



Konvergencias, Filosofía y Culturas en Diálogo  
ISSN 1669-9092  
Año V, Número 17, Abril 2008

## LA DIMENSION ÉTICA DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Sergio Jiménez Cruz (España)<sup>1</sup>

**Palabras clave:** ética, ciencia ficción, cine.

**Abstract:** La filosofía de la técnica y la ética encuentran un terreno no explorado en la ciencia ficción. El cambio tecnológico incide directamente en este subgénero del cine ofreciendo una reflexión en torno a la dimensión moral que es conveniente no descartar *a priori*. Podemos discernir que además de una función sociológica y psicológica el cine adquiere una función deontológica en la medida que se posiciona en torno a dos polos extremos: la tecnofobia y la tecnofilia, ambas dependiendo de una filosofía de la historia diversa. De hecho, podemos dilucidar varias temáticas axiológicas que se sitúan entre la Modernidad, el degeneracionismo y la postmodernidad.

*“I not only think that we will tamper with Mother Nature, I Think Mother Nature wants us to.”*

W. Gaylin<sup>2</sup>

### 1. La metáfora ética del cine futurista.

La reflexión sobre las consecuencias de la técnica se ha inscrito habitualmente en el ámbito del ensayo filosófico<sup>3</sup> y de la sociología<sup>4</sup>. No obstante, la sociedad se ha

---

<sup>1</sup> Sergio Jiménez Cruz. Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad Hispalense (Sevilla, España). Miembro del Consejo de Redacción de la revista de Pensamiento *VOLUBILIS*, de la UNED, en la C .A. de Melilla; coordinador del proyecto de investigación de la Consejería de Educación de Andalucía en Innovación Educativa. Colaborador en el programa “Filosofía y Cine” para la elaboración de materiales curriculares.

<sup>2</sup> *Gattaca*, op. Cit., original English script by Andrew M. Niccol p. 1

<sup>3</sup> MARCUSE, H., *El hombre unidimensional*, Ariel, Barcelona, 1994, Cfr. la visión panorámica sobre la filosofía de la técnica de SALVADOR M., *Cuestiones de filosofía de la técnica. Una perspectiva política*, UNED, Madrid, 1996, el autor analiza las distintas concepciones desde K. Marx, Ortega, Heidegger hasta los autores contemporáneos.

<sup>4</sup> TOFFLER, A., *El shock del futuro*, Plaza y Janés, Barcelona, 1974. El sociólogo, desde una metodología cercana al materialismo histórico analiza la incidencia de la tecnología en los hábitos de vida y en los valores, en concreto la influencia de la revolución de la información, las computadoras, la sociedad de consumo y la aceleración del cambio tecnológico, en concreto los capítulos IV, VI, XI y XVI. El autor predijo expectativas y hechos que se han cumplido tras treinta años, de ahí que con frecuencia haya sido solicitado como consejero de algunos de los gobiernos

hecho eco de un mundo en constante cambio, donde cualquier descubrimiento científico-técnico aparece como noticia por doquier dentro de los mass-media. En esta sociedad afectada por las imágenes, como la nuestra, dentro del cine de ciencia ficción (*SF*) los conceptos, en vez de ser verbalizados, se traducen a iconos no de índole religiosa sino a mitos futuristas compartidos por comunidades de espectadores.

En cierto modo, siguiendo la noción de inconsciente colectivo junguiano<sup>5</sup> y al menos de forma metafórica, el cine de este subgénero se nos presenta como una reflexión visual inconsciente de nuestro cerebro colectivo, también llamado *El Gran-Otro* por Lacan. La máquina cinematográfica proyecta, como lo hace nuestra mente, el sueño o la pesadilla de una sociedad mientras duerme y realiza sus deseos y sus temores a la vez que se identifica con ellos. Se apasiona, crea valores y se arrepiente, mientras descansa.

En este sentido, el cinematógrafo puede ser considerado desde este punto de vista como un *Id* social, donde prima la imaginación sobre el discurso racional. Pero que, como intentaremos mostrar, se atiene a una reflexión moral y existencial sobre el ser humano.

De hecho, la reflexión sobre nuestra acción político-técnica escapa con frecuencia del área de la reflexión abstracta, como ha señalado Cabrera,<sup>6</sup> y tiende a reflejarse en la literatura<sup>7</sup> y después en el cine<sup>8</sup>. Las preocupaciones, intuiciones o dilemas sobre el cambio social y el futuro del hombre se describen de forma icónica, se *mitologizan* en héroes o en dramas. Y no es extraño, pues, encontrar esbozos de problemáticas filosóficas en la cinematografía actual, tratando de forma indirecta problemas antropológicos, éticos, políticos y físico-ontológicos.

Dada la variedad de temáticas posibles me circunscribiré al ámbito científico-técnico y a las producciones de cine del ciencia-ficción (*SF*) más recientes en estos últimos años. El análisis fílmico nos ofrece la posibilidad de encontrar problemas filosóficos sobre el discurso moral y nos permite hallar sugerencias y estructuras de pensamiento que coinciden a veces con las desarrolladas en la historia de la filosofía mediante el formato del ensayo o el tratado.<sup>9</sup>

Los filósofos con asiduidad intentan responder a preguntas sobre qué es el mundo, o qué es el ser humano, o qué debe ser, a la manera de las preguntas de Immanuel Kant. La filmografía con frecuencia peca de numerosos tópicos y actúa con superficialidad y sensacionalismo pero es capaz de sumergir sentimentalmente al

---

norteamericanos. Cfr. también *La Tercera Ola*, Plaza y Janés, Barcelona, 1980, donde adopta una perspectiva más historicista, en concreto el capítulo IV y XVII.

<sup>5</sup>JUNG, C. G., *Psicología y Religión*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1981. pp. 24-30. Cfr. también JUNG, C. G.: *Los arquetipos y el inconsciente colectivo*, Trotta, Madrid, 2003, y ZIZEK S., *Lacrimal Rerum*, Debate, Barcelona, 2004.

<sup>6</sup>CABRERA, J., *Cine: 100 años de filosofía*, Gedisa, Barcelona, 1999.

<sup>7</sup>Vid ZAMORANO, J., *Filosofía y Ciencia Ficción*, Universidad de Chile, Chile, 2000. Esta tesis doctoral analiza en profundidad la relación entre la literatura y la ciencia ficción.

<sup>8</sup>*Op.cit.*

<sup>9</sup>*Op. cit.*, *Filosofía y Ciencia Ficción*, Vid. en particular el capítulo IV: “Entre la Utopía y el pesimismo Anacrónico”, donde se analiza el viaje como descubridor de mundos distópicos; y el VI: “Inteligencia Artificial en la ciencia ficción”, en el cual se analiza la problemática de la filosofía de la mente desde el mecanicismo, el funcionalismo y el interaccionismo en relación con los clásicos del género: I. Asimov, A. Clarke, P. Dick; o el Cáp. VII donde los autores plantean el tema del poder en relación a Orwell, Huxley, Foucault, Platón, Moro y Campanella.

espectador con cuestiones actuales que, de otro modo, no habrían llegado al conocimiento del público no-lector. En cierta forma se asemeja a la función socializante del medioevo.<sup>10</sup>

## 2. Función social del cine.

De una forma visual el actual espectador se deja afectar por los valores, la conciencia colectiva o, al menos, por la cosmovisión ética de un determinado paradigma social trasladada a anécdotas.

La divulgación social del paradigma científico norteamericano no es ajena a valores, como ya explicó Feyerabend respecto a la ciencia. Y dentro de un contexto neocapitalista probablemente el cine del subgénero que tratamos actúa como adormidera escapista enfocado hacia un futuro que nos hace olvidar el presente. En igual forma nos predispone con curiosidad a los productos de consumo venideros, una especie de pre-publicidad. Tal alienación visual no fue señalada probablemente por el autor de los *Manuscritos Económico-Filosóficos* ante la inexistencia del séptimo arte en la mitad de 1850.

Este subgénero de la *SF* se ha denominado *Opera Space*.<sup>11</sup> Escritores como A. Gibson y P. Dick, cercanos al Cyberpunk, donde se analiza las implicaciones antropológicas de la tecnología,<sup>12</sup> y otros, como I. Asimov y A. Clark, desde la *hard SF*, han censurado la ausencia de interés por la ciencia y de reflexión ante la incidencia de la tecnología sobre los valores humanos.

No obstante, hay que reconocer que *films* como *La Guerra de las Galaxias* realizan la importante función social de amortiguar el impacto social de los cambios tecnológicos no asumidos por la sociedad, de forma que el ciudadano de a pie, ajeno a la ciencia o sumido en sus avatares particulares, se habitúe en vez de sensibilizarse contra una avalancha de cambios que no es capaz de asimilar y que ha denominado el sociólogo A. Toffler<sup>13</sup> *El Shock del Futuro*.

<sup>10</sup> HARRIS, M., *Teorías antropológicas*, Alianza Universidad, Madrid, 1990. Y también HARRIS, M.: *Antropología Cultural*, Alianza Editorial, Madrid, 1997. La película de hoy, gracias a los *mass-media*, puede poseer una función social idéntica a las procesiones religiosas durante el medioevo: los llamados *tronos* o *pasos*, durante las celebraciones religiosas de Semana Santa, inundan emocionalmente a los creyentes y todavía es frecuente hoy ver llorar a los fieles ante una experiencia estética impregnada del sentir religioso. Durante el medioevo, el *paso* religioso actuaba como medio comunicador de la fe y de la religión oficial que divulgaba la iglesia, dado que el pueblo era analfabeto y, *ex professo*, ignorante al recibir la instrucción religiosa por un sacerdote de espaldas y en un latín que no entendían. El vulgo plebeyo interpretaba el mundo conforme a las imágenes religiosas cuyo mensaje no entendía. Hoy día el *latín actual* con frecuencia es la propia ciencia, cuyo avance y lenguaje críptico nos convierte en profanos a la mayoría, reservando los misterios a los *iniciados*, que incluso para los especialistas está vedado.

<sup>11</sup> *Cfr. Matrix*. (USA). 1999. Warner Bros, Dir, Andy & Larry Wachowky, Inter. Keanu Reeves.

<sup>12</sup> *Blade Runner*. USA. (1982) Ladd Co/ Warner Bros. Dir.: Ridley Scott. Guión: Hampton Fanchen, David Peoples (basado en la historia de Philip K Dick ¿ *Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Fot. Jordán Cronenweth. Diseño de prod.: Lawrence G. Paull. Interp.: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young. 124 min. Color.

<sup>13</sup> TOFFLER, A., *Op. cit.*, Cuando el cambio o la novedad no es asimilada por el individuo, cuando acumula estímulos que no son procesados por el sujeto produce en primer grado irritabilidad por la dificultad de adaptación al medio un stress crónico en poblaciones o grupos sociales que se ven sometidos a numerosos cambios repentinos, como los soldados de Vietnam. La novedad acumulada en forma de numerosos cambios en un corto plazo de tiempo produce

En este sentido el cine es un producto social cuya misión es soñar y deglutir la novedad tecnológica para evitar una aversión social frente al impacto de los cambios científicos. No es de extrañar que, desde una perspectiva psicoanalítica, nuestro cerebro soñante social, el inconsciente colectivo, organice toda la novedad científica, la asimile mediante la cultura, y la exprese mediante el arte cinematográfico. No en vano filósofos como J. Derrida o Lacan consideran la butaca del cine como pariente del diván psicoanalítico, como la hermana pobre que propicia la terapia colectiva a un módico precio, permitiéndonos actos de transferencia e identificación durante dos horas de espectáculo.

Desde esta perspectiva R. Gubern ha estudiado profusamente cómo los personajes de ficción de hoy día están emparentados íntimamente con los mitos clásicos, compartiendo arquetipos que se expresan en la tragedia griega a través de Hércules y Prometeo, pero que hoy día emergen con otras máscaras llamadas *Superman* o Neo.<sup>14</sup>

Si el inconsciente colectivo necesita *soñar* socialmente para deglutir el exceso de novedad, su función social es obvia: en ausencia de estos habituadores del futuro la extrañeza y el rechazo frente a un mundo cosificado, poblado de nuevos objetos de un mundo futuro, conduciría a la apatía y la inactividad, la negación, el miedo frente a los artilugios del consumo. No es de extrañar, por tanto, que la ciencia ficción sea el género literario por excelencia, aportado por el siglo XX, cuando precisamente en tal periodo se han llevado a cabo más descubrimientos científicos y de mayor repercusión social.

### 3. La función deontológica del cine.

El cine, como inconsciente colectivo soñante, no es ajeno a los otros subgéneros. Incluso en la comedia clásica el cine emerge como suscitador del diálogo social y del debate ético. Así en la comedia romántica, cuyo centro son los polos hombre-mujer y los tópicos universales, nos enfrentamos a la alteración de la familia nuclear y la transición a un modelo monoparental, al menos en el contexto del cine norteamericano.

Es significativo comparar los cambios axiológicos experimentados entre un *film* norteamericano de los años 50' como *Marnie la ladrona*, de A. Hitchcock, y una producción actual, como *Kill Bill*, bajo un modelo cinematográfico de comienzos del siglo XXI. Resulta llamativo el patrón recurrente que experimenta la mujer ante una situación difícil. En el contexto tradicional norteamericano de posguerra la esposa, cuyo objetivo social es proteger a la familia y ser protegida por el varón, ante un siniestro imprevisto grita y busca la protección del varón donde llorar en sus hombros.

Hoy día, en el siglo XXI, del héroe hemos pasado a la heroína y ante una situación de amenaza la mujer golpea con artes orientales una patada que deja K.O. al contendiente, con frecuencia varón. Del *grito* histérico a la *patada* de kárate transcurre una constelación ideológica de cincuenta años que marca el contexto social donde se ubica la mujer, qué se espera de ella, qué rol debe cumplir, y cuáles deben ser las expectativas y acciones morales que se esperan en función de su nacimiento. En este contexto el simbolismo icónico del grito o la patada connota una ubicación axiológica separada por medio siglo donde el miedo, la dependencia, la heteronomía afectiva se enfrenta a otro modelo moral sustentado

---

desgana y apatía, así como la desestructuración de la personalidad equilibrada, provocando numerosas enfermedades psicosomáticas tal y como el test W.Holmes y R. Rahe demuestra. Véase the Life-Change Units Scale.

<sup>14</sup> Cfr. GUBERN, R., *Mascaras de la ficción*, Anagrama, Barcelona, 2003.

en la competitividad-venganza, independencia, y en la autonomía sexual.

#### 4. El sentido utópico del *SF film*.

La intención manipuladora de los grupos de poder, desde un punto de vista foucaultiano, influye generalmente en los guiones de ciencia-ficción, cayendo en los tópicos de las novelas de masas de baja calidad argumental y un final previsible que está diseñado para elevar los niveles de *adrenalina* durante el desarrollo de la acción y, finalmente, liberar un relax agradable y un tonificador disfrute del espectador.

A pesar de este tratamiento frívolo, a trazas, aparecen cuestiones relativas al destino del ser humano, su acción, el sentido de su existencia, su libertad frente a opciones inciertas; respuestas que en muchos casos todavía tenemos que ofrecer los filósofos ante los dilemas que nos ofrece la ciencia actual.

Además de los cambios que exige un lenguaje icónico y sensorial hay una modificación conceptual de los problemas. Las obras del subgénero no tratan de responder a la esencia del ser humano, ni a sus valores morales, ni al deber-ser; sino a una cuestión de probabilidades sociológicas: ¿qué futuros posibles podemos intuir a la luz de los actuales descubrimientos científicos y su previsible impacto social? ¿Qué puede ser el *hombre*? ¿O qué *hombres* pueden ser? ¿Qué futuribles nos aguardan? La utopía y la distopía luchan sin descanso en las pantallas, más allá de *La República* y de *La Ciudad del Sol*. En este sentido el cine de *SF* conecta directamente con la novela de anticipación y con el ensayo utópico, como por ejemplo *Gatacca*, *Un mundo feliz*, o *Fahrenheit 451*.<sup>15</sup>

#### 5. La dimensión ética frente a la ciencia: Tecnofilia *versus* tecnofobia.

Lo moderno y lo antiguo, de forma habitual, se mezclan en los *films*. Uno de los tópicos más remasterizados es el remake *Frankenstein*, de Mary Shelley, que ha sido llevado a la gran pantalla unas cincuenta veces.<sup>16</sup> Podemos discernir dos modelos que se superponen en esta obra y que aparecen en el resto de la cinematografía.

De un lado, aparece el pesimismo frente a la tecnología que se rebela contra el propio género humano y adopta el mismo cariz que en los mitos clásicos, como Prometeo, Icaro, y el Golem Hebreo. La concepción degeneracionista de la historia emerge en el pesimismo, la desconfianza hacia el ser humano, y el miedo a la venganza

---

<sup>15</sup> HUXLEY, A., *Un mundo Feliz*, Plaza y Janés, 1985 Esta novela plantea una sociedad utópica donde ha vencido Drucker, el protagonista del film *El sexto día*, El capítulo uno describe con todo detalle como la reproducción humana se ha convertido en una producción industrial. La línea de montaje separa cada sujeto en función de su ADN. Huxley clasifica a los sujetos desde alfas hasta deltas y gammas en función de su capacidad intelectual. La reproducción biológica natural está prohibida y se considera un reducto animal. La sociedad estaría estratificada en castas con una función social determinada, adoctrinada mediante el condicionamiento conductista mediante refuerzos positivos, mantiene la estabilidad, el progreso y la felicidad a costa de perder la individualidad y la libertad, tal y como expone en el capítulo XX, Mustafà Mond. *Cfr.* sobre esta temática *El sexto día*. (USA), 2000. Dir: Roger Spottiswoode.Int.A.Schwarzenegger (A.Gibson), T.Goldwyn (Drucker) Robert Duvall (Dr. Griffin), Michael Rapaport (Hank), Michael Rooker (Marshall).Guión.Cormac y Marianne Wibberley.Fotografía: Pierre Mignot .Musica: Trevor Robin.Montaje: Michael Arcand, Mark Conte y Dominique Fortin. Color.

<sup>16</sup> SHELLEY, M., *Frankenstein*, Alianza, Madrid, 1995.

de la madre naturaleza. Esta concepción parece destacar en toda la tradición que hibrida la *SF* con el cine catastrofista, aunque también redundan en seriales tipo B como *Más allá del Límite*, donde la reflexión moral apunta a que un exceso de confianza en la Modernidad y en sus modelos de cambio social sólo conducen al desastre.

De otro lado, el optimismo de una concepción de la Modernidad cimentada en la Razón, el trabajo y en sus logros, apunta a un modelo ilustrado de una razón que salva. Este esquema soteriológico entra en simbiosis con un modelo neopositivista-tecnológico que es incentivado por las promesas capitalistas de riqueza y poder nacidas a partir de la incipiente ciencia en la revolución industrial. Sin embargo el metarrelato científico adopta, con frecuencia, en los *films* la estructura de una creencia, propiamente fe en el progreso, cumpliendo de esta forma una función religiosa en un contexto laico y racional.

Paradójicamente ambos modelos aparecen de forma simultánea y marcan la filosofía moral, pesimista u optimista sobre la reflexión de la ciencia. En el género catastrofista la acción es inducida por un descubrimiento tecnológico que acaba en tragedia y holocausto; en otras aparece el modelo ilustrado y la razón como solución al propio conflicto que la propia ciencia desencadena. Ilustración *versus* postmodernidad y viceversa marcan las tendencias tecnofílicas y tecnofóbicas del cine de *SF* actual.

Ambas perspectivas entran en conflicto en casi todas las obras del género donde se pugna entre el deseo y la pasión por lo desconocido unidas a la filo-sofía, amor a la sabiduría, con el inevitable castigo que se deriva de una acción imprudente.

Con una mitología nueva en los *films* de ficción aparece versionado el pecado original. Aparecen innumerables *remake* del atrevimiento frente a la manzana de la sabiduría y la inconsciencia frente a las consecuencias, donde Dios castigador es sustituido por la implacable Naturaleza y por un conocimiento que es la raíz del Bien y del Mal.

Hay que señalar que, siguiendo a Nietzsche, *Dios ha muerto*, pues en escasas obras hay alusiones a la divinidad. Sin embargo hay un retorno al pensar religioso, pues en la medida en que la naturaleza adopta el papel de juez se inicia un proceso de vinculación con la naturaleza, propiamente una re-ligación con el medio ambiente, propiciando una dimensión ética-ecológica. Esta interpretación es manifiesta en el cine de Spielberg<sup>17</sup>. Y con frecuencia autores evocan la vuelta al estado de naturaleza rousseauiano, que no siempre es ideal, como se sugiere en el *Señor de las Moscas*.

Pero esta trasgresión técnico-pecaminosa no tiene vuelta atrás y es, quizás, la que nos define como especie. Desde el *homo habilis* el ser humano se constituye como el fabricante de herramientas. En esta línea tecnofílica J. L. Arzuaga describe espléndidamente el nacimiento de nuestra capacidad de pensamiento.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> SERNA MENÉ, D., *Minority Report*, Octaedro, Barcelona, 2006.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, *La Odisea de la Especie*, (2002). Francia-España, Dir. Jacques Malaterre. Prod. Divisa red. Guión Ives Coppen. Coordinador científico (V. española) Juan Luis Arzuaga. “El *homo habilis* tiene un cerebro más grande e ideas más elaboradas, ataca a los carnívoros; explora, se hace preguntas sobre la naturaleza, e intenta entender: la piedra corta la piedra; la piedra cortada corta la mano; si la piedra corta la mano, la piedra cortada cortará otras cosas. Cien kilogramos de carne (un cocodrilo muerto), con piel dura se le plantea como un problema vital; manos y dientes no le sirven; pone en práctica su idea, que está relacionada con un objetivo; el pensamiento también puede desgarrar al animal e inventa la herramienta. *Habilis* quiere el poder de la piedra, no el uso de herramientas, sino la creación de la herramienta. Las proteínas hacen aumentar su cerebro y el desarrollo del cerebro se convierte en otra estrategia para sobrevivir. Cuando tiene un objetivo,

Desde una línea tecnofóbica hay un mito frecuente que expresa el miedo a nuestras propias creaciones pues pueden rebelarse contra nosotros. Samuel Butler, en *Las máquinas de Erewhon*,<sup>19</sup> publicó en 1872 un sutil y agudo panfleto antimquinista donde se animaba a la destrucción de la tecnología antes de que nos convirtiéramos en *algo diferente* a nosotros mismos. ¿Sería posible tal vuelta atrás a un estado de naturaleza?

A diferencia de la perspectiva ilustrada de Voltaire, Montesquieu y Rousseau, el subgénero describe este estado como un caos postholocausto,<sup>20</sup> muy lejano del Jardín primigenio. El retorno a una especie no fabricante de herramientas, caracterizada por la inteligencia práctica, sería negar algo que nos diferencia de los animales.

En opinión de A. Damasio compartimos gran parte de nuestro cerebro con reptiles y mamíferos, lo que explica la dualidad razón-pasión que nos caracteriza. En este contexto, si la razón está al servicio de la sinrazón, no es de extrañar que una razón instrumental, como señalan Marcuse y Adorno, gobierne como *sistema* nuestra vida social y económica.

Puede que el origen de la tecnofobia se halle en nuestros impulsos más viscerales. De hecho, el miedo de nuestro inconsciente colectivo se manifiesta como una censura al poder de la ciencia en aras de la seguridad de la especie, desde la óptica del psicoanálisis y de Jung<sup>21</sup>. En esta línea el miedo de S. Butler está presente en todos los *remake* de *Frankenstein*, ya sean entes biológicos, mecánicos,<sup>22</sup> robóticos o golem mágicos.

Nuestro inconsciente colectivo apuesta por una feliz regresión al útero maternal<sup>23</sup> de nuestra animalidad, la vuelta a la naturaleza. De hecho denominamos *Madre* a la *Naturaleza*, y es dicha filosofía, un tanto Edípica, la que propugna los *films* catastrofistas.

De otro lado, la técnica y la ciencia, apoyadas por el sistema neocapitalista globalizado, legitiman que *todo lo que puede ser hecho debe ser hecho*. Esta garantía moral parece satisfacer la curiosidad, el ansia de poder, y el desarrollo comercial dentro de un sistema neoliberal bajo las prerrogativas de una metodología positivista y una ideología del progreso.

No obstante, a pesar de las debilidades de esta regresión social freudiana al ámbito de la seguridad, algunas de las críticas hacia el uso prudente de la ciencia parecen aposentarse sobre fundamentos que no debemos rechazar a la primera. La literatura de Goethe sugirió el arquetipo de Mefistófeles, cuyas variantes en Icaro, Fausto, Prometeo, o incluso el clásico genio chiflado de los *films*, identifican un arquetipo recurrente que simboliza la tecnofilia.

---

busca una idea y la pone en práctica; la evalúa y mide su eficacia. Una nueva forma de usar el cerebro, un mundo de reflexión se abre paso: el mundo de lo reproducible, que se trasmite por imitación y se perfecciona con el tiempo.”

<sup>19</sup> V.A., *La revolución de las computadoras*, Alianza Editorial, Madrid, 1986. Cfr. el capítulo de Samuel Butler “Las máquinas en Erewhon”.

<sup>20</sup> Vid los films *Mad Max*, *Waterworld*.

<sup>21</sup> Cfr. JUNG, K., *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, op. cit.

<sup>22</sup> Cfr., MAZLISH, B., “la cuarta discontinuidad”. En V.A., *La revolución de las computadoras*, Alianza, Madrid, 1988. En este artículo se plantea una atrevida hipótesis en filosofía de la historia y antropología. La continuidad de nuestra especie con el mundo animal, pero también la continuidad material con nuestros productos culturales y las máquinas.

<sup>23</sup> Cfr. FREUD S., *Introducción al narcisismo y otros ensayos* (5ª edición), Alianza Editorial, Madrid, 1997.

Obviamente si, por ejemplo, de lo que se trata es de fabricar un micro-agujero-negro (worm-holes) corremos el riesgo de desaparecer en un pozo gravitatorio que hemos creado, y no deberíamos descartar los avisos y recomendaciones hacia un uso prudente de la ciencia. La mayoría de los *films* catastrofistas implican una filosofía de la naturaleza, como por ejemplo en el *Núcleo*.<sup>24</sup>

Los films de ficción, en esta línea, sugieren una acción previsora y prudente que, en un sentido benthamiano, aspire al bienestar de la mayoría, no al logro económico de los oligopolios y lobbies. En ocasiones, como en el film *Armageddon* y *Deep Impact*, frente a un catastrofismo natural la razón humana adquiere sentido en la historia mediante una acción racional sin la cual desapareceríamos como especie, lo que supone una interpretación optimista del avance tecnológico y una filosofía de la historia acorde a los principios de la Modernidad.

Desgraciadamente en esta trasgresión hacia lo nuevo, y hacia lo desconocido, el hombre se hace más libre pero malvado, dentro de una perspectiva tecnofóbica, como en *El hombre Invisible*, de H.G. Wells, o en *La Mosca*.<sup>25</sup>

En este contexto el ser humano es castigado por la usurpación en la búsqueda de un poder que compite con la deidad. A expensas de un *superyo* castigador y un inconsciente colectivo, el ser humano es castigado cada vez que conoce, y es expulsado del Jardín por su curiosidad, o abre la Caja de Pandora con cada invento.

Con cada ley natural descubierta se hace más libre y menos animal, menos indigente por el nuevo poder adquirido; pero también se hace esclavo de lo que ha descubierto, siendo la dependencia el tributo pagado por su curiosidad, y la culpa la pesada carga de la mala conciencia al haber desobedecido a Dios-Madre-Naturaleza. Encaja con esta concepción la obra *Las tres edades*, de Ovidio, donde el degeneracionismo protagoniza una filosofía de la historia que en la cinematografía a veces se sitúa en el marco grecorromano y en otras en la posmodernidad.

En esta vuelta a los mitos arcanos, a la génesis del *superyo* en Adán y Eva, donde la deidad es sustituida en un contexto de futuro por el miedo al destino y lo ignoto, no es extraño el resurgir de las mezcolanzas. Convergen, pues, en los *films*, los miedos ancestrales sobre los vampiros y son refundidos con experimentos eugenésicos, como en el film *Blade II*. Asimismo, las innovaciones robóticas aparecen en el seno de una sociedad con las mismas intrigas palaciegas que en tiempos de Maquiavelo, como en *Star War II*. Lo nuevo y lo viejo aparecen aliados y reflejan un tiempo de multiplicidad y mestizaje cultural.

No obstante, los visionarios de la ciencia ficción corren el riesgo de caer derrotados por la falacia de sus propias predicciones. Su preocupación por un futuro inmediato los vuelve obsoletos rápidamente, no realizándose un futuro que ya no es presente, ni pasado, y que nunca existirá más allá del papel o del *script*. Las fantasías para-científicas con frecuencia adolecen de intuiciones económicas,

<sup>24</sup> *El Núcleo*. (2003).USA-Reino Unido. Dir. J.Amiel. Guión. C.Layne. J.Rogers.Prod.S.Bailey.Mus. C. Joung. Interp. Eckhart, H.Swank, D.Mido. S. Tucci. Fot. D.Lindley.

<sup>25</sup> TELLOTE, J. P., *El cine de ciencia ficción*, Cambridge University Press, Madrid, 2002, pp. 20-44.



transportando por analogía los modelos neocapitalistas hacia el futuro<sup>26</sup>.

6. La *SF* como simulador ético y como explorador de la dimensión humana en un contexto futuro.

Autores tan reflexivos como Julio Verne o I. Asimov, en *Sueños de Robot*, han aportado visiones sobre un futuro que ofrece posibilidades de libertad desconocidas a la vez que cierran las puertas a las libertades tradicionales. En este intento de intuir los futuribles posibles, los agoreros de la tecnología, los profetas pesimistas y optimistas de la acción científica ponen a prueba, falsan o verifican sus hipótesis siempre indagando en lo que no es, pero puede ser.

Si nos remitimos a Aristóteles, el transcurso de la potencia al acto, del ser en potencia en tanto que está en potencia, encontramos en la noción de potencia una metodología que intenta predecir los futuribles sociales y éticos del devenir. Una intuición de posibilidades aplicable como metáfora al cambio social. Éste es el método de la ciencia ficción que se esfuerza, a la luz de las directrices de la ciencia actual, en intuir *lo que puede ser* dentro del contexto plausible de la ciencia moderna.

Los films de ficción se convierten en una reflexión filosófica sobre la propia acción científica del hombre en tanto especulan con realidades que pueden ser comprendidas en un futuro, aunque de hecho todavía no sean factibles, siendo este límite el que diferenciaría al cine de ciencia ficción del cine fantástico.

El cine fantástico carece de una reflexión sobre la racionalidad humana y sobre la ciencia. El film *El Señor de los Anillos*, aunque haya sido galardonado con numerosos Oscars, no especula sobre ficciones comprensibles sino con fenómenos mágicos que escapan a la razón.

La frontera entre un tipo de obras, las de fantasía y las de ficción, se ha desplazado con el tiempo. En la época de Platón y Tomás Moro la literatura sobre viajes fantásticos especulaba con viajes a la Luna, pero tales pensadores dudaban que el viaje fuera más allá de la imaginación. Tras la revolución científica del XIX, los viajes a la Luna pasaron del género fantástico al de ficción, por considerarse al menos como una posibilidad racional, aunque en el siglo XIX no fuera factible en absoluto<sup>27</sup>.

Hoy día el cine de las sombras, la muerte y lo espectral están bien delimitados como cine fantástico. Puede que dentro de un siglo cambien del subgénero tales elucubraciones, si hay algunas especulaciones racionales que puedan ser consideradas como posibilidades y que expliquen mediante leyes de la naturaleza el misterio de lo etéreo y lo espectral<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Ya hemos visto como muchas de las utopías de Platón o Tomás Moro tomaban metáforas de los propios sistemas económicos de la época basados en sistemas esclavistas o feudales, sin imaginar ni por asomo otras formas de establecer las relaciones sociales. Por ello con frecuencia, los autores se quedan bastante alejados en temáticas sociales y económicas, quizás a excepción de *Un Mundo feliz* de Aldous Huxley que diseña un mundo extraño y alternativo.

<sup>27</sup> TELLOTE, J. P., *El cine de ciencia ficción*, op.cit.,

<sup>28</sup> Cfr. VAZQUEZ FIGUEROA, A., *Los nuevos Dioses*, Plaza y Janés, 1990.

O dicho en términos Popperianos: podemos considerar como hipótesis falsable el dualismo platónico y la pervivencia del *yo* sin el cuerpo, mediante una realidad sometida a leyes de la naturaleza donde lo misterioso, mágico y tenebroso sea sólo una cuestión de ignorancia, y en un contexto futurista se garantice el soporte vital del *yo* en una máquina, o en lo etéreo, pero bajo las leyes de un espacio hiper-dimensional.

En esta perspectiva lo mágico también es tematizado en la *SF*, pero bajo un prisma racional, como en el film *El mundo de los muertos* o el *Sexto día*. En cuyas obras se valora el contexto ético y las implicaciones de la vida y la muerte, la libertad, la clonación y la identidad. Lo mortuorio, lo luctuoso seguirá perteneciendo al ámbito de lo fantástico si permanece como hasta ahora dentro de lo mágico, religioso e irracional.

#### 6. Las temáticas morales de la filmografía.

A pesar de la variedad de efectos especiales la *SF* ha caído en tópicos catastrofistas, que sirven de desencadenantes de la acción. Los temas oscilan en relación a las influencias de la prensa científica o de divulgación. Si en los años ochenta se puso el acento en los viajes espaciales, los transportes y nuestros amigos o enemigos alienígenas, hoy día la temática obsesiva gira en torno a la genética, el concepto de evolución aplicado a la naturaleza y a la sociedad. De hecho el darwinismo social emerge con asiduidad, como en los films *Species* y *Mutante X*, *La Isla*, *Evolution* y un largo etcétera.

De igual forma, el esoterismo cobra auge, como una vuelta a lo mágico, en ausencia de grandes paradigmas religiosos y metarrelatos compartidos: los fantasmas, el animismo antropologizado de seres perdidos, que cobran vida, o discurren extraviados en una dimensión paralela a nuestra vida diaria.

Hay que destacar que la problemática que descubrimos es bastante variada, pudiendo distinguir: a) la temática esotérica ocultista, el más allá; el problema de nuestra mortalidad, b) los transportes y viajes espaciales a otros planetas: territorialidad y jerarquía extraterrestre, c) contactos con alienígenas amistosos/ hostiles: el problema del otro, la alteridad, d) avances en inteligencia artificial y el problema de la evolución; del *homo habilis* al ciborg, e) -1 progresos en genética y dilemas ético-políticos y los cambios inducidos en nuestra concepción antropológica, e)- 2 contagios por nuevas enfermedades de diseño genético y riesgos ecológicos antropogenéticos, f) catástrofes de índole diversa; vulcanológica, tornados, meteoritos, tormentas, plagas, etc., donde se cuestiona la vulnerabilidad y la labilidad del ser humano, g) paradojas científicas: dimensiones y viajes en el tiempo; la *physis* desde la relatividad de Einstein y el hiperespacio.

Los films no hacen aportaciones notables sobre descubrimientos venideros, respecto a los cuales, a pesar de su alarde de ficción, son muy conservadores y realistas. Más audaces se prestan a analizar implicaciones éticas y políticas, sobre las que se pueden plantear dilemas y problemas legales reales en el futuro cercano, como *Gattaca*<sup>29</sup>.

<sup>29</sup> Cfr. *Especies mortales*. (1995). MGM. Dir., Roger Donaldson. Prod.: Denis Feidman and Frank Mancuso Jr. Guión: Denis Feidman. Fot.: Andrzej Bartkowick. Mont: Conrad Buff Iv. Randy Thorn. Dis. de Prod.: John Muto. Interp.: Ben Kingsley, Michael Madsen, Marge Helgenberger. 108. Color.

*Gattaca*. (1997). Columbia/ Jersey. Dir.: Andrew Niccol. Guión: Niccol. Fot. Slavomir

## 7. Conclusión: Modernidad, postmodernidad y SF.

La acción científico-tecnológica ha recibido consideraciones muy variadas históricamente: desde la postura de I. Kant<sup>30</sup> la razón es el salvavidas que nos puede hacer salir de la minoría de edad. Con K. Marx es un elemento de la infraestructura económica que condiciona los medios de producción y unas relaciones empresario-obrero alienadas.<sup>31</sup> Siguiendo esta línea, los Frankfurianos (Horkheimer), no sólo consideran que la técnica condiciona relaciones de producción injustas, sino que ella misma determinará la creación de un sistema regido por una razón instrumental autónoma y alienante en sí misma, que actuará como sistema, como mega máquina, independiente de los verdaderos intereses del ser humano. La alienación se desplaza del ámbito de las relaciones de producción capitalistas a los medios de producción, con lo cual la deshumanización pertenece al progreso mismo que se ha independizado como ente autónomo, que esclaviza a quien lo ha creado, y lo objetiva reduciendo al sujeto a un ente unidimensional, como pensaba Marcuse, y Adorno desde la dialéctica negativa.<sup>32</sup> En este sentido el cine de ciencia ficción comparte paradigmas filosóficos bien definidos: Los *films* suelen tener una *apertura*, un comienzo *ilustrado*, al plantear la ilusión de una razón que mejora al propio ser humano con sus esperanzas de progreso; una trama *neopositivista*, en la medida en que el científico manipulador de la realidad conoce objetivamente la naturaleza; un desarrollo *nihilista*, pues siempre aspira a consumir su voluntad de poder mediante la técnica, caminando hacia la tragedia, como el titiritero de Nietzsche; y un desenlace *postmoderno* y *frankfurtiano*, pues desconfía de la razón que se vuelve absoluta y dictatorial contra el propio ser humano, prometiendo falsas libertades tecnológicas que no son más que nuevas alienaciones. En una gran cantidad de producciones el *antihéroe* manifiesta actitudes ilustradas-neopositivistas; y el *héroe* se matiza plenamente postmoderno, inclusive rousseauoniano. Es el cine, pues, un arte complejo que nos permite actuar en el ámbito de una exploración de la dimensión humana en un contexto futuro y una apertura a la reflexión sobre los retos morales propiciados por el cambio tecnológico.

---

Idziak.Mont.: Lisa Zeno Churgin. Interp.: Ethan Hawke, Uma Thurman, Gore Vidal, Xander Berkeley.101. Color.

*La Mosca* (1986) Brooksfilms/20<sup>th</sup> Century-Fox. Dir. David Cronenberg. Prod.: Stuart Cornfeld. Guión: Charles Edward Pogue. Fot.: Mark Irwin. Mont. Ronald Sanders, Stewve Weslak. Interp.: Jeff Goldblum, Geena Davis, John getz.100 min. Color

<sup>30</sup> Cfr. KANT, I., *¿Qué es Ilustración?*, Alianza Editorial, Madrid, 2001.

<sup>31</sup> MARX, K., *Manuscritos económico-filosóficos*, Alianza, Madrid, 1985.

<sup>32</sup> Vid ADORNO, T., *Dialéctica de la Ilustración, fragmentos filosóficos*, Editorial Trotta, Madrid, 1994.