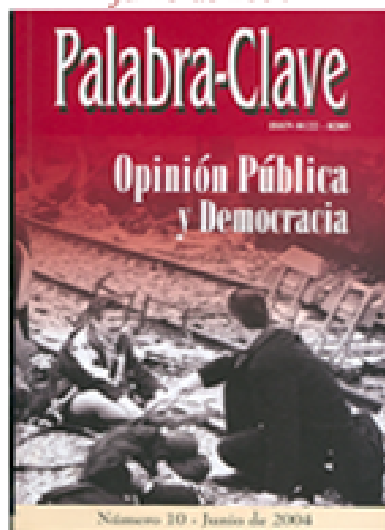




Número 10

Junio de 2004



Artículo:

Alguien nos está mirando desde el pasado: el presente y el siglo XXI vistos por la ciencia ficción

Autor:

Jerónimo León Rivera B.

Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación Social y Periodismo
Campus Universitario, Puente del Común- Chía
Teléfono 8615555 Ext:1907-1908
A.A:140013 Chía
<http://www.periodismo.edu.co>
Chía, Cundinamarca

Alguien nos mira desde el pasado: el presente y el siglo XXI vistos por la ciencia ficción

Jerónimo León Rivera B.

No importa cuántas veces dejara la tierra, el Dr. Heywood Floyd (quien ya había estado en Marte, en la Luna y en muchas estaciones espaciales), siempre sentía antes de despegar, un miedo igual al de la primera vez, que siempre lo igualaba a aquellos bobalicones terrestres, que en el año 2001 aún no habían recibido su primer bautizo espacial.¹

Al llegar el siglo XXI, hace ya cuatro años, muchos cinéfilos de todas las edades tuvimos la tentación de comparar nuestro presente con el que alguna vez soñamos y con los que tantas veces vimos en la pantalla, para descubrir que el año 2001 del doctor Floyd no es el mismo que ya hace parte de nuestro pasado, sino una visión de futuro que desde 1968 lanzó Stanley Kubrick al realizar la película *2001 odisea del espacio*, basada en la obra *El Centinela* de Arthur Clarke. Podríamos entonces preguntarnos: ¿qué pasó con las novelas y películas de ciencia ficción?, ¿acaso no pudieron vaticinar un futuro que finalmente coincidiera con nuestro presente?, ¿será que tal vez la imaginación viajó más rápido que la ciencia?, ¿es tan difícil establecer los límites de la realidad? Es muy posible que estos interrogantes no se resuelvan con este texto, pues en términos de ficción y realidad las preguntas superan siempre a las respuestas.

Ficción y realidad

La fantasía nutre la imaginación, pero es importante no olvidar que ésta no surge de la nada y que nada es totalmente imaginado. Lo que llamamos imaginación no es más que un tercer paso en el proceso de asimilación del sentido de la imagen. Según la teoría de Jacques Aumont (1992), luego de percibir y dar sentido a la imagen que se le propone, el espectador tiene la capacidad de crear imágenes que en ocasiones pueden ser únicas y originales, pero que siempre se construyen a partir de otras ya conocidas.

A menudo se cree que la imaginación es el terreno de lo ilimitado, en donde el tiempo y el espacio parecieran obedecer a caprichos y al reino de la locura, pero hasta la locura tiene su cordura. Lo que en una época podía parecer propio de la fantasía y que ha llevado a tildar a muchos de locos (basta pensar en la historia de Robert Koch, quien propuso la teoría de los microbios), puede ser perfectamente posible en otra gracias a los inventos científicos que a menudo parten de la ficción para materializarse en la vida cotidiana.

Hace algunos años el ser humano estaba seguro de cuáles eran sus límites, antes de Copérnico lo estaba aun más, pero esta Era está atravesada por la complejidad y la convivencia armónica de contrarios que ya no parecen tal, sino dos lados de una misma moneda que sobreviven el uno gracias al otro. Según Omar Calabrese (1994), ésta es la época del fragmento y la globalización, del límite y el exceso, en definitiva, del más o menos y del no sé qué, una época en la que se ha llegado a dudar hasta de la duda y a

ser, según Régis Debray (1992), “la primera generación que puede crearse autorizada por los aparatos para dar crédito a sus ojos”.

En su afán por encontrar los límites de la realidad, muchos han opuesto a ella la virtualidad, pero algunos teóricos como Pierre Levy (1999) han asegurado que lo virtual no es más que la realidad en potencia, lo que aún no ocurre en nuestro espacio-tiempo, pero que es susceptible de ocurrir.

Por esto es difícil definir en dónde termina la realidad. Al indagar por esta cuestión, algunos dirían, de manera equivocada, que la realidad termina en la ficción y que ésta es sólo un escape a la realidad. Sin embargo, la historia del arte ha tomado partido al señalar al surrealismo como una forma de realidad, que la presenta de manera sugerente como compuesta por imágenes oníricas que evocan sueños sólo existentes en la mente de quien los genera y que no obedecen a las lógicas positivistas, pareciendo en ocasiones que escapan a cualquier lógica.

No obstante, incluso el cine de ciencia ficción tiene normas estrictas que definen sus límites, apelando a la coherencia de la película y ocasionando una autorregulación que, paradójicamente, permite a los creadores tener una mayor libertad para crear, teniendo en cuenta a qué lógica deben obedecer, y que lleva a una mayor verosimilitud (no realismo) de los relatos.

La ciencia ficción como género cinematográfico ha entrañado desde su mismo nombre una aparente contradicción si se parte de la idea (inexacta por cierto) de que la ficción tiene que ver con mentira o irrealidad. Sin embargo, W. Iser (1997) aclara que “en lugar de ser simplemente lo contrario de la realidad, la ficción nos comunica algo acerca de la realidad”.²

Al referirse a esta estrecha relación entre dos términos que parecen incompatibles Ray Bradbury, uno de los más importantes escritores del género, afirma: “Cuando yo respeto las leyes científicas soy un escritor de ciencia ficción, y cuando las olvido soy un escritor fantástico”, de igual forma autores como Julio Verne, con obras que hoy pertenecen a la literatura fantástica, basaban su preescritura en información científica de punta para su época.

Pero así como la ciencia ficción ha partido constantemente de la ciencia, ésta tampoco ha dejado de recibir influencia de la ficción, y el límite que tradicionalmente se ha establecido entre ficción y realidad pierde peso frente a la evidencia de que la historia no es más que una reconstrucción, un producto científico, cultural e ideológico y de que, según Schmidt “la auténtica ficción es que la realidad existe”.³

La ciencia siempre ha tomado ideas y palabras de la ciencia ficción. Algunos años antes de la existencia de la internet, la gran red de la información, William Gibson propuso el término “ciberespacio”⁴ en su novela *Neuromancer*. Caso similar es el de la palabra

“robot”, que ha sido heredada del cuento *Robbie* de Isaac Asimov (1941).⁵ Asimov anunció, igualmente, la creación de la computadora y detalló su funcionamiento quince años antes que los científicos de la Universidad de Pennsylvania presentaran a ENIAC, el primer cerebro electrónico de la historia. En 1950, el mismo autor lanzó otra anticipación a través de un cuento: las computadoras serían móviles, mucho más pequeñas y baratas, y tan populares como los relojes de muñeca y de uso cotidiano en oficinas y colegios.⁶

La ciencia ficción no es, entonces, producto de la fantasía, sino de la especulación, en la cual un autor plantea una historia fantástica, que el espectador acepta con la certidumbre de que lo que está viendo no es cierto, pero puede llegar a serlo o lo es de una forma virtual.⁷

Las películas y novelas de ciencia ficción no pretenden ser tampoco profecías o adivinaciones, son más bien supuestos que proponen un futuro posible basado en leyes científicamente fundadas (predicción) o en prolongaciones del presente y el pasado (anticipación). A partir de estas películas, los espectadores llegan a construir su propia visión del futuro desde el presente y, en ocasiones, constatan con sorpresa que lo que alguna vez fue un sueño, hoy hace parte de la realidad.

La ficción desde el pasado

*La ciencia ficción necesita de la confianza en el progreso, describe la aventura humana a lo largo de su historia incluyendo en la línea del tiempo al propio futuro como territorio natural; nos permite especular sobre los peligros, los retos o las amenazas del progreso, la ciencia o, simplemente, lo desconocido; nos induce a confiar en la razón y nos recuerda nuestra condición humana –limitada– incluso cuando creemos poder tocar las estrellas con la mano.*⁸

Desde el principio de la humanidad el hombre ha creado y recreado relatos para explicar su realidad, historias con raíces comunes entre pueblos diversos que ha adaptado a sus propias condiciones de vida; según Fernando Vásquez, “El primer narrador fue aquel hombre que salió de lo conocido, se atrevió a adentrarse en el espacio de lo desconocido y retornó a lo conocido, para hacer lo *desconocido* familiar”.⁹ Se podría afirmar que la ciencia ficción es el folclor del hombre tecnológico y sus historias, muchas veces, lo muestran como el ser que se enfrenta a la naturaleza, poniendo en peligro el equilibrio del universo.

El inicio de las películas de ciencia ficción tuvo una gran influencia del género literario. Autores visionarios como Julio Verne y H. G. Wells inspiraron a los primeros directores del género, hombres como Robert W. Paul y Georges Melies, cuyas películas pueden verse ingenuas ante nuestros ojos, pero que traen mensajes más allá del simple entretenimiento, otorgando a sus espectadores, acostumbrados a “las vistas documentales” de los hermanos Lumiere, una licencia para soñar.¹⁰

En los años veinte, el expresionismo surge con fuerza en Alemania, y con él una serie de monstruos y seres subnormales que aterrorizaron a toda una generación. El expresionismo añadió nuevas formas al cine y desde un planteamiento estético fundamentado en sombras y penumbra, explotó los principales miedos de la humanidad. Algunos autores como Roman Gubern (1987) sustentan que en películas como *El Gabinete del Dr. Caligari* se critica al naciente nazismo que amenazaba con invadir a Europa con un gran peligro de manipulación y explotación.¹¹

Ante el desarrollo acelerado y, en algunos casos, la arrogancia de la ciencia durante la segunda mitad del siglo XX, el cine expresó el temor de la humanidad mediante la advertencia de que un desarrollo sin control podía poner en peligro la supervivencia humana y el equilibrio de la Tierra.

En 1951, el director Robert Wise realizó la película *Ultimátum a la Tierra (The day the earth stood still)*, en donde planteaba la posibilidad de que los extraterrestres, con una intención pacifista, enviaran un último mensaje a la Tierra para que no amenazaran más el equilibrio del universo. Su intención no era conquistar la Tierra, sino protegerla del hombre, su mayor amenaza.¹² Este mensaje pacifista (inusual durante los años de la guerra fría), y el éxito que posteriormente tuvo la película, demuestran el interés y la preocupación de los espectadores por este tema y la desconfianza en la gestión de los principales gobernantes del mundo y su tendencia belicista. A pesar de su tensión permanente, esta película es una de las pocas del género que trae un mensaje de esperanza y, en cierta medida, una moraleja.

El temor a una posible guerra nuclear llevó a que las pantallas se llenaran de historias de seres mutantes, monstruos increíbles (como *Frankenstein*¹³) y extraterrestres invasores combatidos por científicos con las armas de su ciencia. La ciencia ficción presentaba entonces historias pensadas para exorcizar los miedos terrenos, películas que directamente poco tenían que ver con la vida real y que permitían a los espectadores la posibilidad de escapar por un momento a las preocupaciones de la vida cotidiana.

A comienzos de los años setenta, el temor por la guerra nuclear quedó un poco desplazado en la escena mundial frente a algunos acuerdos entre potencias nucleares, fuertes conflictos internos entre naciones (como la guerra de Vietnam), y el entusiasmo y optimismo generado por la llegada del hombre a la Luna en 1969. Las películas de la época expandieron las fronteras haciendo posible viajes espaciales a lugares remotos, dando al hombre la posibilidad de escapar de este convulsionado planeta.

Hoy, el cine de ciencia ficción ha abordado temas diversos, casi todos dirigidos al gran público, aprovechando los avances en los sistemas de animación computarizada que han permitido superar todos los límites para este tipo de cine. Sin embargo, el ejercicio de anticipación y predicción ha continuado, y se observa el caso notable de algunas películas que sugieren futuros muy cercanos (*12 monos*, *Minority Report* y *Días extraños*, entre otras) y de historias que llevan al espectador a dudar hasta de la existencia de la realidad

(*The Truman Show*, *Matrix*). Las historias fantásticas o de ciencia ficción que se desarrollan en épocas cercanas a la presente no son sino variaciones sobre la tecnología de la que ahora se dispone o sobre problemas que ahora preocupan.

El cine actual de ciencia ficción ofrece una evasión de la vida real, pero ésta sólo es aparente, porque de fondo puede llevar a una serie de reflexiones acerca de la simulación y la existencia, lo real y lo virtual; incluso, tal como lo plantea J. C. Ballard, invita a pensar menos en el espacio exterior y más en el espacio interior del hombre.¹⁴

Un caso notable de estas nuevas historias del cine de ciencia ficción lo presenta la película *Matrix*,¹⁵ cuya trama se desarrolla a partir de elementos de filosofía, mitología, literatura fantástica y una gran cantidad de referencias a las religiones católica y budista. En esta película, como en muchas de las actuales, pueden hacerse lecturas que llevan, más allá de la diversión, a una profunda reflexión sobre el ser, su existencia, el futuro y las nuevas fronteras que elementos como la internet y la realidad virtual han añadido a la noción de realidad.¹⁶

El siglo XXI imaginado

Desde las películas de ciencia ficción de todo el siglo XX, algunos directores se tomaron muy en serio la idea de pensar en el futuro y posaron los ojos sobre la Tierra especulando sobre cómo podía ser el porvenir del hombre. Algunos de ellos fueron apoyados por científicos interesados por la literatura, como Arthur Clarke, Ray Bradbury y Carl Sagan, cuya labor de acompañamiento fue fundamental desde la escritura de los guiones y la asesoría temática para la realización de películas como *Metrópolis* (dirigida por Fritz Lang en 1926), *La vida futura* (*Things to Come* de William Cameron Menzies, 1936), *2001 odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966) y *Contacto* (Robert Zemeckis, 1997) en las que más que el entretenimiento, se intentaba hacer una predicción, partiendo de la línea trazada por cada época para anticiparse al futuro del hombre y plantear algunas hipótesis científicas que luego fueron comprobadas.

A lo largo de la extensa filmografía de este género se encuentran temáticas recurrentes que tienen que ver con la manera como los directores del siglo XX imaginaban la vida del hombre en el siglo que se inicia.

En el tema de la carrera espacial, por ejemplo, la ciencia ha sido más prudente y moderada que la ficción, y a pesar de los sueños cinematográficos de un siglo XXI con viviendas suspendidas en el aire y naves espaciales familiares viajando a otros planetas, aún no hay turismo interplanetario.¹⁷ Igualmente, la idea de vivir en Marte, concebida hace muchos años a partir de su similitud con la Tierra, sólo ha llegado a la exploración de su superficie con aparatos de control remoto. El reconocimiento de las posibilidades de la virtualidad y el simulacro ha llevado incluso a que algunos escépticos planteen que el hombre nunca ha llegado a la Luna, y que toda la operación fue un montaje de Estados Unidos durante la guerra fría.¹⁸

El desarrollo de la humanidad pocas veces ha sido planeado y es evidente que hoy en día su ritmo es vertiginoso; éste asunto ha sido una preocupación común a varias generaciones que han temido que los avances de la ciencia vayan en contravía del desarrollo de la naturaleza, a partir de factores como la deforestación y creciente urbanización, la guerra química y las mutaciones genéticas.

En el cine de ciencia ficción se observa al hombre jugando a ser Dios y alterando el curso de la humanidad mediante la creación de monstruos como *Frankenstein*, trayendo de regreso a seres extintos como se ve en *Parque Jurásico*,¹⁹ y creando seres superiores como en *Blade Runner cazador de androides* (1982) en la que su director, Ridley Scott, crea replicantes humanoides casi perfectos que, no obstante, libran una batalla interna permanente entre la capacidad de destrucción, el instinto de supervivencia y los sentimientos de humanidad.

Hoy se debate en muchos países la manera de restringir la clonación y poco a poco la ley se vuelve más laxa, al punto de que en Inglaterra está permitido clonar células madres con fines terapéuticos y en casos indispensables. Los experimentos de clonación humana ya no son ficción, han generado toda clase de polémicas y se han intentado frenar desde la ética y la moral, por cuanto podrían llevar a la creación de seres más desarrollados, a la manipulación genética y a la creación de nuevas especies, temores que desde el cine ya se habían manifestado.²⁰

Las máquinas, por su parte, han sido protagonistas del siglo XXI imaginado por la ciencia ficción. Desde la legendaria película *Metrópolis* de Fritz Lang en 1926, el cine se ha encargado de mostrar una gran gama de robots que han acompañado al ser humano; desde los que intervienen en la vida cotidiana, hasta supermáquinas que todo lo manejan como el HAL 9000 de *2001 odisea del espacio*,²¹ las máquinas han ayudado al hombre a tomar decisiones o, simplemente, le han hecho compañía desde antes de que esto fuera posible en la vida real.

El ritmo de la vida moderna ha llevado a la automatización del hombre que desde hace mucho está inmerso en una gran paradoja, al demostrar su capacidad, creando máquinas inteligentes que puedan superarlo.²²

La última generación de máquinas inteligentes puede tomar una gama cada vez mayor de decisiones y ha llegado incluso a algo impensable tiempo atrás: brindar afecto y compañía como el tamaguchi, una mascota virtual japonesa, de moda hace algunos años, que mostraba dependencia de sus dueños y generó problemas entre algunos niños que se encariñaban con ella tanto o más que con una mascota real. En 2001 Steven Spielberg llevó a la pantalla la película *Inteligencia artificial*, con un niño robot que tiene sentimientos, una especie de pinocho moderno que pone a pensar que esto que hoy es especulación, probablemente será una realidad en muy pocos años.

En las últimas décadas muchos esfuerzos de la ciencia han estado dirigidos a crear un hombre autónomo y autosuficiente. Algunos inventos como la televisión, el computador personal y la internet le han permitido tener menos contacto con el mundo externo para encerrarse en sí mismo, al punto de que actualmente se hacen modificaciones sobre una casa inteligente con la misma intención que nos mostraba la película *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), que en su momento parecía un sueño de gran excentricidad.

El rumbo de la historia parece destinado, entonces, a cumplir con la gran paradoja de la evolución humana que sirvió como planteamiento definitivo en *2001 odisea del espacio*, cuando el hombre de las cavernas se agrupó con otros hombres para poder sobrevivir y debido a la desconfianza y a la inseguridad, cierra el ciclo muchos siglos después volviendo a ser solitario.

En la época actual, y en respuesta a la era industrial, se inventan aparatos cada vez más pequeños y silenciosos, que invaden la vida cotidiana. Esa ligereza física ha llegado también a los medios de comunicación, en donde se imponen valores como el placer y la belleza exterior a costa de presentar imposibles como el de excederse en placeres y seguir manteniendo cuerpos esculturales.

En la película *Fahrenheit 451*, dirigida por François Truffaut en 1966 (basada en el libro de Bradbury), los bomberos queman libros para evitar que los hombres piensen y sufran. Sobresale la cultura del disfrute, en donde el imperio de lo superficial desplaza a la reflexión y el conocimiento, ¿será ésta una anticipación de la cultura *light* tan común en nuestros días?

Algunas investigaciones han demostrado que durante el siglo XX el hombre inventó más aparatos que en el resto de la historia y hoy, gracias a los avances en telecomunicaciones, puede estar al tanto de todo, “conectado” y perdiendo día a día la capacidad de asombro.

En estos tiempos poco nos extraña, la información rodea al hombre y las series y películas actuales como *Archivos X* y *Milenium* han acudido a temas complejos y aun sin explicación, que evidencian la ignorancia de los límites de nuestro mundo conocido. La gran cantidad de información que nos circunda, ha llevado a que, probablemente, si mañana el hombre llegara a Marte o es clonado el primer humano, la trascendencia, el impacto y, sobre todo, la reflexión que estos hechos generarían podría ser menor a la que merece. La realidad –que muchas veces supera a la ficción– ha demostrado que, virtualmente, todo es posible.

¿Hacia dónde vamos?

“El futuro ya está aquí y, nos dicen, el presente es el mejor de los mundos posibles, pero muchos nos resistimos a aceptarlo”.²³

La ciencia ficción, que desde épocas pasadas miró hacia el siglo XXI, rara vez era optimista y miraba el futuro desde la óptica de su propio tiempo. Estos futuros alternativos suelen no coincidir con el presente, pues son proyecciones de la época en la que fueron pensadas y su nivel de credibilidad aumenta cuando son más recientes, pues su posibilidad de continuidad y antecedentes fortalecen la predicción.

La ciencia ficción es más que la posibilidad de soñar en mundos posibles, ofrece una ventana a las preocupaciones de los seres humanos en cada época, permite reconstruir la historia de los miedos, las ansiedades y esperanzas del hombre que siempre quiere anticiparse a su destino; un hombre que sigue soñando con sus pies sobre la tierra y su mirada en nuevas fronteras. Su sueño no es evasión, es una ruta a seguir, un camino sin transitar o una idea que luego será realidad.

NOTAS

¹ Arthur Clarke, *2001 una odisea espacial*, Navarra, Editorial Salvat, 1970. Basado en el guión de la película del mismo nombre dirigida por Stanley Kubrick

² W. Iser, "La realidad de la ficción", citado por Fernando Vásquez Rodríguez en "¡El lobo...viene el lobo! Alcances del Relato en la Educación", documento inédito, Pontificia Universidad Javeriana, 2003.

³ Sigfried Schmidt, citado por Fernando Vásquez Rodríguez, ídem.

⁴ En su libro, Gibson habla de una gran red de redes a la que define como "Allí no existe el allí".

⁵ En este cuento, Asimov anuncia las tres leyes de la robótica que posteriormente sirvieron de base para el desarrollo de esta ciencia: 1) ningún robot causará daño a un ser humano o permitirá, por su inacción, que algún ser humano sufra algún mal; 2) todo robot obedecerá órdenes de seres humanos, salvo cuando contradigan la primera regla; y 3) todo robot debe proteger su propia existencia, siempre que esta protección no entre en contradicción con la primera y segunda reglas. El cuento apareció por entregas y fue publicado bajo el título *Yo, Robot*, en 1977.

⁶ Pablo Cazau, Ciencia y ciencia ficción, en:
http://www6.gratisweb.com/mcazaurhcp/ar_cienfic.htm

⁷ Entendiendo por virtual su significado más clásico desde el origen de la palabra latina *virtus*, que significa potencia. Desde este punto de vista, virtual no es opuesto a real, es algo posible, como la ciencia ficción.

⁸ Pedro A. García Bilbao, Ciencia, ficción y realidad, en:

<http://www.silente.net/sumario/revista/articulos/actualidad001.html#anchor652757>

⁹ Fernando Vásquez Rodríguez,

¹⁰ Para destacar, las imágenes de un automóvil recorriendo los anillos de Saturno y viajando montado en un cometa en la película *El Motorista*, de Robert W. Paul, y la escena en la cual un cohete espacial queda incrustado en el ojo de la Luna en la famosa *Viaje a la Luna* del francés Georges Mèlies.

¹¹ En esta película de 1917 el director Robert Wiene recrea, entre otros temas, la historia de un hombre llamado Caligari que exhibe a un sonámbulo manipulado que hace todo lo que se le manda. Esta idea se ha tomado como una crítica mordaz a la manipulación que los nazis ejercían sobre el pueblo alemán en esta época.

¹² Esta película es la historia de una misión extraterrestre, cuyo objetivo es estudiar el comportamiento de los humanos para analizar su responsabilidad en las guerras y los errores atómicos. Aunque vienen en son de paz, son recibidos hostilmente por el ejército norteamericano por lo que deciden reunir a los principales líderes y científicos del mundo para darles un ultimátum por medio de un mensaje pacifista.

¹³ El libro *Frankenstein o El moderno prometeo* fue escrito en 1918 por Mary Shelley, de 20 años, y ha sido llevado a la pantalla en más de cien películas, desde su primera versión en 1931, destacándose en su interpretación el actor inglés Boris Karloff.

¹⁴ J. C. Ballard, escritor británico, es el autor del polémico libro *Crash*, que luego fue llevado al cine y que establece relaciones fuertes entre el dolor y el placer sexual.

¹⁵ Dirigida por los hermanos Larry y Andy Wachowski en 1999. En la película hay referencias constantes al “conócete a ti mismo” de Sócrates, los libros *Alicia en el país de las maravillas* y *El mago de Oz*, la teoría fractal y conceptos como la simulación y la realidad virtual.

¹⁶ Desde el punto de vista simbólico, *Matrix* ofrece personajes con nombres que, desde las reglas de juego de la película, pueden ser entendidos e interpretados: Morfeo (dios del sueño), Neo (uno, el elegido), Trinity (la trinidad), Cypher (Lucifer), entre otros.

¹⁷ Hay quienes, como Jay Penn de la Corporación Aeroespacial de California, plantean que en un lapso de diez años estos planes que hoy cuestan 20 millones de dólares estarán al alcance de muchas personas.

¹⁸ Para ampliar esta información ver “Operación fracaso a la luna”, en www.lomascurioso.com No se trata de afirmaciones o argumentos científicos, pero es un ejercicio interesante de especulación.

¹⁹ Esta historia lleva ya cuatro películas, la primera de ellas dirigida por Steven Spielberg en 1993.

²⁰ La película *Gattaca*, dirigida por Andrew Niccol en 1997, trata el tema de la clonación humana y la manipulación genética con sus posibles consecuencias.

²¹ En esta película la máquina se sale de control y termina por irse en contra del hombre, pues tiene el poder de tomar una gran gama de decisiones, incluso por encima de éste, una máquina que llega a sentir miedo a desaparecer, lo cual es ya un primer asomo de humanización.

²² Para recordar, el caso de la serie de partidos entre Deep Blue, un equipo programado con gran información sobre el ajedrez y el excampeón mundial Gary Kasparov. Aunque la máquina ganó la mayor parte de los juegos, la inteligencia humana fue reconocida por vencer a un aparato virtualmente perfecto y diseñado para ganar.

²³ Pedro García Bilbao, *Del presente y el futuro en la frontera de 2001*, en: <http://www.silente.net/sumario/revista/articulos/actualidad001.html#anchor652757>

Bibliografía

ASIMOV, Isaac. 1977. *Yo, Robot*. Barcelona: Bruguera.

AUMONT, Jacques. 1992. *La imagen*. Barcelona: Paidós.

CALABRESE, Omar. 1994. *La era neobarroca*. Barcelona: Paidós.

CLARKE, Arthur. 1970. *2001 una odisea espacial*. Pamplona: Salvat.

CAZAU, Pablo. *Ciencia y ciencia ficción*, en: http://www6.gratisweb.com/mcazaurhcp/ar_cienfic.htm

DEBRAY, Régis. 1992. *Vida y muerte de la imagen*. Barcelona: Paidós.

GARCÍA BILBAO, Pedro. *Ciencia ficción y realidad*, en:

<http://www.silente.net/sumario/revista/articulos/actualidad001.html#anchor652757>

_____. *Del presente y el futuro en la frontera de 2001*, en: <http://www.silente.net/sumario/revista/articulos/actualidad001.html#anchor652757>

GUBERN, Roman. 1987. *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gilli.

ISER, Wolfgang. 1997. *En busca del texto: teoría de la recepción literaria*. México: Universidad Nacional Autónoma.

LEVY, Pierre. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

VÁSQUEZ RODRÍGUEZ, Fernando. 2003. *¡El lobo, viene el lobo! Alcances del relato en la educación*. Documento inédito de la Maestría en Educación, Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Índice de películas

Gabinete del Dr. Caligari de Robert Wiene, 1917

Metropolis de Fritz Lang, 1926

La vida futura de William Cameron Menzies, 1936

Fahrenheit 451 de François Truffaut, 1966

2001 odisea del espacio de Stanley Kubrick, 1968

Blade Runner, cazador de androides de Ridley Scott, 1982

Brazil de Terry Gilliam, 1985

Días extraños de Kathryn Bigelow, 1995

12 monos de Terry Gilliam, 1995

Contacto de Robert Zemeckis, 1997

The Truman show de Peter Weir, 1998

Matrix de Larry y Andy Wachowski, 1999

Inteligencia artificial de Steven Spielberg, 2001

Minority report de Steven Spielberg, 2002