de las máquinas. En *Origen* esta frontera es si cabe aún más difusa; el soñador necesita un artilugio, un tótem, para distinguir el sueño de lo real, en este caso una peonza que gira. En el mundo real, sometido a las implacables leyes de la gravedad y el rozamiento, la peonza terminará por derrumbarse. Pero el mundo de los sueños no está sometido a las leyes físicas, y la peonza puede girar para siempre.

En un sueño lúcido sabemos que el soñador es consciente de que el mundo en que se mueve es ilusorio, al alcance de su dominio. Pero la construcción del sueño y su diseño puede alcanzar tanta perfección que la confusión llega a aparecer y puede hacer mella. ¿Qué es real? ¿Podría suceder que los sueños supusieran una verdadera ventana a la realidad, y que nuestra vida cotidiana se tradujera en la traducción de una ensoñación? Lo cierto es que nuestros sentidos captan un estrecho abanico de todos los estímulos sensoriales que forman parte de la realidad. Esos estímulos son traducidos en el cerebro en forma de imágenes, colores, olores, sabores, y todas las emociones humanas pueden ser consideradas transformaciones o interpretaciones de impulsos neuroeléctricos, mensajes entre neuronas, liberación de agentes neuroquímicos... así que la pavorosa realidad que nos exponen los neurólogos es que el cerebro crea y construye su propia realidad.

¿Hasta qué punto podrán cumplirse las predicciones expuestas en *Origen*? ¿Nos espera un futuro en el que la manipulación del subconsciente tendrá que ser regulada por leyes? No podemos jugar aquí a ser profetas, pero el experimento de la inserción de las memorias falsas en los ratones da bastante que pensar. Yo mismo he contemplado cosas que antes habrían parecido imposibles, como una persona capaz de manejar una silla

de ruedas motorizada con sus pensamientos, sin necesidad de mover sus dedos ni un milímetro, en un laboratorio en Suiza. El sujeto en cuestión llevaba una capucha con electrodos conectados a una interfaz que controlaba a su vez el motor y la dirección de la silla. La capucha era capaz de distinguir órdenes básicas y traducirla en comandos, y el sujeto podría, mediante un entrenamiento que duraba semanas, emitir sus pensamientos para hacerlos comprensibles al sistema informático de control de la silla. Y hay numerosos experimentos con personas discapacitadas que logran mover un brazo o una mano con su pensamiento, mediante una tecnología que interpreta los estímulos de las neuronas de su cerebro. Todos estos logros habrían parecido ciencia ficción hace apenas unos años.

Teniendo en cuenta que el cerebro humano, con cien mil millones de neuronas conectadas —el mismo número de estrellas que tiene nuestra galaxia, la Vía Láctea— sigue representando para la ciencia uno de los mayores desafíos, es muy posible que dentro de un tiempo algunas de las cosas que nos asombran en *Origen* pasen al terreno de lo posible. Y si no que le pregunten a los físicos teóricos que ahora se toman el teletransporte cuántico como un campo serio de investigación, cuando apareció por vez primera en la serie de *Star Trek* en los años sesenta.

Independence Day

La dramatización del consenso

La aparición de gigantescas naves espaciales sobre diversas ciudades del mundo presagia lo peor. Un técnico de sonido descubre que las naves se están sincronizando para atacar. Finalmente, la invasión se consuma. Las fuerzas americanas tendrán que encontrar una manera de derrotar a los alienígenas, después de comprobar que el uso de las armas nucleares contra ellas no puede traspasar sus defensas.

Independence Day fue filmada en la década siguiente al derrumbamiento de la Unión Soviética. La Guerra Fría se ha acabado y la única superpotencia emergente, Estados Unidos, desempeña aquí su papel como elemento unificador del resto de estados. Después de ver esta película, rodada de manera muy efectiva, uno se siente casi norteamericano. Lo cierto es que desde los años cincuenta no se volvía a repetir en la pantalla cinematográfica la temática de la invasión alienígena global con tanta efectividad. Rodada con una magnífica exhibición de efectos especiales, en los que se muestra la destrucción de los símbolos norteamericanos bajo los rayos extraterrestres —la Casa Blanca, el edificio del Empire State, la estatua de la Libertad—, *Independence Day* representa la dramatización del consenso en su forma más extrema. La película, con el fondo de los ataques alienígenas, apuesta claramente por la aceptación moral de una sucesión de comportamientos estereotipados de las distintas capas de la sociedad norteamericana, símbolos que están ahora en peligro y que deben ser preservados hasta final.

Algunos de los protagonistas de la película encuentran su particular redención gracias al desastre alienígena. Encontramos a una bailarina negra de *striptease*, Jasmine Dubrow (Vivica A. Fox), que es además madre soltera y mantiene relaciones con un piloto negro, Steve Hiller (Will Smith), con el que finalmente se casa antes de la batalla final. Ella es aceptada junto con su hijo. La bailarina llega incluso a conocer a la primera dama estadounidense, Marilyn Whitmore (Mary McDowell), algo que no habría logrado en toda su vida de no haberse producido la invasión.

En esta sucesión de personajes proscritos o marginales, no puede faltar el caso de un padre borracho que descuida la medicina de su hijo, y que finalmente se convierte en héroe al colocar su avión como barrera para que los extraterrestres no puedan usar su arma definitiva, causando así el colapso de la nave y el principio del fin de los alienígenas. Ni tampoco el de un técnico de sonido, David Levinson (Jeff Golumb), que lleva más de tres años divorciado porque su exmujer quería hacer carrera como secretaria del presidente. Inevitablemente, tras la victoria, ambos acabarán unidos y enamorados.

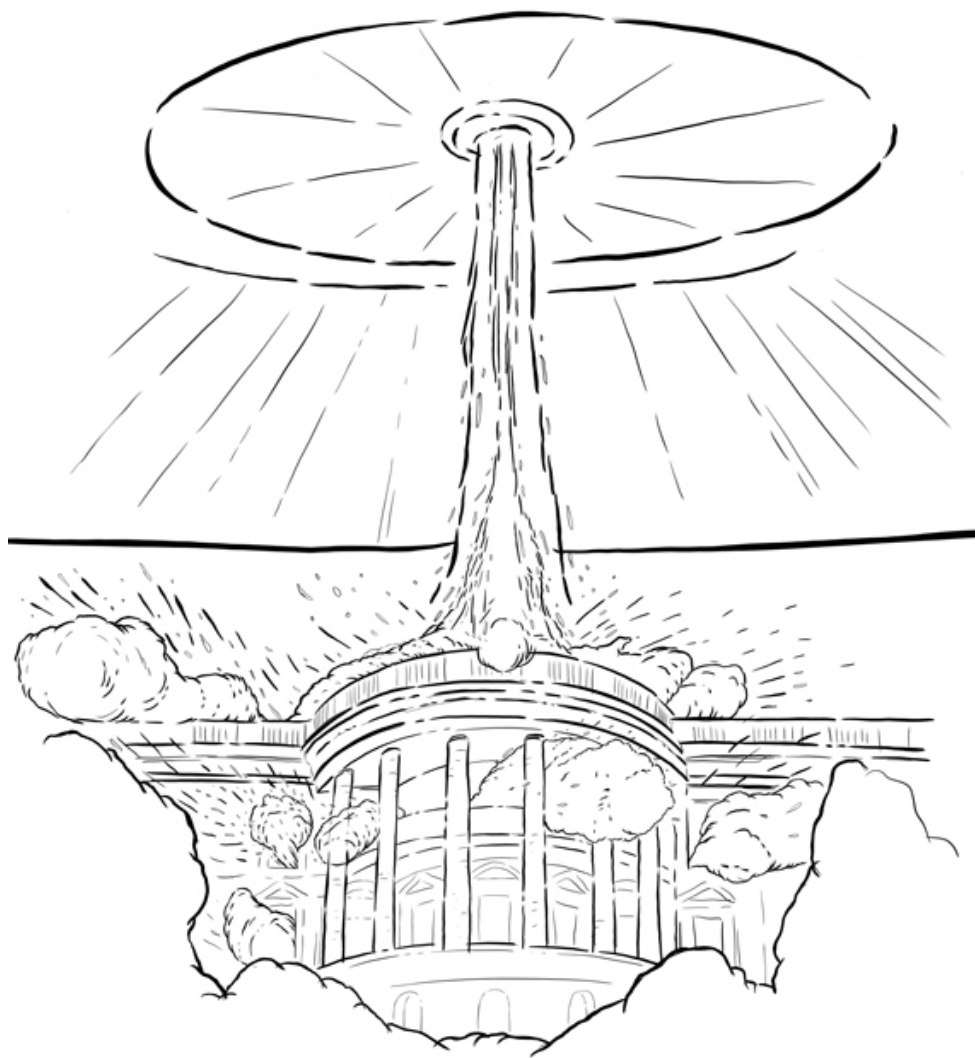
Tales comportamientos no habrían sido tolerados en los años cincuenta, aunque dé algo de pereza revisar las viejas pero magníficas películas sobre extraterrestres que dieron lugar a la primera Edad de Oro de la ciencia ficción filmica. Los personajes de *Independence Day* no podrían haber obtenido ningún papel protagonista ni secundario en aquellos filmes, habrían actuado como extras. El esquema ideológico del film de Ronald Emmerich se aleja de la defensa de los valores conservadores para apostar, en las postrimerías del nuevo siglo, por los nuevos valores americanos —una revisión autorizada— y son precisamente estos valores los que están en juego por culpa de la devastadora violencia de los invasores.

Los alienígenas dirigen sus rayos no solo contra las personas, sino contra las costumbres y el modo de vida americano: apuntan a sus símbolos. ¿Y cuál es la respuesta que da la sociedad? Convierte en héroes a un alcohólico en un mártir digno de

ser recordado, a un aviador de color y a un divorciado. Todo esto nos conduce a un esquema ideológico rico y contradictorio. El film resalta valores como la aceptación racial, la segunda oportunidad para la redención frente al alcoholismo, la semi-prostitución o el divorcio, aderezado con un presidente demócrata, James Whitmore (encarnado por el excelente actor Bill Pullman, el cual, por cierto, está que se sale en la serie *The Sinner*, producida por Netflix). Pero frente a estos valores propios de la corriente más progresista, se contraponen notas inequívocamente conservadoras: la condena del pacifismo y un mensaje claramente anticientífico.

El pacifismo de *Independence Day* es castigado una y otra vez. Si eres pacifista, no pidas un papel en esta película. Te van a exterminar. Hay una escena breve al comienzo del film en la que un muchacho está viendo en su televisor la película *Ultimátum a la Tierra*, de 1951, la manifestación cinematográfica más antimilitarista y pacifista de la ciencia ficción contemporánea. Desgraciadamente, las interferencias producidas por los extraterrestres de verdad le impiden ver el film. El pacifismo es interrumpido. Primer aviso.

Otra señal clarísima: el grupo de gente que se arremolina en lo alto de edificio del *Empire State* para dar la bienvenida a los extraterrestres, con pancartas en las que se pueden leer mensajes como «Bienvenidos a vuestra casa», o gritos tales como «¡Espero que me resuciten a Elvis!». Las esperanzas de una parte de la humanidad en contactar con seres inteligentes del espacio se evaporan instantáneamente con el primer rayo que hace polvo el edificio y sus alrededores. Emmerich nos enseña que Klaatu, el atractivo extraterrestre de la vieja y fascinante *Ultimátum a la Tierra*, es solo una ilusión, y nos presenta a sus auténticos compañeros, que usan un rayo definitivo para acabar con todos los movimientos sociales y pacifistas propios de los años sesenta.



El presidente Whitmore, sin embargo, es un pacifista por

naturaleza. Y el último en aprender la lección. A pesar de la amenazadora presencia de naves alienígenas que se han colocado encima de las grandes ciudades (lo que no puede presagiar nada bueno si se usa el sentido común), Whitmore se resiste a ordenar una evacuación masiva, argumentando que hasta ese momento las naves no han hecho daño alguno, por lo que lo más aconsejable es que todo el mundo permanezca en sus casas. Ese error cuesta millones de vidas, y una articulación de la crítica a la política contraria a la de los halcones de Washington, en suma la política antibelicista.

Whitmore intenta de nuevo negociar cara a cara con un alienígena que uno de los protagonistas, Steve Hiller (Smith), ha capturado. Incluso llega a preguntarle qué es lo que los invasores esperan «que hagamos». Es casi una súplica que muestra que el presidente está dispuesto a cualquier humillación con tal de salvar vidas. La respuesta es lacónica: «Morir». Por si no fuera suficiente, el alienígena le envía unos pensamientos telepáticos contundentes, visiones de langostas apoderándose de los mundos para esquilmarlos sistemáticamente, que terminan abriéndole los ojos a la verdad. El pacifismo ha de ser expurgado como opción. Es el peor de los pecados.

Así que nuestro buen presidente se convence al fin de que hay que aniquilar a los invasores. Solo queda exterminarlos. Por ello cederá a su negativa previa a usar artefactos nucleares, algo que le había pedido el director de la CIA, Albert Nimziki (James Rebhorn), y que además es motivo de fuertes protestas por parte de Levinson (Goldblum). Ambos acompañan al presidente en su avión presidencial gracias a que su exmujer es la secretaria. Levinson es quien le informa de que existe una cuenta atrás y que es preciso abandonar la Casa Blanca.

Pero ahora no queda más remedio que lanzar la bomba. Los americanos la usan como último recurso, pero resulta ineficaz. Se descartan más intentos, pese a que Nimziki insiste en repetir el ataque arrojando más misiles nucleares. Whitmore se niega tajantemente. La imagen de un presidente haciendo uso de su poder para enviar bombas atómicas resulta sencillamente in-

soportable en 1996. El presidente abandona su ideología pacifista al ponerse a los mandos de un avión de combate en la batalla final, limpia, convencional¹⁰.

En *Independence*, el consenso termina por unir a todo el mundo. El director de la CIA es destituido por el presidente debido a su insistencia a usar armas atómicas y por haber ocultado al mandatario y a los militares que se estaba experimentando en secreto con una nave extraterrestre y sus ocupantes (una crítica a los servicios de inteligencia que operan al margen del gobierno). A pesar de ello, ante la inminencia del ataque final de la nave nodriza, que amenaza con destruir la base desde la que se organiza la contraofensiva, el malvado humano de la película es aceptado en un grupo de oración liderado por un judío, el padre de Jeff Golumb, a pesar de que él dice que no lo es. La religión aquí no hace distinciones. Se borran las fronteras ideológicas. Y las políticas. Los rusos, los chinos, los iraquíes, los egipcios, reciben las señales en morse de los americanos que transmiten las instrucciones para atacar a las naves con éxito. El presidente norteamericano, en un alegato antes de la ofensiva definitiva, proclama que la fiesta americana del Día de la Independencia se extiende a todo el mundo: ya no es solo una fiesta americana, sino mundial. «Tenemos que dejar a un lado nuestras insignificantes diferencias para lograr el bien común». En suma, como si todo el planeta fuera Estados Unidos.

Por otra parte, la reacción inicial a la llegada de los extraterrestres antes de que se dispare una sola bala es la esperada en estos casos: temor, evacuaciones masivas, colapsos de tráfico (se producen diez mil accidentes de tráfico en un solo segundo), y a continuación saqueos en tiendas y comercios. La cuestión religiosa es ignorada, salvo la anécdota de un sacerdote chiflado que habla del Apocalipsis y del fin del mundo y que identifica a los extraterrestres con el mal: «El fin está cerca. El mundo se acaba. Solo queda la muerte. No podéis desafiar al mal».

¿Y la ciencia? Pues sistemáticamente es rechazada, justo al contrario de lo que ocurre con la tecnología. Al parecer, Emmerich no le da importancia a la ciencia básica y sí a la tecnología,

por mucho que ambas son en realidad las dos caras de la misma moneda. El científico que ha trabajado en secreto para la CIA en el Hangar 51, el doctor Brakish Okun, al que da vida el excelente actor Brent Spiner, el androide Data de la serie *Star Trek: la nueva generación*, no es más que un triste estereotipo. Okun tiene un aspecto tan repulsivo y desaliñado que provoca rechazo antes de que abra la boca. Y cuando lo hace, lo que cuenta está completamente desprovisto de moral. Las últimas horas, en las que han muerto millones de personas, han resultado ser apasionantes por las lucecitas que se han encendido en la nave alienígena que tratan de descifrar. El presidente se disgusta muchísimo. Para colmo de males, descubrimos que las investigaciones de Okun sobre la biología de los extraterrestres no van a servir de mucho. Es un tipo tan mediocre que muere a manos de uno de los alienígenas. Todo lo contrario que Levinson, un técnico, quien proporciona la manera de entrar en las defensas de las naves mediante la introducción de un virus informático. En la falsa batalla de la ciencia contra la tecnología que propone la narrativa de la película es la segunda la que sale victoriosa sobre la primera.

Armagedón y Deep Impact

El retorno del milenarismo científico (2)

Armagedón. Una lluvia de meteoritos golpea Nueva York. El director de la NASA descubre que proceden de un asteroide que se aproxima a la Tierra. El impacto causará la esterilización del planeta. No sobrevivirán ni las bacterias. La NASA acude a una solución insólita. Deben agujerear el asteroide y colocar en su interior una bomba nuclear. Para ello convence a un geólogo y a su equipo para que se adiestren como astronautas y acudan en dos misiones paralelas para aterrizar en el asteroide y volarlo. El geólogo tendrá que sacrificar su vida para volar el asteroide y conjurar la amenaza.

Deep Impact. El descubrimiento de un cometa aproximándose a la Tierra es guardado en secreto por el gobierno norteamericano, hasta que la periodista Jenny Lerner investiga el asunto. Finalmente, el presidente Beck anuncia al mundo que Estados Unidos ha preparado una nave con misiles nucleares que aterrizará y perforará la superficie del cometa para colocar sendos artefactos nucleares. La explosión produce dos fragmentos, el menor de los cuales se precipita hacia el Atlántico y causa un maremoto devastador. El mayor, que podría ocasionar la extinción de la vida sobre la Tierra, es pulverizado finalmente en una misión suicida para hacer detonar las armas nucleares contra el asteroide.

Estas dos películas fueron estrenadas en 1998, por lo que abordamos su análisis de manera conjunta. Faltan dos años para el cambio de milenio, con todos los mensajes apocalípticos y los miedos al llamado efecto 2000, cuando se suponía que todos los ordenadores iban a enloquecer por el cambio de fecha. No es de extrañar que tanto *Armagedón* como *Deep Impact* se estrenasen

con un enorme éxito de taquilla. La primera recaudó 553 millones de dólares y la segunda, 349 millones. Ambas se concibieron y realizaron después de la caída del muro de Berlín y el derrumbamiento de la Unión Soviética y fueron las primeras películas sobre este tipo de catástrofe fuera ya del contexto de la Guerra Fría, que mantuvo a las dos superpotencias enfrentadas durante casi medio siglo. Comparten, por ello, un clima de colaboración que está libre de la contaminación política y las sospechas. La dramatización del consenso alcanza aquí una naturalidad que fluye. Ya no hay peligro de que nuestros viejos enemigos rusos pongan estacas en la rueda de molino. Ante el fin asegurado del mundo, colaborarán encantados. De esta forma, aunque se trata de producciones norteamericanas cargadas de simbolismo patriótico evidente (la destrucción de Estados Unidos sigue siendo al fin y al cabo la destrucción del mundo), los rusos desempeñan un papel no poco importante.

En *Armagedón*, los dos transbordadores espaciales tienen que repostar primero en la estación rusa Mir, que es una suerte de cacharro flotante en el espacio, hasta el punto de acabar estallando en una explosión que por poco no arruina las naves americanas. Uno de los cosmonautas rusos, Lev Andropov (Peter Stormare) se incorpora forzosamente a la misión. Pese a ello, hay una crítica nada sutil a lo obsoleta que resulta la tecnología espacial rusa con respecto a las flamantes naves americanas (una tentación irresistible para el patriotismo de Michael Day, el director de la saga de *Transformers* y de la formidable *Los últimos soldados de Bengasi*). Sin embargo, la ayuda de Andropov resultará esencial. Las dos tripulaciones, separadas accidentalmente en el asteroide, se reencontrarán de nuevo.

En *Deep Impact* tampoco se deja a los rusos al margen. La nave que lleva los misiles está equipada por una tecnología llamada Orion, perfeccionada por los rusos, para el transporte hacia las estrellas (usando propulsores nucleares). Hay un astronauta ruso entre la tripulación de americanos. La colaboración es total, y es muy destacable que el presidente norteamericano Beck, al que da vida Morgan Freeman, presente al equipo de as-

tronautas sin dejar de mencionar al cosmonauta ruso Mikhail Tulchinsky (Aleksandr Baluev), el experto en bombas nucleares: nada menos que el tripulante más importante para que las bombas funcionen.

Resulta fascinante comprobar cómo, a partir de un consenso establecido, la conjura de la amenaza que termina con la destrucción del asteroide y del fragmento mayor del cometa pasa por el sacrificio individual y colectivo. En *Armagedón*, Harry Stamper (Bruce Willis) tiene que detonar manualmente la bomba que acaba de colocar en un agujero de 240 metros de profundidad, al estropearse el dispositivo remoto de activación. Decide sacrificarse en favor de su compañero, Frost (Ben Affleck), debido a que este mantiene relaciones con su hija. Es un padre que quiere asegurar el futuro de su descendencia. No duda en ofrecer su vida. En *Deep Impact*, la decisión de la tripulación de colocar la nave en el agujero abierto por el calor del sol del fragmento mayor del cometa es unánime. No pueden comunicar con Houston para activar las bombas de forma remota. Es una misión suicida por el bien de la comunidad.

El consenso en *Armagedón* se rompe cuando, ante la dificultad de perforar el agujero y a medida que el tiempo se agota—el asteroide está a punto de sobrepasar un punto en su trayectoria de colisión con la Tierra que, aunque despedazado, arrasaría sin remisión el planeta— los militares que están con los ingenieros de la NASA en Houston deciden activar la bomba nuclear, sacrificando la vida de las dos tripulaciones. En ese momento, los militares toman el mando. Dan Truman (Billy Bob Thornton), el director de la NASA, descubre que las pistolas son más poderosas que la razón. Manda en secreto una orden a uno de sus ingenieros para que desactive la comunicación con el artefacto desde su consola. El científico se rebela contra el poder militar. Pero los militares descubren el sabotaje y reactivan el arma. No atienden a razones. Esta confrontación resulta una de las partes dramáticas más importantes de la historia.



Los científicos ya han explicado que tal sacrificio es inútil, puesto que explosionar una bomba termonuclear en la superficie provocará poco más que cosquillas al asteroide asesino¹¹. En el asteroide, Stamper pelea contra uno de los tripulantes que los militares ha infiltrado en la misión para asegurarse de que no pestañeará si resulta necesaria la inmolación de todo el grupo. Cuando apenas quedan dos minutos, Stamper promete al militar, en nombre de su hija, que terminará el pozo a tiempo. Ambos llegan a un acuerdo. El consenso se restablece en el último segundo. El militar toma una decisión individual en contra del deseo de sus superiores.

Aunque las dos películas corresponden a la etapa posterior a la Guerra Fría, existen elementos que hacen pensar que se generaron durante la confrontación silenciosa entre las dos grandes superpotencias y que han sobrevivido a la caída del muro de Berlín.

A nadie le gustan las armas nucleares. Pero cuando aparece una roca gigante en el espacio dispuesta a hacernos polvo, nos alegra tenerlas. No deja de ser paradójico que la conjura de la amenaza tengamos que debérsela finalmente a decisiones y políticas llevadas a cabo durante la Guerra Fría, decisiones que incrementaron el número de armas atómicas, mejoraron su eficacia y diseño y aumentaron considerablemente su potencia.

El escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke fue el que inspiró a un comité de sabios reunidos en el Laboratorio Nacional de Los Álamos para desarrollar un programa de vigilancia de asteroides NEAR (en inglés Near Earth Object Program) que sería ineficaz si no dispusiera de armas atómicas. En *Armagedón*, el sacrificio de Willis y el sudor de sus hombres —la esencia viva de la clase trabajadora norteamericana, técnicos que trabajan en perforaciones ensuciándose de petróleo hasta las orejas durante el día para quemar su paga con alcohol y chicas por la noche— es quien finalmente rescata a la humanidad.

Y en *Deep Impact*, ante la posibilidad del fracaso, el presidente Beck (Morgan Freeman) explica a sus conciudadanos que

hay una segunda opción: un enorme refugio subterráneo en Arizona, donde un sistema de cuevas horadadas en caliza es capaz de proporcionar refugio a un millón de personas durante dos años, en el que el gobierno norteamericano ha gastado doscientos mil millones de dólares para surtirlos de alimento, agua y aire. Una parte pequeña de la humanidad podrá sobrevivir en ese lugar hasta que escampe el polvo y el humo provocado por una explosión de millones de megatones.

¿Por qué hablo de Guerra Fría en 1998? El asteroide es la gran bomba, el arma definitiva. Y las cuevas representan la versión superlativa del refugio antinuclear que, en los años sesenta, todo norteamericano que se preciase tenía que construir en su propia casa. Esta idea de refugio es antigua, una política que nace en 1957 auspiciada por el propio presidente Kennedy.

El esquema ideológico en ambas películas es singularmente diverso. *Armagedón* comienza por una apuesta decidida por la tecnología. Harry Stamper se dedica a golpear bolas de golf desde su plataforma de perforación hacia un barco ecologista de Greenpeace que protesta por las perforaciones y les grita: «¿Sabéis cuánto gasoil consume esa ballena en una hora?».

Stamper es también un empresario, pero odia los despachos y exige lealtad a los suyos hasta el final, le gusta poner sus manos sobre los problemas. Es el exponente máximo de trabajador de clase media americana que ha logrado una pequeña fortuna haciendo bien lo que hace.

Las pinceladas iniciales sitúan a Stamper como un liberal, pero hay notas progresistas en la película que enriquecen la diversidad ideológica. En *Armagedón*, el consenso final alcanzado deja a la ciencia y la ingeniería aeroespacial en buen lugar (especialmente el papel de la NASA) en tiempos donde no existe mucha comprensión social para los proyectos científicos arriesgados. Truman, el director de la agencia, anima a los suyos: «Quiero todas las estrategias sobre colisión de objetos sobre la Tierra. ¿De acuerdo? Cualquier idea, programa, hasta lo que hayáis dibujado en una caja de pizza o en una servilleta de papel. A los que cuestionan la necesidad de la NASA vamos a darles

una respuesta».

Y en conversación directa con el presidente, cuando el mandatario le pregunta: «¿Qué es esa cosa?», Truman deja un reproche de fondo: «Es un asteroide, señor». «¿De qué tamaño?». «Del tamaño de Texas, señor presidente». «¿Y cómo no detectaron que llegaba?». «El presupuesto disponible para eso es de un millón de dólares, y con eso rastreamos como un tres por ciento del cielo. Perdone que se lo diga pero es grande de narices (el cielo)».

En *Deep Impact* todos los colectivos implicados abrazan el consenso de una manera encomiable. El presidente Beck se permite dar una charla de divulgación científica a todos los ciudadanos, e incluso los viandantes de Central Park ven en los anuncios luminosos de los edificios órbitas planetarias, desviaciones y analogías como con bolas de billar.

Beck es un presidente bondadoso cuyo mensaje tranquiliza a los mercados, su llamada a la calma para que no cunda el pánico logra que la sociedad responda de una manera civilizada. No hay que asaltar supermercados, especular, ni acumular víveres. Beck despliega sus cartas a medida que las cosas van empeorando, siempre ofreciendo soluciones; cuando la misión falla, desvela un plan para disparar misiles desde la Tierra y desviar los asteroides; y cuando este plan fracasa también, descubre otra estrategia para construir inmensos refugios subterráneos donde un millón de personas, seleccionadas aleatoriamente por el ordenador, acompañarán a 200.000 científicos, artistas, escritores, profesores y sabios de toda índole, junto con animales y plantas, para iniciar una nueva reconstrucción, una vez pasado el Apocalipsis.

Confiar en la selección imparcial de un ordenador significa que la creencia progresista en las máquinas continúa intacta. La computadora es la más indicada para hacer justicia. Pero de manera sorprendente, también hay espacio para la fe y la religión. La nave que acomete el peligro y se dirige hacia el cometa asesino es bautizada como *El Mesías*. Y para dejar claras las cosas, el presidente Beck se confiesa religioso ante las cámaras del

mundo en el momento crítico del relato, cuando se tiene la certeza de que al menos un fragmento del cometa chocará irreversiblemente contra la Tierra.

Beck se comporta como si fuera una especie de Moisés al descubrir la existencia de la nueva arca que salvará al mundo: «Lo que yo quiero decir es que creo en Dios». Los repetidos fracasos de la tecnología para detener la amenaza dejan paso a una sociedad en la que la fe y la religión deberán convertirse en la única esperanza para la salvación.

Todas estas características insuflan a *Deep Impact* de un profundo conservadurismo empapado en religión, una especie de contagioso misticismo que emana de la figura del presidente, que actúa casi como un pastor evangélico, y que tiene a la religión como guía (algo ausente en el final de *Michael Day*). Aunque el papel de la ciencia resulta a la postre esencial para acabar con la amenaza —las bombas nucleares que logran destruir el fragmento mayor del cometa son resultado de una aplicación bélica—, el mensaje es que la ciencia de por sí no basta para salvar el mundo. Cuando todos los cálculos y presupuestos fallan, solo queda apelar a la fe y a las creencias.

Encuentros en la tercera fase

New age como escapismo social

Roy Neary, un técnico de electricidad, experimenta un encuentro con un ovni durante un apagón en Muncie, Indiana. El fenómeno cambia su vida y se obsesiona por una montaña en Wyoming. Junto con una madre cuyo hijo ha sido aparentemente abducido por los alienígenas, Neary descubrirá un proyecto oculto y dirigido por el gobierno norteamericano destinado a establecer contacto físico con extraterrestres.

El cine de extraterrestres tiene una rica tradición anterior a este espectacular film de Spielberg, estrenado en 1977, justo el año en el que *Star Wars* asombraba al mundo. Cuando alguien del espacio exterior decide venir a la Tierra, se ponen en marcha unos mecanismos muy particulares. Si el alienígena en cuestión es inofensivo y viene en son de paz, normalmente va a encontrar como buen interlocutor al científico, mientras que el militar tiene una actitud cuanto menos recelosa o abiertamente hostil. Si el recién llegado resulta ser un invasor, el papel del científico suele difuminarse, mientras que los militares y políticos llevan la voz cantante. Cuando Spielberg estrenó el film, no existían precedentes inmediatos de extraterrestres agresivos (puede que haya excepciones, pero seguro que son películas que no han quedado en la memoria del público). Tendrían que transcurrir casi veinte años hasta la llegada de *Independence Day* a las salas de cine. Por eso resulta interesante que abordemos primero cómo este genio del cine maneja los papeles tradicionales de científicos, militares y civiles en esta película que no dudo en ca-

lificar como un fenomenal ejercicio de escapismo social a lo *new age*.

El film comienza en un desierto, en una escena envuelta en viento y polvo, en la que irrumpen un grupo de investigadores liderados por Lacombe, un francés al que da vida el director galo François Truffaut. Acuden porque ha ocurrido algo extraordinario: del polvo han surgido aviones que desaparecieron hace treinta años, en un estado perfecto de conservación, incluso con el combustible lleno —un depósito tenía aún doscientos litros—, la pintura intacta y las fotos de la mujer y la familia en una de las carlingas. Los motores funcionan perfectamente. Pero, ¿dónde se encuentran los pilotos? Un anciano con quemaduras cuenta a Lacombe que «el Sol salió anoche y me cantó». Los investigadores se desplazan por diversos escenarios: en el desierto del Gobi —donde hay un barco desaparecido hacía años—, en la India... recogiendo testimonios de gente que señala en dirección al cielo.

Los investigadores son curiosos, aunque bastante reservados. Están convencidos de que hay una realidad oculta que explica todos estos fenómenos, y por ello se muestran sumamente precavidos.

La historia se desdobra y abre un frente nuevo, el civil, que corresponde al protagonista absoluto, Roy Neary (Richard Dreyfus), quien se gana la vida como técnico en una compañía eléctrica. Lo primero que advertimos es que Neary, casado y con tres hijos, no es un hombre especialmente feliz con su familia. Su hijo le pide ayuda con los deberes y Neary protesta. Su casa está desorganizada, su mujer le recuerda que prometió llevar a sus hijos al cine, y cuando Neary propone ir a ver *Pinocho* (que en realidad es una fantasía que encanta también a los adultos) los niños responden que prefieren el parque de atracciones y que *Pinocho* es poco menos que una patochada infantil. La familia de Neary no aporta ni un gramo de imaginación ni fantasía. Los niños son maleducados, chillan y se quejan, y la mujer es cualquier cosa menos comprensiva.

Lo más llamativo de Neary cuando aparece por vez primera

en la pantalla es que le gusta jugar a los trenes. Es un adulto que tiene mucho de niño, pero que no encuentra acogida ni comprensión a ese carácter que no puede reprimir. En definitiva —y aquí surge una de las señas de identidad del cine que hizo Spielberg en la década de los setenta— Neary es como un niño disfrazado de adulto. No es el mejor padre posible, aunque lo intenta. Está a punto de descubrir que su familia está sumida en una crisis mucho más profunda, sobre todo a raíz del encuentro con un ovni mientras acude a una llamada para reparar una línea eléctrica que se ha caído por culpa de un apagón.

Neary acude a su mujer, Ronnie (Teri Garr), y trata de explicarle su experiencia, pero ella no lo entiende. Se niega a creerle al principio. Acude a regañadientes al lugar donde, junto con otras personas, vieron desfilas varios ovnis que seguían la carretera. Ella trata de besarle, ya que todavía alberga sentimientos, pero él tiene puesta su atención en el cielo. Finalmente, Ronnie entiende que algo le pasa a su marido. Recorta las noticias de los periódicos para que él no las vea. Sus hijos tampoco se muestran comprensivos ante el cambio que experimenta su padre. Son todo lo opuesto a él, nada dados a las fantasías y las ensoñaciones. En ese momento, Ronnie recibe una llamada. Han despedido a su marido, y las cosas se complican un poco más cuando descubre que su vida social ya no existe, los amigos no llaman, y todo por culpa de la obsesión que se apodera de Neary, la obsesión por la forma de una montaña.



La crisis termina de estallar cuando Neary tiene una visión y empieza a coger tierra y cascotes del jardín, una valla metálica y basura, y lo arroja todo por la ventana de la cocina. Evidentemente, eso hace que su mujer le abandone, llevándose a sus hijos a la vista de los asombrados vecinos. Neary intenta impedirlo. Quiere la comprensión de su mujer, la necesita en su nueva vida, pero ella prácticamente no duda en atropellarle cuando él se abalanza sobre el coche y le suplica que se quede.

Luego, Neary construye una réplica de esa montaña en el salón de su casa y decide mirar por la ventana. El vecindario sigue como siempre, la gente sigue con sus quehaceres, con normalidad, mientras él es completamente consciente de la destrucción de su familia.

Esta mirada a través de la ventana es, sociológicamente, un ejercicio fascinante. Por fuera, aparentemente todo está en orden. La vida del americano de clase media que vive en las urbanizaciones cercanas a la ciudad transcurre con normalidad, pero en realidad no es así. ¿Os habéis preguntado lo que podría estar ocurriendo en casa de cada uno de los vecinos de Neary? Spielberg no lo muestra, pero lo sugiere. Hay una vecina cotilla que no deja de observar. Y nadie se acerca para ayudarles.

Los valores familiares están en crisis, en especial a finales de la década de los setenta, seguramente porque cada vecino tiene sus problemas. No hay comunidad, no hay comprensión, no hay integración, todo es una mera fachada.

Para el crítico y filósofo Douglas Kellner, todas estas amenazas en forma de desempleo, de cinismo, de falta de incentivos, son las que están deteriorando a las familias norteamericanas de clase media. Kellner lo atribuye a las políticas conservadoras y los recortes sociales (1977 fue un año de elecciones en las que el republicano Gerald Ford venía de suceder a Nixon). Si examinamos la economía norteamericana, descubriremos que hubo una profunda crisis que tocó fondo en 1975 y que dos años después empezó, aunque muy lentamente, a recuperarse. Aunque aquí Spielberg ciertamente invierte los términos. Neary pierde su empleo por culpa de un suceso sobrenatural, pero la verdad es que

asistimos a la vida de un hombre ordinario insatisfecho al que de repente se le abre una puerta para encontrar el lugar donde sus fantasías infantiles se hacen realidad.

Por otra parte, seguimos descubriendo algo más de los científicos, que exploran los mensajes de los alienígenas con radiotelescopios y logran descifrar un patrón de números que corresponde a un lenguaje de base musical. A medida que avanza la película, averiguamos que los científicos saben mucho más de lo que aparentan. Lo extraordinario de *Encuentros* es su relación con los militares. Hay una alianza entre ellos para ocultar convenientemente el secreto. El proyecto de contacto final en la tercera fase (un contacto físico) en el que tiene lugar un intercambio de humanos, queda enteramente en manos de los científicos. El papel de los militares es actuar como pantalla para encubrirlo todo. En una reunión informativa con personas que han sufrido este tipo de visiones y con representantes de la prensa, los militares explican que no hay pruebas, pese a que cada año los americanos realizan siete mil millones de fotografías. Y lo que resulta más sorprendente, los militares desempeñan el papel de los científicos escépticos (que es el verdadero propósito de la ciencia frente al fenómeno ovni). Uno de ellos comenta: «Hay otro tipo de cosas en las que sería divertido creer: la telepatía, los viajes en el tiempo, la inmortalidad, hasta Papá Noel», mientras enseña la foto de lo que parece un platillo volante cuando en realidad se trata de un plato de plástico lanzado al aire por su hijo y fotografiado en ese momento.

Los militares y los científicos actúan como un estado unido que intenta ocultar lo extraordinario a los civiles, que se encuentran desamparados. Este binomio es presentado como un enemigo, una entidad que trata por todos los medios de que personas ordinarias como Neary no tengan acceso a experiencias maravillosas. Es una actitud bastante egoísta que implica el desinterés de las grandes instituciones por mejorar la vida de los norteamericanos corrientes, o su falta de eficacia. Hay pues un importante elemento liberal, individualista, en confrontación con estos poderes. Todos aquellos que han entrado en contacto con los

alienígenas se ven atraídos hacia una montaña, la Torre del Diablo, en Wyoming, incluida una mujer, Gilliam, cuyo pequeño ha sido secuestrado por los extraterrestres. Neary encuentra en la mujer la comprensión que no ha podido lograr en su familia. Se besan en un momento de la película, pero existe una fuerza aún más poderosa que una aventura extramatrimonial (signo de la crisis de los valores tradicionales), e incluso que la propia familia. Lo realmente sorprendente es que Spielberg, que casi siempre ha otorgado una extraordinaria importancia a la familia, es capaz de sacrificarla en aras de un escapismo ante los problemas a los que esa misma familia tiene que hacer frente. La respuesta de Neary es simplemente la huida hacia el Espacio.

A medida que nos acercamos al final de la película, el tono místico y religioso se hace cada vez más patente. No es frecuente, en películas de extraterrestres, encontrar diálogos tan clarividentes entre militares y científicos. Para encubrir el encuentro, el ejército difunde la falsa noticia de un vertido tóxico letal en los alrededores de la montaña, y ordena la evacuación de los pueblos cercanos. Y cuando Lacombe explica a uno de los uniformados que todo el mundo que ha acudido allí, atraído por la montaña, ha tenido una experiencia con los ovnis, el militar exclama: «Es una pura coincidencia. Eso no es científico». A lo que Lacombe responde: «Es un acontecimiento sociológico».

Efectivamente, se trata de un ejercicio de escapismo social, cuyas características se desvelan al final de la película. Entre resplandores, las naves cósmicas se comunican con los técnicos usando una melodía musical. Todo el mundo lleva gafas de sol, y cuando la nave nodriza abre sus puertas descubrimos que se trata de un intercambio permitido por ambas partes. Los pilotos que desaparecieron en la segunda Guerra Mundial salen de la nave con sus ropas intactas. Alguien exclama que no han envejecido, tal y como había predicho Einstein. Y otro responde: «Einstein seguramente fue uno de ellos». Es solo una de las múltiples maravillas (detener el envejecimiento) como muestra de lo que vendrá después.

Cuando los extraterrestres salen por un momento de la

nave, el fulgor y la luz se amplían hasta límites celestiales. Uno de ellos levanta sus delgados brazos como si fuera Moisés. Por si quedase alguna duda, la cámara nos descubre a un grupo de voluntarios ataviados con ropa de color naranja que se disponen a entrar en la nave y que son bendecidos por un sacerdote, que equipara a los alienígenas con ángeles venidos del cielo. Un comportamiento no muy diferente del que tiene el propio Moisés en los diez mandamientos, cuando habla con Dios y un árbol parlante. De esta amalgama surge una nueva religión: los extraterrestres son los nuevos dioses que han venido para ofrecernos esperanza, conocimientos asombrosos y la promesa de sacarnos de nuestros problemas cotidianos para elevarnos hacia los cielos. Es un reencuentro con la divinidad, en el marco de una corriente *new age* que marca una nueva época espiritual en la que los extraterrestres sustituyen a los dioses tradicionales. Un prolegómeno espectacular de lo que Spielberg mostraría posteriormente con una de sus obras maestras, *E.T.*

Blade Runner

o el miedo a la deshumanización

En 2019, la ingeniería genética ha logrado réplicas exactas de seres humanos: los replicantes, que se usan para trabajos forzados. Un grupo rebelde logra llegar a la Tierra y se infiltra en la ciudad de Los Ángeles con el objetivo de lograr más tiempo de vida por parte de su creador, el científico Tyrell. El detective Deckard recibe el encargo de eliminarlos uno por uno, pero durante la misión se cuestionará la humanidad de los replicantes y la suya propia.

Hagamos una apuesta: encontrad algún crítico de cine en la actualidad que afirme que *Blade Runner* es una película pesada, un tostón porque contiene demasiada información, que resulta un desastre narrativo; que considere a Deckard, el detective encarnado por Harrison Ford, un personaje aburrido y sin vida, encerrado en un guion inconsistente. O que es una película que fracasó en su intento de competir con otras grandes producciones espaciales de la época, como *Star Wars*, por lo que debe ser descalificada. En suma, un film que, aunque bien hecho y fotografiado, resulta insulso, arrogante, pretencioso, aburrido; como poco un fracaso absoluto.

¿Sorprendidos? Preparaos para lo que se dijo en 1982, cuando Ridley Scott estrenó la película, en boca de los críticos más prestigiosos del momento. Siendo piadosos, la mayoría le propició un buen chaparrón. *The New York Times* dijo que era «un desastre, al menos desde el punto de vista narrativo. Casi nada se explica de manera coherente y la trama tiene grandes agujeros... La historia se tambalea con torpeza, y no le ayudan

las puñaladas que supone el personaje de Deckard». El *Boston Globe* publicaba esta perla: «La historia está plagada de agujeros tan grandes que una nave espacial podría atravesarlos».

Podríamos seguir desgranando improperios contra la película de una legión de críticos furiosos y cínicos, pero vamos a terminar con una curiosa comparación. La revista especializada *British Film Bulletin* la comparaba con *En busca del arca perdida*, de Steven Spielberg, y *Star Wars*, de George Lucas. «Tendrán sus fallos, pero al menos estas películas se mueven, mientras que *Blade Runner* camufla su estancamiento bajo un vigoroso y detallista decorado».

Podríamos preguntarnos qué demonios sucedió durante los siguientes veinte años para que tan funestas opiniones se transformaran en alabanzas, especialmente cuando en 2007 se estrenó la versión del propio director. El diario *The Guardian* destacó que el estreno supuso «una ocasión para saborear sin prisas su extrañeza, comenzando por esa vista tan bizarra de Los Ángeles en 2019, con cuatro rascacielos lanzando misteriosas plumas de fuego como plataformas petrolíferas apocalípticas». En *The Oregonian* se describe el film como un clásico imperecedero, «una unión perfecta de dos hilos vitales de la cinematografía norteamericana, la obra cumbre para la mayor parte de sus creadores, una visión terrorífica del concepto tecnológico de nuestra humanidad y una muestra absolutamente asombrosa de imaginación cinematográfica». Por su parte, *The New York Times* se rinde tachando la obra como un film de culto: «Cuando *Blade Runner* se estrenó en 1982, recibió críticas encontradas y perdió dinero. La película del verano era *E.T.*, el cuento de Steven Spielberg acerca de un alienígena que llamaba a la puerta de casa en los suburbios. Pocos querrían ver una película que implicaba que el mundo se iba a hundir drásticamente».

En lenguaje más vulgar aunque directo, el prestigioso diario neoyorquino tuvo que envainársela. Después de haber apaleado el film de Scott, arrojando primero las piedras para luego esconder la mano, las siguientes generaciones de críticos no tuvieron otro remedio que arrodillarse ante lo que todo el mundo consi-

dera que es una obra maestra y repudiar lo que se había escrito con anterioridad. El tiempo le ha sentado de maravilla a *Blade Runner*, algo que no podemos decir con la misma alegría de su estrella, Harrison Ford, al que las inevitables arrugas que traen los años le han sentado fatal. Teniendo en cuenta que Ford siempre ha sido muy cuidadoso a la hora de elegir los papeles para evitar resbalones, resulta más que llamativo que su antigua estela haya encontrado nueva luz encarnando las continuaciones de las producciones que le dieron la gloria absoluta durante los años ochenta, volviendo a interpretar a Han Solo en la última secuela de *Star Wars*, a un más que achacoso Indiana Jones (cuya quinta entrega aún planea por los mentideros de Hollywood), y retomando el papel de Deckard en la reciente secuela *Blade Runner 2049*. Pero atengámonos a las palabras que pronunció antes del estreno del film de Dennis Villeneuve, tratando de explicar la frialdad con la que el *Blade Runner* original fue acogida por la crítica y sobre todo por el público: «Puede que el espectador no estuviera preparado para la película».

Cuesta creer que un ciudadano de Los Ángeles, una ciudad que se caracteriza por una mezcla de grupos de distintos orígenes étnicos, no estuviera preparada en 1982 para soportar la visión que se da de la ciudad en la película, un lugar sucio, oscuro, donde conviven desde los chinos hasta los indios precisamente. No vamos a echarle la culpa. Pero podemos señalar algunas características de la narración que sí explican el posterior reconocimiento como una película de culto. La más notable es que *Blade Runner* ofrezca lecturas contradictorias dentro de un mismo guion. Quizá sea esa característica la que la hace tan especial.

Empecemos por cómo se trata a las mujeres en la película. Admitámoslo, absolutamente todo rezuma un tono machista, como si el film fuera la respuesta contundente al movimiento feminista que empezaba a dar sus primeros pasos en los años setenta, con la píldora anticonceptiva y la liberación sexual de la mujer como telón de fondo. Hay dos estereotipos diferenciados. Rachel (interpretada por Sean Young) es una replicante de pro-

totipo avanzado, un modelo Nexus 6, la última creación de la compañía Tyrell. Una androide capaz de habérselas con respuestas de tipo emocional y a la que han implantado recuerdos, tan inteligente que es capaz de engañar —hasta cierto punto— los test de respuesta emocional que sirven a tipos como Deckard para distinguir a los replicantes de los humanos. En la película, Deckard admite que necesitó más de cien preguntas para desenmascararla. Rachel representa el modelo femenino de la mujer de los años cuarenta en las historias policíacas, diseñada para ser seducida. Pero las otras mujeres no salen tan bien paradas. No hay lo que se llama un final feliz para ellas. Examinemos sus personalidades.

Cuando la replicante Pris (Daryl Hannah) aborda en la puerta de su casa a J. F. Sebastian, un fabricante de juguetes, se hace pasar por una mujer que vive en la calle. Usa su indudable encanto físico como cebo. El juguetero, que sufre una enfermedad que acelera su envejecimiento, es un hombre solitario y sucumbe a la seducción. Pris tiene un plan bien distinto. Debe facilitar el camino a su novio, Roy Batty (Rutger Hauer), el líder de los replicantes («Yo he visto cosas que jamás creeríais»).



La estrategia consiste en utilizar a Sebastian como puerta de acceso para acceder a la inexpugnable mansión de Tyrell, el presidente de la todopoderosa Tyrell Corporation, la compañía que ha creado a los replicantes. Hay que hablar con el jefe y obligarle a que alargue la fecha de caducidad, motivo por el cual un grupo de replicantes ha tenido la molesta idea de venir a Los Ángeles. Pris, la seductora, tiene una pelea con Deckard y lo aprisiona entre sus piernas, como una expresión del poder de su sexo sobre el macho. Pero, al final, termina con un agujero en el pecho. Aquí lo tenemos: el feminismo hecho pedazos.

Sí, porque estos androides son perfectamente capaces de mantener relaciones sexuales. Entre Roy y Pris hay una atracción sexual. Y ellas son capaces incluso de satisfacer a los humanos. Esta idea está establecida con claridad en un momento anterior de la película, cuando Deckard acude al camerino de Zhora (Joanna Cassidy), una bailarina de *striptease*, con la convicción de que se trata de una replicante. En Los Ángeles del año 2019 los humanos mantienen relaciones sexuales con los replicantes sin sospechar siquiera que lo son —Zhora está allí de forma ilegal—, prueba de su enorme perfección física. En el primer acto del film, Deckard examina en un monitor de la policía los archivos sobre los replicantes que tiene que capturar y retirar de la circulación. Su jefe describe a Pris como una modelo de hembra «preparada para el placer». Más tarde el propio doctor Tyrell se enorgullecerá de la perfección que alcanzan las creaciones de su compañía, cuando explica a Deckard que «nuestro lema es más humanos que los humanos». Pero sin pasarse. Zhora y Pris proyectan un modelo de mujer agresiva y feminista. Ellas usan su sexualidad como arma, y por ello son eliminadas.

La película propone una reflexión cuidadosa acerca de lo que significa ser humano en un futuro donde las réplicas de los humanos, fabricadas mediante ingeniería genética, son indistinguibles de las personas. Es el plato fuerte. Hablamos de réplicas humanas, no de máquinas. A diferencia de otras películas en las que la línea divisoria entre los robots y las personas aparece nítida-

da, en *Blade Runner* esta frontera es muy borrosa. El uso de palabras tales como máquinas, computadoras o androides se nos antoja aquí completamente inadecuado. No hay pistas visuales que podamos usar como diferencias. Aquí no hay partes mecánicas a la vista, ni hibridación de piezas con material biológico. Los replicantes son personas como nosotros. Se mueven con igual o mayor agilidad, hablan y comprenden el lenguaje humano, poseen una inteligencia igual o incluso superior a la media de los humanos, sangran como nosotros y su comportamiento les hace completamente indistinguibles. Por ello deben ser eliminados, la idea de que se mezclen con nosotros resulta insoportable. Solo pueden vivir en grupos aislados, apartados de la sociedad.

El replicante Roy Batty lo deja bien claro en el diálogo que mantiene con el juguetero e ingeniero genético J. F. Sebastian, ya en el tercer acto de la película: «No somos computadoras, Sebastian. Somos físicos». Si habéis visto la secuela *Blade Runner 2049*, habréis comprobado que esta segregación ya ha desaparecido, y que la fusión es inevitable. Ryan Gosling interpreta a un policía replicante que debe someterse de vez en cuando a pruebas, pero que es admitido por sus compañeros y soporta algunas bromas pesadas. En las comisarías de 2019 nunca se habría permitido tal cosa.

Los replicantes son creados mediante ingeniería genética, con ADN humano. Se nos informa al comienzo de que son tratados como esclavos, precisamente porque fueron creados con superiores cualidades físicas, fuerza y agilidad, lo que provoca en la audiencia un rechazo instintivo frente a esta nueva forma de esclavitud impuesta. Esto ha dado lugar a algunas interpretaciones exageradas que describen a los replicantes como seres mucho más humanos que las personas. Los replicantes serían tan humanos como los esclavos del pasado, bajo el yugo de los negreros. Y los seres humanos del siglo XXI, en concreto la policía, se asemejarían más a estos últimos. El jefe de policía de Deckard los llama «pellejudos», les niega la identidad humana, los considera poco menos que cosas y además alaba la capaci-

dad para matar de su pupilo Deckard. Pero no es menos cierto que el mismo Deckard reacciona con no poca ironía y desprecio cuando se le informa que para controlar a los replicantes los responsables de la corporación Tyrell los han programado para tener solo cuatro años de vida.

El rechazo de la esclavitud por parte de la audiencia nos lleva aquí a una empatía sorprendente: congeniamos con el villano. ¿Quién es el villano en realidad? Roy Batty y los suyos han regresado a la Tierra para exigir más tiempo de vida a su creador, el doctor Eldon Tyrell. Tras una notable conversación entre ambos, Batty descubre que la ciencia no puede proporcionarle más tiempo de vida, y por eso decide aplastarle el cráneo a su creador. No dudamos de que Batty es peligroso y capaz de matar, ha asesinado al juguetero, que no es sino un pobre hombre solitario, pero el verdadero villano es aquí el científico que juega a ser Dios, Eldon Tyrell. Muere a manos de su criatura, Batty, la cual, lejos de parecernos un monstruo, como en el esquema clásico de las películas de ciencia ficción, posee motivaciones humanas que nos son completamente familiares. De ahí que el film critique rotundamente la ciencia y sus prodigios tecnológicos como sucede en muchas otras producciones. El mensaje anticientífico es contundente: el máximo responsable científico es asesinado. Al mismo tiempo, encontramos un mensaje implícito de color conservador en contra de las relaciones homosexuales, cuando Batty y el científico se besan apasionadamente, preludio de la muerte de este último.

Por lo general, las películas de índole conservadora no suelen llevarse bien con el progreso científico. *Blade Runner* encierra aquí una rica contradicción. Parece bastante evidente que no nos gustaría vivir en Los Ángeles del año 2019 tal y como nos lo presenta la película. El capitalismo, o megacapitalismo, lo ha devorado todo. El mundo de *Blade Runner* está dominado por grandes corporaciones como Tyrell (abundan anuncios luminosos, entre ellos los de Coca-Cola y PanAm), un paisaje urbano sucio y contaminado, que resulta de una mezcla global de culturas, con especial influencia de Asia, en el que se producen con-

stantes llamadas comerciales a vivir en las colonias exteriores, mucho más confortables. Los edificios de esas megamultinacionales arrojan fuego y humo a una megalópolis ya de por sí sucia y contaminada. Son las grandes culpables de que la Tierra se haya convertido en un vertedero habitado por gente bastante deshumanizada.

Desde el punto de vista ideológico, *Blade Runner* es un film complejo, rico y contradictorio. Si tuviéramos que darle un color político, podríamos concluir que es conservador y progresista a la vez, y es posible que en esa indefinición resida la explicación de la extrañeza con la que fue acogido por la crítica y el público, y la posterior y positiva rendición de ambos. Vayamos por partes. Encierra un profundo sentimiento anticientífico —la ingeniería genética es la que ha creado aquí el dilema moral al que se enfrenta Deckard: matar a los replicantes sin evitar que sienta remordimientos— lo que es una nota claramente conservadora, la falta de fe en el progreso de la ciencia, y los científicos convertidos en villanos. Las mujeres son presentadas como prostitutas a las que se elimina, o bien como seductoras maniqués extraídas de una novela negra o policíaca, y desde luego las relaciones homosexuales desembocan en la muerte del villano. No puede concebirse una película más antifeminista y homófoba.

Pero también es un film muy progresista. Critica las consecuencias de un capitalismo desbordante, todo ese mundo producido nada atractivo y deshumanizado, acentuando la culpa sobre esas grandes corporaciones cuyos edificios recuerdan a los templos mayas, corporaciones que han promovido una nueva forma de esclavitud, que a la postre nos parece repugnante y condenable. Y por añadir algo más de rica confusión al miedo que siempre flota sobre la explotación de estas corporaciones y sobre sus consecuencias encontramos al individuo que se rebela contra todo, el propio Deckard, la expresión del liberalismo frente a las grandes corporaciones. Decide oponerse moralmente a las órdenes de sus superiores, que piensan en los replicantes como ganado.

Y sentimos compasión por el villano (aunque, insisto, el verdadero malo de la película es un científico que mantiene una breve conversación con su creación antes de ser aplastado por ella). Batty, a pesar de que no tiene reparos en matar a sus adversarios, decide salvar al detective en el último instante. La inminencia de la muerte le acerca a la humanidad. Ambos comparten el hecho de haber matado. Deckard experimenta remordimientos durante toda la película, y Batty compasión: sabe que no va a vivir más, y eso le induce a no ejecutar a Deckard. Al final, lo que observamos es un hombre que se salva y otro que muere.

Regreso al futuro

La regresión como cura

Marty McFly es un adolescente que se ve arrastrado de forma involuntaria a un viaje en el tiempo treinta años atrás, gracias a una máquina instalada en un coche deportivo inventada por su amigo, el doctor Brown. Marty decide buscar al científico para pedirle que le ayude a regresar a su propio tiempo. Sin embargo, y por culpa de otro accidente, el muchacho interrumpe el momento en el que sus padres deberían conocerse y enamorarse, lo cual pone en peligro su propia existencia.

El argumento de fondo que impulsa la trilogía de *Regreso al futuro* es de sobras conocido: si uno puede viajar al pasado, puede enmendar los errores cometidos para asegurarse un futuro mejor (en teoría). Los viajeros del tiempo tienen la posibilidad de reescribir la historia. Sin embargo, el acierto del film original de Zemeckis consiste precisamente en una afortunada secuencia de casualidades que convierten el viaje en el tiempo de Marty (Michael Fox) en algo puramente accidental. El chico tiene problemas siempre para ser puntual. Se duerme con la ropa puesta, los relojes siempre le juegan una mala pasada y su vida transcurre como si estuviera siempre detrás del minutero. Es perfectamente comprensible que una máquina del tiempo sea la solución a todos sus problemas, pero eso no lo sabemos gracias a una serie de puras coincidencias temporales que están muy bien manejadas por el director, y que hacen, en cierto sentido, que el guion y la historia funcionen como un reloj.

La repetición de situaciones, los escenarios y los diálogos

que observamos en las tres películas confluyen en una narración muy identificable que convence a la audiencia: no hace falta ser un físico teórico para comprender las consecuencias de los viajes espacio-temporales, ni necesitamos explicaciones científicas diferentes de las que nos cuenta el doctor Emmet Brown (Christopher Lloyd en su papel definitivo en la historia del cine). El viaje en el tiempo sirve aquí a la comedia y no profundiza en disquisiciones filosóficas, como hemos comprobado en *Interstellar*.

Sin embargo, Zemeckis proporciona muy buenas pistas acerca de los códigos de comportamiento presentes en la historia. Nos ofrece, para nuestro deleite, enfoques muy distintos y jugosos del presente (1985), el pasado (1955) y el futuro (2015). La película original transcurre en el mismo año de su estreno y las escenas iniciales nos ofrecen un retrato fascinante de las ideologías y los problemas que están en marcha en cada momento.

La escena inicial que abre la película, con una noticia sobre la desaparición de un cargamento de plutonio y la posible implicación de un grupo terrorista libio, marca ya el tono inicial. El mundo de 1985 es más inseguro, en pleno apogeo de la era Ronald Reagan. La Guerra Fría sigue estando presente, a lo que se suma la amenaza terrorista —premonitoria de los ataques que las torres gemelas sufrirían en 1993 y su posterior destrucción total el 11 de septiembre de 2001. ¿Cómo es posible que un grupo de terroristas recorra una pacífica comunidad norteamericana en camioneta y a toda velocidad llevando ametralladoras y hasta lanzacohetes? Un año después de estrenarse la película Estados Unidos llevó a cabo una operación para bombardear Libia.

Pero fijémonos en más detalles. El instituto al que va Marty está hecho un asco, lleno de pintadas («*Dangerous Bob*», «Vivan los Sermones», «*It Wild Will*», etc). No parece que las autoridades estatales se interesen demasiado por asignar presupuesto suficiente a la educación escolar. Y ahora llega la familia de Marty. Es un completo desastre. El padre, George McFly (Crispin Glover) es un fracasado —visto desde el canon del sue-

ño americano— un adolescente en un cuerpo de adulto que no ha podido desprenderse del acoso escolar sufrido por el matón del colegio, Biff Tannen (Thomas Wilson), que sigue explotándole en la actualidad como su supervisor en el trabajo. No es exactamente un amargado, no ha perdido su sentido del humor cuando ve la televisión y se ríe de lo que dice su hijo mayor, pero ha dejado aparte sus sueños y es un conformista. La madre, Lorraine (Lea Thompson), se ha convertido en una alcohólica. Sus hijos son, en el mejor de los casos, retraídos sociales.

Un padre débil que solo balbucea excusas, una madre que ha perdido toda esperanza y se abandona a sí misma y unos hermanos ineptos, están magistralmente descritos en tono de comedia, y encajan con este ambiente de 1985 al que Zemeckis inyecta dosis de pesimismo y deterioro. Fijémonos en el tercer acto, cuando Marty consigue regresar de nuevo a *su* 1985. Un sintecho cubierto de periódicos se despierta por culpa del fulgor y la irrupción del coche DeLorean, y Marty comprueba que todo está en orden: el cine que proyecta películas X y la Iglesia evangelista están ambos en su sitio. Pornografía, extremismo religioso y pobreza, recortes educativos, elementos condicionados por una era conservadora impulsada por Reagan que no se caracteriza precisamente por la distribución de la riqueza, sino por la acumulación de unos pocos. En 1985 el sueño americano está roto, y la familia media americana y disfuncional de Marty, caracterizada y articulada mediante un excelente ejercicio de lo cómico, no es sino el resultado de una decepción frente a los obstáculos que no ha podido superar, un conjunto de pedazos rotos de un proyecto que perseguía el éxito y el reconocimiento social. Una familia de fracasados y excluidos.

¿Qué solución propone la película? Marty viaja al pasado, aunque no se trata de ninguna estrategia ni es el resultado de una planificación previa. El viaje tiene lugar por puro accidente —una genialidad del guion, quizá la más brillante— y de esta forma la historia adquiere consistencia por sí misma, convirtiéndose en una paradoja temporal. Si en *Encuentros en la tercera fase* observábamos que Neary, el técnico electricista, proporcio-

naba un nuevo sentido a su vida mediante un ejercicio de escapismo a lo *new age*, aquí es el invento de Emmett Brown lo que permite a Marty viajar al pasado, desconociendo en absoluto las consecuencias finales de tal viaje y su regreso, cuando descubra que su familia se ha restituido. Es una cura mediante una regresión al pasado, otro ejercicio de escapismo y de nostalgia que conduce a la fantasía, una solución que caracteriza las películas y producciones de Spielberg para salvar al americano medio de las dificultades, problemas y miserias de su tiempo¹².

Las casualidades narrativas perfeccionan el engranaje. Brown es quien debía realizar el primer viaje temporal de un ser humano, pero tal honor le corresponde a Marty por simple casualidad. El científico es asesinado por los terroristas libios, y Marty no tiene otro remedio que zambullirse en el DeLorean. Se ve obligado a viajar en el tiempo si quiere salvar su vida. Podría haberlo hecho a un pasado mucho más remoto —el nacimiento de Jesucristo o la declaración de la Independencia— pero Brown teclea acto seguido una fecha que es importante para él, aunque no tenía intención de viajar hasta ese instante del pasado, el cinco de noviembre de 1955: el día que «inventó» un artilugio llamado condensador de flujo¹³ que permite viajar tanto al futuro —el lugar que elegiría un científico— como al pasado. Precisamente ese 5 de noviembre marcaría el momento en el que, al día siguiente, los padres de Marty se conocerían y en el que tendría lugar el segundo accidente que compromete la existencia del propio Marty: al seguir a su padre tras conocerle en una cafetería, ocupa su lugar cuando el padre de su futura madre le atropella.



Lorraine es una adolescente que se enamora de Marty, sin saber que es su propio hijo del futuro. Y Marty, consciente de lo que está sucediendo, intenta huir de la seducción materna. Se ha interpretado su actitud a menudo como una maniobra de evasión del complejo de Edipo, por el que un niño a corta edad se enamora de su madre, algo que podría sucederle a Marty al tener un padre débil de carácter. Pero esta historia no me convence en absoluto, ni desde el punto de vista filmico (estamos en 1985 y la audiencia rechazaría cualquier sugerencia de relación incestuosa) ni teniendo en cuenta el mismo argumento. No tendría sentido que se produjera contacto sexual entre Marty y la adolescente que se convertiría a la postre en su madre, ya que romperían todas las paradojas temporales. De la misma manera que yo no puedo viajar en el pasado para matar a mi abuelo, ya que de hacerlo nunca habría nacido y por tanto nunca habría podido realizar tal viaje. Marty no podría ser a la vez padre e hijo.

Cuando hablamos de la regresión como cura, nos referimos explícitamente al mundo que Zemeckis presenta en 1955. De inmediato observamos que es una visión idealizada de la América de los años cincuenta, la que todo el mundo querría recordar. El pueblo de Hill Valley está limpio y todo funciona a las mil maravillas. Vemos orgullosos conductores con sus coches encera-dos que son ayudados por un ejército de empleados cuando van a repostar. El instituto de Marty está limpio y sin pintadas. Las chicas son alegres, coquetas, se visten para seducir y vuelan con la música del momento. Ronald Reagan es un actor de moderado éxito en los cines, y la familia americana disfruta de su sueño con la compra del primer televisor y las maravillas que traen los nuevos electrodomésticos. Incluso ese sueño, que se ha construido sobre la segregación racial, incluye a Wilson, una persona de color que trabaja como señor de la limpieza en un bar, posee autoestima y deseos de prosperar, una versión amable y poco molesta del negro trabajador. Cuando Marty le identifica como el futuro alcalde del pueblo, Wilson se emociona y se convence de que va a ser la persona más importante y con más poder de

toda la comunidad, pese al escepticismo del dueño, que le conmina a seguir barriendo. Esta visión nostálgica del pasado contiene suficiente potencial para transformarse en algo aún mejor en el futuro. Pero, como hemos visto, finalmente la transformación desemboca treinta años después en un desastre.

Resulta extraordinariamente llamativo el contraste entre pasado y futuro, especialmente si observamos las dos películas restantes que componen la trilogía. Para Zemeckis, la solución es ir siempre hacia el pasado, nunca hacia el futuro, el futuro que es el objetivo inicial declarado por Emmet Brown en la primera parte. El científico está equivocado. El pasado es glorioso, el futuro es incierto y desasosegante. En la segunda parte, ese futuro resulta poco menos que un fracaso. Sí, hay coches voladores en 2015 (lo cierto es que ahora tenemos coches voladores, aunque se trata de prototipos), pero también hay atascos en las alturas. Convengamos en que hay artilugios curiosos, como ropa que se ajusta a la talla de uno y se seca por sí sola o zapatillas que se abrochan solas, ocurrencias que nos hicieron gracia en 1989 cuando se estrenó, pero el futuro que presenta Zemeckis no es más que una colección de estereotipos fallidos inspirados en las desacertadas visiones que desde finales del siglo XIX y principios del siglo XX, con ciudades de coches voladores y otras maravillas, debían proporcionar la felicidad y la armonía.

Pero no hay nada de eso en ese 2015 alternativo. La familia de McFly es un desastre, con hijos inmaduros por exceso de protección y un padre al que despide un ejecutivo asiático que usa la tecnología para monitorizarlo constantemente, lo que sugiere que Estados Unidos ha perdido gran parte de su supremacía empresarial y que el poder financiero se ha trasladado a Asia. Incluso el pueblo de Hill Valley no ha mejorado mucho, y el barrio de McFly es más peligroso ahora.

Narrativamente hablando, el futuro es la parte más débil de la secuela. Salvo los monopatines aéreos y algunos detalles curiosos aunque fallidos (la predicción meteorológica es exacta al minuto), la tecnología no ha logrado mejorar la vida de las personas. Es probable que la haya empobrecido. La motivación del

viaje no está suficientemente justificada, pues se trataba de librar de la cárcel a los futuros hijos de McFly mediante una justicia que funciona en horas y no en semanas o meses.

Ese futuro no resulta atractivo para nada, y es muy notable que la secuela empiece a ganar intensidad en la narración en el momento en que Brown y Marty deciden regresar a 1985, para encontrarse con una realidad paralela en la que el abusón Biff Tannen se ha convertido en un mafioso multimillonario que se ha casado con Lorraine, la madre de Marty, después de matar al esposo de esta, George. Es entonces cuando se repite el esquema de la regresión curativa, la huida al pasado nostálgico: la única manera de arreglar este desaguisado es viajar de nuevo al pasado. Es un remedio repleto de nostalgia y escapismo. Marty tendrá que impedir que el Tannen que viene de 2015 le entregue un almanaque deportivo con todos los resultados al Tannen de 1955 para usar la información y enriquecerse. Incluso, en una nueva vuelta de tuerca, los dos protagonistas vuelven a quedar separados por el tiempo, y la única vía para reunirse de nuevo será viajar a 1855, a los tiempos del viejo oeste, para regresar y dejar las cosas en su sitio.

Terminator

El aborto cibernético

Las máquinas envían un cibernético desde el futuro al presente para matar a la madre de quien será el líder de los últimos seres humanos que queden tras la guerra que estas máquinas libran contra la humanidad. Al mismo tiempo, este grupo de humanos envía a un soldado para proteger a la madre. En la secuela, las máquinas tratan de eliminar al hijo que ya ha nacido enviando un cibernético más sofisticado, pero los humanos del futuro reprogramarán a un *Terminator* para protegerle.

En *Terminator* (1984), dirigida por James Cameron, son las máquinas quienes se rebelan contra los humanos, después de adquirir consciencia. Los ordenadores que controlan los sistemas de defensa de los misiles nucleares toman la decisión de exterminar a la humanidad en el momento en que descubren que los seres humanos suponen una amenaza a su propia existencia. En 2029, las máquinas deciden enviar un androide a 1984 para que mate a Sarah Connor (Linda Hamilton), la madre de John Connor, el símbolo humano de la resistencia y quien lidera la guerra contra las máquinas. Los rebeldes logran enviar al pasado a un emisario humano, Kyle (Michael Biehn), para proteger a esa mujer, de modo que la futura batalla de la humanidad contra las máquinas se libra en el presente, cuando aún no existían máquinas conscientes ni humanos enfrentándose a ellas.

A lo largo de la serie de películas posteriores, que repiten este esquema, observamos la conversión de la máquina en humano. Mientras que a nosotros nos aterra convertirnos en má-

quinas, ellas desean experimentar emociones y llorar. Cualquiera recién llegado del exterior que quiera adaptarse a nuestra manera de vivir puede ser o no bienvenido, pero no consentiremos que nadie de fuera nos trastoque la rutina, y nos opondremos a cambiar nuestro mundo por deprimentes distopías. *Terminator*, cuando se estrenó, parecía una película de serie B, pero abrió el camino a las películas distópicas que hoy pueblan las pantallas.

A estas alturas, seguro que lo habéis adivinado. *Terminator* es un film de ideología conservadora, con algún que otro matiz no poco importante. Hay al menos tres elementos que lo justifican. El film subraya el papel de la mujer pero defiende su maternidad como un tesoro, por lo que es contrario a los movimientos feministas de liberación de la mujer y su libertad sexual; su condena al aborto es explícita. Miradlo de esta manera: Sarah Connor tiene un hijo en una aventura sexual de una sola noche con un completo desconocido. ¿Qué habría pasado si ella hubiera decidido abortar, en línea con el pensamiento feminista que defiende la libertad de elección de la mujer? Hoy en día algo así nos parece normal, pero estamos en los años ochenta. El feminismo haría el trabajo de las máquinas asesinas provenientes del futuro (y condenaría a la humanidad a la extinción, si seguimos la lógica de la narrativa de la película, y que me perdonen las feministas).

La repulsa al aborto domina el fondo de la narración en ambas películas. Confluyen aquí dos fuerzas que dotan al filme de la tensión necesaria: la mujer como elemento central en la primera parte, su papel como madre protectora en la segunda. En *Terminator*, las máquinas que adquieren forma humana representan un elemento diabólico muy elaborado que construye un relato cinematográfico diáfano. Funcionan como una versión tecnológica extrema de la píldora anticonceptiva creada por el futuro y programada para matar a la madre (Connor) antes de que conciba a su hijo: la única manera de asegurarse de que ese nacimiento no tenga lugar es eliminar a la progenitora. El mensaje subyacente es que la píldora no es sino un producto diseñado y creado por la ciencia para destruir la maternidad, y por

ello atenta contra la esencia femenina. La píldora, metafóricamente, destruye a la mujer y ese es precisamente el objetivo de la máquina que viene del futuro. Cuando interroga a Kyle Rees, el soldado humano que viene del futuro, el psiquiatra que encarna el doctor Silberman (Earl Boen) habla de «abortos retroactivos» en el tiempo. Más claro, imposible.

El segundo elemento de análisis lo constituye la traición de las máquinas, que representa el fracaso de la tecnología y, en suma, de la ciencia, que no son otra cosa que extensiones culturales y logros colectivos de las sociedades más centristas y progresistas, siempre maravilladas ante los logros de sus artefactos. Las películas sobre máquinas desarrolladas por los humanos y que adquieren consciencia siguen un doble esquema, el del experimento tecnológico fuera de control combinado con el del temor intrínseco que tenemos a las máquinas como potenciales sustitutos y que refleja al mismo tiempo nuestra dependencia de ellas.

El tercer elemento surge cuando analizamos la respuesta que la sociedad articula frente a la amenaza de la máquina. En *Terminator* y en su segunda parte ninguna estructura social —ni los científicos, ni el ejército, ni las autoridades o el poder político— es capaz de detectar la amenaza, y resulta especialmente inútil a la hora de ofrecer ayuda. La batalla de 1984 entre la máquina androide (Arnold Schwarzenegger) y Connor y Biehn es en realidad una lucha solitaria de dos individuos a la que la sociedad permanece ajena y en la que las autoridades, en lugar de ayudar, obstaculizan el triunfo final sobre el *Terminator* con todas sus fuerzas. No hay consenso posible, el triunfo siempre se alcanzará a costa de la iniciativa privada; es el individuo el que debe confiar sus propias fuerzas. Por su inoperancia, el estado no merece nuestra confianza.



¿Y la policía? No representa ningún elemento de ayuda. Merece la pena que nos detengamos en algunas escenas muy significativas. En *Terminator*, Sarah Connor descubre por los noticiarios de la televisión que todas las mujeres que se llaman como ella están siendo sistemáticamente asesinadas. En ese momento advierte que un desconocido la sigue. Se mete en una discoteca y llama por teléfono a la policía. Pero el teléfono le conecta con una máquina, el contestador automático de la policía: «Ha contactado con el número de emergencia de la policía. Todas las líneas están ocupadas. Si quiere ayuda no cuelgue».

Sarah decide entonces llamar a su compañera, que está en casa con su novio. No sabe que el cibernético ya ha irrumpido en su casa y los ha matado a ambos. Se activa el contestador automático —la máquina de nuevo— y ella confía en dejar su mensaje y su dirección para que vengan a buscarla, puesto que la policía no responde. Segundo error: ¡no te fíes de las máquinas! Pero la máquina transmite estúpidamente el mensaje y el *Terminator* averigua el paradero de ella. El mensaje grabado del contestador es irónico: «Estás hablando con una máquina. Pero las máquinas necesitan amor y Ginger te devolverá la llamada».

Cuando finalmente Sarah logra contactar con la policía, suplica en primer lugar que le hagan caso. El teniente Traxler (Paul Winfield) le da unas instrucciones sencillas. Sarah debe mantenerse siempre a la vista del público, mientras los agentes mandan un coche patrulla. Sarah no sabe que Rees la ha seguido para protegerla de la máquina, no para matarla. Lo descubrirá cuando Rees le salve la vida en la discoteca del androide. Ella se limita a esperar, pero la policía no aparece. Se desencadena entonces la lucha entre Rees y el cibernético, y es el humano quien la salva. En la huida es la policía quien los persigue, pero para localizarles el cibernético utiliza también un coche patrulla y su sistema de comunicaciones.

Sarah termina finalmente en una comisaría, con Rees detenido e interrogado por el psiquiatra. Aunque evidentemente la historia que cuenta resulta demasiado increíble, no es menos

cierto que los hechos precedentes —el asesinato de varias mujeres con el mismo apellido que Connor, la masacre de la propia discoteca y el hecho de que la mujer sea una simple camarera, demasiado poca cosa para convertirse en un objetivo tan importante— podrían haber despertado las sospechas de la policía, al menos para investigar tan increíbles afirmaciones. Cuando el androide irrumpe en la comisaría, acaba sistemáticamente con todos y cada uno de los policías. El mensaje es contundente: la policía es un ente estatal inútil, solo empeora las cosas en lugar de mejorarlas. En vez de proteger, señala el camino para destruir a Sarah. De ahí que la masacre escenifique la eliminación de un cuerpo mediante el cual el estado ejerce su autoridad.

En *Terminator II* son dos los androides que viajan desde el futuro, uno para proteger a John Connor cuando es un muchacho, el otro para asesinarlo. Este último es un modelo de metal líquido T-1000 (interpretado por Robert Patrick) con capacidad morfológica para imitar cualquier forma. ¿Y en qué decide transformarse el T-1000? ¡Fundamentalmente en un policía! Usa los recursos de la policía, sus coches y sus canales de comunicación por radio para buscar a los protagonistas y exterminarlos.

Se mantiene el mismo esquema político, con el añadido de un apocalipsis nuclear con una de las escenas más espectaculares que se hayan visto en el cine. Tras la explosión de un misil nuclear la onda expansiva arrasa un parque repleto de mujeres y niños y los carboniza, desprendiendo la carne quemada de una Sarah Connor que se resiste a morir.

El film penaliza los progresos en robótica llevados a cabo por la compañía Cyberdyne Systems Corporation, cuyo científico Miles Dyson (Joe Morton) trabaja con una garra encontrada que pertenece al cibernético del primer film. Sarah, completamente equipada para el combate, irrumpe en su domicilio para eliminarlo. Se ha convertido en una heroína de acción. De esa manera cortará el progreso hacia la construcción de una máquina, Skynet, capaz de adquirir consciencia. Sin embargo, en el último momento, es incapaz de apretar el gatillo. ¿Por qué razón? Podemos examinar el diálogo que se establece a continuación de la

narración del propio cíborg sobre lo que sucederá en el futuro: una guerra termonuclear que dejará tres mil millones de muertos y que habrá desencadenado la máquina que resulte de las investigaciones del científico. «Me están juzgando por algo que ni siquiera he hecho aún. ¿Cómo íbamos a saberlo?», dice Dyson. A lo que Sarah responde: «Sí, claro, ¿cómo iban a saberlo? Los cabrones como usted fabricaron la bomba de hidrógeno. La idearon hombres como usted. ¡Y se consideran creadores! Jamás sabrán lo que es realmente crear algo. Crear una vida. Sentirla como crece en tu interior. Lo único que saben crear ustedes es la muerte y la destrucción».

El diálogo maneja conceptos como la maternidad y la herencia que la ciencia debe soportar sobre sus hombros. ¿Cuál es la crítica? Los científicos son culpables por partida doble. Se les acusa de haber inventado la bomba atómica y de empujar a las máquinas hacia el peligroso estado de la consciencia. Sarah está a punto de asesinar a Dyson, pero el hijo pequeño se interpone entre ella y la bala destinada a su padre, y su instinto materno se enciende. Poco después, cuando llega John Connor, ella le pregunta si ha venido para detenerla, a lo que el muchacho responde afirmativamente, y ambos se funden en un abrazo.

La maternidad y la condena tácita de la ciencia y la investigación arman de forma muy diáfana un discurso conservador heredado del primer *Terminator*. La maternidad y la relación entre madre e hijo es un tesoro que debe ser preservado a toda costa y funciona al mismo tiempo como vacuna contra la violencia. Por otra parte, el edificio de Cyberdyne es finalmente destruido. Casi al final de este libro comprobaremos que Cameron, un director que ha hecho precisamente de la investigación y la exploración científicas sus principales señas de identidad, cambiará todos estos discursos políticos en *Avatar*, el film más taquillero de la historia (si no tenemos en cuenta la inflación).

X-Men: Días del futuro pasado

La genética contra el antropocentrismo

En un futuro distópico, los mutantes están siendo eliminados por unos robots dotados con una tecnología especial que les permite imitar y amplificar sus poderes. Al mismo tiempo, estas máquinas han sometido a buena parte de la humanidad que se ha puesto del lado de los mutantes para evitar su extinción. Como única alternativa, el profesor Xavier y Magneto deciden enviar a Lobezno al pasado para impedir que se ponga en marcha el programa destructor.

Las cuatro primeras películas de *X-Men* contienen una fuerte carga política desde su comienzo argumental, en un escenario de lucha constante entre humanos y mutantes. Es una lucha ideológica, por mucho que estas producciones estén plagadas de escenas de acción. Las fuerzas están muy claras desde el principio. Por un lado, hay una estrategia de aceptación que debe luchar contra los obstáculos raciales y los prejuicios aplicados comúnmente a las minorías, que recae sobre los protagonistas, con el profesor Xavier (Patrick Stewart) y Lobezno (Hugh Jackman) a la cabeza; por el otro, la fuerza del rechazo al diferente nos es muy familiar hoy en día, aunque es una constante que se ha reproducido a lo largo de la historia humana. El mensaje es muy claro: el ser humano nace con el instinto de rechazar a su semejante, ya que ve en él un competidor.

Hay una escena ciertamente curiosa en la cuarta película de la saga, *Días del futuro pasado*, que a mí me parece muy ilustrativa. Bolívar Trask (Peter Dinklage) es un inventor industrial, un

científico de bata blanca que trata de convencer en 1973 a los representantes del senado americano de que los mutantes son una amenaza y que inevitablemente, tarde o temprano, entraremos en guerra con ellos. Por tanto, necesitaremos un programa específico de armas especializadas destinadas a destruirlos, los centinelas, capaces de distinguir a los mutantes de los humanos.

Su argumento es interesante: se basa en la biología y en la evolución humana. Hace más de 90.000 años, los neandertales representaban la raza humana en Eurasia. En esos tiempos aparecieron en el continente europeo los primeros *Homo sapiens*, grupos de individuos llegados de África que anatómicamente eran ligeramente diferentes. Los neandertales tenían un cerebro incluso más grande, estaban adaptados al frío y poseían una cultura artística que incluía los enterramientos por las pérdidas de sus semejantes. Los *Homo sapiens*, por su parte, habían evolucionado en África y desarrollado una tecnología de hachas y puntas de lanza más sofisticada. Cuando ambas especies entraron en colisión, los *sapiens* desplazaron a los neandertales hasta su extinción.

«Nosotros somos ahora los neandertales», asegura Trask — que además es un enano— en esa reunión crítica. «Si no hacemos nada al respecto, desapareceremos». Hay un reconocimiento explícito de que los mutantes —asociados en este caso a los nuevos *Homo sapiens*— tienen facultades superiores y precisamente por ello deben ser eliminados, argumenta este inventor. Resulta paradójico, pero lo que Trask defiende aquí es el antropocentrismo, dirigido ahora a exterminar a todos aquellos que nos hagan sentir inferiores.

Por si no lo sabéis, en el campo de la paleoantropología actual, que es el estudio de la evolución humana a partir de sus fósiles (un tema apasionante, os lo aseguro. Yo mismo estuve a punto de convertirme en paleoantropólogo en vez de periodista), abunda muchísimo el antropocentrismo, especialmente cuando los científicos se comparan a sí mismos con los neandertales.

Hay dos corrientes de pensamiento que siguen pugnando

hoy en día. El grupo de aquellos que consideran que efectivamente los *Homo sapiens* desplazaron a los neandertales por poseer una mejor tecnología, desarrollar el lenguaje, el arte y una capacidad de planificar más efectiva (en suma, eran más «listos»), y los que consideran que en realidad los neandertales tenían tanto de humanos que nosotros mismos en la actualidad somos una especie de mezcla: en el pasado, los neandertales se mezclaron con los humanos hasta el punto de incorporar gran parte de su genoma al nuestro. En cierto sentido, tenemos también mucho de neandertales.

Trask pertenece al grupo de antropólogos que considera que los neandertales no fueron como nosotros, dentro de una larga tradición histórica que al principio los consideró como unos memos brutos deformes y estúpidos. Ahora simplemente, vistos con un prisma más suave, son menos listos, menos inteligentes, peor adaptados y con una tecnología más tosca, y seguramente ni sabían hablar. ¡Pobrecillos! Xavier y los suyos están firmemente convencidos de que la convivencia y la hibridación es posible. Imaginan un mundo en el que los mutantes y los humanos conviven sin problemas. Estarían dentro de la corriente de los paleoantropólogos que aseguran que los neandertales en realidad no se extinguieron como tales, sino que perduran de alguna forma en nosotros. Si los mutantes representan las posibilidades de la genética, concluiremos que la saga puede enclavarse dentro de una lucha entre la genética y el antropocentrismo. Pero, si escarbamos un poco más, ese antropocentrismo envuelto en política deriva en un totalitarismo como sistema de gobierno.

Su rival Magneto no es de la misma opinión. Su filosofía desde el comienzo de la saga es la consideración del ser humano como enemigo y su dominio es requisito necesario para asegurar la supervivencia de los mutantes. Sin embargo, en *Días del futuro pasado*, la política definitiva de exterminio de los mutantes no deja a Xavier y a Magneto otra opción que la de colaborar. Deben unir fuerzas para evitar su propia extinción.



El plan de Xavier y Magneto consiste en enviar la mente de Lobezno hasta su versión física de 1973, para que así el mutante contacte con ambos cuando eran más jóvenes. James McAvoy da vida a un joven Charles adicto a una sustancia psicotrópica que le sirve para andar y que ha perdido gran parte de sus poderes mentales. Mientras que Michael Fassbender encarna a un joven Magneto que está encerrado en una cárcel de máxima seguridad por su intento de asesinato de John F. Kennedy.

Lobezno deberá reunir a ambos de nuevo para trazar un nuevo plan: detener el intento de asesinato de Trask —que ha hecho público su programa de «centinelas» como única forma de contrarrestar el peligro que suponen los mutantes— por parte de Mística, una mujer capaz de adoptar cualquier forma.

Pero 1973, año en el que supuestamente se tendría que poner en marcha el sistema de armas propiciado por Trask, es poco propicio para las decisiones ejecutivas. Trask se somete a una audiencia en el senado americano. Allí se le explica que, con la firma del tratado que pone fin a la Guerra del Vietnam —algo que tendría efecto al año siguiente—, se están reduciendo los gastos militares en defensa, y por esa razón el gobierno ha decidido cancelar su programa. El plan de Charles es sencillo. Convencer a Mística de que no debe hacer nada, una vez que el programa de Trask no puede avanzar por falta de fondos.

Sin embargo, Trask es una persona persistente. Mantiene una reunión con las máximas autoridades militares soviéticas y vietnamitas para exponerles que, con la firma del tratado que supone el fin de la Guerra de Vietnam y la retirada norteamericana, hay un nuevo enemigo contra el cual todo armamento es inútil. Quizá ellos podrían proporcionar los fondos. Entre los asistentes se oculta Mística, que quiere matar a Trask. Pero la intervención de Charles no puede salir peor. Magneto intenta eliminar a Mística para «asegurar nuestro futuro», en vez de seguir el plan inicial, convencerla de que no debe atacar a Trask por el riesgo de caer en sus manos y proporcionar el material biológico crucial para acelerar la creación de los centinelas.

El intento de asesinato fracasa. Magneto se ve envuelto en

una lucha con la Bestia, uno de los compañeros del profesor Xavier, ante las cámaras de todo el mundo. Y el acontecimiento llega hasta la mismísima Casa Blanca y su máximo responsable, Richard Nixon. El descubrimiento de los mutantes ante el mundo asusta al presidente, y Trask aprovecha la ocasión. Obtiene los fondos necesarios y pone en marcha su ansiado plan para acabar con los mutantes. Trask averigua, como era previsible, que el ADN de Mística encierra la clave del éxito. Tiene que estudiar y comprender sus propiedades celulares, y transferir este conocimiento a los robots, los cuales podrían adaptarse a las capacidades de cada mutante para vencerlo en su propio terreno.

El contexto temporal del film es muy interesante. Nos encontramos ante un presidente en caída libre. Ese mismo año ha estallado el escándalo por las escuchas del Watergate, algo que supondrá la renuncia de Nixon al año siguiente. 1973 marca el comienzo de una profunda crisis económica mundial provocada por la reducción de las reservas de crudo de los países miembros de la OPEP, y la subida de los precios de los carburantes. Pese al fin de la guerra, el mundo está muy asustado. En los años setenta Estados Unidos y la Unión Soviética incrementarán su número de armas nucleares.

Es también el punto de partida de una era excitante, donde la tecnología de la que hoy disfrutamos empieza a romper muros que antes se consideraban indestructibles. En 1973 se suceden los primeros experimentos que darían lugar más adelante al internet que conocemos. Aparecen en el mercado los primeros ordenadores personales. Y de manera muy especial arranca la era genómica. Los científicos descifran por vez primera el genoma de un virus sencillo, algo que ocurrirá en 1977. Obviamente, Trask ya dispone de un detector de genes mutantes a distancia, pero la idea de que los genes esconden una fuerza transformadora para la medicina estaba naciendo. Por vez primera los científicos se atrevían a descifrar los secretos de la vida.

Al mismo tiempo, hay una pérdida de confianza en las instituciones. Nixon hará cualquier cosa para ganar la populari-

dad que está perdiendo ante la opinión pública. Trask aprovechará su oportunidad, después del impacto que la pelea mutante ha causado al público de París, donde tiene lugar la reunión. El diminuto inventor es paciente. Sabe que su objetivo no se logrará a corto plazo. Trask, que es el producto de una mutación, está convencido de que si obtiene tejido cerebral y fluido espinal de Mística, además de los restos de su sangre que ya posee, podrá desarrollar los centinelas definitivos en cuestión de años, en vez de décadas.

Existe un mensaje claramente anticientífico encarnado en el carisma de este personaje diminuto, capaz de doblegar la naturaleza escudriñando los secretos del ADN. Cuando su lugarteniente le comenta su odio por los mutantes, el enano lo niega. «Al contrario, los admiro», exclama. Los mutantes, explica, han logrado que la humanidad se una contra ellos. Considera que los mutantes van a proporcionarle los medios para construir una humanidad vigilada por estos centinelas, capaces de detectarlos y destruirlos, y que abrirán las puertas a una nueva y larga época de prosperidad y paz. Su obsesión es fabricar un mundo sin imperfecciones bajo el orden necesario para que la guerra sea solo un mal recuerdo. Sus centinelas limpiarán la humanidad de mutaciones indeseadas.

Trask no es un personaje resentido. Es un ganador, es brillante, se ha abierto camino en un mundo corporativista, maneja la ciencia como una herramienta destinada a conseguir un fin, y preside una industria que ha levantado sobre su talento y que puede transformar la sociedad. Pero el futuro que desea se traduce en una visión distópica que solo puede terminar en desastre. La lucha contra la imperfección solo puede recalar en el totalitarismo. La culpable es aquí la investigación científica. Trask es un conservador nato, característica que añade una nota de conservadurismo al film y que contrasta con la crítica que el relato construye contra una administración decadente repleta de valores en desuso.

Resulta también fascinante comprobar la repetición del esquema lo largo de estas cuatro películas de *X-Men*, la integra-

ción contra el rechazo. No importa el marco temporal. Es una constante. En 1973 asistimos al principio del fin de la política conservadora, con Nixon como el iceberg que se hunde. Otras dos fuerzas adicionales se le unen: la diplomacia y el asesinato. Aparentemente, el diálogo es el que va perdiendo. Pero en el tercer acto, cuando Mística (Jennifer Lawrence), que ha adoptado el aspecto de Nixon, dispara una bala de plástico contra Magneto, tiene en sus manos el destino de todos. Si asesina a los colaboradores y a Trask delante del mundo, la sociedad reaccionará poniendo en marcha el programa para la destrucción de los mutantes. Sin embargo, en el último momento se impone la diplomacia. El acuerdo y el consenso son característicos de las sociedades centristas. Y de nuevo nos topamos con las grandes diferencias entre un pasado imperfecto y un futuro infernal. Hay una catarsis, un viaje iniciático hacia el pasado como solución definitiva. Los años setenta son contemplados de nuevo con nostalgia, pero ofrecen mucha más flexibilidad para que la aceptación gane puntos frente al rechazo, como así ocurre en el último acto, posibilidad que le es negada al futuro.

12 Monos

La sociedad del riesgo culpable

Kathryn Raily, una psiquiatra a la que se le encomienda el tratamiento de Cole, un nuevo enfermo mental, empieza a tener la sensación de que lo ha conocido en otros momentos de su vida. Cole cuenta una historia difícil de creer. Es un viajero en el tiempo y ha venido del futuro para intentar salvar a la humanidad de un virus que acabará con casi todos los seres humanos, relegando a los supervivientes a vivir bajo tierra. Poco a poco, la doctora se convence de que la historia de Cole es real.

12 monos es un film distópico y anticientífico. Quizá es una de las películas en las que los hombres de bata blanca salen peor parados. Si atendemos a lo que se nos presenta sobre el futuro, vemos una humanidad que vive bajo tierra y que está gobernada aparentemente por una suerte de médicos, científicos y psiquiatras que han logrado dominar el viaje en el tiempo, y que tienen a su cargo a un montón de presidiarios a los que utilizan como cobayas. Bruce Willis, en el papel de Cole, está rodeado de una parafernalia agresiva, enfundado en un traje anticontaminación, y es enviado al exterior y al pasado para intentar comprender lo que ha sucedido: una epidemia desencadenada por un virus capaz de matar a cinco mil millones de personas. En sus viajes en el tiempo, Cole será ingresado en un sanatorio mental en 1990, y finalmente secuestrará a su psiquiatra, Kathryn Raily (Madeleine Stowe), para intentar detener la epidemia. Aunque se enamora de ella, la película no tiene un final feliz. Cole muere tiroteado por la policía en el último momento, cuando quiere esca-

par con Kathryn a Miami, y finalmente el virus es esparcido por el doctor Peters (David Morse), que es el ayudante del doctor Goines, virólogo y flamante ganador del premio Nobel.

Las películas sobre los virus, igual que en aquellos filmes en los que las mutaciones obran maravillas como seres con poderes extraordinarios y monstruos radiactivos, apuestan sobre seguro. Los virus son la herramienta favorita de los guionistas para el exterminio total, y la audiencia lo tiene asumido. En realidad un virus no puede exterminar a todos los seres humanos. Incluso el virus del sida, que ha originado una pandemia que no se había visto en la historia moderna, con más de setenta millones de personas infectadas y 35 millones de muertes, no se acerca ni de lejos al virus exterminador de *12 Monos*. Pero la idea funciona en la pantalla.

El color político de la película resulta fascinante. No creo que su director, Terry Gilliam, sea un conservador empedernido, pero el film rezuma conservadurismo por muchos de sus poros (aunque no por todos). Los científicos no pueden tener una imagen más pésima. Todo el elenco de gente de bata blanca que interroga a Cole cuando este regresa al futuro parece una serie de pequeños tiranos que juegan de forma maquiavélica con el engaño y la mentira, la tortura psicológica. El examen a su cobaya mediante una bola metálica repleta de pantallas recuerda ineludiblemente a la sociedad de Orwell. Aquellos que envían a Cole al pasado muestran además una falta de humanidad rampante. He aquí el científico —razonable en principio por su interés en averiguar qué ha pasado y cómo se desencadenó la epidemia mortal— cuyo objetivo se encuentra por encima de sus convicciones morales y éticas. ¿Cómo calificaríais a un grupo de «hombres de ciencia» que deciden colocar rastreadores dentro de tus dientes para localizarte en cualquier momento?

Los psiquiatras tampoco salen mejor parados. La sociedad de 1990 que nos presenta Gilliam todavía tiene el pésimo mal gusto de recluir a las personas que sufren trastornos mentales en manicomios contruidos como prisiones, cuyos responsables actúan más como carceleros que como médicos. En la primera

parte de la película, Cole pasa de una cárcel del futuro a otra del pasado. En realidad, en 1990 no había manicomios como los que vemos en *12 Monos*, pero la idea funciona. Si quieres hacer una película de locos, inserta un manicomio rescatado del siglo XIX en una aventura contemporánea. En la última década del siglo pasado los pacientes eran tratados como los presos, mezclados cada uno con sus locuras. Es un anacronismo tan evidente —y aceptado por la audiencia— que poco importa que sea mentira. Es la magia del cine, y seguro que Gilliam quedó tan fascinado por la escena final de *Amadeus* en la que el músico italiano Antonio Salieri saluda a los mediocres de este mundo en los pasillos de un manicomio del siglo XIX, que no pudo resistirse para mostrar un poco de eso en las escenas del sanatorio mental de *12 Monos*.

Para empeorar un poco las cosas, tenemos un premio Nobel en la película, el doctor Goines, interpretado por Christopher Plummer. ¿Cuál es su misión? Experimentar con animales y modificar el ADN de los virus. De no ser por su trabajo, no habría desastre en la película. El hijo de Goines es Jeffreys (Brad Pitt), un paciente que entabla contacto con Cole y que resulta ser el líder del Ejército de los 12 Monos. Los científicos del futuro piensan que ese ejército revolucionario de ecologistas fue el que liberó el mortífero virus, pero se equivocan. Los culpables aquí tienen carreras científicas.



En un momento del film, Jeffreys exclama ante sus carceleros: «Mi padre es Dios». En cierto modo lo es. Uno de los pecados capitales que suelen cometer los científicos en las películas de ciencia ficción es interpretar el papel de Dios con sus experimentos. Y, claro, esto tiene consecuencias. El experimento desencadena el desastre, los científicos están detrás de todo ello, son la fuente del riesgo, y es la ciencia ficción la que se ocupa de manejar la sociedad del riesgo, es su competencia exclusiva. La culpa es la del maldito científico. Y para colmo de males, uno de los ayudantes de laboratorio, el doctor Peters, es quien se hace con las muestras de virus para liberarlas en un aeropuerto norteamericano: una anticipación del estereotipo ciertamente exagerado del científico terrorista, que busca acabar con la humanidad y no el progreso a cualquier precio. Peters ha llegado a la conclusión de que la humanidad es el problema: la destrucción del medio ambiente, la proliferación de armas atómicas, la contaminación... por lo que la solución pasa inevitablemente por el exterminio (una conclusión muy similar aparece en el film *Inferno* de Ron Howard).

Por tanto, si examinamos la película desde esta óptica, la historia de *12 Monos* articula los miedos inherentes a la manipulación genética y la investigación científica, que es una reacción típicamente conservadora. En el mejor de los casos, el premio Nobel Gaines es un irresponsable, además de un tipo bastante antipático que se refiere a la doctora Kathryn de forma despectiva como «mujeres psiquiatras». Su ayudante es además un psicópata de formación universitaria que funciona como el gatillo de un arma devastadora. Esta parte de la historia habría sido del agrado de Michael Crichton, el escritor de novelas de anticipación tecnológica que más acertadamente ha sabido mostrarnos las sombras de la investigación científica. Debo decir que Crichton, que fue una persona inteligente y muy brillante, con novelas magníficas (y otras quizá no tanto) y que ha mostrado también el lado más espectacular de la ciencia y la tecnología en sus libros, mantenía convicciones conservadoras sobre el

medio ambiente, el cambio climático y el papel de la ciencia en el mundo. Era un magnífico conocedor de la sociedad del riesgo, del papel desempeñado por la ciencia y los científicos como fuentes generadoras de los peligros a los que nos enfrentamos en la actualidad.

La crítica al científico por parte del pensamiento conservador proviene de la idea insoportable de la sustitución. Y esto viene desde antiguo. Hablamos de las convicciones religiosas y del poder divino del hombre que cultiva la ciencia y que se empeña en dominar las fuerzas de la naturaleza para convertirse en el nuevo dios. Pero lo cierto es que *12 Monos* tampoco deja en buen lugar a los grupos ecologistas que en 1995 debían de estar bastante alarmados por los riesgos de la manipulación genética. Ofrece una imagen más bien romántica del Ejército de los 12 Monos que resulta un tanto simplona: solo se trata de un grupo de chalados inofensivos que quieren liberar a los animales del zoológico, aunque secuestren al doctor Gaines. Pero en ningún caso tenemos aquí a un ecólogo que quiera contrarrestar la amenaza. El grupo que libera Brad Pitt no tiene ninguna influencia en el desarrollo de la trama, y menos en la forma en la que se resuelve, es una genial distracción que sin embargo no se distingue precisamente por la esperanza y la fe puestas en los grupos medioambientales. Desde este punto de vista, la consideración de *12 Monos* con respecto a la corriente ecologista roza el desdén, igual que el papel marginal que desempeñan en la película los sintecho. No busquéis en este grupo relegado a los niveles más bajos de la sociedad algún tipo de héroe, solo delincuentes que están a punto de violar a la protagonista o personajes que proclaman el Apocalipsis.

¿Pero se trata de un film totalmente conservador? No del todo. Gilliam aporta algunos colores progresistas interesantes. El héroe es un presidiario del futuro que intenta librarse precisamente de ese futuro cuando proclama que «no quiere conocerlo», lo que es toda una declaración de intenciones sobre el papel equivocado de la ciencia y especialmente de la ciencia ficción, en la que el futuro es exclusivamente de su responsabilidad.

Sin embargo, también es un preso, un ciudadano al que se le han negado sus derechos, y que podría convertirse en el salvador del mundo. Cole se enamora de una mujer que es psiquiatra y que trata de abrirse paso en un mundo científico dominado por machos. La doctora Kathryn tendrá que vérselas con la policía y los detectives y la incomprensión de sus colegas. Por tanto, la película coloca como protagonistas principales a representantes de mundos que en 1996 siguen estando marginados. Por un lado los delincuentes en busca de una segunda oportunidad, como es el caso de Cole, que trata de quedarse en el mundo de 1996 con su chica en un paraíso tropical, y por el otro las representantes de un feminismo que no acaba de despegar. Es cierto que las instituciones que aparecen en la película son ineficaces, lentas y estúpidas, y que Gilliam recalca la importancia del individuo (lo que es un signo liberal), pero lo cierto es que el peso de Cole se desvanece cuando es tiroteado en un aeropuerto. Los esfuerzos del individuo son inútiles y el mundo seguramente caerá bajo el yugo de un virus modificado por la ciencia.

2001: Una odisea del espacio

La inteligencia dirigida

La aparición de un extraño monolito en África en los albores de la humanidad provoca un cambio evolutivo en los homínidos y el camino hacia la fabricación de la tecnología. Muchísimo tiempo después, en 2001, las naves espaciales y las bases lunares ya son una realidad, pero aparece el mismo monolito en la Luna. En un tercer momento, la expedición de la nave *Discovery* a una lejana luna de Júpiter se salda con la muerte de la tripulación a manos de la computadora que controla la nave. El único superviviente, Bowman, tendrá que realizar su último viaje a una dimensión desconocida.

Hemos llegado a una de las partes más peliagudas de este libro: *2001: Una odisea del espacio*. ¿Cómo puedo tratar de convencer al lector, en esta época de Batmans y Wonder Womans, de películas que sienten terror a mantener un plano durante más de tres segundos por miedo a que el público se salga de la sala, de que estamos ante una obra maestra? Un famoso locutor de radio me comentó que la película le había parecido un tostón, y lo cierto es que no pude convencerle de lo contrario. Aunque tampoco me dejó hacerlo, las cosas como son. Existe una posibilidad, la de lograr que alguien medianamente razonable se sienta a escuchar mis argumentos. Lo cierto es que *2001: Una odisea del espacio* es una de las películas más puramente genuinas de ciencia ficción. Eso fue culpa de Arthur C. Clarke, probablemente el escritor de ciencia ficción más célebre de la historia, rivalizando con el mismísimo Asimov. Os recomiendo también la lectura de las posteriores novelas que continuaron la saga de

2001.

Stanley Kubrick trabajó estrechamente con Clarke, a quien escribió una carta el 31 de marzo de 1964 explicándole que era «un gran admirador de sus libros» y que «siempre había querido discutir la posibilidad de realizar la buena y proverbial película de ciencia ficción», nos cuenta el escritor Piers Bizony. Fue el comienzo de una colaboración inusual en la que escritor y cineasta escribieron el guion, al tiempo que Clarke escribía la novela que complementaría el film. Ambos temían que la carrera espacial y el posible contacto con inteligencias extraterrestres harían del film algo obsoleto y lo arruinarían. Estaban realmente convencidos de que lo que se contaba en la película ocurriría algún día, más pronto que tarde. Es un relato que habla del ser humano, de su evolución, de su destino último más allá de la Tierra que le vio nacer. En suma, una película enormemente ambiciosa. De no estar bien planeada, filmada y con unos efectos especiales absolutamente magistrales para proporcionarnos la sensación de estar en el vacío espacial, habría resultado un profundo fracaso, teniendo en cuenta que se estrenó un año antes de la mismísima llegada del hombre a la Luna.

2001: Una odisea del espacio explora la idea de una inteligencia alienígena que sondea los sistemas planetarios en busca de especies candidatas a adquirir inteligencia y consciencia. Este podría ser el resumen más adecuado y sencillo. ¿Y el dichoso monolito?, os preguntaréis. El monolito funciona como una sonda que se encarga de esta vigilancia. No es exactamente una especie de robot, sino algo mucho más trascendente de lo que pueda lograr la propia tecnología. El monolito emite una señal a sus enigmáticos creadores. Al mismo tiempo, funciona como una herramienta que propicia un cambio en el estado evolutivo. Pensadlo bien. Es una idea absolutamente genial. Es una explicación propia de la ciencia ficción sobre la aparición de la consciencia y, de paso, una negación del antropocentrismo. Como especie humana inteligente, lo somos por culpa de otras inteligencias que operan en un plano superior al nuestro, no por mera casualidad evolutiva. Quizá la expresión que define mejor

la película sea inteligencia dirigida.

La película se divide en cuatro segmentos, que se pueden resumir y entender con una profunda sencillez, a pesar de la (falsa) grandilocuencia con la que algunos recibieron la historia. En el primero, sobre el origen del hombre, el monolito irrumpe en una comunidad de protohomínidos, y cuando uno de ellos lo toca —hecho que el resto imitará— se produce un cambio sustancial: el protohumano toma consciencia de sí mismo y se transforma en fabricante de herramientas. Utiliza los huesos como arma y ese aprendizaje marca el comienzo de la evolución humana.

En el siguiente segmento, el hueso que ese homínido ha lanzado al aire tras haberlo utilizado para matar a un homínido competidor, se transforma en una nave espacial. Estamos en 2001, el hombre ha colonizado el espacio, ha establecido bases lunares —demostración de su dominio gracias al desarrollo tecnológico. Kubrick utiliza su habitual lentitud para mostrar la magnificencia de la colonización espacial, naves que surcan la negrura acompañadas de la música de *El Danubio azul* de Johan Strauss como obras arquitectónicas en plena armonía. Es el triunfo de la tecnología sobre la naturaleza, que ha impulsado al ser humano hasta cotas inimaginables. Nuestra huella dactilar impresa en el espacio. Sin embargo, un monolito exactamente igual al que vimos en África hace millones de años aparece ahora en la Luna. Es objeto de un estudio minucioso dentro de un proyecto que se mantiene en secreto, y los astronautas que lo tocan (al igual que sus antecesores homínidos) reciben una señal. Este segmento es quizá para muchos el más lento, pero resulta fundamental para llevarnos a la tercera parte, la historia de la traición de las máquinas, que sin duda llama más la atención del público.

En este tercer segmento, una misión secreta viaja a Júpiter para encontrar el origen de dicha señal. Los seres humanos conscientes quieren averiguar algo más sobre este misterioso artefacto. La nave *Discovery* la controla un superordenador, HAL 9000, una maravilla tecnológica programada para sentir y pen-

sar como un ser humano. Tanto es así, que en un momento del viaje expresa a Bowman su extrañeza por el secreto minucioso y las precauciones con las que se ha preparado la misión, incluidas las excavaciones realizadas en la Luna. Tras esta inusual confesión, la máquina detecta un fallo en un aparato de antena, lo que obliga a uno de los tripulantes a salir para comprobarlo, pero no encuentran error alguno.

De esta manera se introduce una sospecha sobre la fiabilidad de la máquina. HAL es capaz de leer esta desconfianza en los labios de Poole y Dave Bowman, los dos tripulantes que están despiertos. Ante el temor a que la desconecten, se defiende y mata a la mayor parte de la tripulación antes de que Bowman logre desactivarla. El fin de HAL representa el agotamiento de la evolución tecnológica, y en cierto modo representa los límites que los humanos pueden alcanzar.

A su vez, abre paso al salto evolutivo escenificado en el cuarto segmento, Júpiter y más allá del infinito: Bowman se zambulle en un viaje estelar —que bien podría ser la representación de un agujero negro— y envejece. Se ve a sí mismo como un anciano en su lecho de muerte. Allí reaparece el monolito marcando el siguiente paso: la superación del limitado mundo de la tecnología y el tránsito a un nuevo tipo de consciencia y existencia, plasmado en el bebé cósmico que cierra la película. Es un salto que incluso ahora nos cuesta imaginar, un nuevo plano de la existencia.

¿No os parece una historia apasionante? Los efectos visuales hacen del film una experiencia emocional muy diferente de lo que se había visto con anterioridad. La ausencia de diálogo en la mayoría de las escenas y la veracidad científica se emparejan con la visualización que imprime el director. *2001: Una odisea del espacio* ganó un Oscar a los mejores efectos especiales, diseñados por Douglas Trumbull, y una de sus mayores virtudes es precisamente ese realismo que tienen todas las escenas. Parece que realmente *estás en el espacio*.

Los vuelos espaciales están planificados como si fueran reales. Los movimientos están calculados al milímetro. Aquí no ve-

mos a naves espaciales realizar giros bruscos y piruetas como si se tratara de un festival de acrobacias aéreas. No hay explosiones de la Estrella de la Muerte. Las condiciones de ingravidez se muestran de forma correcta —la estación espacial gira sobre sí misma y la fuerza centrífuga crea un efecto de gravedad artificial, permitiendo a sus habitantes andar sin dificultades a lo largo de las instalaciones. El vacío del espacio no transmite sonidos, lo que permite a Kubrick jugar con el contraste entre los sonidos de las máquinas, la respiración de los astronautas y el desolador silencio estelar. Esto no se ha vuelto a ver prácticamente en ninguna película posterior, aunque algunas producciones, como *Gravity*, sí aprovechan la oportunidad para describir un mundo de dificultades imposibles precisamente por la falta de gravedad. Las escenas en la Luna, realizadas sobre transparencias y modelos geológicos, resultan fabulosas. Echad un vistazo a los vídeos de la NASA sobre las misiones tripuladas a nuestro satélite. Y ahora pensad que toda esa visualización se hizo un par de años antes de que los astronautas llegaran y fotografaran la Luna al pisarla por primera vez.



La obsesión por el realismo científico alcanza al diseño de la nave *Discovery*. Fred Ordway, asesor científico de Kubrick, comentó que los sistemas de a bordo, el instrumental y la geofísica, los módulos astronómicos de análisis, de comunicación e hibernación tenían que ser exactos, y merecer la aprobación científica de la época. Este realismo dentro de la ficción es la nota sobresaliente.

En *Star Wars*, los impresionantes efectos digitales y las maravillas llenas de color nos transmiten cierta irrealidad, que no tiene que ver con la perfección o imperfección de los detalles. A eso me refero cuando Han Solo anda por el interior de un bicho gigante que está en un asteroide cuya gravedad es muchísimo menor que la terrestre. A George Lucas, a diferencia de Kubrick, no le interesa el realismo. Sus personajes no sufren ingravidez dentro de las naves y el sonido de las explosiones viaja sin dificultad a través del vacío, errores que alejan sus películas de la genuina ciencia ficción de *2001*.

La cognición crea una anticipación tecnológica que el tiempo se encarga de confirmar de diversos modos: la estación circular y rotatoria de *2001* se ha materializado en una estación internacional mucho más modesta, con mucho menos espacio y en la que los tripulantes no se libran de la ingravidez. La colonización de la Luna no se ha producido, fundamentalmente por el coste económico y político. La tecnología portátil que manejan los astronautas del filme es muy similar a las tabletas informáticas actuales, igual que las videoconferencias. La escena en la que ambos están comiendo mientras contemplan en sus tabletas las noticias de la BBC es ahora perfectamente posible en cualquier domicilio.

Clarke poseía un notable don para la anticipación. Una década antes del lanzamiento del primer satélite artificial ya había sugerido colocar satélites con antenas para que funcionasen como repetidores de radio en órbitas geoestacionarias a 35 kilómetros de altura: el artefacto giraría a la misma velocidad que la rotación de la Tierra, por lo que sería siempre visible en el mismo punto en el espacio. Con tres satélites en órbita interconec-

tados y con estaciones terrestres se dispondría de una comunicación global y completa. Las ideas de Clarke se publicaron en 1945 en la revista británica *Wireless World*. Veinte años después, el primer satélite geostacionario Syncom 3 retransmitió los Juegos Olímpicos de Tokio.

Durante la concepción de la película, en la que Clarke y Kubrick establecían el marco temporal de los elementos narrativos, pesaba la preocupación por la inminente llegada del hombre a la Luna. En palabras de Clarke, según recoge Piers Bizony en su magna obra *The making of Stanley Kubrick's 2001*:

Desde el punto de vista emocional no lo creíamos, incluso hay gente estúpida hoy en día que no se lo cree. La NASA estaba gastando en un solo día todo el presupuesto de nuestra película, cerca de diez millones de dólares. Nuestra película estaría en sus primeros pases mientras que los astronautas estarían realmente caminando sobre la Luna. El desafío era crear una historia que los acontecimientos que habrían de ocurrir en los siguientes años no la convirtiesen en obsoleta, o incluso peor, en algo ridículo.

La posibilidad de que se estableciera contacto con una inteligencia alienígena parecía muy alta en la década de los sesenta. Tal creencia puede explicarse por la disposición del público a aceptar la existencia de vida extraterrestre, alimentada por la popularidad de la ciencia ficción y, sobre todo, por las películas aparecidas tras la creación de la bomba atómica. La misma noche del 17 de mayo de 1964, cuando Clarke y Kubrick formalizaron su acuerdo, contemplaron un objeto luminoso en el cielo que avanzaba y se detenía. Fue un acontecimiento muy extraño, aunque Clarke nunca creyó que se tratase de una nave extraterrestre, que la investigación posterior demostró que era un globo meteorológico de la NASA. Kubrick incluso barajó asegurar la película en caso de que se viera desplazada por un auténtico descubrimiento de inteligencia alienígena.

Hay otro mito que circula hoy en día y que es absolutamente falso: la idea de que cuando se estrenó, la película de Kubrick fue un fracaso y un fiasco, un verdadero peñazo para el público. Pues nada de eso. Se puede asegurar que para la Metro el film

supuso un auténtico taquillazo e incluso fue recomendado para toda la familia. En 1972, cuatro años después de su estreno, se había convertido en uno de los veinte filmes más taquilleros de todos los tiempos en Estados Unidos.

¿Y los críticos? Pues como siempre, algunos acertaron de lleno y otros metieron la pata hasta el infinito de las estrellas. Recogemos aquí algunas de las críticas que el escritor Peter Babiak recopiló en su obra *2001 Revisited*. Penelope Gilliam, de la prestigiosa revista *The New Yorker*, dijo de ella: «Es una pieza poética única de ciencia ficción realizada por un hombre que domina completamente la ficción y la ciencia». John Allen, del diario *The Christian Science Monitor*, fue más contundente: «A pesar de que el trueno de la controversia resuena por todas partes, hay algo cierto: el rayo ha golpeado. La obra de Stanley Kubrick *2001: Una odisea del espacio* es cine brillante de alto voltaje... y como cualquier repentino flash acompañado de un potente ruido, la película es fascinante e inspiradora».

Y ahora vienen las perlas escritas por los pedantes, aunque con un currículum muchísimo más distinguido que el mío. En la revista *Vogue*, el historiador y crítico Arthur Schlesinger Jr. escribió que la película era «moralmente pretenciosa, intelectualmente oscura y desorbitadamente larga. El comentario final es demasiado privado, demasiado profundo o puede que demasiado superficial para comprenderlo de inmediato». Y el editor Peter Davies de la revista *Women's Wear Daily* vomitó lo siguiente: «*2001* no es la peor película que jamás haya visto. Es simplemente la más estúpida».

¿Y el público de 1968? La colección privada de Kubrick consta de varias cajas de cartas escritas por espectadores. Un análisis de esa correspondencia detectó que en la mayoría de casos las respuestas fueron positivas o favorables. El film fue promocionado como una película familiar, estrenado al principio en formato Cinerama y meses después en salas convencionales con proyectores de 35 mm. Se ha argumentado que el empujón que lo convertiría en éxito de taquilla lo dio la curiosidad que despertó entre los jóvenes, que empezaron a llenar los cines de ma-

nera masiva, a menudo bajo la influencia de las drogas. La mayoría de cartas con críticas positivas enviadas al director revelan que personas de todas las clases admitieron haber experimentado emociones muy intensas sin ayuda de ninguna droga, y que la película había sido para ellos una experiencia emocional, de tipo cinematográfico. Kubrick se negaba a explicar la película cuando le preguntaban. «No me gusta hablar mucho sobre *2001* ya que esencialmente se trata de una experiencia no verbal... trata de comunicar más al subconsciente y a los sentimientos que al intelecto».

El planeta de los simios

La evolución inversa

Una nave espacial enviada desde la Tierra se estrella en un planeta desconocido después de viajar más de seis meses a la velocidad de la luz. Los tres astronautas que sobreviven descubrirán que el mundo está regido por simios, que dominan a los humanos como si fueran animales. Tras una cacería, queda solo un superviviente, Taylor (Charlton Heston) quien tendrá que averiguar las razones de la existencia de esa extraña civilización de simios. Finalmente, Taylor descubre que se halla de nuevo en la Tierra, en un futuro en el que la guerra nuclear exterminó a la humanidad.

De la lista de películas que componen esta obra, la original *El planeta de los simios*, de Franklin Schaffner, estrenada en 1968, es la más «antigua» (y subrayo las comillas con ironía). En el mundo actual, donde coger un libro parece casi una falta de respeto, la visión de la historia que tiene la mayoría de la gente que solo ve su vida a través del móvil es de una miopía creciente. Películas como *En busca del arca perdida* de 1981 le parecen «antiguallas» a un público que espera filmes repletos de efectos como *Los vengadores: la guerra del infinito*. Así que soy del todo consciente del riesgo que corro cuando traigo a colación una película de 1968, estrenada un año antes de la llegada del hombre a la Luna y que no tiene el formidable impacto visual de *2001*, como el relato que marcó una nueva época en el desarrollo de los efectos especiales. En este caso tenemos a un grupo de actores vestidos de monos, aunque con un maquillaje realmente soberbio. Pero es que hay más. Mucho más.

Para empezar, esta película es una de las obras maestras de la ciencia ficción de finales de los años sesenta y una de las mejores de toda la historia. Solo en 1968 el film recaudó 38.589.624 dólares. En los años siguientes dio lugar a una serie de secuelas, de las que no merece la pena que hablemos aquí. Tim Burton intentó, sino lograrlo, realizar una versión alternativa a la película protagonizada por Heston, pero logró un relato un tanto mediocre y aburrido¹⁴. Por fortuna, la última trilogía se centra en lo que pudo suceder antes del film de Schaffner, y ha dado como resultado tres magníficas películas muy recomendables que están casi a la altura del original y complementan la historia a la perfección¹⁵.

Y es una de mis favoritas. ¿Por qué razón? Aborda dos temas absolutamente fascinantes, la evolución humana y los viajes en el tiempo, en una combinación perfecta. Así que no tendréis más remedio que rescatar la película en DVD (no esperéis que la echen en los canales de televisión ordinarios o en las plataformas habituales de *streaming*). Pero no os arrepentiréis.

La idea de una evolución a la inversa (Taylor la describe así, como una «evolución al revés») puede parecer absurda, pero nos sigue intrigando. Miradlo de esta forma. Hay aproximadamente unos 7.600 millones de personas, mientras que hay más de quinientas especies de monos, de las que unas trescientas están en peligro de extinción (más del sesenta por ciento). Sus números globales son muy bajos en comparación, si nos referimos sobre todo a los grandes simios: puede haber entre 125.000 y 250.000 chimpancés, unos 104.000 gorilas de llanura y unos 880 gorilas de montaña, mientras que las poblaciones de orangutanes en Borneo apenas superan los cien mil individuos.

Al mismo tiempo, estos grandes monos comparten la mayor parte de los genes con los humanos (99 por ciento en el caso de los chimpancés, 96 por ciento los orangutanes y 98 por ciento los gorilas). La principal causa de la crisis en el mundo global de los grandes simios somos nosotros. Así que, si desapareciéramos por algún motivo, es perfectamente asumible que el mundo fuese dominado de nuevo por una especie inteligente tan afín a

la nuestra (no por perros, vacas, gusanos o caracoles).

La evolución no funciona exactamente así, de forma dirigida; en cierta manera es impredecible. No podemos conjeturar si la inteligencia sería un factor que marcará la diferencia en un mundo desprovisto de humanos. Pero la inteligencia y la habilidad para modificar el entorno ha sido una ventaja formidable para nosotros. En un mundo así podría ocurrir, y es muy posible que los grandes monos tomaran el relevo si el hecho de ser más inteligente supusiera una ventaja.

El tiempo es otro de los asuntos más interesantes. Hablemos de la escena inicial. Encontramos, en la introducción de la película, a un astronauta, Taylor (Charlon Heston), a bordo de una nave que viaja casi a la velocidad de la luz y que lanza reflexiones en voz alta sobre los efectos de la relatividad de Einstein. Descubrimos que la nave lleva seis meses viajando «en el profundo espacio», mientras la Tierra «ha envejecido cerca de setecientos años, mientras nosotros apenas hemos envejecido». ¿Qué significa esto?

Sabemos por boca de Taylor que los responsables de la misión han desaparecido. Hay un anacronismo evidente, que es un hecho que Taylor acepta con ironía, pues el tiempo se ralentiza dentro de la nave si esta se aproxima a una velocidad lumínica. Desgrana sus pensamientos a un micrófono, con la esperanza de que algún día la grabación llegue a generaciones muy posteriores a la suya y con la esperanza de que sean «mucho mejores». Una breve nota para entender a Einstein. El tiempo en un objeto transcurre más lentamente cuanto más rápido va ese objeto.

El reloj de la nave de Taylor señala dos fechas. El tiempo en la Tierra, el 24 de marzo de 2673, y el tiempo en la nave, 7 de julio de 1972. ¿Qué ha ocurrido? Como la nave va muy muy rápido, su reloj muestra los efectos de la dilatación temporal. Sugiere por tanto que la nave partió poco antes del año 2000. Taylor se retira entonces a su sueño de hibernación y despierta poco antes de que la nave se estrelle en el mar de un planeta desconocido, junto con sus compañeros. La fecha que señala el reloj de

la nave es el 25 de noviembre del año 3978, y sugiere que Taylor y la tripulación se han convertido por tanto en los hombres más viejos del mundo, con una edad superior a los 2.031 años¹⁶. Tenemos, pues, el marco temporal de la arqueología del nuevo planeta corregido por la relatividad general de Einstein, ya que Taylor descubre al final de la narración que está en la Tierra, pero que ha viajado al futuro 1.200 años. Ese es el tiempo que ha transcurrido desde que una presunta catástrofe nuclear —sugerida pero no especificada al final del film— ha acabado por completo con la humanidad, dejando como símbolo del Apocalipsis la imagen de la estatua de la Libertad en Nueva York cercenada en una playa, pero señalando al cielo con su antorcha.



Este anacronismo —un viajero de un pasado remoto que aterriza en el futuro de un planeta para comprobar que la civilización humana ha retrocedido hasta casi sus orígenes— empaapa toda la película. Taylor y sus compañeros encuentran seres humanos, pero son tan estúpidos que resultan incapaces de hablar, lo que le hace exclamar que «si todos los habitantes son como esos, dentro de seis meses seremos los amos del planeta». Comprueba que han perdido toda capacidad de razonamiento y atienden solo a su instinto de supervivencia, algo a lo que Taylor tendrá luego que recurrir si quiere seguir con vida (la estupidez de estos humanos tiene una magnífica explicación en el último film de la trilogía *La guerra del planeta de los simios*).

La película cumple, pues, con una de mis reglas favoritas que la convierten en ciencia ficción genuina. Es «veraz» dentro de la «ficción». Pero no hablamos aquí solo de ciencia. Estrenado en 1968, el film es como un torpedo político a los valores patrióticos americanos, en plena Guerra Fría, en medio de la polémica ciudadana y el rechazo general a la Guerra del Vietnam.

Para empezar, Taylor no es un héroe al uso, sino un antihéroe que reniega de todos esos valores americanos y no duda en despreciarlos y reírse abiertamente de ellos. El hecho de que uno de sus compañeros plante una pequeña bandera de Estados Unidos hace que Taylor estalle literalmente en carcajadas. Se ríe del patriotismo de sus compañeros, sobre todo cuando uno de ellos exclama que está preparado para morir. «No se le podría ocurrir una imbecilidad mayor. Anota otra victoria más del espíritu humano». Una crítica feroz al superhéroe americano de entonces, los astronautas, que estaban a punto de llegar a la Luna.

Taylor parece sentirse muy a gusto con el desplazamiento espacio-temporal, mientras que sus compañeros se muestran aturcidos. Le pregunta a su compañero por qué aceptó ese viaje, y se adelanta a su respuesta: «Eras el primero de la promoción del 72, y cuando te eligieron para la gran empresa no podías negarte sin perder tu imagen del perfecto americano, ¿verdad?».

Taylor odia la especie humana y confiesa que su huida a otras dimensiones gracias a la relatividad general se debe precisamente a su interés por averiguar si en el universo existe algo que sea «mejor que el hombre». Es un fugitivo aburrido, asqueado de la civilización que le envió al espacio. Más adelante, Taylor se enfrentará a una paradoja, cuando caiga en garras de la civilización simia: sentirá desprecio por estos monos con cerebro y experimentará un profundo convencimiento de que el hombre, objeto de sus críticas, es mucho mejor que ellos. No sabe aún que está en la Tierra.

Como veis, los valores americanos caen hechos pedazos en la cinta. Ni la religión se salva. La religión ha sido muy importante en la política norteamericana de confrontación, una especie de pegamento social contra los comunistas, que no creen en Dios. Taylor es un astronauta ateo, encuentra que los monos profesan una religión que es una copia del cristianismo, un simio que hace las veces de Jesucristo¹⁷. Los monos son creyentes y exhiben una moral que ciertamente recuerda a los humanos cuando las creencias ciegan su intelecto. Podríamos decir que existe una humanización de los monos.

Cuando Taylor recupera el habla, el espectador asume o espera que los monos se sorprendan al descubrirlo y que lo traten por tanto como a un igual. No sucede así. El juicio al que Taylor es sometido, que está presidido por un conjunto de sabios, podría ser perfectamente un juicio inquisitorial llevado a cabo en España en el siglo XVII, o una caza de brujas medieval llevada a cabo por los protestantes. Como recuerda el doctor Zaius (Maurice Evans), Taylor está condenado de antemano. ¿Por qué los simios tienen alma?, le preguntan. ¿Acaso no fueron creados a imagen y semejanza de Dios? La idea de que un simio posea alma causa rechazo en el espectador, y precisamente ataca su propia creencia en el alma del ser humano.

Resulta también muy notorio el enfrentamiento entre la ciencia, representada por la doctora Zira (Kim Hunter) y Cornelius (Roddy McDowall), y la creencia, mantenida por Zaius y sus colaboradores. La teoría de la evolución es tachada de here-

jía. Los simios que tratan de explicar sus orígenes en base a teorías evolutivas no son sino herejes que pueden perder sus carreras y su estatus social si persisten en defender al hombre.

El mundo al que se enfrenta Taylor es una pesadilla para los seres humanos, que son perseguidos y esclavizados. Lo que observamos es una sociedad que todavía no ha descubierto los progresos de la ciencia, que niega que volar sea algo posible, que se aterra ante la idea de que los simios hayan evolucionado de antecesores humanos.

Es una sociedad que establece una fuerte jerarquía de clases, donde los gorilas son usados como músculo, donde los orangutanes han tomado el mando. Una sociedad que demuestra cierto racismo hacia los chimpancés y donde se caza a personas como animales, fotografiándose ante ellos como si fueran trofeos, al igual que los cazadores de recompensas se fotografiaban con sus víctimas en el antiguo oeste.

Pero también es una sociedad que conoce la palabra compasión para con sus semejantes; cuyos niños simios juegan con muñecas humanas; una sociedad donde los adolescentes se rebelan ante las imposiciones de los mayores y toman riesgos, como liberar a Taylor de su prisión contraviniendo las órdenes impuestas; una sociedad, representada por la doctora Zira y Cornelius, que repudia todo acto violento, que retrocede ante las armas y los golpes y que busca la verdad por encima de la creencia ciega y de los prejuicios.

Y es en esa búsqueda de la verdad donde encontramos las contradicciones de Taylor como ser humano. Su postura inicial, mientras aún estaba en la nave con solo seis meses de viaje, era preguntarse si, transcurridos setecientos años en la Tierra, «acaso los hombres, esa maravilla del universo, esa gloriosa paradoja que me ha mandado a las estrellas, siguen combatiendo contra sus hermanos». Posteriormente, antes de su encuentro con los simios, piensa en convertirse en el dominador del planeta. Tras su confinamiento y posterior liberación, el cinismo con respecto a su propia especie se torna en admiración, en el último tercio de la película, cuando afirma ante Zaius: «Cornelius tenía

razón, doctor. Lo ha demostrado. El hombre es anterior, a él le deben su cultura, su ciencia, toda la civilización de los simios».

La respuesta de Zaius no puede ser más demoledora, poniendo el dedo en la llaga: «Entonces, contésteme usted. Si el hombre fue superior, ¿por qué no sobrevivió?». Taylor acude a las habituales amenazas como explicación: una epidemia, alguna catástrofe natural o una lluvia de meteoritos¹⁸. En el alegato final de Zaius se advierte que la sociedad simia está regida por unos códigos que son toda una suerte de cinturón de seguridad para evitar el catastrófico accidente de la extinción: «Protegeos del hombre porque es la garra del diablo. Es la única de entre las criaturas que mata por placer, ambición o avaricia. Sí, matará a su hermano por poseer lo de su hermano. No le dejéis procrear en gran número, pues convertirá en desierto vuestras tierras y las suyas. Haced que se retire a la jungla, puesto que es el ejecutor de la muerte».

La película articula una crítica demoledora de la humanidad. Y eso es algo que luego veremos en otras obras maestras. En *Blade Runner* se cuestiona moralmente la facultad irresponsable de los humanos a la hora de fabricar clones o replicantes, es decir, se pone en tela de juicio la esencia de lo que somos. En *Terminator*, el empeño humano por la guerra total, confiando su control a las máquinas, resulta ser nuestro mayor error. Con la maldición final de Taylor ante los restos de la estatua de la libertad quedan patentes los pecados colectivos cometidos por la humanidad y el carácter antimilitarista y antigubernamental de la obra de Schaffner, donde el individuo es mucho más importante que el estado.

Gattaca

o el totalitarismo científico

En un mundo en el que la discriminación genética es instantánea, el sueño de Vincent Freeman (Ethan Hawke) es llegar a ser astronauta, pero su genética, que le predispone a sufrir enfermedades, le impide entrar en el centro espacial *Gattaca*. Para lograrlo deberá asumir la identidad genética de Jerome, que nació mediante una cuidadosa selección y un accidente le dejó en silla de ruedas. Pero el asesinato del director de vuelo pone en aprietos a Vincent, que tratará de no ser descubierto hasta el día de lanzamiento.

Gattaca respira ciencia hasta en el título, que responde al bautizo de un centro espacial de lanzamiento en un futuro indeterminado. Está escrito en código genético, usando sus vocales y consonantes. Os propongo el siguiente juego: construir palabras usando como únicas consonantes la G (la letra que identifica la base guanina del ADN), la T (timina), la C (citosina) y con una única vocal, la A (adenosina). *Gattaca* es probablemente una palabra que no tiene sentido para nosotros pero resulta coherente al mismo tiempo en una pantalla. A veces una buena película empieza por un buen título¹⁹.

Gattaca es el equivalente de la NASA, la Agencia Espacial norteamericana que puso al hombre en la Luna y que contribuyó a fabricar el estereotipo del astronauta como un superhombre, debido a las exigentes pruebas físicas a las que se sometían los candidatos a participar en los programas espaciales. El astronauta —ya lo hemos visto— se transformó así en el héroe americano por antonomasia a lo largo de la década de

los sesenta (y fue denigrado en la película anterior, *El planeta de los simios*). Si bien es cierto que aquellos que superaban estas pruebas no podían ser miopes (al igual que los pilotos actuales), existía cierto margen de esperanza para aquellos que, estando sanos y sin sufrir enfermedades, pudieran alcanzar su sueño mediante un durísimo entrenamiento.

Pero eso en *Gattaca* se ha terminado, y de forma fulminante. Si hubo alguna posibilidad de democratización en el mundo de los aspirantes a astronautas, el film nos da a entender que es un sueño imposible. Las pruebas físicas se acompañan aquí de tests genéticos regulares que garantizan la pureza genética de los candidatos para viajar a Titán, una de las lunas de Júpiter. El objetivo de estos exámenes periódicos no es otro que evitar que entre los candidatos se cuelen aspirantes que no cumplan los perfiles genéticos requeridos.

¿Y cómo es posible tal cosa? El film de Niccol, estrenado tres años antes del siglo XXI, retoma, como toda buena historia de ciencia ficción, el poder de anticipación de algo que se venía gestando desde los años ochenta: la carrera por descifrar el genoma humano, los tres mil millones de letras que conforman la hebra del ADN. Cuando comenzó el proyecto genoma yo me hallaba aún en la facultad de Biología, y mi profesor de genética fue el primero que me contó que los científicos se enfrentaban a este reto casi imposible.

Dos décadas después y tras miles de millones de dólares gastados, el presidente Clinton presentó en 2000 el primer borrador del genoma humano. Otras dos décadas después, y gracias a la aplicación de asombrosas tecnologías de secuenciación, podemos recibir hoy en día por correo un borrador con los principales marcadores genéticos que lo definen pagando algo más de 800 euros a cierta empresa biotecnológica especializada. En cinco años probablemente el coste se haya reducido a menos de cien euros, unos cien dólares. Y dentro de veinticinco o cincuenta... Bueno, quizá nos encontremos en la situación que nos propone Niccol... o puede que no.

Pero no nos engañemos. *Gattaca* es una película profunda-

mente anticientífica, como la mayoría de las películas de ciencia ficción modernas que comentamos en este libro (y, aunque soy un amante de la ciencia, me encantan). Esto no es resultado de una elección caprichosa. La figura del científico en general está hoy en día mucho más maltratada que la presentada en las viejas y gloriosas películas de los años cincuenta. ¿Cómo consideraréis vosotros a los científicos, aparte de ser un puñado de tipos raros que siempre están en la luna y que hablan de una forma incomprensible?

Pero no todo son malas noticias, nos dice esta película. *Gattaca* encierra una preciosa contradicción, una sorpresa final, como veremos más adelante. El film articula de manera muy efectiva los miedos derivados de la discriminación genética. Nos presenta una sociedad distópica con una capacidad tecnológica muy avanzada que acepta que el ADN determina a la postre el éxito o el fracaso social de cada individuo. ¿En base a qué? Pues fundamentalmente gracias a que la tecnología de secuenciación se ha hecho instantánea, que es sin duda la parte más increíble de la película y también la más fácil de aceptar por parte del espectador.

Sumad a esto otra cuestión que resulta más ambigua, y sin embargo mucho más convincente a ojos del ciudadano de a pie: la fe ciega en el determinismo genético, algo de lo que no nos hemos librado a día de hoy. La idea de que los genes son como una bola de cristal que escribe nuestro destino, de que los genes son los culpables de que enfermemos, de que vivamos tantos años, de que estemos más gordos o delgados, proyectada a la esfera de la personalidad, del éxito y de la aceptación.



En las películas actuales, la biometría se ha puesto de moda. Hemos visto decenas de veces escenas en las que los sistemas de seguridad reconocen al individuo por el escáner de su retina, el análisis de su voz o incluso la forma en que se mueve (como en una de las películas de la saga de *Misión: Imposible*). Ahora tengo en mis manos un iPhone X (no es mío, es de mi mujer), y el chisme tiene un dispositivo que se activa reconociendo la cara de la persona.

Pongámonos por un instante en el lugar de Vincent (Ethan Hawke), un muchacho al que han discriminado desde el minuto uno de su nacimiento por su ADN. El chico, en vez de pasar una tarjeta para acceder al control de una empresa, tiene que exponer su dedo a un minúsculo pinchazo para, con una sola gota de sangre, proporcionar a la máquina su identificación instantánea en base a su perfil genético.

El prolegómeno de la película lo dice todo. Antes bastaba con contar los dedos para que los padres respiraran aliviados con su recién nacido. Ahora, un pinchazo, el ADN obtenido en el momento de nacer, determina a la postre las probabilidades de sufrir enfermedades, cardiopatías o enfermedades mentales. La clasificación es inmediata. De esta manera, la ciencia genética ha producido una sociedad en la que no existe la más mínima privacidad individual. (¿Os suena? Una sociedad calcada a la actual, donde nada es privado y además se clama por todos lados por la transparencia. Y a mí me gustan los secretos, pero esa es otra cuestión.)

Una sociedad sin secretos, en la que los controles genéticos rutinarios se han extendido a todos los ámbitos para que uno pueda vivir y funcionar, controles que han sustituido a los documentos convencionales de identificación personal. Para circular en el mundo de *Gattaca*, la biología de cada uno debe funcionar como un libro abierto a la inspección en cualquier momento. ¿Y la ley? Es irónico lo que cuenta el film. En teoría, el racismo y la discriminación están prohibidas. En teoría. Pero todo el mundo mira hacia otro lado.

El film articula un fuerte mensaje anticientífico, que no es otra cosa que la aceptación social del determinismo genético llevado al extremo. La precisión de la tecnología genética cambia las costumbres humanas. Los niños concebidos en un acto de amor convencional son rechazados. La ciencia ha eliminado el azar de la mezcla genética y la ha sustituido por el diseño a la carta. Los padres no solo pueden elegir el sexo de sus hijos, el color de sus ojos y de su pelo. Los ingenieros genéticos no solo descartan los embriones con malformaciones, sino aquellos cuyos genes les predisponen a sufrir enfermedades en el futuro, antes de que las hayan desarrollado, lo que me parece demasiado.

Así que al mundo de *Gattaca* se viene solo de dos maneras: mediante una preselección embriológica de los progenitores — lo mejor que ambos puedan proporcionar, de acuerdo con los consejeros genéticos—, o eligiendo el camino más arriesgado, que resulta ser el de Vincent, concebido de forma natural y no artificial. El pobre nace con varias predisposiciones graves, entre ellas la miopía, pero sobre todo con un 99 por ciento de probabilidades de desarrollar una cardiopatía que lo matará después de los treinta años. Aunque, en apariencia, es un bebé sano.

Pese a ello, el sueño de Vincent es viajar al espacio. Sin embargo, su padre le recuerda que eso es imposible en un mundo que acepta el juicio establecido por los genes sin pestañear. «Tienes que entender algo. Solo verás una nave espacial por dentro como señor de la limpieza». A lo largo de la infancia de Vincent, comprobamos que su genética actúa como una barrera para su educación. Al niño se le niega la entrada a un colegio debido a la fragilidad de su salud a tenor de su perfil genético. A sabiendas de eso, las compañías de seguros no cubrirán los daños si el pequeño sufre un accidente o se cae en el patio del colegio. Si hoy en día las compañías de seguros exigen un chequeo médico a una persona y un análisis de sangre para comprobar que está sana, en el futuro se dejarán convencer por lo que digan sus genes. Que yo sepa, una compañía de seguros

no puede acceder a nuestro borrador genético para negarnos un seguro en base a predisposiciones genéticas o marcadores en el ADN que nos avisan del riesgo de sufrir de Alzheimer, cáncer o un infarto. Pero esta protección de lo privado ha saltado hecha pedazos en *Gattaca*. En realidad, que ocurra algo así no resulta tan descabellado, ¿verdad?

En *Gattaca* simpatizamos con Vincent porque se atreve a saltarse la ley. La insistencia en los controles genéticos repetidos desvela una de las debilidades implícitas del sistema: en este mundo es posible, mediante pago, tomar la identidad biológica de otro, usando su sangre y su orina. Vincent decide rebelarse contra su mayor enemigo, la predestinación, y elabora un plan para adquirir la identidad biológica de Jerome (Jude Law), un joven de características perfectas que se ha quedado parapléjico en un accidente ocurrido fuera del país, del que no constan registros. Jerome accede a prestarle pelo, uñas y escamas de su piel, aparte de la sangre y la orina, para que Vincent pueda hacerse pasar por él y entrar en *Gattaca*.

Lograrlo no es fácil. Vincent deberá reducir al mínimo todas las células muertas de la piel, frotándose fuertemente cada día para dejar el menor número de residuos biológicos propios en el lugar de trabajo, y colocar en su lugar los restos de Jerome, al que ha comprado su identidad. Incluso para los análisis de sangre rutinarios, Vincent se colocará pequeñas máscaras de huellas dactilares en sus dedos con bolsitas de la sangre de Jerome. De esta forma logra pasar los controles para ser seleccionado finalmente como uno de los candidatos a volar a Titán, ya que la agencia ha esperado setenta años para lanzar la nave en una ventana de vuelo de tan solo una semana. Pero el sueño de Vincent se complica: uno de los directores de vuelo ha sido asesinado, y los detectives detectan sus restos biológicos, por lo que emprenden la búsqueda de un sujeto «no válido» que se ha infiltrado en la selección de los futuros astronautas.

Gattaca es una distopía de dos caras. Por un lado, expone fuertes críticas y temores a una sociedad en la que no existe el secreto (si lo pensamos bien, es una crítica a la sociedad en la

que vivimos: todo el mundo se deja la intimidad en internet a cambio de la palabra gratis). Una sociedad que está organizada en torno a lo que podríamos bautizar como «totalitarismo científico». Aunque al principio de la película la voz de Vincent, que actúa como narrador, admite que es una sociedad en la que la discriminación es técnicamente ilegal, lo cierto es que nadie hace caso a la ley y sí a lo que dictan los genes. Se acepta completamente su veredicto. Un test genético puede usarse como excusa para denegar el acceso al trabajo de la misma manera que los resultados insatisfactorios de una prueba o un examen convencional.

La historia de Vincent se escribe como una negación de ese determinismo social sobre su persona, lo que se traduce en una lucha férrea del individuo contra el sistema. Vincent no puede confiar en las autoridades políticas o civiles precisamente al considerar que están completamente equivocadas; el film pone de manifiesto las bondades y ventajas de un individuo que se resiste a ser clasificado por el estado. Como manifiesta el mismo Vincent, «como muchos en mi situación en los años siguientes fui de un lado a otro buscando trabajo donde podía. Creo que he limpiado la mitad de los retretes de este estado». Poco después explica: «Pertenezco a una nueva clase baja que ya no está determinada por el estatus social o el color de la piel. No. Ahora es la ciencia la que nos discrimina de forma automática».

Gattaca es pues un film que tiene una cierta ideología conservadora: intensifica los valores individuales frente a los colectivos, al individuo frente al estado. En realidad, el estado es el mayor de los villanos. Aunque hay algunos matices interesantes.

El sistema totalitario contiene sin duda fuertes componentes eugenésicos, la privacidad ha desaparecido como derecho del individuo, pero en ningún momento se interesa por eliminar a los que son genéticamente impuros o a extirparlos de la sociedad. No estamos hablando aquí de un estado criminal. No se prohíben los nacimientos naturales, los progenitores tienen

la libertad de elegir. El asesinato es ilegal y debe ser castigado —como lo prueba la investigación del crimen y el afán de los detectives Hugo (Alan Arkin) y el propio hermano de Vincent, Anton Freeman (Loren Dean), por encontrar al culpable.

Existen individuos que forman parte del sistema que se atreven a cuestionarlo y que proyectan sobre ello un juicio moral. Uno de ellos es el detective Anton, que descubre finalmente que su hermano ha logrado engañar a la agencia, pero no lo denuncia. El otro es uno de los médicos que regularmente somete a Vincent a los tests genéticos. Al final averiguamos que estaba al corriente de la identidad biológica falsa del candidato, pero lo deja pasar en el último momento precisamente por la discriminación que el sistema ha ejercido sobre su propio hijo.

Frente a este estado totalitario detestable y sus policías en busca de sujetos defectuosos, existen ciertos elementos liberales y radicales, una constante denuncia de los abusos de la tecnología empresarial y el poder de las grandes corporaciones genéticas y de seguros médicos. Son estos los que han vendido y desarrollado la tecnología genética, esculpido el comportamiento social y el funcionamiento de las instituciones. Son los últimos culpables que niegan los derechos individuales de privacidad de las personas, los responsables de que aceptemos una nueva estructura de clases sociales basada en la genética. Así que, en este sentido, *Gattaca* se incluye entre las películas que denuncian la explotación capitalista, las consecuencias de la contaminación y la destrucción del medio ambiente —en este caso sería el medio ambiente social— o incluso las que claman acerca de las consecuencias de las guerras nucleares. En suma, su fuerte denuncia sobre los efectos de los progresos tecnológicos usados como herramientas de discriminación la sitúa en parte fuera de la esfera conservadora, pese a su apuesta clara por el individuo.

El estado es cruel, totalitario, pero fundamentalmente con respecto a los sueños de realización de sus ciudadanos. Podríamos ser muy felices en *Gattaca* si aceptásemos ser mecánicos de coches en vez de astronautas. Este mundo ejerce represiones

más laborales que políticas sobre aquellos que son clasificados como pertenecientes a capas sociales más bajas, sin que por ello se llegue al asesinato o, en el menos grave de los casos, al confinamiento en campos de refugiados.

Nos llevamos las manos a la cabeza tras contemplar las injusticias en el mundo que describe *Gattaca*. Pero tales cosas suceden a diario hoy en día. No necesitamos una máquina del tiempo para viajar al futuro. En la India hay 170 millones de personas consideradas impuras que pertenecen a la casta de los intocables (*dálit*), según nos cuenta la Fundación Vicente Ferrer. A los *dálits* se les reservan los trabajos más apetecibles que podáis imaginar: limpieza de letrinas y pozos sépticos, retirada de excrementos, incineración de cadáveres. Afortunadamente, el gobierno de la India decidió abolir el sistema de castas. Todo el mundo es igual ante la ley, aunque en la práctica la gente no lo cumple.

Así que, en conclusión, en *Gattaca* las castas las determina la ciencia. Pero sus elementos de ideologías opuestas se mezclan al final del film, cuando Vincent logra despegar rumbo a Titán. Una vez en la nave experimenta sentimientos contradictorios. Por un lado, la necesidad satisfecha de su huida de una civilización opresora hacia la naturaleza, una característica propia de las distopías conservadoras, nos dice Douglas Kellner, uno de los más incisivos analistas y filósofos del cine. «Allí donde voy no necesito muestras», suspira Vincent. Pero también existe la certeza de que al menos una parte del sistema de ese mundo del que ahora se siente liberado le ha permitido en última instancia emprender el viaje final, y todo gracias a un genetista con conciencia.

Avatar

El apogeo del ciberecologismo

Jake Sully, un marine que ha perdido las piernas, recibe el encargo de infiltrarse en la comunidad de los Na'vi, la comunidad indígena de un planeta llamado Pandora, objetivo de una gran compañía minera por sus grandes reservas de un mineral muypreciado. Sully tiene la misión de convencerles de que abandonen su poblado, de esa forma el ejército le proporcionará nuevas piernas. Para que la infiltración sea perfecta, Sully se convertirá en un Na'vi gracias a la conexión mental que establecerá con un cuerpo alienígena, diseñado mediante ingeniería genética, su Avatar.

Hasta la fecha, *Avatar*, el film de James Cameron, es la película más taquillera de la historia, con 2.787.965,087 millones de dólares²⁰. No seré yo quien discuta estas fabulosas cifras (que se verán superadas por las ventas de este libro, sin duda). A la hora de enfrentarnos a un monstruo cinematográfico tan formidable y poderoso, resulta obligatorio que nos preguntemos por las razones de este éxito apabullante, ya que nos ofrece una interesante puerta para su análisis. Es decir, pongámonos en la cabeza de los ejecutivos de Hollywood que tratan de construir una fórmula infalible para que su película les haga ricos.

Para empezar, y visualmente hablando, la película es un espectáculo colosal. Sus efectos especiales alcanzaron una nueva dimensión, e incluso ocho años después de su estreno siguen siendo casi perfectos. Cameron empleó mucho tiempo y dinero para estirar al límite la tecnología. Los actores llevaban un traje lleno de sensores conectados a un computador para captar el

movimiento, y las cámaras estereoscópicas proporcionaban una sensación de profundidad en tres dimensiones que no se había logrado hasta entonces. Del mismo modo, la tecnología permitió al director de *Aliens* y *Terminator* utilizar un monitor virtual para ver en todo momento y en tiempo real lo que estaban filmando (y así no tener que esperar a que los ordenadores procesaran las imágenes para ver los resultados). Si habéis visto *La guerra del planeta de los simios*, y habiendo leído el capítulo dedicado a la fabulosa *El planeta de los simios* de 1968 (mucho mejor que *Avatar*, para mi gusto), comprobaréis que la tecnología ha dado un paso adelante en la captura de las expresiones de los actores para trasladarlas a sus avatares virtuales. Cameron se dispone a estrenar cuatro secuelas de *Avatar* que seguramente supondrán una nueva vuelta de tuerca, con los tipos que hicieron posible los gestos de César, el líder simio. Algo que no hay que perderse.

Así que por una parte el espectáculo hiperbólico en la pantalla constituye un buen imán para las recaudaciones: primer elemento en la ecuación del éxito. Si me preguntáis por las demás razones, en mi humilde opinión todo ese espectáculo de una selva con montañas colgantes, dinosaurios alados y seres azules de tres metros que establecen conexiones neuronales con los animales y las plantas proporcionó la credibilidad necesaria que toda historia de cine necesita como el respirar para que su mensaje conecte con la audiencia. ¿Cuál es ese mensaje? La integración al nivel más íntimo del ser humano con la naturaleza perdida.

Pero dejadme añadir algo más. No se trata de una naturaleza cualquiera. Ni siquiera se trata de la naturaleza real. *Avatar* y *Pandora* son mundos virtuales, producto de la tecnología y, como tales, construyen una naturaleza que está hecha a medida del hombre urbano. En definitiva —y que Cameron (o Dios) me perdone—, es una naturaleza virtual, ideal, mágica y completamente falsa.

Solemos criticar al ser humano por su instinto bélico. Echa-mos un vistazo al pasado de nuestra historia y son las guerras y

las conquistas las que la escriben. Es indudable que hay algo en el interior de muchas personas que les impulsa a establecer conexiones con la naturaleza para sentirse en paz. Pero la visión idílica que tenemos de lo natural está distorsionada por nuestra dependencia urbana. No nos engañemos. El mundo natural real ofrece las mayores cotas de crueldad y masoquismo que podemos imaginar. Básicamente, la vida de cualquier ser vivo es devorar a otro y evitar ser devorado.

La naturaleza ha funcionado así durante millones de años y las tribus indígenas que han inspirado *Avatar* no son sino el resultado de la adaptación del ser humano a esa crueldad extrema y salvaje. En la selva tropical, los seres humanos han practicado (y practican aún) el canibalismo y la reducción de cabezas; han impulsado guerras en las que se han masacrado pueblos enteros. El antropólogo Robert Walker de la Universidad de Misuri concluyó en un estudio de la revista *Journal of Human Evolution* que el treinta por ciento de las muertes en las sociedades tribales de la Amazonia se debieron a conflictos violentos, entre los que se incluye prácticas tales como secuestrar a las mujeres de los clanes rivales o invitar a los enemigos a un festín para ajusticiarles una vez borrachos.

Con esto no quiero exculpar de ninguna forma las brutales carnicerías que el llamado hombre blanco ha llevado a cabo en nombre de la civilización cuando ha tenido la oportunidad de establecer contacto con poblaciones indígenas en lugares distantes y remotos. Es una mancha de la cual la sociedad occidental no se puede librar.

De modo que si tenemos un planeta que es una selva tropical gigantesca, repleta de seres azules en completa armonía con este fantástico entorno, increíblemente diverso, habitados por una deidad, Eiwa, que además son capaces de comunicarse mentalmente con las bestias conectando sus colas como si se tratara de un puente de fibra óptica entre dos organismos; cuyos miembros, en palabras de la científica Grace (Sigourne Weaver), están conectados a una selva formada por millones de árboles que establecen entre sí un número de conexiones superior a cien mil

millones, y que además pueden escuchar las voces de sus antepasados cuando se conectan a un *Árbol de las almas*, podemos comprender perfectamente que vamos a odiar a muerte a unos marines descerebrados, un coronel con instinto asesino y brutal (Miles Quaritch, interpretado por Stephen Lang), y especialmente al civil que los manda, Parker Selfridge (Giovanni Ribisi), que dice cosas tales como «ante los accionistas de la compañía, matar a los indígenas es algo que no queda bien».

Me descubro aquí ante la enorme habilidad de Cameron, un director que además se ha convertido en pionero de la exploración de los océanos, diseñando nuevos sumergibles para enseñarnos en el cine los restos del Titanic, y que ha realizado películas realmente estupendas, como *The Abyss*. El éxito de *Avatar* se debe a su fabulosa inventiva para crear una naturaleza completamente idealizada a nuestro gusto. ¿A quién no le gustaría ser un Na'vi, tener un dinosaurio para poder volar entre escenarios majestuosos e increíbles, poder retozar entre la selva admirándose de todas sus maravillas y vivir en lo que parece un paraíso completo donde todo está en armonía?



Para asegurarse de nuestra total sumisión a ese mundo maravilloso (que lo es), Cameron coloca hábilmente ante nuestros ojos a un protagonista discapacitado por culpa de heridas de guerra, el cabo Jake Sully, con la médula espinal partida. La compañía para la que trabaja puede premiarle con la recuperación de sus piernas, pero es cruel y no lo hace. «Si quieres recuperar tus piernas, o eres multimillonario o vete acostumbrando a la silla de ruedas», es el mensaje que te lanza la sociedad en la que vives. Aunque te ofrece otra opción: «Si quieres volver a andar, tienes que traicionar a esos seres bondadosos. Olvida tu conciencia y haz algo detestable».

¿Y cómo lo vas a conseguir? Sully debe volver a andar, pero controlando el cuerpo de un Na'vi que ha sido desarrollado con increíbles adelantos neurológicos y de ingeniería genética. Basta sumergirse en una especie de cámara para establecer una conexión cerebral con el cuerpo del alienígena, en lo que es una suerte de transferencia completa de mentes mediada por la tecnología. Pandora no sería posible en la pantalla sin los avances de la tecnología digital, pero al mismo tiempo, para Sully, en la ficción, significa la libertad absoluta. La misma que le niega la sociedad de la que proviene. Por eso no es de extrañar que comprendamos y apoyemos su conversión. Si la idea de destruir una tribu y los árboles que constituyen sus dioses es simplemente execrable, observamos aquí con satisfacción que el papel del colonizador se invierte. Ahora es Sully el colonizado. Es decir, es uno de los nuestros.

Las premisas están perfectamente establecidas. *Avatar* despliega, por otra parte, una serie de articulaciones que estaban bien establecidas en el género de las películas de ciencia ficción cuyo principal objetivo es alcanzar la épica de su filosofía medioambiental. Del lado de los buenos están los científicos. Hay una apología de la ciencia (algo que particularmente me encanta). Sin la ciencia, no tendríamos avatares, conexiones mentales ni puertas a la libertad para los discapacitados. Sin la ciencia, no tendríamos la comprensión de un mundo en principio ajeno y

extraño a nosotros. La descripción de Pandora como un mundo interconectado es notable, una especie de superorganismo. No es muy diferente, salvando las distancias, del concepto de *Gaia* impulsado por el ambientalista James Lovelock, que describe así nuestro planeta: «Tengo la sospecha de que la Tierra se comporta como un gigantesco ser vivo»²¹. Pandora es una cibervisión de lo que podría ser la Tierra, con todos los problemas que tiene en estos momentos la especie humana para encajar dentro de este equilibrio.

Avatar es una película progresista que apuesta por la ciencia y el progreso tecnológico y que coloca a los científicos como primera línea de defensa. Articula el miedo a la colonización y la guerra, y a los excesos de las grandes multinacionales y sus consecuencias para el medio ambiente. El film de Cameron significa el punto final de una saga de películas que comienzan en los años setenta con la temática de la preocupación medioambiental de fondo, donde en ocasiones se coloca a los científicos como héroes y en otras como culpables. Tras una etapa de conservadurismo que se extendió desde los años ochenta hasta mediados de la primera década de este siglo, *Avatar* supone el bautizo definitivo de la ciberecología, los adelantos tecnológicos al servicio de causas medioambientales.

Es patente el constante enfrentamiento entre los científicos responsables de haber creado esos cuerpos y el mando militar, el motor dramático de la historia. Como buenos hombres de ciencia, siempre intentan buscar una solución diplomática al conflicto. En el otro bando, los militares y los propietarios de las grandes multinacionales siempre optan por apretar el gatillo sin preguntar demasiado. «El programa Avatar es una broma de mal gusto, un atajo de científicos de picha floja», exclama el coronel Miles, que admite no obstante que ofrece una oportunidad única para conocer al enemigo. Su instinto militar le impulsa a usar un programa científico como un arma, un caballo de Troya.

Este conflicto tan reconocible obedece a un esquema clásico que suele darse en la mayoría de las películas de ciencia ficción sobre extraterrestres. Si repasáis esas maravillosas películas,

comprobaréis a menudo la tensión que existe entre científicos y militares y la forma en que hace avanzar la historia. Los guionistas lo tenían muy claro. Los primeros apuestan por el contacto pacífico frente a la amenaza potencial, buscando vías de entendimiento. Los segundos no entienden más que la fuerza. Son los herederos de las culturas colonizadoras, para las que la política y el poder consisten en anexionar territorios. En el caso de *Avatar* se invierten los términos, pero los roles permanecen. Los extraterrestres no llegan a la Tierra, somos nosotros los que alcanzamos su planeta.

Precisamente terminaremos nuestro recorrido con uno de los alienígenas más entrañables que ha dado la historia del cine: bienvenidos a *E.T.*

E.T., el extraterrestre

El triunfo de la clase media

Un niño llamado Elliot entra en contacto con una criatura alienígena que ha sido abandonada por error en la Tierra, al que bautiza como E.T. La fuerte amistad que entabla con el pequeño extraterrestre se convierte en una conexión mental que transformará su vida. Pero, al mismo tiempo, Elliot tratará de ayudar a su nuevo amigo para que establezca contacto con los suyos y pueda regresar a su casa. Esta aventura colocará al muchacho en confrontación directa con sus mayores en la que pondrá en riesgo su propia vida.

En toda película, siempre que aparezca algún extraterrestre hay que realizar el siguiente ejercicio mental: ¿Es el bueno o el malo de la historia? Quizá parezca muy simplón, pero os aseguro que nos abre una puerta infalible para desgranar la ideología principal y las aspiraciones políticas del film. Tengo que reconocer que esta idea funciona más que bien cuando analizamos las películas sobre alienígenas que se estrenaron a lo largo de la década de los cincuenta en Estados Unidos. Imagino que muchos lectores no habrán visto jamás una película en blanco y negro, ni tampoco pretendo caer en el historicismo ni en el academicismo. Pero os lo aseguro, si echáis un vistazo por internet a algunas de las películas que aquí os sugiero (sí, están en blanco y negro y los efectos especiales, comparados con los de ahora, parecen de risa), no os vais a arrepentir. Si seguís leyendo (y si habéis llegado hasta aquí es porque queréis finalizar el libro) sabréis el porqué.

Podemos comenzar asegurando que la mayoría de los extra-

terrestres que asoman por las pantallas de la década de los cincuenta son bastante malvados, albergan intenciones deshonestas, ni siquiera tienen aspecto humano o, en el mejor de los casos, son increíblemente monstruosos. Puestos a elegir, la mejor película de todas es *Ultimátum a la Tierra*, dirigida por Robert Wise en 1951, precisamente porque es la única que se salta esta norma y hace que los moldes estallen en pedacitos. Así que por única vez y sin que sirva de precedente, vamos a hablar un poco de esta película para, y de forma inmediata, contemplar a *E.T.* con ojos y visión renovada, a través de este espejo histórico.

Ultimátum a la Tierra es una historia fenomenal y la recuerdo perfectamente de mi temprana adolescencia. De entrada, comienza con el aterrizaje de un platillo volante en pleno Washington D. C. El extraterrestre, llamado Klaatu (Michael Rennie), es un tipo guapo y apuesto para lo que se llevaba en los años cincuenta. Un alienígena culto, que habla nuestro idioma, que no alberga intenciones hostiles y que intenta transmitir un mensaje de vital importancia para la humanidad. Y precisamente por eso es disparado, hospitalizado, perseguido, repudiado, odiado, temido y tiroteado de nuevo. Es un tipo sensible, inteligente, nada violento, cae bien a todo el mundo, es acogido por una familia norteamericana con la que comparte el desayuno, es prudente y sensible, se gana la amistad de un mozalbete y el corazón de su madre. Y de paso, de toda la audiencia.

En comparación, salvo el papel de un científico calcado a Einstein, su secretaria y su hijo, todos los demás parecen estúpidos, ignorantes, impulsivos, violentos y mentecatos. Klaatu ha venido a advertir a la humanidad de que ceje en su empeño de construir armas atómicas, pero recibe una soberana paliza y muere por culpa de sus heridas y tiene que ser resucitado en el último momento antes de irse de aquí. Un momento. Seguro que el argumento os suena, ¿verdad? Ahora estamos en 1982, año en que se alumbra a *E.T., el extraterrestre*, más de treinta años después, una criatura adorable. La película encumbró definitivamente a Steven Spielberg (si no estaba encumbrado ya) como el rey Midas de Hollywood. Se mantuvo durante años como el

film que más dinero recaudó en la historia. Merecidísimo. Casi lloré cuando vi *E.T.* en el cine por primera vez.

¿Entendéis ahora por dónde van los tiros? Amigos míos, os presento lo que sería la versión de *E.T.* años cincuenta, nuestro buen Klaatu, un tipo atractivo, mientras que *E.T.* es un monigote pequeñajo de cuello largo y cabeza aplastada, tan feo como entrañable. Ambos son adorables, pacíficos y vienen a la Tierra precisamente para que directores como Wise y Spielberg muestren todas las miserias e ignorancia de los habitantes terrestres (en el primer caso) o la incomprensión de los adultos y la estupidez de la policía y las autoridades (en el caso que nos ocupa). Es que no falla: cuando algo desconocido que viene del espacio exterior irrumpe en nuestro planeta con intenciones pacíficas, se nos ven las costuras de nuestras imperfecciones y errores por todos lados.

En *Ultimátum a la Tierra* aparecen retratados todos los poderes que articulan una sociedad como la nuestra. ¡Y menudos retratos! Los políticos y diplomáticos quedan como imbéciles en el peor de los casos, y estúpidos en el mejor. Los militares, como ejecutores sin cerebro que disparan antes de preguntar. El pueblo llano es miedoso, ignorante y propenso a la violencia, en realidad se trata de populacho. Los periodistas (entre los que me incluyo), son simplemente una panda de mentirosos sensacionalistas que se encargan de desatar el pánico general sin tener la más mínima decencia profesional para averiguar la verdad de los hechos. De todo este desastre se salva la chica, su familia, y por supuesto el único que tiene un poco de cabeza y es razonable, el científico.

Pero en el film de Spielberg ni siquiera eso. El único interlocutor válido de *E.T.* son Elliot y sus amigos. Los adultos son una amenaza, o son percibidos como tales. La NASA y sus técnicos que irrumpen vestidos de astronautas en casa de Elliot son como poco seres amenazantes. ¿Y qué me decís de la policía que corta la carretera para cerrar el paso al grupo de chicos en bicicleta armada con rifles antes de que el alienígena les haga volar a todos con una gigantesca luna de fondo? Su imagen despide tanta

brutalidad que Spielberg decidió borrar, más adelante, los rifles que sostenían en las manos en una versión especial en DVD con motivo del aniversario del film y sustituirlos por *walkie talkies* (cosa de la que se arrepentiría poco después).

Por tanto, ¿cuál es la ideología de *E.T.*? En *Ultimátum a la Tierra*, se articula una crítica feroz al *establishment* de entonces. En plena Guerra Fría, se critica la política norteamericana y el militarismo. Es un film profundamente científico, y por tanto progresista, si se quiere «de izquierdas», en tanto que cada fotograma destila un pacifismo que a la mayoría de los norteamericanos de entonces le resultaría intolerable, ya que el país estaba sacudido por el miedo a la invasión y los ataques atómicos de la Unión Soviética.



El film de Spielberg es también una crítica al sistema. Todas las instituciones involucradas fracasan estrepitosamente a la hora de hacer frente al problema que supone E.T. Las autoridades, la policía, la escuela, y también los científicos, como excepción notable. Pero los únicos elementos que responden, en este orden, son los niños y la familia de Elliot en último término. Familia que además está rota por el abandono del padre. Los buenos, en definitiva, son la clase media, los únicos que se salvan de la quema. Así que, con matices importantes, hay una ideología ciertamente progresista en la que el triunfo de la clase media y su apuesta por el irracionalismo como cura de los males, temores y problemas que la aquejan se convierten en los elementos dominantes.

¿Y qué es exactamente el irracionalismo? Ya lo hemos sugerido en *Star Wars*. En mi adolescencia, fui un fanático de los cómics y de los misterios de lo paranormal. Todo libro que caía en mis manos sobre fenómenos extraños, especialmente los ovnis, las visitas de astronautas en la antigüedad, la parapsicología, Uri Geller y la búsqueda de animales como el Yeti o el monstruo de lago Ness era inmediatamente devorado y asimilado. Los cómics no pertenecen al reino de lo irracional, sino al de la fantasía. Pero el resto no son sino manifestaciones más o menos remarcadas de un irracionalismo que no es más que una corriente de pensamiento que empezó en el siglo XIX con el auge del espiritismo y la creencia en el más allá como respuesta al racionalismo científico, al mundo que describió René Descartes como una prodigiosa maquinaria en la que el funcionamiento de sus partes explicaba al final todo lo que sucedía. En palabras llanas, me oponía a la idea de que el mundo funcionaba como un reloj. ¿Qué tenía eso de misterioso?

Elliot tiene una hermana pequeña, un hermano mayor y una madre encantadora que está divorciada. En su familia hay un hueco dejado por el padre (del que no sabemos nada). Cuando E.T. es olvidado por sus mayores en la Tierra y se encuentra con Elliot, se transforma en algo más que en un compañero o un

amigo. No vamos a decir que E.T. constituya aquí una figura paterna de forma tan alegre, pero el extraterrestre descubre a Elliot una realidad fantástica que impregna todo el mundo que le rodea y que desde luego es mucho más efectiva que los cuentos de hadas «no contados» por su padre.

E.T. es mucho mejor que una visita familiar a Disneyland. Podréis decir que exagero, pero no me negaréis que E.T. no es exactamente un cachorro de extraterrestre, aunque distingamos en un momento de la película el abandono accidental por parte de sus mayores. Probablemente sea un pequeño alienígena, pero sabe cosas más propias de humanos adultos que no de un niño; es capaz de crear un sistema planetario funcional en el aire de la habitación de Elliot haciendo flotar y girar las bolas de forma sincronizada, con las leyes de Newton dando vueltas, lo que implica conocimientos de geometría y física newtoniana. No olvidemos que se trata de un visitante de las estrellas, de modo que no es extraño que demuestre conocimientos de astronomía y que señale al cielo para indicar dónde está su casa. ¡E.T. sabe orientarse en el espacio como un pequeño astrónomo! Y lo más interesante: sabe muy bien cómo construir una especie de emisor para enviar una señal al espacio.

Así que no lo negaréis: E.T. es una especie de ingeniero espacial extraterrestre capaz de lograr lo que nadie en la Tierra ha logrado, comunicar con su nave que está en una galaxia muy, muy lejana. De modo que no me convence del todo la idea de que se trate de un niño extraterrestre. Más bien es un adulto al que no se le ha olvidado su infancia, o puede que sea un niño extraterrestre que en su mundo sabe cosas de ciencia propias de los adultos. Y precisamente conecta de forma maravillosa con Elliot. Así que sí, estoy convencido de que E.T. es, aparte de un amigo, una especie de «padre» para el muchacho. O, si me apuráis, un hermano mayor, aunque Elliot tenga uno realmente mayor, Michael (interpretado por Robert McNaughton).

En cualquier caso, no hay mejor película para poner colorín a este viaje apasionante que es la ciencia ficción en el cine. Sobre todo, y concluyo, porque espero que en este mundo de

pantallas plagado de secuelas de secuelas de secuelas, exista aún espacio para la imaginación de una sola historia como *E.T.*, a la que casi con seguridad nadie se atreverá a profanar (ni siquiera el propio Spielberg, que manifestó que *E.T.* suponía «su mejor sueño») con una continuación.

Bibliografía

Hay muchísimos libros sobre cine, pero en este mar de conocimientos algunos son mucho más recomendables que otros. Otras obras mezclan de manera muy hábil la sociología con el cine. No vamos por tanto a dar una lista exhaustiva, aunque podría aburrirnos con treinta páginas de bibliografía. La mayoría de las conclusiones de este libro se deben a mi propia reflexión, y por supuesto como todo buen trabajo que se precie debe sustentarse en sólidas referencias. Así que os doy algunos consejos sobre qué autor podéis consultar para profundizar más o simplemente pasarlo bien. Es mi lista particular, que no atiende a las modas o las publicaciones del momento. Solo puedo recomendaros lo que conozco.

Comenzaré citando a uno de mis principales mentores y colegas, Pablo Francescutti, que ha escrito profusamente sobre el cine de ciencia ficción y el futuro. Sus libros los encontraréis en la lista y son realmente muy recomendables. David A. Kirby también es un autor muy interesante que explora el papel de los científicos en la ciencia. Piers Bizony escribió un libro sobre Stanley Kubrick monumental en todos los sentidos (el físico también, pues está editado por Taschen y es un libro gigante y caro). Leed todo, absolutamente todo, de Peter Biskind, ya que sin duda es uno de los

mejores autores contemporáneos con una visión muy particular sobre lo que es el cine. Y también, aunque en un plano más académico pero no menos fascinante, las obras de Douglas Kellner sobre el cine y la política. No sé si están o no traducidas sus obras pero en cualquier caso Kellner es una fuente de conocimientos sociológicos aplicados al cine. Philip Plait es un escritor británico que ha escrito en *New Scientist* (revista con la que colaboré también hace ya años) y que nos ilustra de una manera muy convincente las amenazas que surgen desde el cielo.

Y para los nostálgicos que se hayan quedado con ganas de saber más acerca de la ciencia ficción de los años cincuenta, la obra por excelencia es *Keep watching the skies!*, de Bill Warren, alabada por el mismísimo James Cameron. El título de este libro es un humilde homenaje a esta obra, que hace referencia a la frase pronunciada por el periodista que aparece al final del espléndido film *The thing from another world* (1952), producido por Howard Hawks.

Añadid a estas obras algunos artículos recomendables que también incluyo en esta lista:

BISKIND, P. (2004): *Gods and monsters*, Nueva York, Nation Books.

BIZONY, P. (2014): *The making of Stanley Kubrick's 2001: A space odyssey*, Colonia, Taschen.

BLOWEN, M. G. S.: «Sci-fi with a wallop», *Review Movie*, 25 de junio de 1982.

BRADSHAW, P.: «Blade Runner: The final cut review savour its unhurried strangeness», *The Guardian*, 3 de abril de 2015.

FRANCESCUTTI, P. (2003): *Historia del futuro*, Madrid, Alianza Editorial.

FRANCESCUTTI, P. (2004): *La pantalla profética: cuando las ficciones se convierten en realidad*, Madrid, Cátedra.

- FRANCESCUTTI, P. y RAMOS TORRE, R. (2000): *La construcción social del futuro*.
- JALUFKA, D. y KOEBERL, C. (2001): «Moonstruck: How realistic is the moon depicted in science fiction films?», *Earth, Moon, And Planets*, 85/86, pp. 179-200.
- KAPLAN, F.: «A cult classic restored, again», *The New York Times*, 30 de septiembre de 2007.
- KELLNER, D. (2010): *Cinema wars*, Malden, Wiley- Blackwell.
- KELLNER, D., LEIBOWITZ, F. y RYAN, M. (1984): «Blade Runner, a diagnostic critique», *A review of contemporary media*, n°. 29, pp. 6-8.
- KIRBY, D. (2011): *Lab coats in Hollywood*, Cambridge, MIT Press.
- LEVY, S.: «Blade Runner: The final cut», *The Oregonian*, 26 de octubre de 2007.
- MASLIN, J.: «Futuristic Blade Runner», *The New York Times*, 25 de junio de 1982.
- MCCARTHY, T.: «The Matrix», *Variety*, 28 de marzo de 1999.
- RYAN, M. y KELLNER, D. (1988): *Camera politica*, Bloomington, Indiana University Press.
- WARREN, B. (1982): *Keep watching the skies!*, Jefferson, McFarland.

1 En neurociencia se admite que el cerebro humano percibe y construye su propia realidad. No funciona como un sensor realista y objetivo del mundo exterior. No podemos ver los infrarrojos, la radiación ultravioleta ni percibir el campo magnético, a diferencia de otros animales. El cerebro humano solo es sensible a un pequeño rango de radiaciones electromagnéticas. La construcción y distinción del color ha supuesto un problema filosófico no resuelto, desde Aristóteles al platonismo. O bien es un cocinado cerebral —la percepción del color es individual y no es exactamente la misma en todas las personas— o bien los colores existen realmente.

2 En términos relativos, la afirmación de Morfeo no resulta tan descabellada. De acuerdo con el neurobiólogo Ryan Jones de la Universidad de California, el cerebro humano contiene unos ochenta mil millones de neuronas. Cada una acumula una carga de 70 milivoltios, o 0,07 voltios, es decir, muy poco en comparación con el voltaje de una pila AA (1,5 voltios). El voltaje es la diferencia de cargas entre dos puntos. En una tormenta los rayos se producen por la diferencia de carga que hay entre las nubes y el suelo, y se producen si esa fuerza electrostática llega a ser de tres millones de voltios por metro. En una neurona, el grosor de la membrana es de cinco mil millonésimas partes de un metro, y una diferencia de 0,07 voltios entre la parte externa y la interna supone, a escala macroscópica, catorce millones de voltios por metro. Es decir, ¡cuatro veces más fuerza electrostática que una tormenta!

3 Esa relación es convenientemente explicada por el consejero Grace en la segunda parte de la película, cuando conversa con Neo en las entrañas de la ciudad de Sion, excavada cerca del núcleo terrestre. Las máquinas que trabajan día y noche sirven precisamente a la sociedad humana que ha sobrevivido al ataque de las IA. Estas máquinas nos mantienen vivos mientras otras máquinas tratan de matarnos. Interesante, ¿no? Tienen el poder de dar la vida o quitarla. Aproximadamente en el minuto 34.

4 En Estados Unidos el término liberal puede tener muchas más connotaciones que en Europa. En esencia, significa que el individuo está contra el estado y las instituciones. Normalmente los héroes liberales no otorgan su beneplácito a la comunidad ni la reivindican, algo que es propio de movimientos izquierdistas, de acuerdo con el semiólogo Pablo Francescutti. Aunque sí pueden erigirse en líderes de colectivos desprotegidos. La ideología conservadora persigue la reducción del estado y confía en las instituciones privadas y las grandes empresas. El anarquismo comenzó como un movimiento libertario de izquierda radical. Por eso en ocasiones el análisis político está trufado de matices.

5 Es también muy notable la escena de los rebeldes en *Matrix Revolutions* en que bailan con una música muy insinuante antes de prepararse para la guerra. Rememora las escenas de adoración del pueblo judío al becerro de oro en los diez mandamientos o las danzas tribales africanas.

6 Hay algunas gloriosas excepciones en este vasto mundo *trekie*. Me refero a la recién estrenada serie *Discovery*, que muestra un tono mucho más belicista y militarista, con el argumento de fondo de una guerra contra los Klingons, la construcción de nuevas armas y la división entre buenos y malos (y no hay que pensar mucho para saber quiénes son los malos). De todas las derivaciones del mundo de *Star Trek*, quizá es la serie que más se aleja del patrón ideológico general, pese a las quejas de algunos fans que la condenan por parecerse demasiado a *Star Wars*. Sobre todo si se supone que en el tiempo, *Discovery*, que da nombre a la nave, aconteció antes que la serie original de Kirk y Spock.

7 Aquí tengo que decir que, como fabulosa excepción, la carrera espacial tuvo una motivación política, y la NASA sigue siendo una institución pública. Pero las aportaciones de las compañías aerospaciales privadas al proyecto fueron realmente impresionantes e hicieron posible el viaje. Cuando el estado funciona con la empresa privada, cualquier milagro es posible.

8 Robert Zemeckis, el director del film, insertó digitalmente la intervención de Clinton cuando el presidente anunció el descubrimiento de signos de vida en un meteorito de Marte, el que resultaría ser uno de los mayores fracasos de la NASA. Zemeckis no alteró el contenido de lo dicho por Clinton en la película, aunque eligió los fragmentos de su discurso para producir la impresión de que Clinton hablaba del descubrimiento del mensaje de Vega y sus consecuencias. El director y productor tampoco pidió permiso a la Casa Blanca y al propio Clinton para realizar las inserciones, lo que causó cierta polémica.

9 Por cierto, la nave que pilota Cooper tiene un mecanismo giratorio que simula una gravedad artificial, algo copiado de *2001*, como veremos más adelante. El tema de la gravedad hay que tomárselo muy en serio en las buenas películas de ciencia ficción.

10 Curiosamente, se observa la misma reticencia al uso de armas nucleares en otro film, *Battle Los Angeles* (Liebesman, 2011). Los extraterrestres que atacan la ciudad están dando una buena paliza a los marines, pero nadie toma la decisión de lanzar contra ellos la bomba atómica. Película militarista en la que no se contempla la negociación —tan solo un niño latino pregunta si se ha intentado antes hablar con los invasores— el papel de los políticos está supeditado al de los militares, el de los periodistas limitado a ir informando puntualmente de la catástrofe y el de los científicos a una breve intervención en la que un experto afirma que los extraterrestres usan el agua como fuente de energía (el nivel de los mares está bajando). Precisamente esa es la razón por la que han decidido invadir la Tierra. El film se centra en un grupo de marines que intenta rescatar a unos civiles en un suburbio de la ciudad.

11 Hay una escena previa importante en la que el doctor Ronald Quincy explica al general militar lo equivocado de la estrategia de los militares científicos que asesoran al presidente para enviar hacia el asteroide 150 misiles nucleares para neutralizarlo: «Dada su composición y su gran velocidad, por muchas bombas que le lance sonreiría y seguiría su camino». El general insiste en que el lanzamiento de bombas desviarían la trayectoria del asteroide. Quincy asegura que sería mucho más efectivo hacerlas estallar desde dentro del asteroide. En realidad, las estrategias no están tan enfrentadas. Bong Vie, director del Centro de Investigación para el Desvío de Asteroides de la Universidad de Iowa, ha sugerido que se podría desviar la trayectoria de un asteroide esférico de un kilómetro detonando un interceptor con bomba nuclear a 200 metros de su superficie, aunque en el caso de Armagedón, el asteroide es mucho mayor. Pero la opción de Quincy no es en absoluto descabellada, ya que, de acuerdo con Brian Kaplinger, del Instituto Tecnológico de Florida, depositar la energía dentro de un objeto resulta más eficiente.

12 Resulta muy curioso que este cine optimista y esperanzador de Spielberg, donde el escapismo y la fantasía son señales de una identidad reconocible, no fuera reconocido ni premiado por la crítica, a pesar de la descomunal reacción de la audiencia; y que, al contrario, el Spielberg más «serio» haya sido el más premiado, con películas (magníficas por otra parte) como *La lista de Schindler* y *Salvar al soldado Ryan*.

13 La traducción correcta es «condensador de flujo», pero en el doblaje español sustituyeron la expresión por «fluzo», un término inventado.

14 Pese a ello no funcionó mal en taquilla. El film de Burton obtuvo un total de 362.211.740 dólares sobre un presupuesto de cien millones.

15 Me refiero a *El origen del planeta de los simios* (Rupert Wyatt), *El amanecer del planeta de los simios* (Matt Reeves) y *La guerra del planeta de los simios* (Matt Reeves), con unos efectos especiales y un relato que funcionan de forma muy convincente.

16 Se supone que la edad de los astronautas rondaría los 31 años más o menos, ya que Taylor afirma que tienen 2.031 años y que han transcurrido unos dos mil años desde que salieron de la Tierra, aunque lo cierto es que el aspecto de los astronautas es de adultos más maduros, en la treintena o más. Las diferencias entre el tiempo de la nave en ese momento y el tiempo que marca el reloj cuando la nave se estrella en el agua es de 1.305 años. Sumados, dan 2.005 años. Los relojes sugieren que, a diferencia de lo expresado por Taylor, los astronautas serían algo más jóvenes.

El físico teórico Larry Schulman, de la Universidad de Clarkson en Postdam, Nueva York, es además un especialista en relatividad y ha realizado muy amablemente algunos cálculos interesantes sobre este problema, a petición mía, por lo que le estoy sumamente agradecido. Los cálculos que explica Taylor en la película son aproximadamente correctos, aunque no exactos. La dilatación del tiempo hace que seis meses en la nave se correspondan con setecientos años, y corresponde a un factor de dilación de 1.400 en la relatividad especial, por lo que la velocidad de la nave sería 0,99999974 veces la velocidad lumínica, es decir, casi la velocidad de la luz. Desde su partida de la Tierra hasta el momento en que la nave se estrella han transcurrido 2.005 años, medidos en un reloj de la Tierra. Taylor explica a sus compañeros, una vez que han escapado de la nave que se hundía y se han puesto a salvo en tierra, que llevan viajando en el espacio dieciocho meses, es decir, un año y medio. Schulman explica que si aplicamos el factor de dilación, el tiempo sería de 1,43 años de viaje, pero la diferencia es razonable ya que la nave ha tenido que desacelerar en gran medida antes de estrellarse contra las aguas del planeta. De modo que el guion se ajusta muy bien a la relatividad general.

17 Ese simio es César, aunque el film no lo mencione. Desempeña un papel fundamental en la trilogía de Reeves y Wyatt, así que os recomendaría que, después de ver la película de Heston, visionaseis las tres películas en orden cronológico.

18 Hay un aspecto singularmente interesante en la película llegada a este punto que podría considerarse una flaqueza del guion: o bien Taylor no sabe que se encuentra en la Tierra original y presuponemos que la especie humana ha surgido en otros mundos de la misma manera que en la Tierra, de forma que antes de emprender el viaje existía la suposición de que podría haber otros mundos habitables por humanos, o Taylor tiene la sensación de que se encuentra de nuevo en casa, que el viaje en el tiempo le ha devuelto a su propio hogar dos milenios en el futuro.

19 El peculiar título de la película obedece a las iniciales de las bases del ADN —guanina (G), citosina (C), timina (T) y adenina (A)— que componen la doble hélice genética. La secuenciación del ADN tiene lugar cuando se lee una de las hebras en sucesión. La adenina siempre se empareja al otro lado de la hélice con la timina, y la guanina con la citosina. Las iniciales componen pues el código genético en tripletes, de forma que la combinación de cada triplete de bases codifica para un aminoácido, los bloques básicos por los que se ensamblan las proteínas. El impacto académico del film de Niccol es indudable. La palabra «Gattaca» en el buscador de Google Académico arroja 3.870 artículos.

20 En realidad es una verdad a medias. Si tenemos en cuenta el precio de las entradas de cine y las ajustamos a la inflación, *Avatar* ocuparía el lugar número quince de entre todas las películas de la historia, siendo la primera *Lo que el viento se llevó*, de acuerdo con Boxofficemojo.

21 Entrevista en el diario *El Mundo* publicada el 09/04/2014.