

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

El robot, de máquina a protagonista
Evolución y tendencias en el cine de ciencia ficción

Rocío de la Paz Ierache
Cuerpo B del PG
25 de febrero del 2014
Comunicación audiovisual
Ensayo
Historia y tendencias

Índice

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 4 |
| Capítulo 1: El robot en el cine | |
| 1.1 ¿Qué es un robot?..... | 11 |
| 1.2 Leyes de Asimov..... | 13 |
| 1.2.1 Características de un robot..... | 14 |
| 1.3 El hombre y la máquina..... | 15 |
| Capítulo 2: ¿Qué es la ciencia ficción? | |
| 2.1 La ciencia ficción en la literatura..... | 19 |
| 2.2 La ciencia ficción en el cine..... | 31 |
| Capítulo 3: Construcción del personaje en el cine | |
| 3.1 El personaje y su función..... | 38 |
| 3.2 Temperamento y carácter..... | 41 |
| 3.3 Tipos de conflicto..... | 44 |
| 3.4 Evolución del personaje..... | 45 |
| Capítulo 4: <i>Blade Runner</i> : el mundo de los replicantes | |
| 4.1 Contexto de producción e histórico del film..... | 48 |
| 4.2 Los replicantes: sus funciones en la historia y la curva de transformación en los personajes..... | 51 |
| 4.3 Replicantes vs Blade Runners: ¿Lucha y conciencia de clases?..... | 57 |
| Capítulo 5: <i>El hombre bicentenario</i> : la lucha legal para ser humano | |
| 5.1 Contexto de producción e histórico del film..... | 61 |
| 5.2 La evolución del personaje: el proceso de metamorfosis de androide a ser humano | 62 |

| | |
|--|----|
| Capítulo 6: <i>Un amigo para Frank</i> : el deber y la inocencia de un robot | |
| 6.1 Contexto de producción e histórico del film..... | 69 |
| 6.2 La evolución del personaje y su función en la historia..... | 71 |
| 6.3 ¿La máquina sustituye al hombre o el hombre se auto reemplaza?..... | 74 |
| Conclusiones..... | 79 |
| Referencias bibliográficas..... | 86 |
| Bibliografía..... | 90 |

Introducción

A lo largo del tiempo, el hombre ha creado todo tipo de máquinas, pero sólo la literatura y el cine han podido cumplir en su totalidad con el imaginario social, en la construcción de máquinas artificiales semejantes al ser humano.

El proyecto de graduación titulado *El robot, de máquina a protagonista. Evolución y tendencias en el cine de ciencia ficción*, se encuentra dentro de la categoría Ensayo, y de la Línea Temática Historia y Tendencias, con la intención de investigar, analizar y reflexionar sobre la evolución del personaje robot como fuente inspiradora del futuro, demostrando cómo en el cine norteamericano, desde la década del 80 hasta la actualidad, éste se ha humanizado y ha dejado de ser una simple máquina para convertirse en un personaje activo de la historia.

Por otra parte, se estudia cómo las diferentes elaboraciones teóricas que existen sobre la relación entre el hombre y la máquina, como simbología del progreso y como invento asociado a la alineación de los individuos y al conflicto social, influyen en la construcción de un autómatas en el cine de ciencia ficción.

Novell (2008) sostiene que el género de ciencia ficción se desarrolla y se alimenta continuamente de su época histórica, acompañando siempre la rápida evolución tecnológica de los tiempos que corren.

El aporte que este trabajo intenta brindar a la disciplina es la propuesta de analizar la figura del robot como un elemento ficcional de la ciencia ficción y la importancia que tiene el contexto histórico en la caracterización de los personajes.

A su vez plantear cómo las concepciones acerca de las máquinas y las nuevas tecnologías como símbolo del progreso o como atentado a la sociedad influyen en el género de ciencia ficción y por ende en la caracterización de los personajes, demostrando así que el cine refleja el sueño de todo hombre, el de tener una máquina esclava, capaz de hacer las cosas que él no puede.

Por otro lado no sólo ha evolucionado el género de ciencia ficción, sino que también se han producido grandes avances tecnológicos, sociales y culturales en las sociedades y por ende surgen nuevas temáticas para contar. La figura del robot en el cine no ha desaparecido y es un personaje que aún sigue estando en las pantallas del cine. Este se ha intensificado, evolucionado y con el transcurso del tiempo varios guionistas han diseñado distintos tipos de robots que cargan con conflictos cada vez más complejos y que deben superarlos, produciéndose así la curva de transformación en los personajes.

El Proyecto de Grado permite entender que los robots en el cine son personajes activos y que éstos actúan y se manifiestan de acuerdo al sistema de ficción en el que están contruidos. Estos logran evolucionar y humanizarse una vez que atraviesan la barrera más difícil, que es la privación de la libertad.

El género de ciencia ficción presenta entonces un gran abanico abierto para discusiones de diversa índole, partiendo del desarrollo científico y tecnológico hasta las formas de representación de los seres humanos y de la sociedad.

Este tipo de cine ha llevado a la pantalla múltiples personajes robots, en sus distintas representaciones, desde cyborgs, androides y humanoides. En este Proyecto de Grado se trabajará con tres largometrajes que fueron realizados entre la época de los 80 hasta la actualidad, comenzando con *Blade Runner* (Blade Runner, 1982) dirigida por Ridley Scott, *Bicentennial Man* (El hombre bicentenario, 1999) de Chris Columbus, y *Robot& Frank* (Un amigo para Frank, 2012) de Jake Schreier.

La elección de estos films fue tomada con el criterio de analizar los diversos tipos de personaje robots que han aparecido en el cine y demostrando cómo éstos han evolucionando con el correr del tiempo. Cada uno de ellos presenta cualidades distintas pero todos luchan por una causa común, que es la de independizarse de los seres humanos, ser libres y dejar de ser vistos como una máquina esclava. A partir del análisis de los films se pretende mencionar, estudiar y entender los distintos patrones

que se repiten en cada uno de los personajes robots con el fin de comprender cómo éstos han dejado de ser simplemente máquinas para convertirse en personajes que llevan el peso y la carga dramática de la historia.

Astudillo y Mendinueta (2008) explican la magnitud que tiene el cine para construir la empatía entre el espectador y los actores, siendo éste capaz de movilizar al intelecto, al afecto y poniendo en juego varios sentidos a la vez. En esta investigación se pretende también analizar cómo un personaje que no es un ser humano, sino una creación artificial o robot, puede producir empatía con el espectador, es decir que éste se puede identificar con un personaje que no es necesariamente es una persona física real.

Para poder entender ese proceso entre el público y el actor se analizarán a los personajes de acuerdo a cómo están contruidos y para ello se tomarán los conceptos teóricos trabajados por Diez (2005). Éste dice que un personaje existe y se presenta al mundo por sus dimensiones físicas, psicológicas, emocionales y sociales.

A fin de plantear el estado de la cuestión del tema seleccionado, se realizó una investigación sobre los antecedentes referidos al estudio del personaje robot en el marco de la ciencia ficción y se han encontrado tres textos fundamentales que son útiles para abordar la problemática propuesta en el Proyecto. El autor Manolo Dos (2010), en su investigación *Almas de Metal, La mujer como creación científica en el cine*, propone un repaso de determinados momentos donde el cine de ciencia ficción pone de manifiesto su interés en tratar las figuras artificiales, como por ejemplo la mujer autómatas y sus diversas encarnaciones, como robots, cyborgs, creaciones informáticas entre otras.

Por otra parte , el autor Raúl Contreras (2010) en su artículo *Reflexiones sobre alteridad y técnica: la figura del robot humanoide en algunas transposiciones de la literatura al cine*, intenta mostrar cómo el cine de ciencia ficción está expresando importantes rupturas con lo humano, poniendo en evidencia la transposición de la

figura del robot humanoide y comprueba que los hechos históricos ha condicionado de cierta manera al género, agudizando las tensiones entre la relación hombre y máquina. Luego Álvaro Caravajal (2001), en su artículo *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*, pretende hacer una exposición de las principales características del cyberpunk, analizando la transformación que sufre el personaje humano cuando este se convierte en parte de la máquina.

Por último Noemí Novell (2008) en su tesis doctoral *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*, realiza un profundo análisis sobre los orígenes de la ciencia ficción tanto en la literatura como en el cine cuando se convierte en un género independiente. A su vez investiga las modificaciones e influencias que ha sufrido el género desde sus inicios hasta la actualidad.

Dentro de los antecedentes institucionales, los Proyectos de Graduación titulados *¡Zombies! El cine de muertos vivos como síntoma de una sociedad* de Martín Torres (2011) y *Un millón de zombies no pueden estar equivocados* de Gabriel Davia (2012), pueden vincularse con el tema propuesto para esta investigación, porque indagan sobre la historia del cine de ciencia ficción y su evolución y para ello seleccionan dentro de los personajes arquetípicos del género a la figura del zombie.

A su vez *La mujer y el melodrama* realizado por Emilia Morasca (2011) es un Proyecto que no se focaliza en el estudio del género cinematográfico propuesto para este ensayo, pero analiza de manera general el proceso de identificación que tiene el público con los personajes en el cine. Lo mismo se hace presente en el Proyecto *El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual* de Javier Denevi (2010), que investiga sobre el lugar que ocupa el espectador en el cine y cómo sus emociones entran en juego al momento de identificarse con algún personaje de ficción.

Al igual que los dos últimos Proyectos mencionando anteriormente, el Ensayo titulado como *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino* de Emilia González (2011)

y *Hable ahora* (2011) de Laura Fernández, también investigan la figura del espectador al momento de percibir, interpretar e identificarse con un personaje de una película. Siguiendo con los antecedentes que se vinculan a este Proyecto de Grado, los ensayos *El discurso fílmico* de Inca Villasboas (2011) y *El suspenso psicológico: cómo manipular al espectador mediante el montaje* de Enríquez Naranjo (2011) analizan la construcción de personajes para entender cómo éstos participan y se manifiestan durante el transcurso de un film.

Por otra parte, en el Proyecto *35 milímetros de revolución* de Camila Romo (2012), existe una vinculación directa con el género que se investiga para la realización de este Ensayo, ya que analiza la evolución del género de ciencia ficción en el cine y la expansión del mismo a partir del avance del cine digital. A su vez el Proyecto *La fantasía de Hayo Miyazaki* de Michell Osterhage (2012), aborda una temática distinta a la propuesta para este ensayo, sin embargo hay ciertos temas que se pueden vincular, como por ejemplo la investigación histórica de un género desde sus orígenes hasta la actualidad y el poder que ejerce la animación en el cine para la creación y caracterización de diferentes mundos y personajes.

Este Proyecto de Grado está estructurado en seis capítulos donde en cada uno de ellos quedará establecido el vínculo con la problemática propuesta en este trabajo.

El primer capítulo plantea el origen del robot, analiza la etimología de la palabra, enumera y define las principales características del mismo haciendo una breve reseña de su aparición en el séptimo arte. Además se explican las tres leyes fundamentales de todo robot, planteadas por el llamado padre de la robótica, es decir, Isaac Asimov (1920-1992), sobre las cuales estableció un marco para presentar los miedos de la humanidad y los problemas sociales y culturales que traería aparejado en un futuro el surgimiento de los robots. A su vez se indaga sobre las concepciones existentes acerca de la relación entre el hombre y la máquina, que se ven reflejados en el cine de ciencia ficción.

El segundo capítulo pretende exponer los orígenes de la ciencia ficción en la literatura. A su vez se explora el contexto histórico en el cine de ciencia ficción desde sus inicios hasta la actualidad, con el fin de entender cómo éste ha evolucionado a través del tiempo.

El tercer capítulo se enfoca en la construcción de los personajes, para ello se define en primer lugar, qué es un personaje y cuál es su función en la historia. A su vez se exploran las diversas facetas que tienen los personajes al momento de manifestarse y los cambios que sufren en la historia una vez planteados los distintos tipos de conflictos y se estudia el proceso de empatía que tiene el espectador con respecto al actor de ficción.

A partir del cuarto capítulo se establece la propuesta final de Proyecto de Grado. Se estudiarán tres largometrajes que pertenecen a distintas épocas.

La finalidad del cuarto capítulo es analizar el film *Blade Runner*, que fue realizado en los años 80 con el fin de entender cómo los personajes robots dejan de ser una máquina y pasan a convertirse en verdaderos personajes activos de la historia.

Se busca analizar e investigar a los robots en función de cómo actúan en la historia y cómo son y se los estudia en sus dimensiones físicas, psicológicas, emocionales y sociales y a su vez observando cómo las temáticas que plantea el film, por ejemplo, el uso del poder, la división del trabajo y la enajenación, construyen personajes sólidos como los robots replicantes. A su vez se intenta establecer cómo y porqué la mirada negativa frente a las máquinas se revierte tras el enfrentamiento entre los seres humanos y los robots, que desean adquirir su libertad. Por último se analiza y se relacionan los conceptos de conciencia social, enajenación y división de trabajo provenientes del marxismo a los personajes principales del film.

El quinto capítulo se enfoca en el análisis del film *Bicentennial Man*, con el fin de entender cómo el personaje de Andrew, un androide, logra evolucionar en el tiempo hasta humanizarse. En este capítulo se propone estudiar las curvas de transformación

que va sufriendo el personaje de Andrew, teniendo en cuenta las dimensiones físicas, psicológicas, emocionales y sociales, desde que es una máquina servidora del hombre hasta que se convierte en un ser humano. Se vinculan las tres leyes establecidas por Asimov (1950) con la construcción del personaje de Andrew.

Por otra parte se intenta determinar, cómo y porqué la mirada pesimista frente a la máquina se revierte y los personajes humanos terminan teniendo un vínculo muy fuerte con los robots.

El sexto capítulo presenta un estudio del film *Robot & Frank*. Allí se pretende analizar el androide que cuida a Frank en función de cómo es y cómo actúa en la historia. Para entender la curva de transformación del personaje desde que es una máquina hasta que se humaniza y adquiere conciencia y sentimientos, se lo estudia al igual que el capítulo 4 y 5 en su dimensión física, psicológica, emocional y social, como también se lo clasifica de acuerdo a qué tipo de personaje pertenece. A su vez se aplican y se relacionan las leyes de Asimov (1950) con la construcción del robot que presenta el film y se realiza un paralelismo entre el mundo que plantea el film y la sociedad capitalista y de consumo actual, vinculado la teoría de la modernidad líquida de Bauman a la película.

Capítulo 1: El robot en el cine

1.1 ¿Qué es un robot?

Cuando se escucha la palabra robot, es probable que vengan a la mente grandes escenas de Hollywood, como robots malvados controlados por el hombre o extraterrestres que ponen en riesgo la existencia humana tras haber tomado el poder o bien seres inteligentes y artificiales.

Taddei (2010) explica que los primeros intentos por crear autómatas se llevaron a cabo en el Antiguo Egipto. Éstos desarrollaron estatuas con mecanismos que eran operados por sacerdotes, algunas de estas creaciones despedían fuego por sus ojos. Si bien no eran autómatas especialmente tecnológicos, su objetivo era sumar magia a la actividad religiosa. Por otro lado en Grecia, Herón (10 d.C. – 70 d.C.), un ingeniero y matemático, diseñó la máquina a vapor y fue el primero en entender que la inteligencia humana no era el corazón, sino el cerebro.

A su vez, los árabes fueron los que continuaron los trabajos de los griegos. Estos incluso llegaron a reelaborar ciertos proyectos de los griegos y realizaron nuevos tratados aunque también diseñaron sus propios autómatas.

Fue Da Vinci (1452-1519), quien construyó autómatas tales como un soldado mecánico, un león y un carrito robot. En cada uno de estos grandes inventos, detalló con exactitud el funcionamiento mecánico de los mismos.

Los primeros autómatas reales fueron diseñados durante la Ilustración gracias al arte de la relojería. Fueron diseñadas numerosas criaturas artificiales en un intento por imitar a la naturaleza lo más fielmente posible. En esta época el saber científico y la concepción biomecánica del ser humano ocupaban un rol muy importante. Generalmente los autores de estas piezas eran magos.

Es necesario entender de dónde surge entonces la palabra robot. Viene del checo, en 1921, el novelista y dramaturgo Karel Capek (1890-1938) estrena la obra de teatro *Rur*, donde utiliza el término para designar un ser artificial diseñado en una fábrica capaz de realizar tareas pesadas y complejas. En el vocablo checo, robota significa trabajo esclavo. En la obra, los robots se rebelan y se enfrentan contra la humanidad. Desde aquel entonces, la palabra robot ha sido adoptada universalmente. En un principio los robots nacieron como sujetos fantásticos, luego se empleó el término para designar genéricamente a cualquier sujeto mecánico que realiza tareas complejas. La gran diferencia entre un robot y un dispositivo mecánico no robótico es su capacidad por ser programado y la presencia de un motor para desempeñar sus movimientos.

Resulta muy difícil encontrar una única definición que especifique qué es un robot, por eso mismo es que existen muchas concepciones desde los más diversos campos disciplinares. Para algunos un robot es una máquina que actúa automáticamente en respuesta de su entorno y para otros es una máquina que en apariencia imita a las personas. Por otro lado, una interpretación más técnica, es la que sostiene Zabala (2012) que explica que un robot es un dispositivo que puede realizar un conjunto de tareas de manera independiente y que se adapta al mundo en el que opera.

Otros autores, definen lo que es un robot desde un enfoque cinematográfico: El robot se entiende como la representación cinematográfica de una máquina automática que a veces asume formas similares a los humanos, un dispositivo autónomo o semiautónomo que sirve para realizar el trabajo bajo el control del hombre. Desde esta perspectiva, las orientaciones del robot están conectadas originalmente a máquinas mecánicas o electrónicas, que en su génesis, carecen de sentimientos, emociones sensaciones, dolores, intuiciones, entre otros. (Machado y Martins, 2010, p.81).

En este proyecto de grado se trabajará y se estudiará la figura del robot en el cine de acuerdo con la última definición teórica mencionada anteriormente, que describe y señala las cualidades y capacidades que tiene un autómata para comprenderlo como tal.

1.2 Leyes de Asimov

Isaac Asimov (1920-1992), el padre de la robótica en la ciencia ficción, estableció las tres leyes de todo robot sobre las cuales determinó un marco para presentar los miedos de la humanidad y los problemas sociales y culturales que traería aparejado en un futuro el surgimiento de los robots. Estas leyes eran simples, directas y con buenos principios éticos, que toda máquina debía obedecer.

Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.

Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la primera ley.

Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley. (Asimov, 1950).

La concepción de estas tres leyes de la robótica pretendían contrarrestar el temor que el ser humano tenía con las máquinas, ante la posible rebelión contra sus creadores. De esta manera, el robot debía siempre actuar bajo el cumplimiento de sus leyes. Sin embargo, en el campo de la literatura y en especial en el cine, fueron muchos los guionistas que crearon grandes historias a partir del no cumplimiento de estos principios, demostrando que una máquina sí puede violar alguna de sus leyes, como también es capaz de dañar a una persona y atentar contra toda una sociedad.

En el mundo del cine de ciencia ficción, no sólo los robots son los que cumplen con el rol de antagonista en una historia, sino que también ese papel puede ser interpretado por un personaje humano, que tiene como objetivo principal enfrentarse y destruir a la máquina. En este último caso, el robot se ve obligado a actuar y a reaccionar ante una situación real donde debe tomar las decisiones correctas para protegerse a sí mismo, aunque también un robot puede dañar a un ser humano por proteger a su amo.

1.2.1 Características de un robot

Existen muchos criterios a la hora de clasificar un robot, uno de ellos es teniendo en cuenta la taxonomía o el medio en donde realizan su acción.

A lo largo de la historia, el cine ha llevado a la pantalla múltiples personajes. Cada uno de estos con distintas características y variantes pero siempre bajo la forma de androides, humanoides o cyborgs.

A continuación se explicará la clasificación de los tres tipos de robots mencionados anteriormente, teniendo en cuenta las características principales de los mismos.

Los androides son una clase de robots que pueden ser mecánicos o artificiales y tienen apariencia humana y que a su vez se comportan como éstos con la facultad de sentir emociones y tomar decisiones.

El androide obedece a sus deseos, intenciones, ideales y creencias que se encuentran almacenados en las bases de conocimiento y al que son programados por seres humanos con anterioridad. Estas bases están compuestas por imágenes, sonidos, olores, sensaciones, entre otras cosas.

Los robots toman decisiones por su sistema de valores y éstos poseen una enorme capacidad de procesamiento y de inteligencia que supera ampliamente al ser humano.

Por otro lado los robots humanoides, son aquellos que poseen el mismo aspecto exterior del cuerpo que un ser humano normal. Tienen su mismo sistema nervioso, respiratorio, muscular, digestivo y sexual, pero el factor que lo diferencia, es que tienen rasgos propios de los animales y habilidades que heredan genéticamente. Difieren en detalles tales como la forma, las cualidades y rasgos del rostro, la presencia de cabello, peso, estatura, garras o cuernos en la piel. Estos pueden a su vez reproducirse ya sea con su misma especie o con otros.

Y por último Wiener (1894-1964), considerado el padre de la cibernética desarrolló cuatro etapas representando la historia de los autómatas.

En la era mítica Golem, tenía el cuerpo como una representación de la figura de arcilla, que podría ser maleable. En la era de los relojes (siglos XVII- XVIII), el cuerpo fue visto como un mecanismo de relojería. En la era de la energía de vapor (finales siglo XVIII y principios del siglo XIX), el cuerpo fue visto como el motor, y por último, en la era de la comunicación y el control el cuerpo llegó a ser concebido como un sistema electrónico (Wiener, 1948).

La cuarta etapa pertenece a la cibernética que se fundamenta en base a la imaginación de un cuerpo híbrido con interfaces tecnológicas, lo que se conoce como un cyborg.

Etimológicamente la palabra cyber viene del griego y significa control. Se trata entonces de seres que están formados por una parte humana y otra artificial, representada por la máquina, la tecnología y las prótesis como programas y bancos de memoria implantados en el cerebro, láser en los ojos y armas incorporadas al cuerpo. Este conjunto de elementos pone de manifiesto la existencia de un cuerpo alterado y aparentemente mejorado.

Los seres artificiales son parte del imaginario colectivo y al unirse al mundo del cine, cada una de estas máquinas ha tenido diversas configuraciones, tipos y estilos. No todo personaje artificial es igual porque cada guionista crea distintos tipos de personajes en función de la historia que tenga que contar.

El cine ha logrado dotar a los robots de bondad, amor, esperanza, temores, sueños e ilusiones a diferencia de la ciencia que todavía no ha llegado a crear un ser artificial capaz de sentir, pensar y actuar como un verdadero ser humano.

1.3 El hombre y la máquina

Entre las diferentes elaboraciones teóricas que existen sobre la relación entre el hombre y las máquinas se evidencian dos concepciones bastantes generalizadas y al mismo tiempo antagónicas: por un lado la concepción positivista que le otorga a la máquina la simbología progreso y la civilización y por el otro, la máquina es concebida como un invento asociado a la alineación de los individuos y al conflicto social. Estas dos concepciones se hacen evidentes en el cine de ciencia ficción.

Por un lado hay una corriente del género que no se inspira en un mundo mejor, sino que al contrario, presenta un futuro trágico que pone en riesgo a toda la humanidad y que al mismo tiempo atenta contra ella. La maquina es concebida, a partir de este enfoque, como aquella asociada a la lógica del sistema capitalista. La maquina de esta manera irrumpe en la sociedad como un elemento nocivo, extraño y depersonalizante. Carvajal afirma “este género asume la lucha contra los autoritarismos que se apoyan en el uso de la tecnología y la ciencia, planteando la idea de una liberación tanto del sistema político totalitario como de la máquina” (2001, p.2).

Y por el otro lado se presentan sociedades alternativas y de ensueño donde son plasmadas las grandes ventajas que tiene la tecnología y las aplicaciones beneficiosas de la ciencia. En este sentido, la maquina es definida como sinónimo de progreso ilimitado en este mismo sistema basado en el capital.

La actitud del rechazo de las máquinas surge en pleno apogeo de la revolución industrial. Estas fueron percibidas como una posible amenaza frente al hombre. La figura del robot, en algunos momentos representó el temor en la era de las máquinas industriales y Butler (1982) manifiesta ese sentimiento sosteniendo que si las máquinas adquieren conciencia, el ser humano será esclavo de ésta.

El alma misma del hombre se debe a las máquinas, está hecha a máquina. Piensa lo que piensa, siente lo que siente, merced a los cambios que las máquinas han operado en él, y la existencia de aquéllas es un sine qua non para la suya, lo mismo que depende de su vida la de ella. Este hecho nos impide proponer la aniquilación completa de toda maquina, más indica a que nos fuera posible renunciar, para evitar que nos dominen aún más tiránicamente. (Butler, 1982, p.243).

Los luditas fueron los primeros obreros que vieron a la máquina como un gran enemigo capaz de desplazarlos del trabajo, lo que conllevó a un desempleo en gran escala. Estos trabajadores se rebelaron en el interior de las fábricas en contra de la explotación y muchos de ellos abandonaron el trabajo para poder ir manifestarse.

Contreras (2010) explica el síntoma de *Frankenstein* como un sentimiento ambivalente de amor y odio que representan las máquinas, el odio está vinculado a los peligros que éstas representan al romper el control humano y el temor está relacionado al cambio irreversible.

Los robots despertaron en aquel entonces temor por la capacidad de actuar con independencia del ser humano. Esto se ve reflejado en el monstruo de *Frankenstein* cuando se vuelve en contra de su creador, y éste mismo no encuentra el switch para poder apagarlo y someterlo al control del hombre y no de la máquina.

En el caso del film *Metropolis* (1927), se trabaja con el tema de la simbiosis máquina-hombre. En la película hay una fuerte crítica a la sociedad de los inicios del siglo XX. La sociedad europea se transforma y surgen nuevos modos de producción, es decir, el paso del taylorismo al fordismo que implicaba la producción en cadena y la automatización. A su vez el film rechaza al modernismo y queda visible que la máquina subyuga a los seres humanos. La película muestra un claro ejemplo del capitalismo explotador convirtiendo a los artesanos y agricultores en esclavos que trabajan a grandes profundidades bajo tierra donde se ve reflejado la desmoralización y el abuso psíquico del trabajador.

Siguiendo con el estudio acerca de las concepciones de la máquina y el hombre, la visión optimista fue compartida por países capitalistas y comunistas, tal es el caso de la Unión de Republicas Soviéticas. Ellos sostenían que la máquina era un sinónimo de progreso industrial.

Para Marx (1818-1883) la máquina no era responsable de que a los obreros se los separara de sus medios de vida, sin embargo se opuso al uso capitalista de la tecnología que en vez de cortar el tiempo de trabajo, lo alarga y en vez de facilitar el trabajo lo intensifica produciéndose así la disminución del empleo y el desplazamiento del obrero por parte de la máquina. El trabajo no pagado al obrero, quedaba en poder del capitalista.

El hombre no es un servidor de la máquina, la máquina lo es del trabajador. Gracias a ella, éste se libera de la servidumbre del trabajo físico que le convierte en un animal y en una simple mano, en un cuerpo esclavo del Estado de necesidad inmediata. La máquina libera, la fábrica está a la cabeza de la revolución y ayuda a la mecanización del campo. (Pedraza, 2000).

De acuerdo a esta visión, las personas podrían utilizar el tiempo libre que antes era ocupado por el trabajo, y de esta manera dejarían de estar alienadas.

En el cine Contreras (2010) explica que la mirada del robot, posibilita ver lo humano de otra manera, no siempre se trata de un proceso de deshumanización y destrucción de toda la humanidad, también los robots pueden aparecer como una posibilidad de redención, en donde el hombre es salvado por su extinción y degeneración, teniendo la posibilidad de reconciliarse con la máquina.

Esta mirada es el claro reflejo del cine de ciencia ficción. Muchas veces el género pone en disputa las dos concepciones acerca de la máquina y el hombre y mediante estas dos visiones es posible crear distintas historias en las que los personajes robots se manifiestan de acuerdo a algunas de estas. Estas dos visiones antagónicas y contradictorias sobre la irrupción de las máquinas en la sociedad son subsidiarias de las dos grandes posturas que se tienen en las ciencias sociales en general y en la sociología en particular, visiones que en definitiva descansan en la crítica al sistema capitalista en el que se está inmerso o en la defensa y sostenimiento de dicho sistema. La ciencia ficción en el cine presenta entonces un gran abanico abierto para discusiones de diversa índole, partiendo del desarrollo científico y tecnológico hasta las formas de representaciones de los seres humanos y de la sociedad.

Capítulo 2: ¿Qué es la ciencia ficción?

2.1 La ciencia ficción en la literatura

El origen de la ciencia ficción ha sido siempre un tema muy debatido en el ámbito de la literatura, por eso el problema surge al momento de definir el género, como si fuese algo estático, pero no lo es y es por eso que hasta el día hoy no hay una definición universalmente aceptada sobre la ciencia ficción. Muchos son los críticos que postulan sus ideas acerca del género. Para ello se selecciona a Novell que en su texto *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (2008) sostiene que es casi imposible determinar con precisión el origen de la ciencia ficción, sin embargo existen tres tendencias de pensamiento, cada una de éstas con distintos puntos de vista acerca del origen del género.

La primera tendencia hace referencia al nacimiento de la ciencia ficción a partir de las narraciones utópicas y renacentistas, haciendo hincapié en la literatura clásica como la *República* de Platón (427a.C.- 347a.C.) o las *Metamorfosis* de Publio Ovidio (43 a.C.- 17 a.C.) que funcionan como antecedentes del género utópico y fantástico.

La segunda tendencia sostiene que la primera obra literaria del género fue *Frankenstein*, escrita por Mary Shelley (1797-1851) en 1918. Y por último la tercera tendencia sostiene que el término *scientifiction* fue concebido por Hugo Gernsback en 1929 pero su entrada en vigencia surge en 1938, cuando John Campbell diseña la revista *Astounding Science Fiction*.

A partir de estas tres tendencias señaladas anteriormente, es imposible no sostener que la ciencia ficción tiene sus raíces en las narraciones utópicas o en viajes fantásticos. Una de las tantas figuras reconocidas, fue Luciano de Samosata, hombre de la antigüedad clásica y el primero en plantear la posibilidad de un viaje al espacio, rompiendo el parámetro griego de la mimesis, es decir no recurrió a la imitación de la

naturaleza empíricamente verificable, sino que construyó nuevos mundos imaginarios y desconocidos para la sociedad de aquel tiempo.

Otro de los grandes autores de esta época fue Jonathan Swift, quien escribió *Los viajes de Gulliver* en 1726, una de las novelas más populares y emblemáticas del siglo XVIII por su crítica a la sociedad y a la condición humana. Éstos autores, por sólo nombrar algunos, solamente han contribuido al género porque han empleado ciertos códigos propios de la ciencia ficción como el viaje a la luna, las aventuras y las utopías, pero eso no los convierten en los verdaderos autores del género, ni mucho menos que la ciencia ficción se consolida como género independiente en esa época.

Por otro lado de acuerdo a la segunda tendencia, también hubo ciertas aproximaciones y contribuciones al género en la literatura del siglo XIX. Dentro de ésta se podían encontrar novelas como *Frankenstein*, escrita por Mary Shelley (1797-1851) en 1818, o *De la tierra a la luna* escrita en 1865 por Jules Verne (1828-1905), o *La máquina del tiempo* en 1895 escrita por Herbert George Wells (1866-1946).

No era casualidad, que en un contexto de revolución industrial, se produjera en la literatura un cambio por demás notable.

Anteriormente el futuro se concebía como mera continuación del presente, a lo sumo sometido a algunos ciclos o cambios menores: a una época de paz seguía una guerra, a una bonanza una sequía, a una democracia una dictadura. Se podían convertir cambios, pero dentro de lo ya conocido. Sin embargo el auge de las ciencias durante el siglo XIX demuestra que el futuro puede ser distinto: los cambios pueden derribar su inmutabilidad y la concepción tradicional se agrieta (Gallego y Sánchez, 2003, p.2).

Novell (2008) señala que la novela de *Frankenstein* no sólo fue novedosa por la creación de la vida artificial, sino también por el resultado que trajo aparejado la creación de una máquina que se rebela contra el propio creador. Esta pieza literaria fue un reflejo de la sociedad del siglo XIX, donde quedaba en evidencia la disputa entre las dos posturas frente al crecimiento tecnológico. Por un lado estaban quienes lo apoyaban y por el otro, los que rechazaban a las máquinas. Shelley diseña al

personaje del científico para que éste en la historia sea el creador del monstruo, y para ello se basó en el conocimiento de la ciencia y de la tecnología que se tenía en aquel momento en el que fue escrita la novela. Asimov (1981) explica que la imaginación del escritor se encuentra siempre atada a la vida que vive y a lo que conoce el autor. Se puede decir que la criatura artificial fue pensada y diseñada de acuerdo al contexto histórico que atravesaba Gran Bretaña en el siglo XIX, dando como resultado un personaje verosímil para la época.

Otro caso es el de Wells, que para darle credibilidad a la máquina, utilizó los conocimientos de la ciencia, dándole a entender a los lectores que en el mundo en el que estaba plasmada la historia, sí era posible viajar en una máquina que pudiera llegar al futuro.

A este tipo de narraciones, incluso las de Verne se las ha considerado “literatura de anticipación”, por su carácter anticipador, ya que muchos de los inventos fueron finalmente desarrollados gracias a los avances científicos y tecnológicos de las distintas épocas.

Vilalta (2008) sostiene que en las novelas de Shelley, Verne y Wells, la figura principal no es la de un científico o la de un técnico, sino la de un inventor y este personaje se ve excluido de la sociedad por el tipo de trabajo que desempeña, ya que despierta en la humanidad el temor de que las máquinas se rebelen y sus creadores no las puedan controlar.

Se puede afirmar que la ciencia ficción tiene un interés particular en la ciencia, ya que ésta es sinónimo de progreso, pero a su vez ese progreso entendido como los avances tecnológicos, científicos y sociales pueden afectar al ser humano, y el género de ciencia ficción los cuestiona profundamente.

Novell (2008) señala que la ciencia ficción se consolida como género independiente, recién en abril de 1926 en los Estados Unidos cuando Hugo Gernsback (1884-1967) diseña *Amazing Stories*, la primera revista dedicada exclusivamente al género de

ciencia ficción. Se trataban de historias que por lo general tenían un tono optimista, a pesar de las consecuencias de la Primera Guerra Mundial, en la que se intentó seguir una línea narrativa similar a la de Edgar Allan Poe (1809-1849), Verne y Wells. La imagen que se proyectaba de la tecnología era la de una simple herramienta que era ideal para cumplir y facilitar la vida del ser humano y estos artefactos podían ser utilizados de forma correcta o hacer un mal uso de la tecnología.

Si bien antes de estas publicaciones, existían otras revistas que ofrecían a los lectores historias relacionadas con los grandes avances tecnológicos en un contexto futurista, *Amazing Stories* fue la que consolidó un nuevo género de ficción conocido como *Pulp*. Se trataban entonces de revistas baratas y rústicas, de consumo popular con un diseño similar al de un comic en las que se contaban pequeñas historias de ficción. A partir del lanzamiento de la revista, la ciencia ficción poco a poco comenzaba a distinguirse de los otros géneros para ir convirtiéndose en un género con códigos propios. Lo cierto es que muchos de los textos que se publicaban en este tipo de revista no eran de una calidad óptima ya que se les pagaba muy poco a los escritores y había que publicar mucho contenido en muy poco tiempo. Uno de los tantos motivos que tuvo Gernsback al momento de diseñar la revista fue que ésta tuviera una finalidad educativa e incluso predictiva sobre futuro sucesos.

La ciencia ficción, entonces, forma parte de una línea de narraciones no realistas que no se limita a las criaturas artificiales, los viajes extraordinarios o las utopías, por ejemplo. Pero también, a partir de que se le comienza a denominar ciencia ficción empieza a configurarse como un género de otros aledaños, con características propias vinculadas principal pero no exclusivamente con el género gótico, los romances, los cuentos filosóficos e incluso en ocasiones la mitológica clásica. (Clute y Nicholls, 1995, p.568).

Alrededor de estos años, surge la *Space opera*, un subgénero de la ciencia ficción, que se inicia con la obra *The SkyLark of Space* de Edward Smith (1890-1965) en 1921. Esta novela narra las vicisitudes de un científico que construye una nave espacial y emprende un viaje al espacio, junto con una compañera, en busca de

civilizaciones alienígenas. Luego en 1928 la obra fue publicada en la revista *Amazing Stories*. Este subgénero se caracterizó por sus historias de aventuras donde predominaba el amor, los viajes estelares y los imperios galácticos. Una de las características principales de la ciencia ficción es la exploración de nuevos territorios, ya sean imaginarios o reales. Éste subgénero podía combinar los dos tipos de espacios y podían ocurrir en exteriores o en planetas ficticios.

Durante la época de las revistas *Pulp*, la *Space opera* fue la preferida por el público que consumía ciencia ficción. Sin embargo paralelamente los géneros como el western o la novela policial eran los más populares y ocupaban las principales editoriales.

Si bien existía un espacio para la literatura de ciencia ficción, el margen de lectores y seguidores del género era muy reducido en comparación con los otros géneros populares.

A fines de 1929 se desató en los Estados Unidos el proceso conocido como la Gran Depresión, a causa de la caída de la bolsa, una crisis económica que afectó a varios países del mundo y que se extendió hasta la Segunda Guerra Mundial. Frente a esta situación poca alentadora, la sociedad, específicamente la estadounidense se vio afectada y en el campo de la literatura, las revistas que se centraban en historias de aventuras, de mejores mundos y espacios imaginarios, terminaron de perder el optimismo. El peligro de la bomba nuclear perturbó no sólo a los científicos sino que también influyó en el tipo de narraciones de la ciencia ficción y ésta se dividió en dos ramas. Por un lado la ciencia ficción *hard* y por el otro la ciencia ficción *soft*.

La ciencia ficción *hard* tenía un postura positiva frente a los avances y descubrimientos de la ciencia y de la tecnología y las narraciones de la ciencia ficción *soft* carecían de un enfoque científico o riguroso del tema y optaban por reflejar los efectos de sociales, políticos y ambientales de la sociedad.

Asimov afirma “Desde luego, en los años treinta la ciencia ficción había sido condenada como literatura infantilmente escapista para aquéllos que buscaban refugio

en la ignorancia alterna. Tal escapismo era, en muchos casos, una evasión de la realidad". (1999, p.59). El despliegue de la bomba atómica modificó la mirada de la sociedad frente a la literatura de ciencia ficción y ésta dejó de ser considerada como una lectura infantil y de escaso contenido informativo. De todas maneras, previo a este acontecimiento, los escritores ya habían incursionado sobre esas temáticas y era recurrente encontrar historias basadas en sociedades distópicas y en bombas atómicas. A partir de ese momento el género de ciencia ficción comenzó a ser pensado como una herramienta útil para la crítica social y para la investigación sociológica.

Fue John Campbell (1910-1971) quien empezó a profundizar más en los temas sobre los seres humanos y la tecnología para poder atraer a los lectores y tiempo después obtuvo el control editorial de *Astounding Stories* dándole una nueva orientación a la revista al cambiar su nombre por el *Astounding Stories Fiction*. Esta época fue conocida como la edad de oro de la ciencia ficción y en ella se destacaron autores como Asimov, Arthur Clarke (1917-2008), George Orwell (1903-1950) y Ray Bradbury (1920-2012), entre otros. Uno de los rasgos característicos de estos escritores de ciencia ficción es que estaban familiarizados con temas relacionados a la ciencia y a la tecnología, es por eso que sus escritos fueron de gran aceptación por el público lector. Durante el período de Campbell, éste y escritores como Robert Heinlein (1907-1988) y Asimov alentaban al gobierno norteamericano y por ende sus novelas tenían un tono optimista, a favor de los avances de la ciencia y la tecnología. En ese entonces, el gobierno era la máxima autoridad y el responsable de financiar los proyectos científicos y también las investigaciones en la construcción de satélites y viajes al espacio, entre otras cosas. Vilalta (2008) explica que desde los primeros relatos de los *pulp*, el tema más requerido por la ciencia ficción norteamericana era la conquista del espacio y autores como Asimov o Heinlein confiaban en que los ingenieros y científicos llevarían al hombre al espacio, temática ya abordada en varios de sus

trabajos anteriores. Por otra parte, abriendo un paréntesis, la credibilidad que tienen los medios de comunicación se pudo ver representada aquella noche de Halloween en 1938 en los Estados Unidos cuando Orson Wells (1915-1985), desde un estudio de Nueva York, radió una adaptación de la novela de *“War of the worlds”* logrando aterrorizar a casi todo un país a través de un micrófono. Lo más valioso de esto, es el poder del propio medio de comunicación, es decir la radio como canal de comunicación pudo lograr hacerle creer al público que el país estaba sufriendo una invasión marciana y que estos extraterrestres estaban arrasando contra todo el planeta tierra. Lo cierto es que Wells había iniciado la emisión advirtiendo que se iba a relatar una ficción, sin embargo muchísimas personas que encendieron después el aparato, entraron en pánico ya que la manera de emitir los hechos resultaban verosímiles al adoptarse la forma de un noticiario.

Tiempo después en los años 50, esta obra se llevó a la pantalla grande de cine y para poder contarla combinó elementos de la novela original y de la adaptación radiofónica. Sin ninguna duda, a partir de este acontecimiento se incrementó la duda en las personas sobre la existencia de habitantes en otros planetas y tanto la literatura como el cine hicieron eco en este suceso.

Por otra parte Novell (2008) sostiene que con el fin de la Segunda Guerra Mundial y el inicio de los años cincuenta, se produce una gran revolución en el género de ciencia ficción, nunca antes vista y gran parte se debió a los cambios que se produjeron entre las distintas sociedades y culturas del mundo. Al finalizar la guerra, gran parte de la sociedad norteamericana comenzó a temer que el comunismo se expandiera sobre el país y fue con la consolidación de los dos bloques durante la guerra fría lo que conllevó a que se desarrollara una campaña para eliminar el peligro comunista.

Dentro de este contexto histórico, Estados Unidos enviaba tropas a Corea para contener la expansión comunista adoptando así al *Macartismo*. Este período es conocido como la *Caza de brujas* y tuvo como objetivo, perseguir a los sospechosos

que simpatizaban con el régimen comunista o con ideas contrarias al gobierno de aquel momento. De esta manera se procedieron al armado de listas negras, detallando los nombres de aquellas personas a las que no se les debía proporcionar ningún tipo de trabajo y como consecuencia de esto, miles de personas perdieron sus empleos. También la censura se hizo presente en las expresiones artísticas, más que nada en el cine, sin embargo la ciencia ficción fue el único tipo de literatura que podía criticar al régimen sin ser perseguida. A esta época se la conoció como la edad de plata en la ciencia ficción.

Con respecto a los personajes que se utilizaban en las novelas, era recurrente encontrar la figura del alienígena y la del extraterrestre, ya que eran las más exploradas por los escritores de esa época. No sucedía lo mismo con la figura del robot, la inteligencia artificial y las máquinas. Éstas fueron exploradas en su mayoría por un único escritor que fue Asimov, quién diseñó las leyes de la robótica con el fin de transmitirle a los lectores el mensaje de que todo robot debía siempre ayudar al ser humano y nunca causarle ningún tipo de daño. A lo largo de la historia, fueron muchas las apariciones de personajes robots en las novelas de ciencia ficción y a partir del boom de las revistas de ciencia ficción, al robot se lo veía como un ser humano artificial de metal capaz de ser sirviente del amo o incluso de rebelarse.

La época de los 60, fue sin dudas un período de profundos cambios sociales y culturales en el mundo occidental y Novell (2008) explica que durante este período, varios escritores se unieron a una nueva tendencia conocida como la Nueva Ola. Éstos pretendían rediseñar el estilo literario, es decir cambiar la mala escritura que predominaba en las primeras revistas del género, sustituyendo algunas de las temáticas que fueron en reiteradas oportunidades trabajadas, proponiendo por ejemplo reemplazar la temática de la exploración exterior por la exploración interior.

Finalizada la Segunda Guerra Mundial, la carrera exitosa de Campbell, como la de otros escritores había casi terminado. Los mercados dedicados a este tipo de literatura

comenzaron a reducirse y varias revistas del género debieron comprimir el número de tiras. Asimov (1981) explica que uno de los acontecimientos más importantes que debilitaron a este mercado fue la aparición de la televisión y por consiguiente gran parte del público juvenil dejó de consumir este tipo de literatura.

En Inglaterra Michael Moorcock empezaba a dirigir *New World*, una revista dedicada al género de ciencia ficción, y sumamente novedosa por su estilo experimental y por la innovación en los temas. Moorcock se oponía al estilo anterior, es decir a la literatura de Campbell, proponiendo tratar nuevas temáticas como la violencia, las drogas, el sexo y la exploración del mundo interior en el ser humano. Por esta razón se empezó a dejar de lado la figura del robot, que en las dos décadas anteriores había sido la figura protagónica y por excelencia, la preferida del público.

Al igual que en los 60, durante los 70, los escritores de ciencia ficción abordaron los temas del momento, como la liberación sexual, el feminismo, la conciencia ecológica, el psicoanálisis, entre otros.

Mientras la Nueva Ola se desarrollaba en el continente europeo, siendo de gran aceptación en el resto del mundo, Estados Unidos no pudo quedarse atrás y durante ese período los autores como Fritz Leiber (1910-1992), Roger Zelazny (1930-1995), Philip José Farmer (1918-2009), Robert Silverberg (1935-) y especialmente Philip Dick(1928-1982) fueron algunos de los varios escritores que más se destacaron en este período. No obstante Dick, fue uno de los novelistas estadounidense más transgresores de la ciencia ficción. En 1962 escribió *El hombre en el castillo*, una novela ucrónica, ganadora de un premio Hugo, que transcurre en los estados unidos después de que las fuerzas del Eje ganan la Segunda Guerra Mundial y Estados Unidos queda dividida por dos grandes fuerzas, el ejército alemán y los japoneses.

La literatura de Dick sorprendió al público convencional y a los críticos porque sus obras giraban en torno a cyborgs, mundos post-apocalípticos, gobiernos autoritarios, universos distópicos y mundos paralelos. Además, en sus novelas exploró el mundo

de las drogas y demostró la preocupación por la ecología y la religión. Al mismo tiempo que Dick lanza al mercado *El hombre en el Castillo*, la revista *Amazing* publica *Rocannon's World*, un cuento de fantasía de Ursula Le Guin (1929-). Luego en 1969 la autora escribe *The Left Hand of Darkness*, una de las obras más trascendentales de la ciencia ficción. La historia transcurre en un planeta llamado invierno donde un grupo de alienígenas puede cambiar de sexo según las lunas. Novell (2008) señaló que fue Le Guin la que incorpora el tema de la reflexión sobre la identidad sexual en el género de ciencia ficción y mediante la utopía y las sociedades alienígenas analiza, cuestiona y debate la cultura en la que vive la sociedad. Sus obras se han destacado por tratar temas vinculados al feminismo, la psicología y la sociología, como también la ecología y el taoísmo. A su vez logró que el público femenino empezara a acercarse a este tipo de literatura, porque hasta finales de los años 50 el mayor público lector era el masculino, incluso quienes editaban y escribían las historias eran hombres.

En síntesis, la literatura de ciencia ficción ha atravesado distintos estadios, comenzado con la etapa primitiva, luego la edad de oro, seguido la edad de plata, la nueva ola y por último el *cyberpunk* y el *postcyberpunk*.

El *cyberpunk* es una corriente literaria y un subgénero de la ciencia ficción. El término se compone de las palabras *Cyber* que significa alto nivel tecnológico y la palabra *punk* hace referencia al bajo nivel de vida. Gardner Dozois (1947-), editor de la revista *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, fue el primero en utilizar el término y en 1980 Bruce Bethke (1955-), editor y jefe de la misma revista publicaba un cuento con ese nombre. Sin embargo a partir de 1984 con la publicación *Neuromancer* de William Gibson (1948-1972) se concibe al *cyberpunk* como un subgénero de la ciencia ficción. Una de las influencias de esta corriente fue Bruce Sterling (1954-), crítico estadounidense y escritor de ciencia ficción, calificado como uno de los fundadores del *cyberpunk* junto con Gibson. Del mismo modo hubo escritores que se destacaron como John Shirley (1953), Rudy Rucker (1946-), Lewis Shiner (1950-), Michael

Swanwick (1950-), Pat Cadigan (1953-).

Fueron varios los críticos que se empeñaron en despreciar al *cyberpunk*, sosteniendo que la Nueva Ola había sido mucho más innovadora en cuanto a estilo y contenido narrativo. También señalaban que ya había antecedentes del *cyberpunk* anteriores a los años 80, como por ejemplo en la literatura de Dick, donde los temas recurrentes en sus obras eran la paranoia, la inteligencia artificial, el decaimiento social, la realidad vs. la realidad virtual, entre otras cosas.

Carvajal (2001) explica que el *cyberpunk* surge en los Estados Unidos durante los años 80 como una tendencia posmoderna y artística de la ciencia ficción para responder a las necesidades y temores de los jóvenes frente al papel que cumplía la ciencia y las nuevas tecnologías.

Haciendo un breve racconto histórico de los sucesos anteriores al despliegue del *cyberpunk*, se puede decir que el mundo venía atravesando grandes transformaciones sociales y culturales, así también como situaciones de crisis económicas, guerras y conflictos políticos que fueron produciendo tensiones en las relaciones entre los distintos países, por ejemplo, para citar alguna, Estados Unidos y la Unión Soviética, y por el otro lado el feroz y desmedido crecimiento en los avances de la ciencia y las nuevas tecnologías, de manera tal que la ciencia ficción, más precisamente el *cyberpunk* se valió de los cambios tecnológicos, científicos, sociales y culturales.

Fue durante los años 80 cuando las nuevas tecnologías ocuparon un papel muy importante en la vida de las personas. Se produjo entonces un crecimiento desmedido de las grandes capitales del mundo, el surgimiento de nuevas corporaciones y multinacionales que lideraron los mercados, la multiplicación de los vuelos para trasladarse de un continente a otro, el internet, las computadoras personales, la realidad virtual, los teléfonos móviles, los walkman, los discos compactos, los implantes, la prolongación de la vida por medio del congelamiento, el uso de drogas, entre otros.

Por otra parte los relatos del *cyberpunk* se centraban en espacios oscuros y siniestros, haciendo eco al cine negro y a la novela policial, en donde las redes tecnológicas tuvieron el control sobre el ser humano.

Uno de los temas trabajados por el *cyberpunk* fue la denuncia social, donde nuevamente apareció el miedo a la alineación de las personas y a la pérdida de los derechos humanos a partir de representar a las grandes ciudades como espacios oscuros, deshumanizados y absolutamente robotizados, donde no quedaba escapatoria alguna. Siguiendo con los tópicos que indagó el *cyberpunk*, hizo hincapié en temas como la manipulación, la mentira, y el engaño que ejercían las grandes fuerzas como las megacorporaciones o los gobiernos autoritarios sobre la sociedad. Es aquí dónde el cine y la literatura presentaron personajes que eran capaces de luchar contra el sistema político para conseguir la libertad de expresión.

A su vez, el *cyberpunk* fue un movimiento contracultural. Tuvo su origen en la literatura y ha influido en la sociedad modificando el punto de vista acerca de las nuevas tecnologías. Esta corriente, no estaba en contra de los avances científicos y tecnológicos, sólo los cuestionaba cuando estaban hechos para alienar y dominar al ser humano.

Con respecto a los personajes de este subgénero, predominaron los hackers o héroes solitarios que luchaban contra la injusticia, como también los robots amigos o enemigos en sus distintas representaciones, ya sean cyborgs, androides o humanoides y por último la figura del extraterrestre que se enfrentaba con la especie humana. La mayoría de los personajes eran seres humanos que se convertían en parte de la máquina y el cuerpo de los mismos se veía alterado por implantes tecnológicos como láser en los ojos, programas implantados en el cerebro y armas añadidas al cuerpo.

El *cyberpunk* no sólo se encuentra en la literatura y en el cine, sino que se ha expandido al campo de los videos juegos, a la televisión e incluso se hizo presente en

la música y en la moda.

A principios de los 90, ocurre un cambio en la literatura y el cine de ciencia ficción. En 1991, Neal Stephenson (1959-) utilizó el término *Postcyberpunk* para referirse al nuevo subgénero de ciencia ficción en su novela que tituló *Snow Crash* publicada en 1992. El subgénero se caracteriza por tener una mirada más positiva con respecto a la tecnología. En nuevo ambiente desarrollado en torno a los nuevos descubrimientos científicos y tecnológicos, el *Postcyberpunk* examina los efectos sociales que producen la nanotecnología, las telecomunicaciones y la ingeniería genética. Los personajes que antes eran solitarios e estaban inmersos en un contexto de opresión, ahora se encuentran en una sociedad que pretende crecer con una visión más positiva del desarrollo tecnológico y del futuro y éstos actúan para defender y mejorar las condiciones sociales. Generalmente las historias transcurren en un futuro cercano y los mundos distópicos del *cyberpunk* se reemplazan por universos utópicos.

2.2 La ciencia ficción en el cine

Al igual que la literatura, el origen de la ciencia ficción en el cine es tema de debate.

[...] resulta curioso descubrir que el cine y la ciencia- ficción nacieron prácticamente a la par allá por los años postreros del siglo XIX, y no por casualidad, sino porque ambos fueron claros frutos del ingente cambio tecnológico y social que tuvo lugar por entonces; el cine y ciencia-ficción puede ser considerados, en definitiva, sendo hijos del progreso.(Canalda, 2005,p.1).

Para muchos es indiscutible que el film *Le Voyage Dans la lune* (*Viaje a la Luna*, 1902) inspirada en las novelas de Verne y dirigida en 1902 por George Méliès (1861-1939), fuese el primer cortometraje de ciencia ficción. Sin embargo ya había registro de otros cortos que hacen dudar sobre el origen del género en el cine, como por ejemplo *La Charcuterie Mécanique* (*The Mechanical Butcher*, 1895) de Louis Lumière (1864-1948) en 1895. No obstante el primer corto que presentaba a un autómatas es *Gugusse et l'Automate* (*Gugusse and the automation*, 1897) realizado por Méliès. La historia de

este corto presenta una trama simple donde un payaso se enfrenta a un hombre mecánico antiguo.

El film que es considerado por excelencia padre de todas películas de robótica, además de ser el primer largometraje de ciencia ficción es *Metropolis* (Metrópolis, 1927) realizado por Fritz Lang (1890-1976). En esta película la protagonista era María una mujer robot, que fue creada por un científico loco, para que se convirtiera en una máquina con todas las ventajas de un ser humano pero absolutamente fiel al creador. En el film María, es dominada por sus creadores pero luego se rebela contra ellos.

Metrópolis (1927) es un film que trabaja con una estructura de personajes opuestos como el obrero y el empresario, María humana y María robot. Otros elementos opuestos que se hacen visibles en la película son el trabajo y el descanso, la superficie y el subsuelo, la tecnología y el ser humano y por último el bien y el mal.

Durante la década de 1920, los cineastas europeos utilizaron el cine de ciencia ficción para realizar predicciones y comentarios sociales, como sucede en el film mencionando anteriormente. Generalmente las películas de esta época eran cortometrajes en blanco y negro y solían tener una temática tecnológica.

Bassa y Freixas (1997) señalan que el periodo entre 1898 y 1928 es la época en la que la ciencia ficción se encuentra en su etapa prehistórica, es decir donde los films intentaban dejar de ser un espectáculo de feria. La edad de oro en el cine se inicia con la llegada del sonido en la época del 30 y dura aproximadamente hasta los años 50. A lo largo de éste período los géneros cinematográficos que más se destacaron fueron el cine negro, el western, el musical y la comedia, sin embargo la mayor parte de films de ciencia ficción eran producciones de clase B. De todas maneras, durante esos años se produjeron grandes obras, como *King Kong* (King Kong, 1933) de Ernest Schoedsack (1893-1979), *The Day the Earth Stood Still* (Ultimatum a la tierra, 1951) dirigida por Robert Wise (1914-2005), *Forbidden Planet* (Planeta prohibido, 1956) de Fred Wilcox (1907-1964) y un año después Richard Matheson (1926-2013) filmó *The Shrinking*

Man (*El hombre menguante*, 1957). Hay que destacar que fue durante este periodo cuando el cine de ciencia ficción nace como género cinematográfico independiente, alentado por la amenaza comunista y el miedo a la experiencia de la bomba atómica. Es por eso que durante este periodo, se pueden encontrar varios films que representan el terror a la amenaza roja y lo logran a través de la figura del marciano que llega a la tierra para atentar contra los Estados Unidos o bien personajes que interpretan el rol de espías soviéticos o traidores estadounidenses.

Con respecto a la figura del robot desde los inicios del cine hasta los 50, éste fue concebido para servir al ser humano en las tareas más complejas y difíciles, salvo algunas excepciones como fue el caso de *Metropolis* en la que el personaje de María, una mujer androide fue utilizada para atentar contra los humanos. La imagen del robot en aquel momento fue la popularizada por los norteamericanos, exponiendo al robot como un ser metálico, antropomorfo e inteligente. Bassa y Freixas (1997) explican que a partir de los años 50 fue apareciendo la figura del robot destinado para fines bélicos o controlados por terrestres o extraterrestres y si la máquina fallaba o mataba era porque en sus chips no encontraban otra opción. En el caso del film *2001: A Space Odyssey* (*2001: Una Odisea del Espacio*, 1968) realizada por Stanley Kubrick (1928-1999), *Hall* es una computadora inteligente previamente programada para no tener ningún tipo de deficiencia, pero sin embargo falla al no confiar en los humanos y simula un fallo inexistente en la antena de la nave espacial, por lo que, la máquina se enfrenta con la tripulación hasta que Bowman, un astronauta logra finalmente desconectar la computadora.

El cine la década de los 60 estuvo marcado por los universos distópicos y la monstruosidad, y hubo films que revolucionaron al género como *2001: A Space Odyssey*, mencionada anteriormente, por contener efectos especiales innovadores y una imagen realista del viaje espacial. A su vez ese mismo año Franklin Schaffner (1920-1989) realizó *Planet of the Apes* (*El planeta de los simios*, 1968). Ya en 1970, el

cine de ciencia ficción nuevamente trabajó sobre temáticas que ya habían sido exploradas en épocas anteriores, como los viajes tripulados a la luna y la rebelión de las máquinas inteligentes contra sus creadores. En 1973 Michael Crichton (1942-2008) dirigió *Westworld* (Almas de metal, 1973) y ésta puede ser un claro ejemplo sobre el enfrentamiento entre la máquina y el ser humano. Este film se sitúa en un futuro próximo dónde existe un parque de diversiones completamente dividido en tres zonas, comenzando con la Roma imperial, siguiendo con el oeste americano y por último la Europa Medieval y cada uno de estos espacios se ve rodeado de robots. Las personas que accedían al parque podían hacer lo que querían, como satisfacer sus necesidades sexuales con un robot, o matar a alguien, hasta que las máquinas fallan y los robots se rebelan contra los humanos.

Por otro lado un ícono de los 70 fue el film *Star Wars* (La guerra de las galaxias, 1977) dirigida por George Lucas (1944-). Ese mismo año Steven Spielberg (1946-) filma *Close Encounters of the Third Kind* (Encuentros Cercanos del Tercer Tipo, 1977) y cinco años después *E.T. The Extra –Terrestrial* (E.T. El Extraterrestre,1982).

A fines de los años 70, Robert Wise (1914-2005) dirige el film *Star Trek: The Motion Picture* (Viaje a las Estrellas: La Película, 1979). Ésta fue la primera película basada en la serie original, que había sido cancelada en los años 60 tras tres temporadas de escasa audiencia.

Durante los años 80, uno de los films más importantes y que se convirtió en un clásico de la ciencia ficción fue *Blade Runner* dirigida por Scott ,perteneciente al cyberpunk y basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Dick.

Dos años después del estreno de *Blade Runner*, James Cameron filmó *The Terminator* (Terminator, 1984), donde nuevamente la temática del enfrentamiento entre la máquina y el hombre se hace presente. En este caso para impedir que naciera el líder de la resistencia humana, las máquinas enviaron al pasado a un *Terminator* para que acabara con la vida de la madre del líder y de esa forma impedía el

nacimiento.

Por otra parte, Casanovas (2010) explica que uno de los temas que resultaron de interés para la industria cinematográfica fue la de profundizar sobre el medio a la pérdida de la integridad corporal, es decir al terror generado por la incrustación de la tecnología en el cuerpo. Por eso mismo Carvajal afirma “Hay en la máquina o la tecnología una prolongación de los sentidos o desde otra perspectiva, un esfuerzo por llevar al máximo las capacidades sensoriales con la ayuda de la tecnología y las drogas”. (2001, p 5). Esto mismo se puede ver a lo largo de la cinematografía de ciencia ficción, especialmente en las últimas décadas con el surgimiento del *Cyberpunk*.

En los años 90 y en la actualidad, el Postcyberpunk ha ido evolucionando e incorporando nuevas temáticas en función de los avances científicos y tecnológicos que se fueron presentando en el mundo. Casanovas (2010) explica que los nuevos tópicos como la inteligencia artificial, las alteraciones genéticas, los circuitos implantados y las clonaciones ponen nuevamente de manifiesto uno de los más grandes temores de la humanidad, que es la pérdida de la integridad física y mental.

Si bien es cierto que la ciencia ficción, es un género que está constituido en cierta medida por estereotipos, ya sea en los personajes o en las temáticas, se puede decir que es un género que se nutre y se alimenta siempre de la época histórica en la que esté presente. Es decir la ciencia ficción ha ido evolucionando porque acompaña las transformaciones sociales y culturales de las distintas épocas.

A finales de los 90, se estrena *Bicentennial Man* de Columbus, un film basado en un cuento de Asimov, donde un androide desea convertirse en un ser humano hasta que finalmente lo logra hasta ser considerado parte de la humanidad. El mismo año los hermanos Andy (1967-) y Larry Wachowski (1965-) dirigen el film *The Matrix* (Matrix, 1999), una trilogía, donde se planteaba un mundo en las que las computadoras habían tomado el poder y la humanidad estaba esclavizada por las máquinas haciéndoles vivir

a los humanos un mundo de realidad virtual. Los mismos directores filman luego *The Matrix Reloaded* (Matrix recargado, 2003) y *The Matrix Revolutions* (Matrix revoluciones. 2003).

En el 2001, se estrena *Artificial Intelligence: AI* (A.I. Inteligencia artificial, 2001), un film que iba ser filmado por Kubrick pero tras el fallecimiento, Spielberg fue el director de la película.

El film cuenta la historia de *David*, el primer niño robot que es adoptado por una familia, cuyo hijo tiene una enfermedad terminal y sin haber logrado la aceptación de los humanos, decide salir en busca de un hada para que lo convierta en un niño de verdad. Tres años después Alex Proyas (1963-) dirige *I, Robot* (*Yo, robot* ,2004), basado en un relato de Asimov. La historia se sitúa en el 2035 en una sociedad donde los robots son parte de la vida cotidiana. Un científico es asesinado y el detective *Spooner* lleva a cabo la investigación junto con la ayuda de una científica especialista en robótica. Al tratarse de una amenaza para la humanidad, el detective se ve obligado a luchar contra los robots.

En la actualidad predominan los films de superhéroes y las películas de fantasía, con grandes efectos especiales, también aquellos films que recurren a temáticas como la invasión alienígena, la pandemia, la humanidad bajo el control de las máquinas y el viaje en el tiempo.

La figura del robot ha estado presente desde los inicios de la literatura y del cine hasta la actualidad. Estos personajes han conquistado a la pantalla grande y seguirán siendo la fantasía o incluso la obsesión de muchos escritores y directores de cine, que narran historias en las que los robots cumplen un rol protagónico o en ocasiones secundario. Sea cual fuere el rol asignado, el cine ha llevado a la pantalla grandes personajes como Robby de *Planeta prohibido* (1956), *R2-D2* y *C-3PO* de *Star Wars* (1977), *Roy Batty* de *Blade runner*(1982) , *Andrew* del *El hombre bicentenario* (1999) , *David*, de *Inteligencia artificial* (2001), entre muchos otros.

Por otra parte Novell (2008) explica que las producciones cinematográficas de ciencia ficción se han tornado muy superficiales a la crítica social o a los cuestionamientos sobre la identidad humana y que por lo general son muy triviales. Se puede coincidir con la opinión del autor, sin embargo los films de ciencia ficción funcionan como una herramienta para la crítica social y política más allá que caigan en los estereotipos.

Se ha hablado mucho sobre el fin de la ciencia ficción en distintos momentos de la historia, sin embargo difícilmente se extinga, porque irá evolucionando y adaptándose a la par del tiempo.

Pareciera ser, pues que así como la CF se ha alimentado siempre de su época histórica – durante la revolución industrial, cambió la perspectiva del ser humano frente a un entorno más rápidamente transformable; la época actual trae inevitablemente a la mente las computadoras, el internet, la clonación...-, también se ha nutrido de género aldeaños o fronterizos a ella, reinventándose continuamente (Novell, 2008, pp.66-67).

Es posible afirmar que la ciencia ficción como género literario y cinematográfico ha buscado siempre y seguirá explorando al ser humano, sus sociedades y sus relaciones con el entorno, como también indaga sobre las repercusiones que tiene la tecnología en las personas. Es un género que no necesariamente está situado en un futuro y se vale de la ciencia real o extrapolada para la construcción de un relato ficcional, siendo capaz de generar debates sociales, científicos e incluso filosóficos sobre la naturaleza del hombre y es por eso que a lo largo de la historia, el género de ciencia ficción ha señalado sus dudas y alarmado sobre futuros peligros, como también ha intentado buscar respuestas sobre determinados temas.

Generalmente los personajes que presenta el género sirven como excusa para mostrar las debilidades de una persona y aún persiste en el imaginario del hombre la oposición a la máquina, el temor a la alineación y por sobre todas las cosas la pérdida de la identidad.

Capítulo 3: Construcción de un personaje

3.1 El personaje y su función

¿Cómo se construye un personaje de ficción? Y ¿Cómo se produce la empatía entre el espectador y el actor de ficción? Estos dos interrogantes serán respondidos a lo largo del desarrollo de este capítulo.

El cerebro humano está desarrollado para sentir empatía hacia otras personas del entorno. Lo mismo sucede en el cine. Cuando el espectador va y paga una entrada de cine o simplemente alquila un film para verlo desde su casa es, entre otras muchas razones, porque desea ver algo que no haya visto hasta ese entonces. A través de una sucesión de imágenes y sonidos, el espectador puede reconocer que los personajes de ficción están cargados de sentimientos y problemas que son comunes a él, permitiéndole una mayor comprensión del humano, es por eso que Astudillo y Mendinueta (2007) señalan que el cine tiene la capacidad de movilizar todos los sentidos a la vez y de esta manera, se produce el proceso de empatía con el personaje. Ese proceso de identificación, se logra a partir de un buen desarrollo de argumento como también de una buena y sólida construcción de personajes.

El don que nos concede todo relato es la oportunidad de vivir vidas que se encuentran más allá de la nuestra, desear y luchar en una miríada de mundos y épocas, en todas las diversas profundidades de nuestro ser. (Mckee, 2009 p.178-179).

Por otra parte, toda construcción narrativa, cuenta con tres elementos que son fundamentales y son los siguientes: personajes, acción y conflicto. Sin estos tres elementos, no se puede formar una estructura dramática.

A la hora de definir un personaje hay teóricos como Aristóteles, que han considerado al personaje como una unidad de acción, es decir se definen sólo por sus acciones y esta teoría ha sido extendida por los formalistas rusos y por el estructuralismo. Luego

una segunda tendencia desde un punto de vista psicológico, es la de considerar al personaje como el simulacro de una persona real. Sin embargo la mejor manera de analizar y comprender al personaje de ficción es considerando como una unidad de acción que cuenta con una psicología propia.

Entre los muchos personajes que se pueden encontrar vale la pena mencionar a los principales, en los que se pueden citar al protagonista y antagonista y a los de apoyo, que incluyen a los confidentes, catalizadores, personajes de contrastes, temáticos y de equilibrio.

Dentro de la categoría de personajes principales, se encuentra el protagonista y el antagonista. Ambos llevan el peso de la acción dramática y la historia gira en torno al conflicto que tienen entre ambos. El protagonista tiene la cualidad de ser el héroe o antihéroe y la historia gira en torno a éste, por eso presencia los momentos más importantes de la película como el enfrentamiento entre el antagonista, el climax y el desenlace del film. A su vez es el personaje sobre el que se aporta mayor información a los espectadores y por lo general el espectador se identifica con éste. Por otro lado, el antagonista es quien se enfrenta con el protagonista, porque ambos comparten un mismo objetivo. Existen tres tipos de antagonistas. Puede ser humano o no humano, como fenómenos naturales, y en otras ocasiones el personaje protagónico puede estar en conflicto consigo mismo, es decir que el antagonista y el protagonista convergen en el mismo personaje.

Además de los personajes principales, Seger (1990) clasifica a los personajes de apoyo en varias categorías y en este caso, sólo se detallarán las más relevantes. Por un lado existen los personajes confidentes que son aquéllos en los cuales, el protagonista se revela y manifiesta los pensamientos y sentimientos hacia él. Luego los catalizadores, son aquéllos que desatan el conflicto con el protagonista, impulsando a que éste actúe. Por otro lado los personajes de masa son aquellos cuya

función es de ambientación. Y por último, los personajes de contraste, como indica la palabra, es el opuesto al personaje principal.

Quizás unas de las tareas más difíciles para los guionistas es crear personajes que se adapten a la historia que imaginan y que fundamentalmente resulten verosímiles dentro de el film, por eso Seger (1990) considera que un elemento primordial para la construcción de un personaje es el armado de una biografía, porque mediante ésta se puede definir quién es el personaje.

“Cada objeto tiene tres dimensiones: ancho, altura, espesor. Los seres humanos tienen, además otras tres dimensiones inseparables: fisiología, sociología y psicología. Sin un conocimiento de estas tres dimensiones no podemos apreciar a un ser humano” (Egri, 1947 p.50). A partir de estos tres ejes se puede construir la biografía de un personaje. La fisiología hace referencia al sexo, edad, altura, peso, color de cabello, piel, ojos, aspecto y defectos del personaje. Luego los aspectos sociales incluyen la ocupación, es decir el tipo de trabajo que tiene el personaje, la clase social a la que pertenece y la educación, también se indaga sobre su familia, su religión, raza y nacionalidad. Por otro lado se detalla si son necesarios los pasatiempos y manías del personaje. Por ultimo el aspecto psicológico tiene que ver con el temperamento, los complejos, cualidades, facultades, la actitud hacia la vida y las normas morales. Field (1984) explica que el personaje nace en la biografía porque a partir del pasado, el personaje le proporciona al guionista un punto de vista, una personalidad, una actitud, una conducta, una necesidad y un propósito.

Por otro lado Diez (2005) explica que un personaje se manifiesta a través de la presencia, situación, acción y por el diálogo. Por presencia hace referencia al aspecto físico, al vestuario y los elementos de atrezzo que utiliza el personaje. Por situación se refiere al espacio donde se mueve el personaje y en dónde interactúa con otros personajes. Luego por acción se refiere a las emociones y los sentimientos que se expresan a través de los gestos. Y por último el diálogo es la forma en la que se

expresa verbalmente un personaje en cada situación. A partir de la voz se pueden manifestar estados de ánimos.

Por otro lado existen cuatro áreas de la psicología que definen el carácter interno de un personaje.

La psicología sostiene que el carácter interno de un personaje está compuesto por cuatro áreas: el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal. Un modelo similar plantea Field (1984) que explica que el secreto de un buen personaje está compuesto por la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud. A partir de esto, por necesidad dramática se entiende que es lo que el personaje quiere lograr en el transcurso de la historia y en dónde deberá superar o no los obstáculos que se le plantean para satisfacer su necesidad dramática, es decir el deseo. Luego el punto de vista hace referencia a la manera en la que ve el mundo el personaje, esto quiere decir que los personajes actúan a partir de sus puntos de vista. Seguido de esto, el cambio tiene que ver con que si el personaje durante la historia experimenta algún cambio. No necesariamente el cambio tiene que ser radical.

Ningún personaje acabará la película en la misma situación en la que le hemos presentado, incluso el personaje más simple y estereotipado sufre una transformación y adquiere nuevas dimensiones a lo largo de la trama, necesariamente cambia en fortuna, carácter o pensamiento. (Diez, 2005, p.36).

Y por último la actitud hace referencia a cómo se comporta el personaje, si tiene una actitud positiva o negativa por ejemplo.

3.2 Temperamento y carácter:

Ya en la antigua Grecia, filósofos y médicos tuvieron la necesidad de comprender al hombre y fue Hipócrates (460 A.C- 377 A.C) quien clasifica a los individuos en función del temperamento. El término proviene del latín *temperamentum* que significa “medida” y está vinculado a la manera de ser e interactuar de los seres humanos con el entorno.

Para poder entender cómo actúan los personajes, se los clasifica de acuerdo a los cuatro tipos de temperamentos. Sánchez (2001) explica que hay dos tendencias del comportamiento, que son la extroversión y la introversión. Los personajes extrovertidos (sanguíneos y coléricos) adaptan su carácter a la realidad exterior, mientras que los introvertidos (flemáticos y melancólicos) están volcados hacia sí mismo y la visión de la realidad puede verse subjetivada.

En primer lugar, el temperamento sanguíneo, se basa en personajes que son extrovertidos, intuitivos, sociables, equilibrados y simpáticos. No les gusta la soledad y siempre necesitan estar rodeado de otras personas. A su vez pueden ser impulsivos y no piensan mucho antes de hablar. No ocultan sus emociones ni las reprimen y se muestran al mundo tal cual son.

En segundo lugar se encuentran los coléricos que son personajes que se guían por los impulsos y tienen un sistema nervioso muy acelerado. Siempre deben tener las mentes ocupadas en realizar actividades y se sienten a gusto haciéndolo. Son extrovertidos, pero no tanto como los que poseen de temperamento sanguíneo. A su vez tienen la particularidad de ser ambiciosos en pos de una meta. Si fallan en ésta, tienden a encontrar una justificación de sus acciones.

En tercer lugar existen los flemáticos, que son personajes que se caracterizan por ser reflexivos, sensibles, compasivos, tranquilos y equilibrados. Parecen nunca alterarse y miden sus palabras al momento de tomar decisiones, -A su vez evitan el compromiso, son calculadores y serios.

Por último, en cuarto lugar, están los melancólicos, que se caracterizan por su timidez y son propensos a ser heridos ya que su sistema nervioso es débil. Suelen ser introvertidos aunque pueden comportarse de manera extrovertida y emocionalmente son muy sensibles como también suelen ser muy apasionados. Asimismo se

caracterizan por ser perfeccionistas y mantienen una conducta de seriedad y responsabilidad con los compromisos que toman aunque también suelen enojarse fácilmente con los otros.

Todos los temperamentos tienen sus virtudes y defectos y dependerá del guionista la selección y el buen manejo del temperamento para cada personaje. Un mismo personaje puede tener más de un temperamento. De esta manera asumirá un cuadro psicológico más complejo e interesante en una unidad de personajes opuestos.

Por otro lado Jung (1964) determina que las cuatro funciones indispensables del ser humano son: inteligencia, sensibilidad, percepción e intuición y a partir de una de éstas se forma el carácter de una persona.

El personaje reflexivo es aquél que cuando se enfrenta con un problema, busca solucionarlo. No huye. Luego el personaje sensible, se preocupa más por las personas que padecen algún problema antes de buscar una rápida solución, a diferencia del personaje reflexivo que busca una resolución inmediata. A su vez el personaje preceptivo puede enfrentar los problemas en el presente y encontrar una respuesta eficaz e instintiva. Por otro lado los intuitivos, pueden proyectar los problemas hacia el futuro y buscar las soluciones, aunque muchas veces no de una manera racional.

Por último, el carácter de un personaje se ve reflejado a través de las decisiones que tome, revelándose a través de la acción y la reacción ante un estímulo externo. El carácter es el factor por el cual se individualiza al personaje y se lo distingue de los demás. Lo cierto es que todos los temperamentos detallados anteriormente, tienen sus virtudes y defectos, es decir que ninguno es mejor que otro, sino que dependerá en el caso del cine, de la historia que se quiere contar y es por eso que estará en manos del guionista el buen manejo de cada temperamento para poder finalmente lograr personajes creíbles para el público espectador.

3.3 Tipos de conflictos

El conflicto es la esencia de todo drama, sin éste es imposible contar una historia. Altier afirma “El conflicto aparece cuando un mínimo de dos unidades (personajes, situaciones, fuerzas, necesidades, motivaciones u objetivos) se oponen de manera física o psicológica”. (1997, p.105).

Sin ninguna duda el conflicto es lo que da vida y profundidad a una película y al momento de desatarse, el personaje acciona con la intención de superar los distintos obstáculos para cumplir con la meta o con el objetivo propuesto. El conflicto está en todas partes y los seres humanos viven rodeados de conflictos que deben superarse. Por eso por conflicto se entiende como la lucha de opuestos, es decir cuando existen dos fuerzas en oposición. Para que exista el conflicto en una historia, el personaje debe estar impulsado por una necesidad dramática o como se dijo anteriormente, debe accionar para alcanzar la meta. Si no existe el deseo en el personaje y una fuerza opositora que impiden ese deseo, no hay conflicto.

“No hay duda que el conflicto proviene del carácter. La intensidad del conflicto estará determinada por la fuerza de voluntad del individuo tridimensional que es el protagonista” (Egri, 1947, p.156).

Espinosa y Montini señalan (2007) que existen al menos cinco tipos de conflictos. El primer conflicto es el de relación, que consiste en una oposición entre el protagonista y antagonista de la historia. El segundo conflicto es el social, se basa en un grupo de personas que asumen el rol antagónico y se enfrentan con el personaje principal. El tercer conflicto es el de situación, éste sucede cuando el personaje principal se enfrenta a un conflicto con la naturaleza, como por ejemplo a una catástrofe. El cuarto conflicto es el cósmico, donde el personaje principal se enfrenta a una fuerza

sobrenatural. Y por último el quinto conflicto es el interno, cuando el personaje se enfrenta consigo mismo.

Por otro lado, Egri (1947) estudia al conflicto en tres dimensiones. Por un lado explica que los conflictos estáticos, se dan en aquellas historias en las que el personaje principal no ejerce ningún tipo de fuerza, y al no existir ataque ni contraataque no puede desarrollarse un conflicto creciente. Luego el conflicto a saltos puede suceder cuando el personaje sorpresivamente pasa de un polo a otro, sin haber existido un crecimiento constante en el personaje, como también el guionista puede utilizar los caracteres bien instrumentados y generar un conflicto a saltos. Por último el conflicto creciente se basa en una premisa clara y bien definida. Los personajes tridimensionales van evolucionando a medida que van superando los distintos obstáculos.

3.4 Evolución del personaje

“Ningún personaje será el mismo tras afrontar un proceso dramático” (Sánchez, 2001 p.291). Los protagonistas se ven impulsados a superar los obstáculos que se van interponiendo a lo largo de la historia pero esto no significa que haya un cambio radical en ellos. Un personaje plano, suele asociarse a personajes vacíos de personalidad y se los reduce a menudo al arquetipo. La característica principal es que son personajes que no sufren en el interior una transformación radical. A diferencia del personaje redondo que se caracteriza por ser complejo, contrastado, inestable y que cuenta con una psicología propia y una personalidad individual, y es capaz de sorprender de manera convincente al espectador. Si los personajes se desvían de su esencia, pueden resultar inverosímiles, como también los personajes pueden caer en el estereotipo si se los diseña de manera tal que sea previsible su comportamiento.

Una buena construcción de personajes consiste en que sean redondos y también dinámicos, es decir que el comportamiento, los valores y la conducta del personaje vayan variando a medida que avanza en la historia en busca de la resolución del conflicto.

Chion (2009) explica que existen tres procedimientos para provocar la identificación del espectador con un personaje. El primero consiste en asignarle rasgos simpáticos al personaje para que el espectador sienta admiración por éste. El segundo se basa en mostrar al personaje en una situación de riesgo o desgracia para generar una identificación inmediata y el tercer procedimiento es mostrar al personaje cometiendo un error leve.

Las debilidades del personaje deben ser humanas porque así los espectadores pueden reconocer las suyas propias en ellas de modo que cuando el personaje actúe heroicamente, se sientan también capaces de identificarse con él. El cine es universal no el sentido del “ocurre necesariamente a todos”, sino en el de “podría ocurrirle a cualquiera” (Astudillo y Mendinueta, 2007, pp.135-136).

Originalmente el concepto de identificación con los personajes fue estudiado dentro del psicoanálisis para comprender el proceso de recepción que tiene una persona con respecto a una obra. Igartua y Muñiz (2008) explican que en el cine se puede dar una identificación de tipo primaria y secundaria. La primera, hace referencia a la postura que tiene el espectador con respecto a la cámara, de manera tal que el sujeto se identifica a sí mismo en cuanto mirada. La segunda hace hincapié a la identificación que tiene el sujeto con un personaje o varios y puede ir variando a lo largo de la película. A su vez estos autores señalan que la empatía es uno de elementos que conforman la identificación. El cine tiene la virtud de producir empatía emocional. Ésta consiste en la capacidad que tiene el espectador de sentir de manera afectiva lo que le sucede al personaje, como también el sujeto puede sentirse preocupado por la situación del personaje, experimentando una serie emociones como tensión o compasión. A su vez la empatía cognitiva, alude a la capacidad que tiene el público de

comprender y ponerse en el lugar del personaje e imaginar lo que siente y cree éste mismo, y por otra parte, adelantándose a los cambios que sufrirán los personajes a lo largo de la película.

Son muchos los personajes que a lo largo de la historia del cine, son recordados por el público, entre otros tantos motivos, por la verosimilitud, solidez y capacidad de generar empatía en los espectadores es por eso que Astudillo y Mendinueta afirman:

El cine hace con la literatura un ejercicio de síntesis porque la imagen es incapaz de absorber la riqueza de la vida y matices que el narrador ha puesto en el libro, pero a su vez, la historia original puede mejorar en manos de un buen director hasta llegar a ser una obra maestra. (2007, p.2).

Mediante el punto de vista del director o del guionista, éstos pueden a través del cine representar la vida del hombre teniendo la oportunidad de trabajar sobre un gran abanico de posibilidades para poder representarla.

Capítulo 4: Blade runner: el mundo de los replicantes

4.1 Contexto de producción e histórico del film

En 1982 Scott dirige *Blade Runner*, un film inspirado en la novela de Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Ésta película fue considerada como uno de los principales exponentes del subgénero de ciencia ficción, el *cyberpunk*. Si bien no son muchas las diferencias entre la novela y el film, algunos críticos consideran que la novela no pertenece a ese subgénero dado que fue escrita en 1968 y el *cyberpunk* recién surge en los años 80 en los Estados Unidos. Sin embargo tanto la novela como la película presentan una sociedad distópica, con contaminación ambiental, exceso de ruido y superpoblada en un contexto asfixiante, rodeado de maquinarias, animales clonados, automóviles que vuelan y gobiernos autoritarios.

El *cyborg* es reemplazado por los replicantes y los hackers, personaje característico del subgénero, es sustituido por los ingenieros genéticos.

El contexto de producción del film influye en la construcción de ésta historia. La época de los 80 en los Estados Unidos se caracteriza por las nuevas tecnologías y el notable mejoramiento en la investigación científica, como también el crecimiento desmedido de las poblaciones y de las grandes empresas multinacionales. Ese contexto mencionado anteriormente, es el que vive el director del film al momento de rodar la película y lo lleva a la pantalla combinándolo con las características propias del *cyberpunk*. Es así que trabaja sobre distintas temáticas y cada una de éstas se relacionan con la trama del film, como por ejemplo la pérdida de los derechos humanos, el miedo a la alienación de las personas, la denuncia social, la mentira, entre otros.

En el film la historia se sitúa en la ciudad de los Ángeles en el 2019 cuando un grupo de seis replicantes del modelo *Nexus 6*, creados por la *Tryell Corporation*, se escapan de las colonias, tras haber matado a sus amos humanos y a partir del crimen cometido

son perseguidos por la ley. Estos replicantes, que son liderados por Roy Batty, tienen una apariencia idéntica a la de un ser humano, incluso son más rápidos e inteligentes, pero sólo pueden vivir hasta cuatro años. Rick Deckard, un policía retirado tiene la tarea de matar a los replicantes, ya que son un peligro para la sociedad y éstos llegan a la tierra con el único objetivo de vivir más años por eso recurren a la *Tryell Corporation*. Para detectar quién es un ser humano o un replicante, se utiliza un test de empatía, que consiste en un examen científico y psicológico donde una máquina mide los movimientos de los ojos del sujeto en respuesta a una serie de preguntas. Si hay ausencia de empatía significa que el sujeto es un replicante, es decir un androide. Deckard se enamora de Rachel, una secretaria de la *Tryell*, que a su vez es una replicante a la cual le han implantando recuerdos en la mente que le permiten tener una base emocional. Finalmente Batty se enfrenta con Deckard y al momento que éste último corre peligro de vida, Batty decide no matarlo y enseguida el replicante muere, porque ya los cuatro años de vida se han acabado.

Se puede interpretar al film como un manifiesto contra un capitalismo que ha destruido a la humanidad en términos de felicidad y en donde los Ángeles no es más que una ciudad futurista, con grandes edificios y rascacielos como también edificios abandonados en los que viven personas que no han podido adaptarse a la nueva sociedad, hay presencia de lluvia ácida, cielos oscuros y una invasión de enormes pantallas que continuamente difunden publicidades de las grandes marcas. El proceso de globalización, producto del capitalismo, afecta también a la lengua y la figura predominante es ver a la ciudad llena de vendedores ambulantes, por lo general asiáticos y latinos que son marginados y discriminados y muchos de ellos no pueden salir de la tierra por no estar completamente sanos, entre otros tantos motivos.

Scott se inspira en el cine negro, no sólo en la construcción de personajes como el detective y la mujer fatal, sino en el diseño de los espacios ya que como bien se mencionara anteriormente, la atmosfera del film es oscura, hay lluvia constante, caos

urbano y presencia de humo y neblina. A su vez lo que debería ser la luz de sol, es reemplazada por luces de neón de anuncios publicitarios que están colocados en las calles de la ciudad.

Por otro lado la película deja entrever como consecuencia de un capitalismo totalmente avanzado que quienes tienen poder viven en lujosos rascacielos y se trasladan en costosos autos voladores, mientras que la clase baja se desplaza a nivel del suelo y viven en casas que lucen totalmente deterioradas y abandonadas, de manera tal que la ciudad luce siempre caótica y ruidosa y una de las causas es por la mezcla de estilos y épocas arquitectónicas. Un ejemplo puede ser la *Tryell Corporation*, que se asemeja a las pirámides egipcias y llegando a la cima del edificio se encuentra la oficina del dueño de la empresa, quien se encarga de diseñar replicantes y animales artificiales.

De alguna manera la estructura social en el film, determina que quienes están arriba son los que mayor poder tienen y los que están abajo son los más pobres. La idea de dos mundos tan contrastados sobre un mismo mundo, aparece también plasmado en el film *Metropolis*. La clase obrera trabaja debajo de la superficie en un ambiente oscuro y tenebroso y por el nivel de la tierra se encuentra una ciudad totalmente avanzada con grandes monumentos, jardines, catedrales y vías de trenes, donde sólo conviven las personas que conforman la clase alta.

Además de plantear la estructura de las clases, el director trabaja sobre la temática del poder, el racismo, las ciencias genéticas y es por eso que el film puede ser abordado por distintas disciplinas dando como resultado una variedad de interpretaciones sobre la película.

Por otra parte Scott crea un universo imaginario, propio del género de ciencia ficción, situado en un futuro no tan lejano, haciendo la salvedad de que parte de elementos y temáticas ya conocidas por el hombre y que conforman algunos de los variados

efectos que produce la globalización en la sociedad como la inmigración, el desastre ecológico, la violencia y la pérdida de identidad.

4.2 Los replicantes: sus funciones en la historia y la curva de transformación en los personajes

Para poder entender la función de los replicantes en la historia y cómo evolucionan en el film hay que mencionar que el conflicto principal de la película se basa en el enfrentamiento entre la vida vs. la muerte. Es cierto que existen otros tipos de conflictos, que actúan como conflictos subsidiarios, porque hacen avanzar el relato de manera creciente hasta llegar a la culminación dónde finalmente se resuelve el conflicto principal. El eje de la historia se basa en la preocupación de varios personajes por desafiar a la muerte y de esa manera perdurar en el tiempo.

Blade Runner es un film, muy particular porque no existen personajes ni buenos ni los malos. Deacker no es tan bueno como parece y Batty no es tan malo como aparenta, porque todos los personajes que aparecen en el film y que serán analizados con mayor precisión fueron contruidos desde la imperfección, por eso el espectador puede llegar a sentir empatía con varios personajes a la vez a medida que éstos van evolucionando y sorprendiendo al público. Ningún ser humano, por más virtudes que tenga puede ser perfecto y lo mismo sucede en el film.

Para poder analizar alguno de los personajes del film surgen estos tres interrogantes: ¿Qué quieren los personajes? ¿Qué hacen? Y ¿Qué se les opone?

Rick Deckard, un policía retirado, representa al que en un tiempo pasado fuera un héroe, pero que ahora es apenas un hombre al que se lo ve acabado, que vive en soledad, bebe alcohol y desprecia a superiores. Deckard ha dejado ya su trabajo en el departamento de policía, pero el jefe le encarga una nueva misión, a la que no puede negarse y consiste en eliminar a todos los replicantes que se rebelen. Deckard odia matar, pero se ve obligado a aceptar y cumplir satisfactoriamente el pedido de su jefe.

A partir de ese momento, este ex policía se enfrenta a los replicantes más peligrosos del planeta, sabiendo que éstos han cometido crímenes atroces contra los seres humanos, sin embargo su postura negativa sobre las máquinas se revierte cuando se enamora de Rachel, una mujer replicante, que lo salva de ser asesinado por Leon, otro replicante. Deckard, percibe el enojo y el dolor de los replicantes y descubre que no son sólo máquinas que tienen que complacer al hombre, sino que son personas, que han logrado tener sentimientos y el mayor deseo de éstos es el de humanizarse. Deckard comprende el sentido de la vida, aún cuando él no le daba importancia y al momento de enfrentarse con Roy Batty, este último decide respetar su vida y no matarlo.

Otro personaje, quizás es el más interesante es el de Rachel, que interpreta el papel de la mujer fatal que se enamora del policía. Éste personaje sufre un conflicto interior al creer ser alguien que en realidad no es. Ella en realidad es un replicante, que trabaja en la Tryell como ayudante. En un principio ella cree estar segura de quién y sostiene que es un ser humano, pero descubre que le han implantado imágenes y recuerdos al cerebro, que en realidad son correspondidos a la sobrina de su jefe. Para verificar si es un replicante, se somete al test de empatía y queda en evidencia que es una replicante que ha desarrollado sentimientos por sí misma, sin la intervención de ningún ingeniero genético.

Por otro lado, Roy Batty es el antagonista de la historia. Se caracteriza por ser el mejor de todos los replicantes, ya que representa el ideal de perfección humano al contar un nivel mental y físico muy avanzado. Es alto y fuerte, su pelo está teñido de rubio y tiene ojos claros. Es serio y seguro de sí mismo y su objetivo está bien delimitado desde un principio. Éste se escapa de la colonia, porque no desea ser más un esclavo y tiene como meta llegar a la tierra con el fin de buscar a su creador y pedirle que le alargue la vida, ya que anhela vivir como el resto de los seres humanos. Posiblemente Scott se haya inspirado en la criatura del doctor Frankenstein para este personaje.

Batty emprende una búsqueda para poder llegar a Tryell Corporation y termina asesinando al ingeniero que fabricó sus ojos, luego a Sebastián, un ingeniero genético que trabaja en la Tryell y por último al propio dueño de la corporación debido a que ninguno de éstos tres logra modificar la genética de los replicantes. A pesar de las conductas agresivas que tiene Batty, éste experimenta en su cuerpo electrónico uno de los sentimientos más puros del ser humano, que es el amor hacia otra persona y logra enamorarse de Pris, otra replicante.

El resto de los replicantes, como Zhora, Pris y Leon son los confidentes de Batty y todos ellos luchan por la misma causa. A su vez el espectador puede entender que estos personajes con respecto a Deckard son de contraste porque se oponen a la manera de pensar y actuar de éste. Los tres replicantes mencionados anteriormente, sumado a Batty, no logran alcanzar el objetivo principal por el cual están en la ciudad y finalmente todos ellos mueren habiéndoles dejado una enseñanza de lo que significa estar vivo a sólo unas pocas personas como Deckard.

En el caso de Pris, es una replicante mujer, creada como un modelo de placer, de alrededor de 30 años, de contextura flaca, piel blanca, ojos oscuros, usa una sombra roja y resalta sus ojos con color negro. Tiene cabello rubio y corto y cuenta con un nivel físico de resistencia sobrehumano muy avanzado al igual que Batty, pero el nivel mental es inferior al de éste.

Zhora, otra replicante mujer, tiene alrededor de treinta años y es de contextura flaca, tez blanca, cabello pelirrojo y corto. Se muestra como una mujer sensual y es bailarina exótica. Cuenta con el mismo nivel físico y mental que Pris.

Leon, un replicante que tiene alrededor de 40 años, es de contextura mediana, tez blanca, ojos celestes, poco cabello y barba. Posee el mismo nivel que Batty, pero su nivel mental no es bueno. Sin embargo al someterse a la prueba de empatía, el dispara contra un policía acabando con su vida, pero luego es asesinado por Rachel al querer enfrentarse con Deckard.

Por último Gaff, un blade runner de alrededor de 40 años, tez morena, contextura mediana, ojos claros, está encargado de perseguir a Deckard y controlar que éste cumpla con la misión que le fue encomendada eliminando a todos los replicantes, sin embargo le permite a Deckard dejar con vida a Rachel.

Como se plantea en el capítulo 3, cada personaje de la historia, tiene un pasado que muchas veces es lo que le permite entender al espectador porqué actúa y se manifiesta de determinada manera un personaje o un grupo de personajes. En este caso los *Nexus 6*, fueron diseñados por un científico a imagen y semejanza de los seres humanos e incluso son más inteligentes que los humanos. Éstos son esclavos que están diseñados únicamente para hacer las tareas que los humanos no quieren hacer, incluso son más dóciles y efectivos que el hombre al momento de cumplir una orden o bien son empleados para fines bélicos, como también existen replicantes mujeres que son diseñadas como modelos de placer. Durante muchos años los replicantes en las colonias han cumplido correctamente las órdenes de sus amos hasta que en el año 2019 sienten la necesidad de conseguir la libertad y es por eso actúan con violencia al enfrentarse con los seres humanos, con el objetivo de lograr extender la vida de cada uno al verse que ya les queda muy poco tiempo en vida.

Los humanos que habitan la tierra no luchan por sobrevivir, ni siquiera se preocupan, sólo viven y deambulan por esas calles ruidosas y oscuras, en cambio los replicantes luchan por desafiar el código genético que apenas les permite tener una vida de cuatro años.

Con respecto a la evolución en los personajes, Deckard en un comienzo se encuentra sin empleo pero su antiguo jefe insiste en que vuelva a su puesto de trabajo y le otorga que asesine a los replicantes. Sin quedar otra alternativa, Deckard inicia esa misión y su único objetivo es enfrentarse y acabar contra todo replicante rebelde que sea considerado una amenaza para la sociedad. Hasta aquí el conflicto es de tipo social. Pero cuando Deckard conoce a Rachel y ésta se convierte en su confidente, el se

enamora y al enterarse de que Rachel es una replicante, el jefe le exige que mate a todo replicante que se encuentre en la tierra. El se opone a eso, y eso desemboca en un conflicto de relación con el jefe. Éste último contraataca y asigna a Graft para que siga a Deckard y verifique que resuelva la misión. Si bien éste personaje se opone a Deckard, termina perdonándole la vida a Rachel, sin saber que en realidad es la única replicante que no tiene límite de vida. Por otro lado Deckard atraviesa un conflicto interno, puesto que en un momento de la historia ya cansado de perseguir y matar a los replicantes no sabe si quiere seguir siendo un blade y al verse enamorado de Rachel tiene que decidir si matarla o dejarla con vida. Finalmente supera ese conflicto interno y salva a la mujer que ama.

A su vez el personaje de Batty asume el rol antagónico desde un principio y sus oponentes son la sociedad entera, representada por Deckard, y el resto de los blade runners. Sin embargo al ver que no puede cumplir con su objetivo principal que es la prolongación de más años de vida, se enfrenta con Deckard y al momento de acabar con la vida de éste, decide salvarlo transformándose de ser un antihéroe a un héroe.

Por lo visto son varios los personajes que componen la historia. Todos ellos son personajes redondos y dinámicos, porque va variando el comportamiento, los valores y las conductas en cada uno de éstos a medida que avanza el film.

Tanto Deckard como Batty son personajes que tienen un temperamento colérico, porque desde un principio se guían por impulsos, son activos, ágiles y desequilibrados, sin embargo se puede decir que en el desenlace del film, ambos comparten un temperamento sanguíneo, ya que no reprimen sus emociones, y el antagonista del film decide perdonarle la vida al blade runner. Esto no quiere decir que un tipo de temperamento es reemplazado por otro, sino que ambos temperamentos conviven en los personajes.

Desde el punto de vista del personaje de Deckard, su confidente es Rachel, y los personajes catalizadores son los replicantes, el jefe y Graff. Y con respecto a Batty, los catalizadores son Deckard, Rachel, Graff, JF Sebastián y Eldon Tyrell.

El conflicto en la película es estrictamente humano. Los replicantes durante todo el film se preguntan ¿Por qué deben morir y ceder su muerte? y si su creador no tiene las respuestas, ¿Quién las tiene? Está claro que los replicantes buscan un sentido a su vida y luchan para adquirir la propia identidad y así dejar de ser vistos y tratados como máquinas esclavas para pasar a ser considerados seres humanos con los derechos y obligaciones que les corresponden, es por eso que los replicantes quieren terminar con los blade runner con la intención de ser independientes y de la misma forma Deckard pretende acabar con todos ellos para poder retirarse del puesto de policía y comenzar una nueva vida. En el desenlace del film, Deckard cumple la misión asignada por el jefe, con la salvedad que abandona la ciudad acompañado de Rachel, la mujer que ama y de esta manera deja la esperanza de que está por comenzar una nueva vida, sin excesos ni violencia.

Queda la duda si verdaderamente luego de la aniquilación de los replicantes, los seres humanos que habitan la tierra son verdaderamente humanos o quizás también a ellos se les ha implantado recuerdos en sus mentes. En el caso de Deckard, éste se rehúsa a hacerse el test de empatía, por lo que deja un gran interrogante al público si este personaje también es un replicante, que fue enviado hacer la tarea más sucia y difícil y es por ello que Gaff controla que cumpla con la misión.

Por último con respecto a las tres leyes propuestas por Asimov, los personajes robots en el film pretenden dominar y superar a su creador, por lo que Dick trabajó el conflicto principal de la historia a partir de la lucha entre los replicantes y los seres humanos. Probablemente el autor haya querido corromper y violar las leyes para poder contar una historia en un contexto de paranoia donde los seres humanos están en decadencia a tal punto que quienes quieren vivir de manera intensa son los replicantes

y éstos huyen de las colonias para dejar de ser esclavos que sólo sirven para estar a disposición de sus superiores. Lo cierto es que la empresa que vende a los replicantes, diseña a éstos con la particularidad de ser más perfectos que los humanos, tanto es así que por cuenta propia los replicantes logran tener sentimientos y emociones y esto sorprende y a la vez descoloca a los seres humanos, quienes creían tener el control de todo, lo que conduce a que se enfrenten contra los creadores que diseñaron su código genético en búsqueda de una rápida solución al problema que padecen.

4.3 Replicantes vs Blade Runners: ¿Lucha y conciencia de clases?

El film ha sido sujeto de análisis de las más diversas disciplinas. En el campo de la sociología se destaca Joaquín Moreno, quien en su artículo *Roy Batty, esclavo y revolucionario un análisis marxista de Blade Runner* (2009) establece un vínculo entre la película y el marxismo. Algo similar sucede con Metin Bosnak en *The Nocturnal future as alienated Existence* (1996).

Con respecto a los dos obras citadas anteriormente, se pretende en primer lugar enunciar para luego profundizar en tres conceptos básicos desarrollados por Engels y Marx, como por ejemplo la división del trabajo, la enajenación y la conciencia de clase con el fin de realizar un análisis comparativo de los principales personajes del film.

El concepto de alienación fue acuñado en sus orígenes por Hegel (1770-1831), un filósofo alemán. Para Marx (2001) a medida que la propiedad privada y la división del trabajo se desarrollan, el trabajo pierde su carácter de expresión de las facultades del hombre. El hombre alienado se encuentra ajeno a sí mismo y esta alienación se proyecta en todos los planos de la existencia humana, es decir en lo social, político, religioso y filosófico. La alienación entonces, se verifica entre el hombre y sus productos, lo que implica que también se da entre el obrero y su actividad productiva, aspecto que se intensifica históricamente con la aparición de la máquina.

A su vez, el hombre establece relaciones enajenadas con la naturaleza y con la sociedad. De estos múltiples aspectos define dos relaciones distintas: alienación y alienación de sí mismo. En la primera, se encuentra que los productos del hombre están separados de su creador, es decir se trata de una relación objetiva, en el sentido de que tal extrañamiento, existe independientemente de lo que el hombre piense al respecto, de cómo lo siente o experimente. En cambio, en la alienación de sí mismo, se da una relación subjetiva, en el sentido de que el individuo se enajena del mundo socialmente creado por él y la enajenación reside en las vivencias, sentimientos y actitudes del hombre.

Tanto la alienación como la alienación de sí mismo son el resultado de determinado mecanismo social y de las leyes que lo regulan, es decir la división del trabajo y la propiedad privada. La alienación lo priva al hombre sus productos así también como le arrebatada su propia vida como especie.

En el caso del film, los replicantes, son obreros que bajo presión deben realizar un trabajo forzoso y estos trabajadores se encuentran alienados respecto del producto de su trabajo, como tampoco pueden elegir libremente su labor y la forma de realizarse, desaprovechando todo el potencial que tienen, porque están condicionados por el lugar que ocupan dentro del proceso social de producción. Éste último está relacionado con la distribución del poder y la riqueza como también por el sistema de producción.

Al replicante no se lo ve y trata como un hombre, sino que se lo comprende como un instrumento, o una máquina de trabajo y para la Tryell Corporation, que viene ocupar el lugar de burguesía, ven a los replicantes como obreros que funcionan como un medio para lograr ganancias.

Además los replicantes están limitados a acatar normas de las clases superiores y no pueden abandonar su trabajo, porque si se escapan de las colonias, están condicionados a ser perseguidos a muerte por los blade runners. Por otro lado no son

dueños de sus recuerdos ni de sus propias vidas. En el caso de Rachel, es ella quien descubre que es una replicante y por ende todos sus recuerdos forman parte de un conjunto de falsos momentos que nunca ha vivido y que han sido almacenados en su cerebro electrónico. La diferencia entre ella y el resto de los replicantes, es que puede vivir más de cuatro años, sin por ello dejar de ser un producto de la *Tryell Corporation*. Por otra parte, Marx (1844) señala que por conciencia de clase se entiende a la percepción correcta que una clase social tiene de sus intereses y del rol que le corresponde jugar en el proceso histórico. El concepto se aplica especialmente a la clase obrero y por extensión al campesinado. La clase trabajadora es consciente de la existencia de la alienación económica, política, social y religiosa en la que vive. La atribución de conciencia de clase a un determinado grupo obrero dependerá entonces, en buena medida, de cómo se interpreten sus actitudes y posiciones políticas ante eventuales cambios hacia el socialismo.

De todas las clases que hoy se enfrentan con la burguesía, sólo el proletariado es una clase verdaderamente revolucionaria. Las demás clases van degenerando y desaparecen con el desarrollo de la gran industria; el proletariado, en cambio, es su producto más peculiar. Las capas medias- el pequeño industrial, el pequeño comerciante, el artesano, el campesino-, todas ellas luchan contra la burguesía para salvar de la ruina su existencia como tales capas medias. (Marx y Engels, 1848, pp. 32-33).

Esto puede nuevamente relacionarse con los replicantes en el film, principalmente con Batty, el líder del grupo y un revolucionario, que al negarse a seguir siendo un esclavo para combatir, escapa de la colonia y va en búsqueda de su creador, con la intención de que éste responda a sus solicitudes y prolongue la vida de él y la de sus compañeros porque no desean morir habiendo vivido solamente una vida como máquinas esclavas.

A su vez Marx (1844) explica que la propiedad privada genera división de clases. Por un lado están las personas que son dueños de los medios de producción y por el otro lado, aquellos que sólo disponen de la fuerza de trabajo para sobrevivir. La división

social puede contribuir a mejorar el valor de uso de las mercancías pero también es un medio de explotación para la clase trabajadora.

Continuando con el análisis del film, Tryell, el dueño de la compañía, pertenece a la clase alta y asume el papel de burgués y patrón capitalista porque en la ciudad de Los Ángeles en el 2019, Tryell cuenta con el mayor negocio, que es de la venta de replicantes y animales artificiales.

La industria moderna ha transformado el pequeño taller del maestro patriarcal en la gran fábrica capitalista industrial. Masas de obreros, hacinados en la fábrica, están organizados en forma militar. Como soldados rasos de la industria, están colocados bajo la vigilancia de una jerarquía completa de oficiales y suboficiales. No son solamente esclavos de la clase burguesa, del Estado burgués, sino diariamente, a todas horas, esclavos de la máquina, del capataz y, sobre todo, del patrón de la fábrica. (Marx y Engels, 1848, p.31).

Se puede coincidir con la visión de Marx y Engels (1820-1895) sobre las consecuencias que trae aparejado la industria moderna sobre la clase trabajadora. Los replicantes son obreros explotados pero los blade runners también lo son porque están al servicio de la Tryell Corporation con el propósito de atrapar a los replicantes que se rebelan. El mundo que deja entrever el film es el de una sociedad de consumo creciente, lucha de clases y deshumanización. El poder de las personas y el status social se mide por el acceso que tienen de poseer un animal artificial o un replicante, que cumpla con todo los deseos del individuo y el beneficio que tiene la *Tryell Corporation* es puramente económico ya que diseña sus productos con un margen de caducidad. De esta manera, la Tryell sigue lanzando nuevos productos, cada vez más avanzados para que la sociedad siga consumiendo y alimentando al mercado capitalista a través de los que se denomina obsolescencia programada.

Capítulo 5: El hombre bicentenario: la lucha legal para ser humano

5.1 Contexto de producción e histórico del film

Columbus en 1999 estrena en los Estados Unidos el film *Bicentennial Man*. Está basado en un cuento que lleva el mismo título y que fue escrito en 1976 por Asimov y Silverberg. De acuerdo al contexto de producción, a fines de la década de los 90, ésta se caracterizó por el surgimiento de grandes inventos tecnológicos que revolucionaron al mundo, transformando una sociedad parcialmente comunicada en otra donde millones de usuarios estaban conectados en red, haciendo uso de dispositivos inalámbricos que admitían navegación web, correo electrónico, y telefonía móvil, entre muchos otros inventos que fueron el resultado emergente de la combinación de la informática y los medios de comunicación, de modo tal que el mundo que plantea el film, se ubica dentro del del *Postcyberpunk* ya que explora cuestiones de la humanidad, tales como la esclavitud, los prejuicios, la libertad, el amor y la muerte y todos esos temas son plasmados en un futuro cercano representado como un universo utópico, donde existe una visión más positiva con respecto a los avances tecnológicos y científicos.

La historia transcurre en el año 2005 cuando Richard Martin adquiere un robot, al que lo llama Andrew, con la intención de que éste realice distintas tareas domésticas de la casa, incluyendo las de mantenimiento, ya que fue programado y diseñado para ese propósito.

La familia descubre que el androide, tiene capacidad creativa y a partir de esta revelación, Richard lo educa y Andrew aprende hacer distintas tareas, superando los conocimientos de su propia programación. A partir de ahí emprende un largo viaje que dura 200 años para ser reconocido como ser humano.

5.2 La evolución del personaje: el proceso de metamorfosis de androide a ser humano

Para poder comprender al personaje de Andrew desde que es un androide, es decir un ser artificial hasta que se convierte en un ser humano, se lo estudiará de acuerdo a sus dimensiones físicas, psicológicas y sociales. A su vez se analiza el conflicto principal de la historia y a partir de eso, se pretende indagar sobre cómo los distintos obstáculos que se le interponen a lo largo del film impulsan a que el personaje evolucione.

Andrew inicia el film como un robot que está programado para obedecer las órdenes de los seres humanos. Es un androide que está programado por algún científico y en su cerebro electrónico tiene almacenado una base de conocimientos. Se destaca por ser ágil e inteligente y es comprado por la familia de Richard para que sea el sirviente de la casa. Su aspecto es como el de cualquier androide y su cuerpo es de metal, pero descubre que tiene una serie de facultades distintas al resto de los robots. Puede sentir emociones y tomar decisiones. Andrew desarrolla un talento creativo muy valioso sin que nadie le enseñara, por lo que Richard lo lleva a la compañía donde fabrican robots y le pregunta al presidente de la empresa si todos los robots vienen con la misma capacidad que Andrew, por lo que éste sugiere destruirlo, sin embargo Richard no lo permite. A partir de este acontecimiento, Andrew comienza a sospechar si existe otro robot con las mismas capacidades que él y queda claro que el conflicto interior que sufre Andrew, como protagonista de la historia, es la lucha por parecerse cada vez más a un ser humano y ser reconocido como tal. Tiempo después Richard vuelve a llevarlo a la compañía. Esta vez para que le reparen una parte de la mano tras haber sufrido un accidente y Richard le prohíbe al jefe de la compañía que alteren la personalidad del androide, sin embargo Andrew solicita que se le repare su rostro para que de esa manera pueda expresar sus emociones.

Damita, hija de Richard, crece, y el casamiento de ella, actúa como un conflicto subsidiario, que motiva al personaje a que inicie su lucha por humanizarse y ser

reconocido como un ser humano más. Andrew no sólo lo demuestra al vestirse con prendas reales, sino que decide irse a vivir solo, porque siente que si bien no lo tratan como una máquina esclava, él no puede ser libre y percibe que las personas, sólo lo ven como una máquina inteligente y muy afectuosa. La muerte de Richard funciona como un nuevo conflicto subsidiario, que impulsa a que Andrew emprenda un viaje en busca de su misma especie con el fin de descubrir su verdadera identidad.

El personaje descubre a Rupert Burns, un diseñador que lo ayuda junto a Galatea, otra androide, a diseñarle y crearle una apariencia más humana. Éste se somete a varios intentos y en varios fracasa, hasta que con éxito Burns le implanta piel, cabello y ojos. Andrew parece recuperar la confianza consigo mismo y al volver a su casa se encuentra con que Damita está enferma y ve que todo su entorno familiar empieza a envejecer y al morir Damita, el personaje siente que todavía es una máquina al no poder expresarle su tristeza con lágrimas. Posteriormente, Andrew conoce a Portia, la nieta de Damita, que es muy parecida físicamente a su abuela. Ambos establecen una relación de amistad y continuamente Andrew se somete a cambios biológicos adquiriendo un sistema nervioso que le permite ver al mundo de otra manera. Ahí descubre el miedo a perder a Portia, cuando le informa que va a casarse y en una conversación ella le dice que él debe animarse a equivocarse, pero la realidad es que él sigue siendo un androide perfecto sin que hubiese pasado por la experiencia de equivocarse. Finalmente después de innumerables experimentos, Burns logra que Andrew sea un humano con todos los órganos que componen a un individuo. El deja de alimentarse por electricidad y pasa a tener un sistema digestivo. A su vez tiene un aparato reproductor como el resto de las personas. Y después de varios años, por primera vez se equivoca y le pide a Portia, que no se case con su prometido y ella decide pasar el resto de su vida con Andrew. Éste va al tribunal de Derechos Humanos, con el fin de cumplir con su objetivo, que es que le concedan el título de hombre humano, pero se lo niegan. Pasan los años y un nuevo obstáculo se interpone

entre ellos dos: al ver que ella envejece y él no, de nuevo Burns hace una serie de modificaciones en sus órganos y Andrew comienza a envejecer a la par de su mujer a tal punto que cuando muere, su mujer ve por televisión, que a Andrew se le ha otorgado el derecho a llamarse hombre y ella decide desconectarse para poder partir de este mundo juntos.

Sin ninguna duda, el personaje de Andrew no acaba la película en la misma situación que al comienzo del film. El inicia siendo simplemente una máquina inteligente, pero no cualquier máquina porque es capaz de tener emociones y sentimientos por las personas de su entorno, y desde un comienzo emprende un largo y extenuante viaje para convertirse finalmente en un ser humano con todas las virtudes y defectos que éstos tienen. Se somete a cambios en el cuerpo, tropieza con él mismo y aunque la mirada de la sociedad sea siempre una constante: la de considerarlo simplemente un robot, él logra después de 200 años que le concedan el derecho a ser reconocido como hombre.

Alcanza su objetivo principal gracias a la ayuda de distintos personajes que asumen el rol de confidentes, comenzado por Burns, luego Richard, Damita y Portia.

A su vez se muestra durante todo el film como un personaje redondo y dinámico, porque su comportamiento, sus valores y la conducta van variando a medida que va desarrollándose la historia en pos de un único objetivo. Es interesante que a medida que evoluciona el personaje en el film, su temperamento va variando al adquirir conciencia humana. El se presenta desde un inicio como un personaje extrovertido y con un temperamento sanguíneo. Se muestra sociable, servicial y equilibrado. Luego cuando se somete a diversos experimentos para transformarse en humano, adquiere un carácter propio de los coléricos, porque se guía por los impulsos y tiene la ansiedad y el sueño de poder cumplir con su meta. Esto no quiere decir que el temperamento sanguíneo es reemplazado por el colérico, sino que ambos temperamentos conviven dentro del personaje. A su vez Andrew, desde los primeros minutos de iniciado el film,

se muestra como un personaje reflexivo y eso nunca lo pierde, porque sabe enfrentar los problemas y no huye. También demuestre ser sensible, porque sufre y se preocupa por los problemas de los demás, en este caso, la pérdida de su familia.

Por otra parte, en el film predominan dos tipos de conflictos. El principal, es el conflicto interior que tiene el propio protagonista. Éste tiene el deseo de ser humano y para eso debe vencer todos sus miedos e inquietudes. El segundo antagonista para Andrew se presenta como un conflicto social representado por la mirada que tiene la sociedad al juzgar al personaje principal como una máquina, pero éste se opone y logra vencer ese prejuicio.

Con respecto a las tres leyes de Asimov mencionadas en el capítulo 1, el personaje de Andrew tiene implantando en los circuitos de su cerebro positrónico estas leyes y apenas arriba a su hogar las comparte con los integrantes de su familia con el objetivo de que éstos comprendan que los robots están diseñados para ofrecerles protección y seguridad y que la función de los mismos es satisfacer las necesidades de los humanos, siempre y cuando no atenten contra ellos. La sociedad que se plantea en el film, no demuestra temor alguno a las máquinas, al contrario, creen necesario contar con una para simplificar y agilizar las tareas de los humanos. Se puede decir que en el film la mirada hacia la máquina es altamente positiva, porque ésta es entendida como sinónimo de progreso.

Andrew, jamás viola las leyes y sabe, como todo robot, que si lo intenta su cerebro será dañado automáticamente, y de todas formas no tiene intenciones de llevarlo a cabo. La relación que tiene con los humanos y con el resto de los androides es buena y desde el inicio del film demuestra un gran interés y un compromiso por preservar la vida y evitar que la humanidad sufra, por eso cuida sus vínculos sociales y protege a la naturaleza.

Por otra parte y sin profundizar demasiado en el campo de la psicología, puede sintetizarse en que esta disciplina se ocupa entre otras cosas de analizar los deseos

del hombre, las motivaciones humanas y la frustración de los mismos. Todos estos conceptos tienen una estrecha vinculación con el proceso de transformación que sufre el personaje para alcanzar la felicidad.

Aristóteles (2010) señala que la felicidad es el fin último del hombre y que para lograrla hay que actuar de manera natural, aunque muchos creen alcanzar la felicidad con riquezas, honores o placer, sólo la verdadera felicidad se adquiere mediante la práctica de la virtud y Andrew llega a conseguir la felicidad por sí mismo, sin riquezas, ni honores.

Por otra parte, el hombre necesita vivir en sociedad para poder desarrollarse y requiere de los demás para alcanzar la perfección de su naturaleza, ya que de manera aislada es incapaz de desarrollar todas sus capacidades y esto puede relacionárselo al personaje de Andrew, dado que para alcanzar la perfección se integra en la sociedad al necesitar de los demás. En una primera instancia se relaciona y forja un gran vínculo de amistad y respeto con la familia que lo adopta. Éstos, especialmente el señor Martins y Damita, son los personajes que motivan al androide para que desarrolle todas sus habilidades al máximo. De alguna manera, el rol que ejerce el señor Martins con respecto a Andrew, viene a ocupar el papel de un padre o de un educador más que el de un dueño, porque logra ver que éste no es una simple máquina y que necesita de él para que lo instruya en cuestiones vinculadas a los valores morales, la ética y despierta en Andrew la necesidad imperiosa de aprender y superarse cada día más y desde un principio este personaje aspiró a ser igual y no superior al ser humano.

A su vez, el hombre se mueve porque necesita cosas y la carencia de éstas genera desequilibrios, alteraciones internas y tensiones. A partir de eso, el hombre emprende una búsqueda con el propósito de satisfacer finalmente ese deseo y cuando lo cumple, el organismo recupera el equilibrio interior.

Pinillos (1969) explica que la motivación animal tiene una finalidad exclusivamente biológica y vital, a diferencia del hombre, que no sólo posee deseos biológicos, sino que también puede tener deseos antibiológicos, es decir deseos de muerte o bien transbiológicos, que son deseos culturales superiores y opuestos a la necesidad biológica de vivir. Sin embargo, cuando los impulsos o intenciones son interceptados por obstáculos, en el organismo del individuo se produce la frustración, que dependiendo de la situación en la que se produzca, se verá más o menos alterado el comportamiento humano.

Como bien se mencionó antes, los estados de frustración pueden alcanzarse ante la presencia de obstáculos que se interponen o bien por deficiencias y conflictos. Haciendo hincapié en las deficiencias, Pinillos (1969) señala que al hombre lo que le produce frustración es la carencia de algo que cree o debería tener cuando los demás lo tienen. Con respecto al film, se puede decir que Andrew alcanza la felicidad, en términos de cómo lo comprende Aristóteles, al conseguir que le otorgaran el derecho a ser hombre, y en transcurso del film, el personaje logra experimentar las mismas motivaciones biológicas que tiene el hombre, incluso motivaciones antibiológicas, al tomar la decisión de dejar de seguir siendo una máquina inmortal y para ellos daña su cerebro electrónico al insertarse sangre en el cuerpo, generando un envejecimiento gradual en su organismo, similar al de cualquier otro ser humano, para por último alcanzar el escalón más alto que es la muerte. El personaje atraviesa un conjunto de frustraciones de distinta índole, como por ejemplo en una primera instancia la deficiencia de no poder ser a imagen y semejanza como el hombre, luego el rechazo de su organismo a los experimentos que se somete, la pérdida de sus familiares y tiempo después la de su primer amor, entre otras tantas cosas, que impulsan al personaje a superar los obstáculos y a cumplir su deseo de transformarse en un verdadero ser humano.

Mediante la práctica de la virtud, trasciende sus propias limitaciones, cumpliendo no solamente con eficacia y eficiencia las funciones de cuidado y limpieza del hogar, entrenamiento y protección de los niños, reparaciones caseras que le son encomendadas sino que llega virtualmente a desarrollar empatía, uno de los rasgos principales más encomiables y necesarios de la vida social.

En cierta manera, en este film basado en la novela de *The Positronic Man*, la parábola del protagonista es un contrapunto respecto a la deshumanización y alienación que provoca la organización laboral y cultural de la sociedad neoliberal. Uno de los rasgos característicos del régimen capitalista es que promueve la competitividad y la fijación obsesiva en metas de logros económicos y de reconocimiento social transformando a los individuos en máquinas deseantes y egoístas. Andrew quiere superar su sentimiento de solidaridad, vivenciando la genuina humanidad tanto en sus posibilidades sensitivas y emotivas como aceptando la fragilidad que imponen el tiempo, que se refleja en la vejez y la muerte.

Capítulo 6: Un amigo para Frank: el deber y la inocencia de un robot

6.1 Contexto de producción e histórico del film

Robot & Frank dirigida por Schreier, se estrena en el año 2012 en los Estados Unidos. El film explora cuestiones como la soledad, la vejez, la pérdida de la memoria humana y artificial, la desintegración familiar y la relación entre el hombre y la máquina.

La historia se sitúa en un futuro cercano en un pequeño pueblo de Estados Unidos, donde Frank, un jubilado de ochenta años, que supo ser un experto ladrón de joyas en su juventud, sufre Alzheimer y sus hijos Hunter y Madison compran el mejor robot para que cuide y atienda al padre ya que ellos no disponen del tiempo suficiente para hacerlo. El film refleja el proceso de adaptación que tiene Frank con respecto a la máquina y cómo la mirada negativa que tiene sobre su robot en sus comienzos se revierte más adelante. Ambos entablan una relación de amistad a partir de que Frank descubre que junto al robot puede volver a sus viejas hazañas como ladrón, sin embargo es la máquina quien adquiere consciencia de los delitos cometidos y pone fin a esto.

Robot & Frank no es un film que pertenece puramente al género de ciencia ficción, sino que se nutre de otros géneros como el drama y la comedia para poder contar una historia situada en un futuro muy cercano en donde las máquinas son las encargadas de cuidar y proteger a los seres humanos. El mundo que plantea no es futurista y no existen grandes decorados de megacorporaciones y vehículos voladores sino que hay ciertos elementos tecnológicos que dan a entender que la historia está situada en un futuro, como por ejemplo, la presencia de androides enfermeros, la robota que trabaja en la biblioteca y las comunicaciones con las personas son en su mayoría a través de video llamada, es decir ya no se utiliza el teléfono fijo y prácticamente no existe el encuentro cara a cara. Pareciera que el pequeño pueblo está comenzando a

amoldarse a los nuevos cambios. La biblioteca, a la que no concurre ya casi nadie, sólo Frank, está en vías de remodelación y los libros serán reemplazados por contenidos electrónicos debido a que la mayoría de las personas ya no lee contenidos en papel.

Sin ninguna duda el contexto de producción influye en el film y en la caracterización de los personajes. En la actualidad las vidas de las personas están siendo impactadas por el vertiginoso ritmo con el que avanza la tecnología y muchos de los inventos que hace unos años eran considerados como parte del universo de la ciencia ficción, hoy están presentes en la vida de las personas a tal punto que las máquinas más avanzadas pueden llegar a igualar o superar el funcionamiento de la mente humana. Hace ya muchos años hombres como Asimov o Wiener, entre otros tantos autores, tuvieron una visión adelantada sobre la tecnología de la información, bastante acertada en muchos aspectos a la que hoy existe y se utiliza en el mundo. En suma, la ciencia ficción siempre se caracterizó por su carácter de anticipación, aunque todavía existen muchas predicciones sobre ciertos inventos tecnológicos, que hasta el momento no se han desarrollado y sólo resultan creíbles en las páginas de las novelas y en la pantalla grande de cine.

Podría decirse que la tecnología es una necesidad básica del hombre y que ésta ha brindado nuevas posibilidades a las personas.

La época actual se caracteriza por los nuevos medios y por los grandes avances en las tecnologías de información y comunicación. Ese contexto mencionado anteriormente, es el que vive el director del film al momento de rodar la película y se puede apreciar que el contexto de producción influye en la historia que se plantea porque el espectador puede reconocer y sentirse identificado con elementos que le son propios y comunes en este mundo, desde el vestuario y la escenografía realista hasta la manera de hablar y comportarse de los personajes.

6.2 La evolución del personaje y su función en la historia

Para poder comprender la función del robot en la historia y cómo evoluciona en el film, hay que analizar a este personaje en sus dimensiones físicas, psicológicas y sociales desde un principio.

Es interesante, que el robot en el film, no tiene nombre y su dueño no le asigna tampoco una identidad. El robot entonces es un androide, que está programado para cuidar a seres humanos que están enfermos. Es inteligente, sabe cocinar, limpiar, realizar tareas de jardinería, y es enfermero. A su vez sabe y se reconoce como una máquina que sólo está diseñada para servirle al amo. En su cerebro puede almacenar los recuerdos y luego puede reproducirlos en una pantalla tal cual fueron vividos. Como toda máquina se puede desconectar e incluso borrarle la memoria interna, lo que conlleva a que todos los datos, vivencias y recuerdos se pierdan. Su principal objetivo es cuidar a Frank, un anciano malhumorado y antiguo ladrón de joyas que en un principio no deja que controle su vida lo cual surge en primera instancia un conflicto de relación entre la máquina y Frank. Cuando Frank intenta robarse un objeto de porcelana de una tienda, es alarmado por una de las empleadas, sin embargo no le encuentran nada, porque deja el objeto pero el robot lo toma y luego en el camino se lo da. Ahí se presenta un punto de inflexión en la historia. El robot sospecha que ha hecho algo malo y luego Frank se sorprende al ver que el robot no comprende lo que es un acto de delincuencia.

Frank utiliza esa debilidad del personaje y al ver que el robot se desenvuelve muy bien con las tareas de la casa, le enseña a fabricar y abrir cerraduras. Luego le propone robar en la biblioteca un libro pero la máquina se opone y Frank manifiesta que robar es lo que lo mantiene vivo, de esta manera el robot accede a ayudarlo, ya que su objetivo principal es ganarse la confianza con el amo y cuidar de él.

El plan se lleva a cabo, el robot se viste con una capa negra, para que no lo descubran y ayuda a robar el libro. A partir de este hecho concreto, la máquina aprende a

delinquir, aunque no esté en sus conocimientos. Luego Frank planea otro robo, ésta vez de joyas y la máquina en un principio se opone. El plan es interrumpido cuando Madison llega a la casa para cuidar al padre y lo primero que hace es resistirse a la máquina, ya que considera que el robot domina al padre y decide apagarlo.

Días después Madison comprende que su padre necesita a la máquina para ser feliz, y ella vuelve a encenderla. La mirada de Madison se revierte al ver que el robot protege a su padre. Cuando ella abandona la casa, Frank nuevamente le insiste al robot sobre la ejecución del robo de las joyas y éste sólo acepta porque Frank le confía que no existe ningún tipo de riesgo.

Durante varios días el robot y Frank diseñan el plan y observan los movimientos de la casa de Jake. Ambos entablan una amistad y la máquina le confiesa que le mintió al decirle que sí se comportaba mal, inmediatamente dejaría de funcionar al dañarse su memoria. Y también manifiesta que él sólo un robot y que no le molesta si le borran su memoria, por lo que Frank se siente muy molesto.

Finalmente roban las joyas, y la policía sospecha que fue Frank con la ayuda de la máquina. El robot percibe que Frank no está bien y le insiste que borre su memoria para que no lo descubran y vuelva nuevamente a la cárcel, sin embargo Frank se opone a eso. La máquina llama a Hunter para que éste venga a la casa. Los policías allanan el hogar de Frank y luego intentan vaciar la memoria del robot, para descubrir la verdad del robo, pero la máquina no se los permite y los engaña con que va a iniciar una autodestrucción y al empezar con el conteo del tiempo, los policías se aterrorizan y salen de la casa. Frank aprovecha la situación y huye con el robot. La máquina comprende que Frank está en problemas y para ayudarlo le insiste nuevamente con que borre su memoria. Logra convencerlo, porque le promete que luego planearan otro robo pero en realidad, lo único que hace la máquina es hacer una falsa promesa para que no descubran a Frank.

La máquina entiende y sabe detectar las debilidades de Frank y viceversa. El objetivo del robot se cumple. Logra proteger a Frank en todo momento y rompe con el protocolo de una máquina convencional dedicada únicamente al cuidado de las personas. Con Frank, el robot no solamente aprende a robar, sino que experimenta la sensación de miedo, apuro, incertidumbre e incluso felicidad.

Al borrarse su memoria, el personaje renace, pero ya no tiene recuerdo alguno de su amo.

Por otro lado el robot, presenta dos tipos de temperamentos. El flemático, porque siempre mantiene una postura de reflexión, es tranquilo y muy equilibrado. Mide las palabras al momento de tomar decisiones y a su vez tiene un temperamento sanguíneo, porque es extrovertido y muy sociable. También es un personaje perceptivo porque puede enfrentar los problemas en el presente encontrando una respuesta eficaz e instintiva.

El robot se ve impulsado a superar los obstáculos que se le interponen a lo largo de la historia y ocupa el rol confidente con respecto al protagonista que es Frank. Se puede decir que la máquina, es un personaje plano, esto no quiere decir que no tenga personalidad, sino que en su interior no sufre una transformación radical.

De acuerdo con las tres leyes que propone Asimov, resulta difícil determinar si el robot del film, viola todas y cada una de las leyes, ya que no se comporta como un ser moralmente correcto. El robot, comete dos actos delictivos muy importantes, como el hurto de un libro en la biblioteca del pueblo y el robo de joyas valiosas que pertenecen al director de la biblioteca. En un principio el robot, no comprende la magnitud de los hechos ni sus consecuencias y en su programación no está incorporado el delito como una posibilidad que ofrece la máquina, pero justamente es un robot inteligente y rápidamente aprende el oficio del dueño. Si bien el robot comete acciones delictivas, en ningún momento intenta causarle daño a un ser humano, y al tomar conciencia de que su amo está en peligro y que el mismo no puede tener una vasta y clara

dimensión de todo lo sucedido debido a la enfermedad que padece, es el robot, quien ayuda y guía a Frank, para que éste salga impune del delito cometido.

6.3 ¿La máquina sustituye al hombre o el hombre se auto reemplaza?

Bauman (2006) plantea una nueva forma de pensar la sociedad moderna y señala que la era de la modernidad sólida ha finalizado. La modernidad como un tiempo líquido es concebida como una figura del cambio y de la transitoriedad constante. La vida líquida es una vida vivida en condiciones de incertidumbre y en donde uno de los grandes temores del ser humano es no poder alcanzar el ritmo de los acontecimientos que fluyen con gran rapidez. Asimismo la vida líquida se alimenta de la insatisfacción propia del individuo y en una sociedad de consumo, el hombre, ocupa el rol del consumidor, siendo éste capaz de ver al otro como un producto totalmente descartable.

En una sociedad moderna líquida, la industria de eliminación de residuos pasa a ocupar los puestos de mando de la economía de la vida líquida. La supervivencia de dicha sociedad y el bienestar de sus miembros dependen de la rapidez con la que los productos quedan relegados a meros desperdicios y de la velocidad y la eficiencia con la que éstos se eliminan. (Bauman, p.11, 2006).

Como se mencionara anteriormente el propio ser humano, termina siendo un producto más, que incluso puede ser desechado por otros.

Una de las diferencias que señala Bauman (2007) entre las dos modernidades, es que la primera modernidad, se distinguía por la ética del trabajo, y sostenía que los excluidos eran aquellas personas que por distintas carencias no podían contribuir a la sociedad productiva, pero en la modernidad líquida, el excluido viene a ocupar otro lugar y es entendido como un consumidor fallido. Esto no tiene que ver con que éste no aporta valor a la cadena de producción, sino que se los trata como excluidos por no poder consumir de la misma manera que una persona con capacidad de ingresos superiores. Bauman no descarta que en una sociedad de consumo, la actividad

productiva no sea un elemento relevante en la actividad humana, al contrario lo es, pero el autor sostiene que en una modernidad líquida, el hombre primero es consumidor y luego es trabajador o profesional. Otro de los puntos relevantes es que en la modernidad sólida, la satisfacción del deseo se posterga, en contraposición a la modernidad líquida en que los tiempos se acotan desde la aparición del deseo hasta la satisfacción del mismo, por la necesidad constante que tiene el hombre de obtener el placer inmediato. Por otro lado la ética de consumo se expande incluso a las relaciones entre los seres humanos. El hombre busca en el otro un producto que le brinde beneficios de una relación social reduciendo los costos. Lo mismo sucede con un objeto, cuando no satisface las expectativas del hombre, se lo desecha al igual que se descartan las relaciones entre las personas.

No está claro cuál de los dos factores (la atracción del polo del «consumidor» o la repulsión del polo del <<desecho>>) constituye la fuerza motriz más poderosa de la vida líquida. (Bauman, p.20, 2006).

Al parecer según lo que propone el autor en ciertos casos las relaciones se miden en términos de costo y beneficio y de esta manera la fragilidad de los vínculos humanos crece y se acelera cada vez más.

Por otro lado, prácticamente ha desaparecido en el hombre el sentido de pertenencia social. La modernidad líquida, es testigo del incipiente desarrollo tecnológico y científico y de los efectos de la globalización, como también de los factores culturales, económicos y políticos que han conducido a que el ser humano se aleje de la sociedad, como resultado de la disolución de los sólidos.

La vida en presente ha reemplazado a las expectativas del futuro histórico y el hedonismo a las militancias políticas; la fiebre del confort ha sustituido a las pasiones nacionalistas y las diversiones a la revolución. (Lipovestky, p.7, 2007).

La búsqueda de la felicidad, motor principal en la vida del hombre se sigue viendo obstaculizada por el simple hecho de la forma en la que se realiza dicha búsqueda dentro de un contexto de modernidad líquida. Lipovestky señala (2007) que la felicidad interior del ser humano se ha vuelto objeto de marketing y en un mundo capitalista y consumista, las personas se convierten en hiperconsumidores que desean tener todo al alcance de la mano, sin realizar grandes esfuerzos.

El sistema económico actual está basado en la venta que hace el hombre de su trabajo a cambio de un salario. Si los individuos no tienen la oportunidad de trabajar, entonces el sistema monetario, propio del capitalismo, deja de existir. Ningún hombre puede comprar bienes, sino gana dinero y por ende sí el cliente no tiene el poder adquisitivo para comprar, las empresas no pueden potenciar su productividad.

El capitalismo de libre mercado se basa en la lógica de reducir los costos de producción, para aumentar las ganancias y debido al descubrimiento de medios para economizar el uso del trabajo, el hombre es desplazado por la maquinaria automatizada. Debido al ritmo extremadamente acelerado de estos tiempos, el perfeccionamiento de la tecnología y el aumento de la productividad han facilitado la reducción de los salarios y el desempleo permanente, en vez de mejorar la calidad de vida de las personas. Sin duda, la tecnología abre nuevas puertas a mercados, en donde sólo los inversores y los consumidores consiguen la mayor parte de los beneficios, pero no los trabajadores. El problema no reside en la tecnología, sino en el uso que se hace de ella en un mundo capitalista. El desempleo tecnológico se origina cuando la máquina sustituye al trabajador, por considerar que éste no se encuentra capacitado para cumplir con las labores que las máquinas sí pueden realizar. Esto conlleva a la reducción de las jornadas laborales y a despidos del personal. La eliminación de la fuerza del trabajo humano se debe al perfeccionamiento de procesos que ofrecen la tecnología y a la capacidad de automatización y mecanización que tiene la máquina para realizar de manera más efectiva y rápida un sinnúmero de

tareas. En este contexto planteado, la mayor preocupación parece ser la de encontrar nuevos medios para economizar la mano de obra en vez de resolver qué hacer con la mano de obra excedente.

Puede trazarse un paralelismo entre lo mencionado anteriormente y lo que manifiesta Bauman, cuando se refiere a que la sociedad moderna líquida tiende a descartar y desechar rápidamente todos los elementos que la componen, sin preocupación alguna ya que todo es reemplazable y esto incluso se ve cuando la fuerza de trabajo humano es sustituida por las nuevas tecnologías.

De acuerdo a lo analizado anteriormente, con respecto al film seleccionado, se puede establecer que el contexto que plantea la película presenta una gran semejanza con la modernidad líquida planteada por Bauman. La fragilidad humana se hace presente en los vínculos personales entre Frank y sus familiares. Frente a la enfermedad que padece, el hijo de Frank, compra un robot para que cuide de la salud de su padre, desligándose de todos los problemas que éste puede causar, al confiar en que una máquina puede cuidar mejor al padre que él mismo. El egoísmo se manifiesta en las actitudes del hombre para con sus pares y en este caso se da en la conducta que adopta la familia con Frank.

Como resultados de los incipientes cambios tecnológicos en un mundo capitalista y los efectos negativos que éste produce sobre la sociedad, la fuerza de trabajo humana es notoriamente desplazada en el film por las máquinas. El robot que tiene Frank viene a sustituir la tarea del enfermero y de acompañante de pacientes ancianos, tal cual como la concepción actual, y además de tener conocimientos en el cuidado de la salud de un ser humano, se caracteriza por ser una máquina inteligente que aprende fácilmente y de manera efectiva otras tareas que desarrollan los humanos y que no han sido programadas en su cerebro, como por ejemplo aprende a delinquir. Por otra parte el film cuestiona la manera en la que afecta el desempleo tecnológico a la biblioteca del pueblo que está en camino de convertirse en un espacio únicamente

digital donde los contenidos son descargados desde una plataforma virtual. Por ende todos los libros y documentos físicos son desechados y reemplazados por contenidos digitales. En este proceso de cambio que atraviesa la biblioteca, queda únicamente una sola mano de obra humana, que proviene de una señora mayor, que está encargada del establecimiento y ella percibe a través de sus ojos el continuo desperdicio de las cosas y el fin de su carrera, al ver también que los nuevos trabajadores y compañeros del lugar, son robots.

Continuando con el análisis del film, la postura que adopta el hombre frente a la máquina, es la de otorgarle y desligarse de todas las tareas que al ser humano le resultan rutinarias y que necesitan de un gran esfuerzo para poder concretarse. El individuo ve al robot como el instrumento perfecto para poder ejecutar esas acciones porque es consciente de que lo hará de manera rápida y que no lo defraudará, al saber de antemano que éste no presenta oposición alguna y las tareas asignadas son cumplidas en tiempo y forma. A su vez lo que el film deja entrever es que la mayoría de las personas conviven con un robot en sus hogares o en sus trabajos, y no existe un compromiso afectivo con ellos, porque simplemente los ven como máquinas inteligentes pero que pueden ser desechados y reemplazados en cualquier momento, a excepción de Frank, que ve en su robot, a un amigo, con más valores que un ser humano.

Conclusiones

El desarrollo del presente trabajo investigación pretende analizar la figura del robot como elemento ficcional en el género de ciencia ficción. Para poder llevarlo a cabo, se toma como punto de partida que el origen de la ciencia ficción como género independiente nace en el siglo XX con las publicaciones de las revistas pulp bajo la dirección de Gernsback.

Tanto la literatura como el cine de aquella época resultan ser frutos del importante cambio tecnológico y científico de entonces. A partir del registro cinematográfico que se produce desde aquel momento hasta la época actual, el cine de ciencia ficción ha presentado un interés particular por desarrollar temáticas relacionadas con los avances de la ciencia, de manera tal que no sólo resalta los progresos de la civilización, sino que también cuestiona los efectos que trae aparejado el mal uso de la ciencia cuando repercuten de manera negativa en una sociedad. Antes del estallido de la Revolución Industrial, el ritmo de los cambios era muy lento y las personas difícilmente creían en cambios mayores, sin embargo a partir del siglo XIX ocurrieron una serie de acontecimientos que modificaron la mirada de la sociedad. Las máquinas ahora podían agilizar los procesos industriales y a partir de ese período hasta la actualidad, la vida del hombre ha ido cambiando permanentemente debido a que cada adelanto tecnológico conlleva a una nueva postura y conducta de las personas.

Desde un inicio en el cine, la proyección de la imagen que se tenía sobre la máquina era la de una simple herramienta que facilitaba la vida de los seres humanos. Tiempo después, frente al posible peligro de una bomba atómica, los films y la literatura que se centraban en historias de mejores mundos y universos utópicos terminaron de perder el optimismo, generándose dos tipos de narraciones en el género. Por un lado la ciencia ficción *hard* y por el otro lado la ciencia ficción *soft*. En el caso de las revistas pulp, éstas no persistieron para siempre y casi llegando a los años 40 fueron

desapareciendo, reduciéndose ampliamente el número de lectores, de esta manera sólo quedaron algunas revistas de ciencia ficción, como consecuencia del surgimiento de revistas cómicas y de la llegada de uno de los medios de comunicación más revolucionarios de todas las épocas, la televisión. Se ha hablado y escrito mucho sobre el fin de la ciencia ficción pero aún en momentos en que el público prefirió otros géneros, éste ha logrado posicionarse en el mercado y en las últimas décadas el género de ciencia ficción ha crecido notablemente.

Por otro lado, la figura del robot ha sido explorada desde los inicios del cine y hasta el momento continúa apareciendo en la pantalla grande. Resulta interesante ver cómo el contexto histórico influye en la caracterización de los personajes robots a lo largo de la historia del cine.

El rol que ocupa Asimov en el género es muy significativo para el público aficionado, porque éste diseña las tres leyes de la robótica, por supuesto imaginarias, para calmar los miedos de la humanidad y están basadas en los buenos principios éticos que toda máquina debe obedecer. De esta manera el conocido síntoma de *Frankenstein* se ve ampliamente reducido y estas leyes siguen siendo empleadas por sólo algunos autores aún en nuestros días.

Para poder analizar el personaje del robot, como un elemento ficcional en el cine se parte de la base que, desde los años 80 hasta la actualidad el robot deja de ser una simple máquina para convertirse en un personaje activo de la historia.

A partir de la selección de los tres films, en cada uno de éstos el robot ha sido diseñado en función del contexto histórico y de producción de la película, como también de acuerdo a la postura que se tiene con respecto a la relación entre el hombre y la máquina. Los tres films producidos en distintos períodos comparten la idea de trabajar sobre una ciencia ficción de carácter humanista, donde el robot, ya no se comporta y se siente como tal y en donde el mayor deseo está en que éste quiere ser socialmente aceptado e integrado a la sociedad.

Como se menciona anteriormente, las películas actúan como un reflejo de la sociedad que las produce y esto se ve al momento de investigar el mundo que plantean los films y la relación que tienen los personajes entre sí en la historia. En los años 80, en los Estados Unidos, uno de los temas más relevantes por el *cyberpunk* fue la denuncia social y por lo general el miedo giraba en torno a la alienación del individuo y a la pérdida de los derechos humanos tras ver que la máquina se rebelaba contra la sociedad. Los humanos pasan a convertirse en parte de la máquina y el cuerpo es alterado por implantes tecnológicos. Las producciones cinematográficas de los 80 tienen un tinte distinto al resto de los periodos. El ser humano, se convierte en testigo presencial de cómo las nuevas tecnologías comienzan a entrar en la vida de cada uno. El internet, las computadoras personales, los teléfonos móviles, el crecimiento de las grandes capitales del mundo y los implantes, entre otros tantos factores, caracterizan a la época. El *cyborg*, mitad hombre y mitad máquina es quizás la figura principal más explotada en este periodo como resultado de los grandes desarrollos y avances en la ciencia y en la tecnología, a diferencia de época anteriores donde el robot era concebido como un ser humano de metal.

Ya con la llegada del *Postcyberpunk* en los años 90, la postura negativa que tenía el hombre frente a la máquina se revierte y el cine de ciencia ficción explora con una mirada más positiva los efectos sociales que producen las nuevas tecnologías y los descubrimientos científicos. A partir de los años 90 se fue dando una vertiente en la ciencia ficción que propone a mostrar los beneficios posibles que tienen las conquistas científicas para la liberación del ser humano. Asimismo predomina en los films una visión más optimista y utópica del futuro, las historias por lo general se prestan a la crítica social y están contextualizadas en un futuro muy cercano, similar al actual, dejándose de lado la idea de representar un futuro muy lejano, porque de alguna manera el futuro ya se instaló en la sociedad hace aproximadamente unas tres décadas atrás y las personas vienen presenciando un mundo que crece día a día en

término de desarrollos científicos y tecnológicos. Es por eso que las buenas historias de ciencia ficción pueden perdurar en el tiempo y quizás para siempre.

Por otra parte en los últimos tiempos se puede decir que el género de ciencia ficción comenzó a vincularse con otros géneros, como por ejemplo surgió la ciencia ficción cómica y ésta abrió nuevas posibilidades para contar historias desde otra perspectiva, conservando por supuesto ciertos elementos propios de la ciencia ficción.

A partir del análisis de la figura del robot, se ha llegado a la conclusión que la evolución del mismo se debe a los continuos cambios que se producen en la sociedad. Las distintas preocupaciones de las sociedades de cada época se ven plasmadas en la construcción de los personajes, es por eso que estos personajes resultan verosímiles para el espectador ya que las máquinas inteligentes están dotadas de las mismas debilidades humanas y el hombre puede reconocer las propias debilidades con éstos. Fue con la llegada de la Revolución Industrial cuando en aquel entonces el hombre comenzó a preguntarse que pasaría en la tierra cuando aquél ya no esté con vida y a partir de ese interrogante surge la ciencia ficción. Reconocidos autores han compartido historias que hasta el día de hoy se siguen homenajeando por la calidad y la originalidad de las obras.

La imagen que se proyecta del robot, a lo largo de la historia del cine es la de presentarlas como máquinas superiores al hombre, sin embargo estos personajes están contruidos desde la imperfección, porque a partir de sus acciones se intentan mostrar tal cual para la función que fueron programadas, es decir como máquinas inteligentes, capaces de hacer cualquier tipo de tarea para servirle al hombre, pero en su interior lidian con un conflicto muy grande, que es el de no poder aceptarse a ellos mismos al ver que no son simplemente máquinas esclavas, sino que pueden experimentar emociones en su cuerpo y el deseo más profundo es el de la aceptación

en la sociedad y la lucha por liberación del propio hombre y del sistema en el que están inmersos.

Una de las principales preocupaciones del cine de ciencia ficción es la idea de la mortalidad, como elemento esencial en el ciclo de vida de todos los seres vivos. Este concepto cobra protagonismo en la construcción de los personajes robots, ya que ninguna máquina quiere ser eterna y tal situación se ve representada en los films seleccionados para su análisis en el presente Proyecto. En el caso de *Blade Runner*, los replicantes no quieren morir pero tampoco desean ser eternos, porque su periodo de vida es muy corto y es por eso que luchan hasta los últimos minutos para poder cambiar esa configuración que los hace que no puedan vivir más de cuatro años. Luego en *Bicentennial Man*, el personaje de Andrew emprende una interminable lucha legal para ser reconocido como un hombre y éste renuncia a su condición de máquina inmortal habiendo vivido 200 años. Es interesante porque este personaje comprende el ciclo de vida de los seres humanos y ve cómo toda su familia a lo largo de los años va dejando este mundo, y es por ello que él toma la decisión de dañar sus circuitos para poder ir envejeciendo a la par de su esposa. Y por último *Robot & Frank*, presenta un robot que al ver que su amo corre peligro tras haber cometido un delito, propone que éste último borre sus memoria, lo que implica la desaparición de todos los recuerdos, experiencias y conocimientos adquiridos, en pocas palabras el robot prefiere morir y renuncia a sí mismo con un único objetivo, que es el de proteger a su amo.

Es paradójico observar cómo el cine de ciencia ficción trabaja sobre el deseo que tienen las máquinas de ser mortales, en tanto existe una tendencia profunda y generalizada en el hombre en buscar la felicidad a través de una vida sana y longeva, para alcanzar algún día la tan ansiada inmortalidad. Hace ya un tiempo que en el campo de la ciencia se viene investigando y trabajando sobre esto con la finalidad de

lograr una mejor calidad de vida en las personas y no la mera prolongación en el tiempo.

No se puede pensar al género de ciencia ficción en términos de algo estático. El cine ha demostrado que es un género que está permanentemente en contacto con la sociedad y la cultura a la que pertenece, es por eso que se muestra en continuo movimiento y si bien se la ha tildado de ser un género infantilmente escapista, desde los inicios hasta el día de hoy sigue produciéndose ciencia ficción, porque es un género que es capaz de generar debates sociales, científicos y filosóficos sobre la naturaleza del hombre.

En la literatura, Wells había ya pensado la evolución de la humanidad y Verne la evolución de las máquinas. Estas temáticas siguen desarrollándose incluso en estos días y se vinculan con otras nuevas, pero el género de ciencia ficción desde sus orígenes hasta hoy no ha perdido de vista la idea de seguir explorando al hombre y el comportamiento de las sociedades y por otra parte sigue indagando sobre el uso de las tecnologías y la repercusiones de éstas sobre los humanos.

Además la ciencia ficción no ha dejado de utilizar un lenguaje plagado de tecnicismos, es decir conceptos propios del ámbito científico y neologismos para otorgarle a las historias la verdadera atmósfera del género y el hecho de que muchos autores y directores de cine posean conocimientos en los temas trabajados por la ciencia y la tecnología contribuye a la creación de escenarios que son totalmente verosímiles.

A lo largo de todos estos años, el registro cinematográfico y la literatura de ciencia ficción han sido herramientas muy útiles por su carácter anticipador. Además de plantear sus dudas, han señalado los posibles peligros con los que puede llegar a enfrentarse la sociedad. A partir de la Revolución Industrial en adelante, las historias de ciencia ficción han despertado ciertos temores en el imaginario colectivo, frente al nuevo papel que ocupan la ciencia y la tecnología en la vida del hombre y el cine ha

profundizado sobre esos miedos que se traducen en el atropello de los derechos humanos y en la pérdida de identidad.

A modo de conclusión, se puede afirmar que una vez más el cine, en este caso a partir de la presencia destacada del robot, le muestra al mundo entero la importancia de aceptar a la mortalidad como un evento más en el ciclo de toda existencia en contraposición a la idea o deseo generalizado del hombre por trascender más allá de este tiempo. Lo que en otros momentos era apenas una máquina al servicio del hombre, pasa a ser un elemento de notable importancia en la vida de los hombres, con fortalezas y también con debilidades y por encima de todo, con valores y virtudes que en muchos casos ya se creían olvidados o pertenecientes exclusivamente al pasado.

La presencia del robot en los films analizados permite hacer una reflexión sobre los anhelos, obsesiones, temores, capacidades e incapacidades por las que atraviesa el ser humano en tanto viva en este mundo en su incansable viaje para alcanzar la felicidad.

Referencias bibliográficas

- Asimov, I. (1950). *I, robot*. New York: Gnome press. Citado en: Cairó, O (2011). *El hombre artificial: el futuro de la tecnología*. México: Alfaomega.
- Asimov, I. (1981). *Sobre la ciencia ficción*. Edhasa.
- Astudillo, W. y Mendinueta, C. (2007). Revista de medicina y cine: *El cine como instrumento para una mejor comprensión humana*, 4 (3). [Revista en línea]. Disponible en: <http://goo.gl/eh3wpF>.
- Bassa, J. y Freixas, R. (1997). *El cine de ciencia ficción*. España: Paidós
Citado en: Caravajal, A (2001) *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*, 4(4).
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- Bošnjak, M. (2001). *The Nocturnal Future as Alienated Existence*. Journal of Economic and Social Research, 3 (2). [Revista en línea]. Disponible en: <http://goo.gl/fDJhM>
- Butler, S. (1871) *Erewhon o allende las montañas* Barcelona: Bruguera. Citado en: Caravajal, A (2001) *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*.
- Cameron, J. (Director). (1984). *The Terminator* [DVD]. USA: Pacific Western- Hemdale Film Corporation.
- Canalda, J. (2013). *El ¿cine?de ciencia ficción*. Recuperado el 30/9/13 de: <http://goo.gl/XT9Ksh>
- Casnovas, A. (2010). *Cultura y Cine Cyberpunk. Distopías, virtualidades y resistencias*. Recuperado el 2/9/13 de: <http://goo.gl/w1oIPY>
- Chion, M. (1997). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Editorial Cátedra.

Columbus, C. (Director). (1999). *Bicentennial Man* [DVD]. USA: Touchstone Pictures.

Crichton, M. (Director). (1973). *Westworld* [DVD]. USA: Metro Goldwyn Mayer.

Diez, F. (2005). *El libro del Guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.

Dos, M (2010). *Almas de metal. La mujer como creación científica en el cine*, 14,20-33.

Egri, L. (1947). *Cómo escribir un drama*. Buenos Aires: Editorial Bell.

Engels, F. y Marx, K. (2004). *Manifiesto Comunista*. Madrid: Akal.

Field, S. (1984). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.

Gallego, E. y Sánchez, G.(2005). *¿Qué es la ciencia-ficción?* Disponible en: <http://goo.gl/dJCYG8>

Igartua, J. (2008). *Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Disponible <http://goo.gl/2G7zl8>

Jung, C. (1964). *Tipos psicológicos II*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

Kubrick, S. (Director). (1968). *A Space Odyssey* [DVD]. Reino Unido: Metro Goldwyn Mayer- Kubrick Productions.

Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis* [DVD]. Dinamarca: U.F.A.

Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [DVD]. USA: 20th Century Fox.

Lumière, L. (Director). (1895). *La Charcuterie Mécanique* [DVD]. Francia: Lumière.

Matheson, R. (Director). (1957). *The Shrinking Man* [DVD]. USA: Universal Pictures.

Méliès, G. (Director). (1897). *Gugusse et l'automaton* [DVD]. Francia: Lumière.

- Meliés, G. (Director). (1902). *Le Voyage Dans la lune* [DVD]. Francia: Star Film.
- Muñoz, N. (3 de febrero de 2010). *Aristóteles: la ética de la felicidad*. [Posteo en blog]. Disponible en: <http://goo.gl/Udh4Ur>
- Novell, N. (2008). Cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas. Barcelona: UAB. Disponible en: <http://goo.gl/4EQpx1>
- Pedraza, P (2000) *Metropolis*. Barcelona: Paidós. Citado en: Caravajal, A (2001) *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*.
- Proyas, A. (Director). (2004). *I, Robot* [DVD]. USA: 20th Century Fox.
- Sánchez Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Editorial Ariel Cine.
- Schaffner, F. (Director). (1968). *Planet of the Apes* [DVD]. USA: 20th Century Fox.
- Scholdsack, E. (Director). (1933). *King Kong* [DVD]. USA: RKO Pictures.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [DVD]. USA: Warner Bros. Pictures.
- Seger, L. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Seger, L. (1999). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (6ª ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Spielberg, S. (Director). (1977). *Close Encounters of the Third Kind* [DVD]. USA: Columbia Pictures- EMI Films.
- Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T. The Extraterrestrial* [DVD]. USA: Universal Pictures.
- Spielberg, S. (Director). (2001). *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. USA: Warner Bros.- Dreamworks Pictures.
- Vilata, N. (2008). "Ciencia, tecnología y sociedad" en la literatura de ciencia ficción. *CTS*, 4(11), 165-177.

Wachowsky, A. y. (Director). (1999). *The Matrix* [DVD]. USA: Warner Bros- Village Roadshow Pictures.

Wachowsky, A. y. (Director). (2003). *The Matrix Reloaded* [DVD]. USA: Warner Bros.

Wachowsky, A. y. (Director). (2003). *The Matrix Revolutions* [DVD]. USA: Warner Bros.

Wilcox, F. (Director). (1956). *Forbidden Planet* [DVD]. USA: Metro Goldwyn Mayer.

Wiener, N. (1948). *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. San Pablo: Polígono. Citado en: Machado, A. y Martins, R. (2010). *Mapiamentos de los imaginarios tecnológicos: Seres artificiales representados por el cine de ciencia ficción*. 22,76-81.

Wise, R. (Director). (1951). *The Day the Earth Stood Still* [DVD]. USA: 20th Century Fox.

Wise, R. (Director). (1979). *Star Trek. The Motion Picture* [DVD]. USA: Paramount Pictures.

Zabala, G (2012). *Robots o el sueño eterno de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Siglo veintiuno.

Bibliografía

Abdla, E. (2008). *Ser inteligente*. Buenos Aires: Ediciones B.

Altier, D. (1997). *Sobre el guión*. Buenos aires: la marca.

Aristóteles. (1984). *Metáfsica*. Barcelona: Obras Maestras.

Asimov, I. (1950). *I, robot*. New York: Gnome press. Citado en: Cairó, O (2011). *El hombre artificial: el futuro de la tecnología*. México: Alfaomega.

Asimov, I. (1981). *Sobre la ciencia ficción*. Edhasa.

Astudillo, W. y Mendinueta, C. (2007). Revista de medicina y cine: *El cine como instrumento para una mejor comprensión humana*, 4 (3). [Revista en línea]. Disponible en: <http://goo.gl/eh3wpF>.

Bassa, J. y Freixas, R. (1997). *El cine de ciencia ficción*. España: Paidós
Citado en: Caravajal, A (2001) *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*, 4(4).

Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura Argentina, S.A.

Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.

Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.

Booth, A. (2013). *Tecnología, innovación, crecimiento y capitalismo*. Recuperado el 1/11/13 de <http://www.marxist.com/tecnologia-innovation-crecimiento-y-capitalismo.htm>

Boşnak, M. (2001). *The Nocturnal Future as Alienated Existence*. Journal of Economic and Social Research, 3 (2). [Revista en línea]. Disponible en: <http://goo.gl/fDJhM>

Butler, S. (1871) *Erewhon o allende las montañas* Barcelona: Brugera. Citado en: Caravajal, A (2001) *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*.

- Cameron, J. (Director). (1984). *The Terminator* [DVD]. USA: Pacific Western- Hemdale Film Corporation.
- Cairó, O (2011). *El hombre artificial: el futuro de la tecnología*. México: Alfaomega.
- Canalda, J. (2013). *El ¿Cine? de Ciencia Ficción*. Recuperado el 8/9/13 de <http://goo.gl/XT9Ksh>
- Carvajal. (2001). El cyberpunk: crítica a la informática. *Revista Comunicación*, 11 (4). [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.tec-digital.itcr.ac.cr/servicios/ojs/index.php/comunicacion/article/view/1249/1153>
- Casnovas, A. (2010). *Cultura y Cine Cyberpunk. Distopías, virtualidades y resistencias*. Recuperado el 14/8/13 de <http://goo.gl/w1oIPY>
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Columbus, C. (Director). (1999). *Bicentennial Man* [DVD]. USA: Touchstone Pictures.
- Contreras, R. (2010). Reflexiones sobre alteridad y técnica: la figura del robot humanoide en algunas transposiciones de la literatura al cine. *Revista CS*, 2,247-263.
- Crichton, M. (Director). (1973). *Westworld* [DVD]. USA: Metro Goldwyn Mayer.
- Diez, F. (2005). *El libro del Guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Dos, M (2010). *Almas de metal. La mujer como creación científica en el cine*, 14,20-33.
- Egri, L. (1947). *Cómo escribir un drama*. Buenos Aires: Editorial Bell.
- Engels, F. y Marx, K. (2004). *Manifiesto Comunista*. Madrid: Akal.
- Espinosa, L. y. (2007). *Había una vez ... Cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Nobuko.

- Field, S. (1984). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.
- Francescutti, P. (1998). El cine de ciencia ficción como máquina del tiempo. UNR, (2). [Revista en línea]. Disponible en: <http://goo.gl/cN6gOP>
- Gallego, E. y Sánchez, G. (2005). *¿Qué es la ciencia-ficción?* Disponible en: <http://goo.gl/dJCYG8>
- Igartua, J. (2008). *Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Disponible <http://goo.gl/2G7zl8>
- Jung, C. (1964). *Tipos psicológicos II*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *A Space Odyssey* [DVD]. Reino Unido: Metro Goldwyn Mayer- Kubrick Productions.
- Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis* [DVD]. Dinamarca: U.F.A.
- Leal, B. y. (n.d.). *Cuentos & Cuentistas Progenitores y retoños del ciberpunk*. Disponible en: <http://goo.gl/e4TWUr>
- Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [DVD]. USA: 20th Century Fox.
- Lumière, L. (Director). (1895). *La Charcuterie Mécanique* [DVD]. Francia: Lumière.
- Marcuse, H. (1993). *El hombre unidimensional*. Buenos Aires: Planeta.
- Matheson, R. (Director). (1957). *The Shrinking Man* [DVD]. USA: Universal Pictures.
- Méliès, G. (Director). (1897). *Gugusse et l'automaton* [DVD]. Francia: Lumière.
- Méliès, G. (Director). (1902). *Le Voyage Dans la lune* [DVD]. Francia: Star Film.
- Muñoz, N. (3 de febrero de 2010). *Aristóteles: la ética de la felicidad*. [Posteo en blog]. Disponible en: <http://goo.gl/Udh4Ur>

Novell, N. (2008). Cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas. Barcelona: UAB.
Disponible en: <http://goo.gl/4EQpx1>

Pedraza, P (2000) *Metropolis*. Barcelona: Paidós. Citado en: Caravajal, A
(2001) El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática.

Proyas, A. (Director). (2004). *I, Robot* [DVD]. USA: 20th Century Fox.

Riego, A. (2005). Cine e inteligencia artificial. *Ars Médica. Revista de humanoides*, 4,
145-158.

Sánchez, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Editorial Ariel
Cine.

Schaffner, F. (Director). (1968). *Planet of the Apes* [DVD]. USA: 20th Century Fox.

Scholdsack, E. (Director). (1933). *King Kong* [DVD]. USA: RKO Pictures.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [DVD]. USA: Warner Bros. Pictures.

Seger, L. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo
de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*.
Barcelona: Editorial Paidós.

Seger, L. (1999). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (6ª ed.).
Madrid: Ediciones Rialp.

Spielberg, S. (Director). (1977). *Close Encounters of the Third Kind* [DVD]. USA:
Columbia Pictures- EMI Films.

Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T. The Extraterrestrial* [DVD]. USA: Universal
Pictures.

Spielberg, S. (Director). (2001). *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. USA: Warner Bros.-
Dreamworks Pictures.

Taddei, M (2010) *Los robot de Leonardo*. España: Tikal.

Tóodorov, T. (1980). *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F. Editions du .

- Vásquez, A. (2008). Zygmunt Bauman; Modernidad Líquida y Fragilidad Humana
 Revista observaciones filosóficas, (6). [Revista en línea]. Disponible en:
<http://goo.gl/edAq8>
- Vilata, N. (2008). "Ciencia, tecnología y sociedad" en la literatura de ciencia ficción.
CTS, 4(11), 165-177.
- Wachowsky, A. y. (Director). (1999). *The Matrix* [DVD]. USA: Warner Bros- Village
 Roadshow Pictures.
- Wachowsky, A. y. (Director). (2003). *The Matrix Reloaded* [DVD]. USA: Warner Bros.
- Wachowsky, A. y. (Director). (2003). *The Matrix Revolutions* [DVD]. USA: Warner Bros.
- Wilcox, F. (Director). (1956). *Forbidden Planet* [DVD]. USA: Metro Goldwyn Mayer.
- Wiener, N. (1948). *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*.
 San Pablo: Polígono. Citado en: Machado, A. y Martins, R. (2010). *Mapiamentos de
 los imaginarios tecnológicos: Seres artificiales representados por el cine de ciencia
 ficción*. 22,76-81.
- Wise, R. (Director). (1951). *The Day the Earth Stood Still* [DVD]. USA: 20th Century
 Fox.
- Wise, R. (Director). (1979). *Star Trek. The Motion Picture* [DVD]. USA: Paramount
 Pictures.
- Zabala, G (2012). *Robots o el sueño eterno de las máquinas inteligentes*. Buenos
 Aires: Siglo veintiuno.