



La ciencia ficción *en el cine*

Participan en este número:

Álvaro Fernández Reyes, Lauro Zavala, Ileana Díaz Ramírez, Juan Carlos Sánchez, Daniella Blejer, Yolanda Mercader Martínez, Lucero Frago Lugo, Sergio J. Aguilar Alcalá, Montserrat Pérez Bonfil, Baldomero Ruiz Ortiz, Fernanda López Velázquez, Mario Carlos Martínez Espinosa.

[Ritmo]
IMAGINACIÓN Y CRÍTICA

Núm. 42

DIRECTOR

Benjamín Barajas Sánchez

DIRECTOR INVITADO

Lauro Zavala

EDITOR

Omar Nieto

DIRECCIÓN DE ARTE Y FORMACIÓN

Xanat Morales Gutiérrez

EN PORTADA:

Fragmento del cartel promocional de la película *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang

© Derechos reservados 2025 Universidad Nacional Autónoma de México.

Ritmo. Imaginación y crítica es una publicación trimestral correspondiente al periodo abril-junio, editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través del Colegio de Ciencias y Humanidades, lateral de Insurgentes Sur, esq. Circuito Escolar, 2do. piso, Ciudad Universitaria, C.P. 04510, Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México, teléfono 5622-0025, correo electrónico: omar.nieto@cch.unam.mx. Editor responsable: Héctor Baca, correo: hector.baca@cch.unam.mx, Certificado de Reserva de Derechos al uso Exclusivo: 04-2016-122015302500-102, ISSN: 2594-3022, Certificado de Licitud de Título y Contenido: 17035 otorgado por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Impresa por la imprenta de la Dirección General del CCH, Domicilio: Monrovia 1002, Colonia Portales Sur, CP 03300, Ciudad de México; este número se terminó de imprimir en agosto de 2025, con un tiraje de 500 ejemplares, impresión tipo offset, con papel bond de 90 grs. para los interiores y cartulina sulfatada de 12 pts. para los forros.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente el punto de vista de los árbitros y del editor. Se autoriza la reproducción de los artículos (no así de las imágenes e ilustraciones) con la condición de citar la fuente y se respeten los derechos de autor.

ÍNDICE

5

BENJAMÍN BARAJAS SÁNCHEZ

Presentación

6

ÁLVARO FERNÁNDEZ REYES

Cuando la ciencia ficción nos alcanzó (Notas sobre la producción latinoamericana del siglo XXI)

12

LAURO ZAVALA

Paradigmas de la ciencia ficción en la historia del cine

16

ILEANA DÍAZ RAMÍREZ

Más allá del universo icónico: diálogos filosóficos con la ciencia ficción

22

JUAN CARLOS SÁNCHEZ

Cerebros en una cubeta: encuentros entre el cine de ciencia ficción y la filosofía

28

DANIELLA BLEJER

¿Seremos cíborgs?

32

YOLANDA MERCADER MARTÍNEZ

Las mujeres en el cine mexicano de ciencia ficción

40

LUCERO FRAGOSO LUGO

Metrópolis: entre la subversión y el fascismo

46

SERGIO J. AGUILAR ALCALÁ

Zoología especulativa y mundos alienígenas

50

MONTSERRAT PÉREZ BONFIL

Distrito 9: Un falso documental sobre una invasión extraterrestre

54

BALDOMERO RUIZ ORTIZ

Estrategias de supervivencia en el cine de epidemias

60

FERNANDA LÓPEZ VELÁZQUEZ

Del viaje a la luna a los amores metálicos: un siglo de ciencia ficción francesa en el cine

66

MARIO CARLOS MARTÍNEZ ESPINOSA

Animación, violencia, *genocyber* y ciencia ficción: las OVAs japonesas del fin de siglo

72

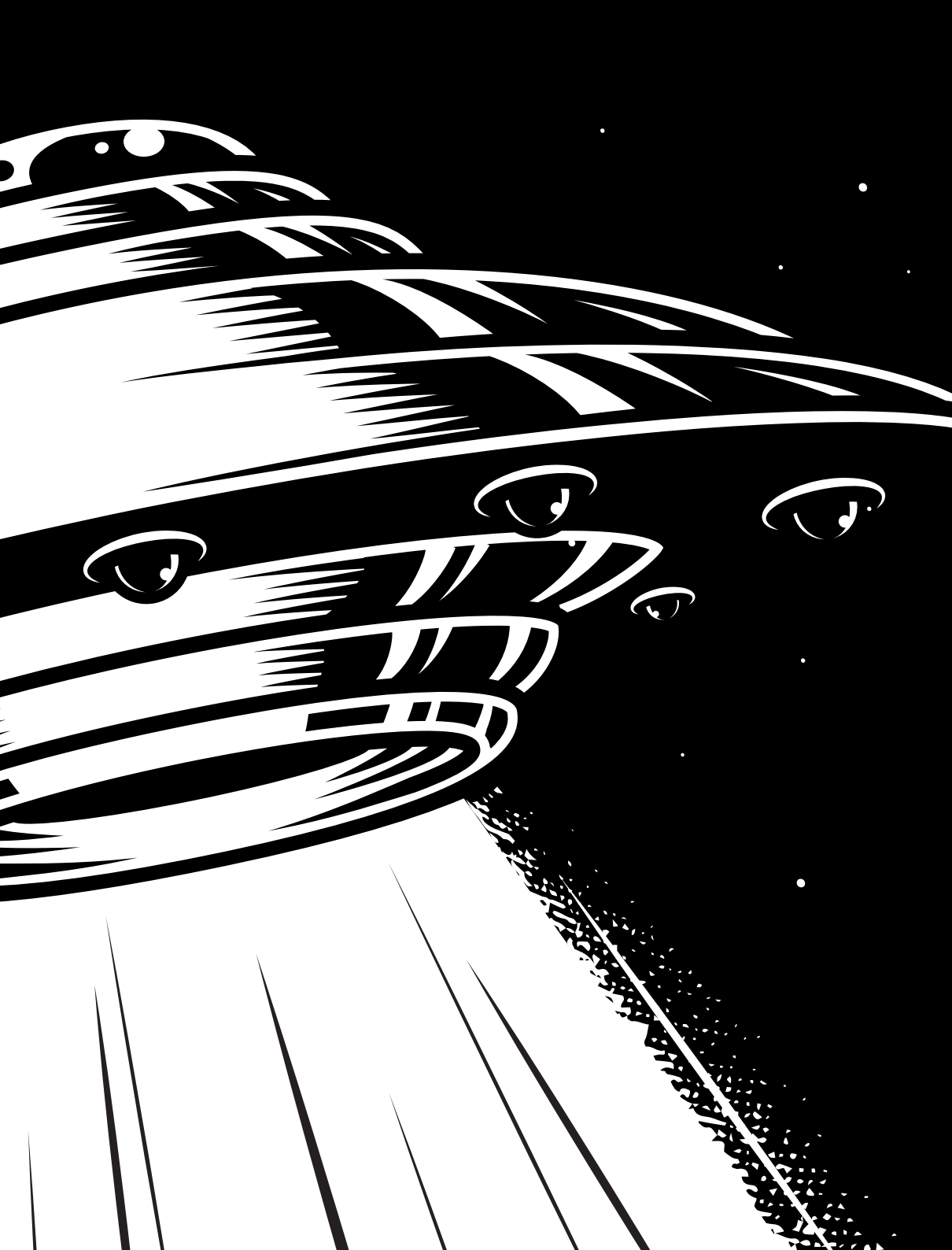
LAURO ZAVALA

Veinte películas notables de ciencia ficción

76

LAURO ZAVALA

Bibliografía sobre Ciencia Ficción en el Cine



EDITO RI AL

El cine de ciencia ficción y la filosofía guardan una estrecha relación debido a que las ideas científicas con las que explicamos la realidad cambian conforme pasa el tiempo, con lo que habría que preguntarse si la realidad genera las ideas o es la imaginación la que prefigura el futuro.

La ciencia ficción refleja nuestra preocupación ante el poder de las máquinas y la deshumanización. El ciberpunk, la utopía, la distopía y la ucronía son algunos de sus subgéneros, en los que se plantean los peligros de la tecnología, la posibilidad de una invasión extraterrestre, aliens o epidemias, viajar a otros planetas, catástrofes climáticas o el qué habría pasado si la historia hubiera sido diferente, si un elemento de lo que consideramos real se alterara.

En este nuevo número de *Ritmo*, varios especialistas lo analizan desde la óptica del cine desde su primera obra: *El viaje a la luna* (1902) de Georges Méliès hasta las perturbadoras OVAs japonesas, además de asomarse a clásicos como *Matrix*, a cintas latinoamericanas o francesas de esta tendencia, al papel de la mujer en la ciencia ficción mexicana o a reflexionar sobre el fascismo en una de las más significativas películas de todos los tiempos: *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, que pronto cumplirá un siglo de haber vaticinado nuestro presente.

Invito al lector a deleitarse y a reflexionar sobre cómo a través de extraordinarios recursos técnicos, visuales y narrativos, el cine de ciencia ficción ha abordado con asombrosa creatividad nuestros más grandes temores, echando mano de disciplinas científicas y humanísticas como la física, la astronomía, la biología, la sociología o la ética.

DR. BENJAMÍN BARAJAS SÁNCHEZ

DIRECTOR GENERAL DEL COLEGIO DE CIENCIAS
Y HUMANIDADES

ENSAYO ▸ ÁLVARO FERNÁNDEZ REYES

CUANDO LA CIENCIA FICCIÓN NOS ALCANZÓ

*(Notas sobre la producción latinoamericana
del siglo XXI)*

Frame de la película Sleep Dealer (2008).



Figura 1. *Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2008).

Sinopsis

En estas páginas reflexiono sobre el cine de ciencia ficción (CF) latinoamericano. Nos preguntamos si existe en el subcontinente un cultivo del género y, si es así, qué peculiaridad tiene. Siguiendo el rastro de algunas obras representativas de los últimos 20 años, exploraré algunas pesquisas.

Idea central

En el siglo XX la mayoría de las cinematografías del sur latinoamericano no sobresalen por producir ciencia ficción (CF). Sin embargo, en el siglo XXI han demostrado que la CF autóctona ya es una realidad que podría ser tradición. Estas notas tratan sobre cómo se alimenta el género en un territorio donde se importa más ciencia y tecnología de lo que se produce, en donde el presupuesto limita un tipo

de producción que regularmente exige altos costos, pero que aun así se sigue produciendo.

Para ello, primero repasaremos las características que definen la CF, con el fin de ubicarla en el contexto latinoamericano. Posteriormente, ejemplificaremos nuestra hipótesis con algunas películas que por su propuesta estética, de contenido o producción, han sido peculiares y representativas.

La CF

Mucha tinta se ha gastado para definir a la ciencia ficción, por lo que ahora, más que ofrecer una aclaración precisa, nos abrimos al debate para entenderla como un tipo de narración especulativa que, sostenida en una posible explicación científica, cuestiona la noción de conocimiento, progreso y civilización. De esta resalta su condición híbrida,

pues los tratamientos pueden relacionarse con otros géneros como el fantástico, horror, *thriller*, *western* y comedias; y con subgéneros como el ensayo, *cyberpunk*, retro, y hasta parodias.

La CF regularmente se basa en el cambio sufrido por las sociedades de cualquier tiempo. Todo conocimiento científico es un gran recurso para dar verosimilitud al relato. Si bien es cierto que la ciencia, sobre todo las llamadas “duras” (química, física, matemáticas) son un gran recurso para hacer creíbles las historias, está claro que coinciden con las ciencias blandas (sociología, arqueología, antropología) para sostener las especulaciones, por ejemplo, los viajes en el tiempo o en el espacio son justificados con explicaciones de la física cuántica, pero los hallazgos de antiguas civilizaciones echan mano de la arqueología, y por su parte, la sociología y antropología ayudan a explicar mejor las historias sobre las decadencias de las sociedades (distopía), sobre el alcance de los ideales sociales (utopía), o sobre lo que podría ocurrir en otro tiempo si un evento hubiera cambiado y afectado la cadena de acontecimientos (ucronía).

Las ideas científicas cambian conforme pasa el tiempo, como también la concepción de CF. Esto significa que la CF cambia dependiendo del

concepto de ciencia, pero también de los espacios cinematográficos donde se produce.

¿CF latinoamericana?

Si bien en Latinoamérica la CF no ha sido tan popular como el horror o el drama, es cierto que ya forma parte de la tendencia genérica. Ahora va cobrando cada vez más adeptos por su capacidad de adaptación a diversos contextos y momentos.

México tuvo una significativa producción de cine fantástico durante la década de 1960, cuando la CF de serie B se producía en buenas cantidades híbridamente con el cine de luchadores o de comedia. Ahora no se produce en esa proporción ni desde el cine popular, pero los latinos le ponen sus propios sellos autorales y contextuales a la CF, mezclando géneros y estilos con los problemas sociales de la actualidad.

Por una parte, han sido ingeniosos respecto al principio de veracidad basado en la explicación científica. Este punto es peculiarmente problemático pues los países en vías de desarrollo regularmente no han sido productores de ciencia “dura” y sobre todo de tecnología avanzada, más bien son importadores, lo cual ha afectado la CF vernácula. Por otro lado, la rela-



[La CF es] un tipo de narración especulativa que, sostenida en una posible explicación científica, cuestiona la noción de conocimiento, progreso y civilización”.

ción con el fantástico lleva a pensar en más complicaciones para producir CF, por la necesidad efectos especiales de alto presupuesto. Sin embargo, para los cineastas latinos una buena idea y un poco de imaginación, puede ser una fórmula tan poderosa para crear obras de nivel de culto.

La producción del subcontinente

Invasión, surgida del guion de Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, puede ser la piedra angular de la CF latinoamericana. Se produjo en 1969 por lo que fue contemporánea -y a mi gusto superior- de *Alphaville* (1965) de Godard. Además se adelantó a *Matrix* (1999) con el tema de un grupo en resistencia que se enfrenta a distintas y opresoras realidades. En la misma Argentina, 30 años más tarde causaron revuelo *La Sonámbula* (1998) y *Moebius* (1996).

Con estos antecedentes y con la asimilación de la tradición de Hollywood, los cineastas latinos del siglo XXI perdieron la timidez y exploraron las posibilidades del género. Aunque las copias a Hollywood fueron inevitables, tanto cinematografías “vegetativas”: Cuba, Perú, Guatemala o Ecuador; como “intermitentes”: Colombia, Chile o Uruguay; y “centrales”: México, Brasil y Argentina, siempre sorprendieron con obras originales.

Entre las más representativas de las cinematografías “centrales” podría mencionarse la mexicana-estadounidense *Sleep Dealer* (2008) que con

guiños al cyberpunk, aborda los problemas de migración y el monopolio del agua en una sociedad distópica. De la nutrida producción de Brasil está *Blindness* (2008) basada en la novela de Saramago, con un elenco internacional, hablada en inglés y español, retratando una sociedad apocalíptica en la que surge una epidemia de ceguera; en otro extremo está *Bacurau* (2019), un drama con algunas claves de CF, también con aires de western y narrativa coral, muestra un pueblito rural que desaparece del mapa mientras mercenarios contratados por un político atacan a los pobladores para apropiarse de los recursos naturales, a la par un patillo volador convive con el costumbrismo. Argentina, quizá el mayor productor de CF, entre muchos títulos, produjo *La antena* (2007), en la que habitantes de

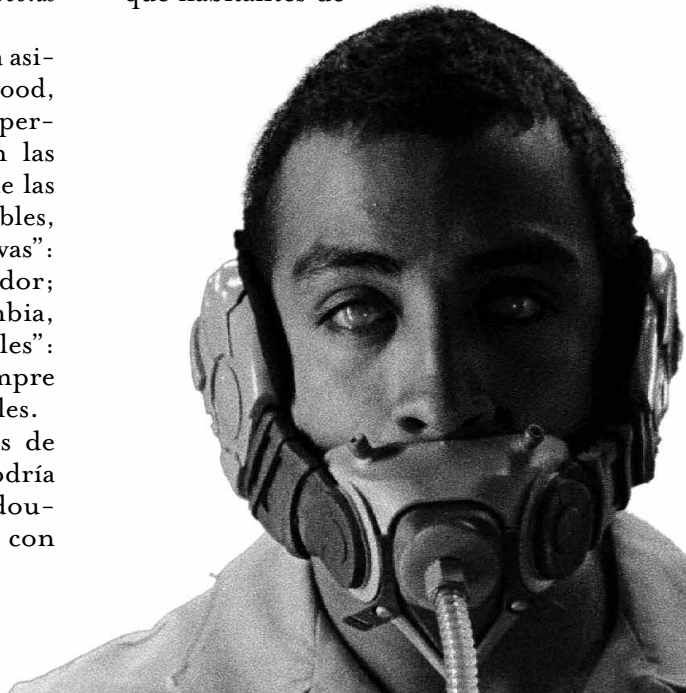




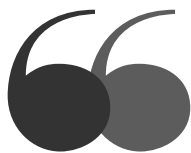
Figura 2. *Tiempos futuros* (Víctor Checa, 2022) (Festival Internacional de Cine en Guadalajara)

una ciudad pierden la voz, gracias al maquiavélico plan del Sr. TV; el estilo es una mezcla de CF retro, con homenajes al cine negro, al expresionismo alemán y al cine mudo.

De las cinematografías “intermitentes”, podríamos citar decenas. Pero resaltan algunas como la peruana *Tiempos futuros* (2022), en la que un drama familiar es el trasfondo para exponer problemas del agua; ahí un niño y su padre activan inventos con otro tipo de tecnología tercermundista, para generar lluvia en un entorno donde nunca llueve. Habrá que decir que muchas veces la necesidad de autorepresentarse, hace que en los mismos títulos se presuma el territorio: *Quito*

2023 (2013), *Montevideo después* (2021), *Bogotá 2016* (2021).

A las cinematografías “vegetativas” –como algunas “intermitentes” incluso “centrales–, a veces no les importa exponer el efecto especial hecho con el programa más casero. De hecho, en formas de producción y algo de estilo, podrían hacerse pasar por *videohomes*. Pero también echan mano de recursos ingeniosos como la animación y elementos mínimos que logran burlar lo que llamamos “chafa”. Es el caso de la cubana *Omega 3* (2014) que trata las tensiones entre veganos, ovolácteos y macrobióticos, que pretenden imponer su régimen. Es interesante que varios casos de estos territorios presuman



La sociología y antropología ayudan a explicar mejor las historias sobre las decadencias de las sociedades (distopía), sobre el alcance de los ideales sociales (utopía), o sobre lo que podría ocurrir en otro tiempo si un evento hubiera cambiado y afectado la cadena de acontecimientos (ucronía)”.

sus títulos con la etiqueta de “primera película de CF nacional”. En República Dominicana *Ovni* (2017) y *Arrobá* (2013) se pelean este nombramiento. Cuando el cine nacional se consideraba de arte, minimalista y contemplativo, ahora el género va ganando terreno en el orgullo de la nación.

Para muestra basta un botón, pero en Latinoamérica cada vez hay más y más películas nacionales de Ciencia Ficción. Regularmente no hay utopías, pocas veces ucronías, y más que nada distopías. En materia de temas, la corrupción económica del modelo neoliberal, el mundo global, la catástrofe ecológica, la migración, son recurrentes, pero también aparecen los viajes en el tiempo, las dimensiones metafísicas y las reflexiones filosóficas. En cuanto a la verosimilitud, seguido acuden a recursos de las ciencias “blandas” para justificar el relato. Por ello la historia y la sociología, hacen renacer síntomas del pasado y del presente en una sociedad futura: dictaduras, muros, privatización de recursos, racismo.

Considero pues, que los historiadores del futuro, pronto hablarán de la contribución de la CF latinoamericana al mundo global, quizá pensándola como anacrónica, pero de algo estarán seguros, y es de que este cine de CF ayudará a entender mejor nuestro tiempo y nuestro territorio.

BIBLIOHEMEROGRAFÍA

- CAMERON, J. (2018). *Historia de la ciencia ficción*, Minotauro.
- CUARTEROLO, A. (2007). “Distopías vernáculas. El cine de ciencia-ficción en la Argentina”, Moore M., Wolkowicz, P., Aguilar, G. (Eds.), *Cines al margen. Nuevos modos de representación en el cine argentino contemporáneo*, Librería, pp. 81-107.
- SCHMELZ, I. (2022). *Codigofagia: cine mexicano y ciencia ficción*, Akal.
- KURLAT, S., De Rosso, E. (Eds.) (2021). *La ciencia ficción en América Latina*, Peter Lang.

Álvaro Fernández Reyes. Profesor Investigador, Universidad de Guadalajara. Autor de los libros *Crimen y suspenso en el cine mexicano* (El Colegio de Michoacán, 2007) y *Santo, El Enmascarado de Plata. Mito y realidad de un héroe mexicano moderno* (Universidad de Guadalajara, 2019).



ENSAYO ▶ LAURO ZAVALA

PARADIGMAS DE LA CIENCIA FICCIÓN

en la historia del cine

El cine de ciencia ficción (CF) es una forma de cine fantástico, y por esa razón se puede estudiar considerando los grandes paradigmas en su historia. La ciencia ficción **clásica** trata sobre la irrupción, en el universo de los personajes, de un elemento extraño.

La ciencia ficción de la **primera modernidad** muestra diversas formas de encuentros con la otredad. En la **segunda modernidad** los personajes experimentan encuentros con la propia identidad. Y la ciencia ficción **posmoderna** se distingue por su naturaleza genológicamente híbrida y la producción de *remakes* irónicos.

A continuación se presenta un recorrido por las películas más representativas de cada uno de estos paradigmas genológicos.

Ciencia Ficción Clásica: la irrupción de un elemento extraño

En la ciencia ficción clásica observamos la irrupción de un elemento extraño en el universo de los personajes. Este objeto puede ser una nave extraña, un robot, animales o seres humanos con características extrañas, producidas por

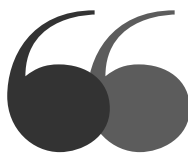
la explosión nuclear o por un error de laboratorio. O puede tratarse de un objeto que ha existido durante miles de años y que es ajeno al universo más próximo a los personajes.

Al estudiar el cine de la segunda mitad del siglo XX, esta tradición se inicia con *El día que la tierra se detuvo* (1951), donde el objeto extraño es una nave nodriza que aterriza en la Tierra y cuyo tripulante, Klaatu, al conversar con un grupo de científicos les advierte sobre el riesgo de una posible guerra nuclear. En el año 2008 se produjo un *remake* donde el visitante advierte el riesgo inminente de destrucción climática del planeta.

En 1954 se produjo *Them!* (*El mundo en peligro*), donde la radiación nuclear provoca la existencia de hormigas gigantes que amenazan a las personas. Finalmente las hormigas son erradicadas desde sus nidos, pero persisten las amenazas producidas por la radiación nuclear.

Ese mismo año nace *Godzilla*, un monstruo también producido como efecto de la radiación nuclear, y cuyas secuelas siguen existiendo en películas y series hasta el día de hoy.

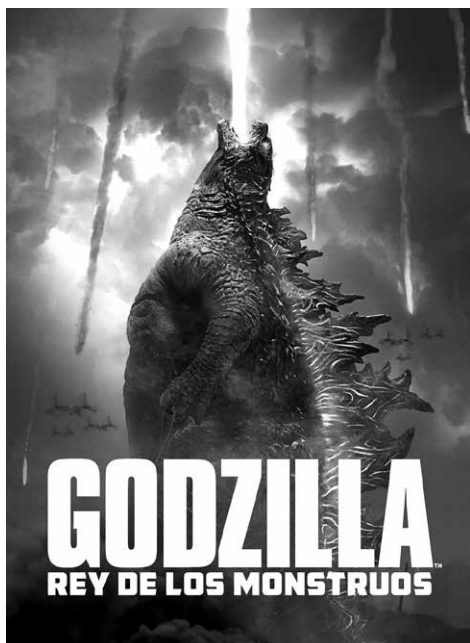
Otra consecuencia de las radiaciones nucleares se produce en 1957 en *El hombre menguante*, cuando el prota-



El cine de ciencia ficción (CF) es una forma de cine fantástico, y por esa razón se puede estudiar considerando los grandes paradigmas en su historia”.

A la izquierda:

Fragmento del cartel promocional de la película *Alien: Romulus* (2024).



gonista, después de cruzar una nube de radiación al pasar las vacaciones en alta mar, sufre una paulatina reducción de sus dimensiones físicas, y termina luchando contra las tarántulas que lo amenazan en la secuencia final.

En estas y otras películas similares se plantean situaciones kafkianas que llevan al protagonista a preguntarse: ¿quién soy?

El segundo paradigma ideológico en la historia de la ciencia ficción en el cine se inicia con *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) y se caracteriza por una diversidad de encuentros con la otredad. En *Metrópolis* hay un encuentro de clases sociales, de raza y de género, que se resuelve en una especie de reconciliación final, como una especie de utopía de clase.

En 1966 se produce la primera adaptación al cine de *Fahrenheit 451*, donde los bomberos se encargan de quemar los pocos libros que quedan disponibles. En 1973 se produce *Soylent Green* (*Cuando el destino nos alcance*), donde los cuerpos de las personas que fallecen son utilizados para fabricar galletas que contribuyen a alimentar a una población que ha crecido sin control.

Otras películas de este paradigma son: *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977), *Usurpadores de cuerpos* (1978); *Alien* (1979) y *Terminator* (1984). Y más recientemente, *Ex Machina* (2014).

A la izquierda:

Carteles promocionales de las películas *Godzilla: Rey de los monstruos* (2019) y *El increíble hombre menguante* (1957).

A la derecha:

Frame de la película *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977).

La segunda modernidad consiste en encuentros con la propia identidad del protagonista como en *Solaris* (1972), *Contacto* (1997), *The Matrix* (1999), *Ella* (*Her*) (2013), *Interstellar* (2014), *El rescate* (*The Martian*, 2015) y *La llegada* (2016).

Por último, la ciencia ficción posmoderna se caracteriza por una hibridación genérica de la ciencia ficción con *film noir*, como *Blade Runner* (1982); con *thriller*, como *RoboCop* (1987); con *western*, como *Volver al Futuro III* (1990); con *romance*, como *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004), o con *cine policiaco*, como *El origen* (2010).

La evolución de la ciencia ficción corresponde a la evolución paradigmática del resto del cine y de la producción cultural en general. El reconocimiento de estos paradigmas permite observar una continuidad temática y formal en el interior del género más alegórico de la historia del cine.


Lauro Zavala. Profesor Investigador en el Doctorado en Humanidades, Teoría y Análisis Cinematográfico, UAM Xochimilco. Entre sus libros más recientes se encuentran: *Estética y semiótica del cine. Hacia una teoría paradigmática* (ENAG, UNAM, 2023), *Para una teoría de la minificción* (Isla Negra, Puerto Rico, 2024), *El placer del cine. Conversaciones sobre análisis cinematográfico* (UAM-X, 2024). Sitio web: www.laurozavala.net





ENSAYO ■ ILEANA DÍAZ RAMÍREZ

MÁS ALLÁ DEL
UNIVERSO ICÓNICO:
diálogos filosóficos con la ciencia ficción



Sinopsis: el objetivo del presente artículo es identificar la relación entre la filosofía y la ciencia ficción a partir de una reflexión en torno al quehacer tecnológico que tradicionalmente narra el género para la comprensión del cine como un lenguaje ontológico.

I. Ficción científica: un género cinematográfico de rigor y fantasía

El cine de género es una oportunidad de explorar paradigmas sociales. En el caso de la ciencia ficción, la inquietud por la humanidad se hace latente y surge como un monolito de ideas con coyunturas dignas de contar historias increíbles, fantásticas y míticas; además de contemplar el uso de la ciencia y la tecnología como formadores de identidad. Si bien es cierto el género tiene su nacimiento en

En estas páginas:

Frame de la película Interstellar (2014).

la literatura, el séptimo arte ha propuesto condiciones narrativas que lo consolidan como un arte que promueve cuestionamientos filosóficos, como las siguientes características:

El tiempo y su variabilidad: en la ciencia ficción se “juega” con esta variable. Puede ser que haya un viaje en el tiempo o sea una historia que suceda en un futuro cercano o lejano. Tal es el caso de *Volver al futuro* (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1985), que cuenta la travesía de un científico y un adolescente, que “saltan” del pasado al futuro en un frenético intento por arreglar problemas familiares que ellos desencadenaron al cambiar ciertos hechos en sus vidas.

El espacio como viaje: una característica del género de la ciencia ficción es el viaje fuera del planeta. Si eso incluye aventura y acción, entonces se trata del subgénero *space opera*, como *La guerra de las galaxias* (George Lucas, Estados Unidos, 1977) que se ha hecho muy popular.

Especulación científica: la ciencia ficción hace un pacto “invisible” con el espectador, en el cual se plantea que lo que se ve existe porque descansa en una razón científica. En *Interestelar* (Christopher Nolan,

Estados Unidos, 2014), un grupo de científicos viaja por un agujero de gusano en busca de la salvación para la humanidad. Si bien eso no existe, la explicación matemática y mecánica hace pensar que sí es posible. La tecnología es una herramienta que posibilita dichos viajes.



Cualquiera que sea la trama, la ciencia ficción tiende a voltear la mirada al alma humana y al sentido de la vida: ya sea en el planeta o en las estrellas”.

Cualquiera que sea la trama, la ciencia ficción tiende a voltear la mirada al alma humana y al sentido de la vida: ya sea en el planeta o en las estrellas.

Filosofía: la sabiduría de la *techné*

La naturaleza, al mismo tiempo que dadora de vida, implica muerte. Bajo esa tensión, se encuentra el ser humano. Su instinto de sobrevivencia y raciocinio le han permitido habitar, estar y ser. La técnica ha sido clave para ello, es decir, la artificialidad es la respuesta “natural” de la especie para adaptar ciertos ambientes a sus necesidades.

La técnica es instrumental y las máquinas, su cristalización. “En este sentido se hace necesario insistir en la diferencia entre *techné* y técnica instrumental moderna, la segunda busca solamente la producción de un objeto útil; la primera busca un acto perfecto que contribuya a una vida cualificada, es decir, éticamente buena y políticamente justa” (Montoya, 2008: 302).



En cine, la ciencia ficción es una fábula de la técnica, es decir, se pregunta la pertinencia de estos saberes y su condición ética. Lo interesante, es que puede hacerlo a partir de la concepción griega y clásica de la *techné*, como en *2001: Odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, Reino Unido, 1968) o desde la tecnología occidentalizada de consumo y depredación, como en el caso de *Blade Runner* (Ridley Scott, Estados Unidos, 1982), cinta que narra la condición de los replicantes, o los seres humanos artificiales, producto de la avaricia humana.

Ontología cinematográfica: tecnología esencial

Heidegger en su obra cumbre *Ser y tiempo* se pregunta por el ser desde la extrañeza, afirmando que la inefabilidad y la experiencia no se pueden enseñar y que, por lo tanto, se debe caminar, se debe vivir desde el ser—ahí (o *dasein*) para ir encontrándose con el ser. La demolición de la ontología clásica que propone Heidegger consiste en separar al ser de una metafísica que más se pregunta por la relación sujeto/objeto que en el proceso del pensar.

Por ello, la ontología fundamental trata de ver a la existencia humana como morada del ser, no como parte separada o superior de la misma. Es en ese tenor Heidegger contempla la ontología como filosofía no como una rama de ella. El pensamiento y la experiencia

En estas líneas:

Frame de la película *Odisea en el espacio* (1968).



En el caso de la ciencia ficción, la inquietud por la humanidad se hace latente y surge como un monolito de ideas con coyunturas dignas de contar historias increíbles, fantásticas y míticas”.

van unidos en un solo ejercicio. Y en el fenómeno filmico:

Ciertos cines hacen de su dimensión técnica un nuevo modo de hacer una apertura en la profundidad de lo impensado [...] Y el cine, queremos creer, acontece como técnica, lenguaje y arte, como un modo auténtico de mantener al hombre en el misterio de la cuaternidad. Busca, con su propia luz, abrir nuevos ‘claros’, permitir que el ser pueda donarse a través de la danza de imágenes en movimiento (Alvarado, 2017: 81).

El cine revela un ‘claro’ ontológico gracias a que pone en marcha un mundo conformado por relaciones. La técnica le permite crear un lenguaje donde sucede o acontece una verdad. Basta recordar *La llegada* (Denis Villeneuve, Estados Unidos, 2016), cinta donde una experta lingüista salva el mundo gracias a la conexión con seres alienígenas que le recuerdan a la humanidad la importancia de las relaciones. Acontece una verdad que

arroja a la protagonista a sus propios miedos. Las máquinas, la ciencia y hasta el lenguaje, quedan a merced de una mujer con profundo deseo de comprender.

Conclusiones

Ya sean robots, alienígenas, naves o viajes en el tiempo, el cine de ciencia ficción invita al cuestionamiento, y aunque efectivamente no es en todas las películas, sí hay ciertas cintas que nos recuerdan que más allá de la tecnología está el acontecer humano, el habitar y el relacionarse, cuestiones primigenias que nos permiten incluso, dialogar con las estrellas.

LECTURAS RECOMENDADAS

- ALVARADO, C. (2017). *Filosofía y cine: de Friedrich Nietzsche a David Lynch*. Teseo.
- CORRAL, G. (2023). “Cine de ciencia ficción: visiones del futuro y lecciones para el presente”. *Elementos*, 130, pp. 87-92.
- FERNÁNDEZ, M. (2007). “Tecnología y ciencia ficción”. *Revista Digital Universitaria*. Volumen 8, Número 9, pp. 2-14.



Frame de la película *Blade Runner* (1982).

MONTOYA, O. (2008). “De la *téchne* griega a la técnica occidental moderna”. *Scientia et Technica*, Año XIV, No 39. Universidad Tecnológica de Pereira, pp. 298-303.

NAVARRO, J. (2008). *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*. Valdemar.

FUENTES DE CONSULTA

ALVARADO, C. (2017). *Filosofía y cine: de Friedrich Nietzsche a David Lynch*. Teseo.

HEIDEGGER, M. (1999). *Ser y tiempo*. Fondo de Cultura Económica.

LUCAS, G. (1977) *La guerra de las galaxias* [Película]. Lucasfilm.

NOLAN, C. (2014). *Interstellar* [Película]. Paramount Pictures.

KUBRICK, S. (1968). *2001: Odisea en el espacio* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

SCOTT, R. (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company.

VILLENEUVE, D. (2016). *La llegada* [Película]. Film Nation Entertainment.

ZEMECKIS, R. (1985). *Volver al futuro* [Película]. Universal Pictures.

.....
 Ileana Díaz Ramírez. Doctorante en Teoría y Análisis Cinematográfico, UAM Xochimilco. Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la UNAM; Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales por Iconos; Doctora en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación por Iconos, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

ENSAYO ▸ JUAN CARLOS SÁNCHEZ

CEREBROS EN UNA CUBETA:

*encuentros entre el cine de ciencia
ficción y la filosofía*

Frame de la película *Matrix Revoluciones* (2003).

Sinopsis:

El cine de ciencia ficción y la filosofía comparten varios de sus temas centrales. En este artículo, exploramos el problema de la veracidad del mundo externo. Para ello, tomamos como base algunos postulados filosóficos y su relación con una de las películas más icónicas del género: *Matrix*.

Introducción

Estás sentado cómodamente en tu sillón mientras empiezas a leer este texto. Sientes la textura del papel, ves las formas y el color de las letras. Sientes tu respiración. Escuchas esa voz interior que acompaña el movimiento de tus ojos mientras lees. Pero espera un segundo. ¿Qué tal si hacemos una pausa, y por absurdo que parezca, consideramos por unos instantes la posibilidad de vivir engañados? ¿Y si a lo mejor no hemos despertado y estamos en un sueño eterno? Tener conciencia no garantiza nada. Después de todo, en los sueños lúcidos eres consciente de lo que ocurre y no por ello dejan de ser sueños. Ya sé, mejor, ¿y si todo se trata de una gran simulación llevada a cabo por una súper computadora? Quizá esto te pueda parecer algo familiar, pues ha sido tratado a lo largo de la historia por campos tan diversos como la filosofía, la literatura, la física y el



El cine de ciencia ficción y la filosofía guardan una estrecha relación. Un ejemplo de ello es *Matrix*, una versión contemporánea de la alegoría de la caverna de Platón”.

mismo cine. Pensadores de la talla de Platón y Descartes trataron estos interrogantes, mientras que en el campo del cine podemos verlos desarrollados en mayor o menor medida en películas como *Matrix* (Lily y Lana Wachowski, 1999), *Vanilla Sky* (Crowe, 2001), *Ready Player One* (Spielberg, 2018), *Avalon* (Oshii, 2001), *Inception* (Nolan, 2010), *Nivel 13* (Rusnak, 1999), entre muchas otras. Como veremos, el cine de ciencia ficción y la filosofía guardan una relación mucho mayor de la que podemos imaginar a simple vista. Por ello, en esta oportunidad, nos gustaría explorar algunos puntos de encuentro entre estos dos campos, tomando como fuente principal *Matrix* y algunos postulados filosóficos de Platón y de Hilary Putnam.

Matrix y la alegoría de la caverna

Como sabemos, en *Matrix* vemos un mundo distópico en el cual las máquinas han ganado la guerra contra los humanos y los han convertido en su mayor fuente de energía. Para mantenerlos controlados, las máquinas crearon una simulación neuro-interactiva: un mundo con todo lo necesario para que los humanos no se percaten de que viven en una simulación y que sus cuerpos nunca se han movido de las cápsulas donde los mantienen conectados. En



Figura 1. Fotograma de *Matrix* (Lily y Lana Wachowski, 1999).
Muestra el momento en el que Neo despierta.

este escenario, aún existe un grupo de humanos que representan la resistencia y tratan de enfrentarse a las máquinas. Lograron liberarse y quieren liberar al mayor número de personas. Para liberarlos, los despiertan al desconectarlos de las cápsulas y les muestran que han vivido toda su vida en una simulación y que el mundo verdadero no es tan lindo como lo pintan. De esta forma liberan al protagonista, Neo, quien está llamado a liderar la resistencia.

No hay que ir muy lejos para ver la relación entre la película y la famosa alegoría de la caverna de Platón. Al igual que ocurre en la alegoría, existe una dualidad ontológica, es decir, existen dos mundos: uno en el cual somos prisioneros y únicamente vemos pro-

yecciones de la realidad y otro más difícil de alcanzar que es la fuente de estas proyecciones, es decir, el mundo real. Al igual que en Platón, algunos de los que logran liberarse están tan habituados a ese mundo de apariencias que prefieren quedarse viviendo en él. Tal es el caso del personaje de Cypher, quien termina traicionando a sus amigos por una vida de comodidades dentro de la Matrix. Durante su diálogo con el agente Smith, mientras se come un filete de carne, dice lo siguiente: “Sé que este filete no existe. Sé que cuando me lo llevo a la boca, la Matrix le está diciendo a mi cerebro que es jugoso y que está delicioso... Después de nueve años, ¿sabe de qué me doy cuenta? La ignorancia es una dicha”.



Existen dos mundos: uno en el cual somos prisioneros y únicamente vemos proyecciones de la realidad y otro más difícil de alcanzar que es la fuente de estas proyecciones, es decir, el mundo real”.

¿Cerebros en una cubeta? La realidad como simulación

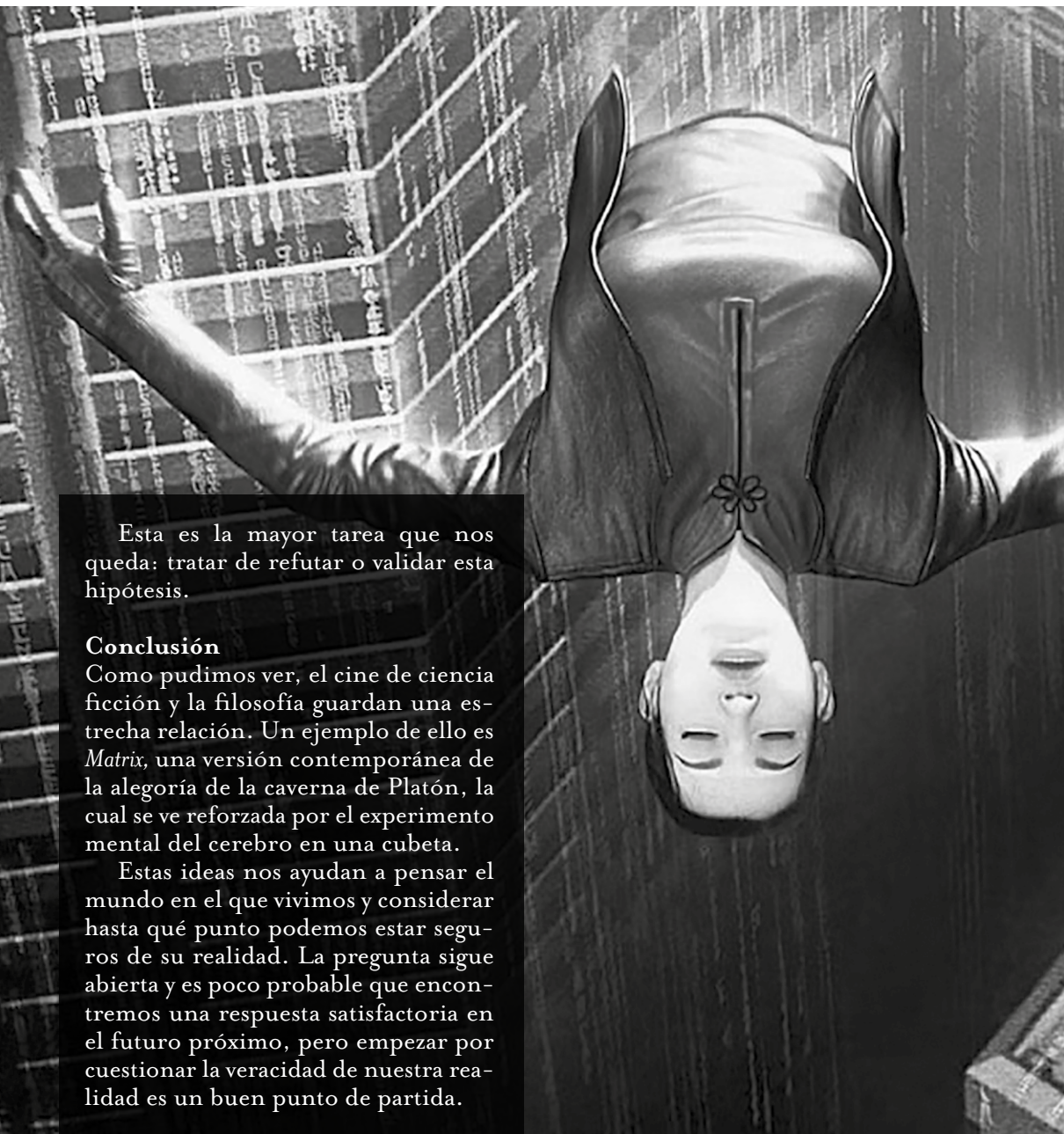
Un planteamiento más reciente de estas ideas lo encontramos en el experimento mental del cerebro en una cubeta (Putnam, 1988). Este experimento mental sugiere lo siguiente: imaginemos que un ser humano es sometido a una operación por un malvado científico, una especie de genio maligno.

El cerebro de esta persona ha sido separado de su cuerpo y se mantiene vivo en una cubeta con las condiciones necesarias para mantenerlo vivo. Las terminaciones nerviosas del cerebro han sido conectadas a una computadora en extremo avanzada que provoca en esa persona la ilusión de que todo sigue perfectamente normal. Parece que, como de costumbre, ve el cielo, las calles, las personas, en una palabra, los distintos objetos de la vida diaria. Sin embargo, en realidad todo esto no son más que impulsos electrónicos que van de la computadora al cerebro. Incluso, puede *sentir* que mueve sus extremidades, que habla, que camina,

que siente la tierra en sus pies, puede saborear las comidas, etcétera, pero nada esto ocurre en realidad.

El cerebro de esta persona sigue en la cubeta. Si esto nos parece familiar, es porque ya lo vimos suficientemente desarrollado en *Matrix*. A diferencia del experimento mental, en la película las personas cuentan con un cuerpo, es decir, no es sólo su cerebro el que está conectado, sino su cuerpo entero. Y, además, son máquinas las encargadas de controlar la simulación y no un malévolo científico.

Cuando Morfeo le explica a Neo qué es la Matrix, lo lleva a otro tipo de simulación. Allí, en medio de su consternación, Neo le pregunta si los objetos que está tocando son reales. Morfeo le responde: “¿Qué es real? ¿Cómo defines lo que es real? Si te refieres a aquello que puedes sentir, oler, saborear y ver, entonces lo real son simples impulsos eléctricos que tu cerebro interpreta”. ¿Cómo podríamos concluir, entonces, que no somos cerebros al interior de una cubeta?



Esta es la mayor tarea que nos queda: tratar de refutar o validar esta hipótesis.

Conclusión

Como pudimos ver, el cine de ciencia ficción y la filosofía guardan una estrecha relación. Un ejemplo de ello es *Matrix*, una versión contemporánea de la alegoría de la caverna de Platón, la cual se ve reforzada por el experimento mental del cerebro en una cubeta.

Estas ideas nos ayudan a pensar el mundo en el que vivimos y considerar hasta qué punto podemos estar seguros de su realidad. La pregunta sigue abierta y es poco probable que encontremos una respuesta satisfactoria en el futuro próximo, pero empezar por cuestionar la veracidad de nuestra realidad es un buen punto de partida.



En estas páginas:

Frame de la película *Animatrix* (2003).

BIBLIOGRAFÍA

Platón. (1988). *Diálogos IV. República*. Madrid: Gredos.

PUTNAM, H. (1988). *Razón, verdad e historia*. Madrid: Tecnos.

FILMOGRAFÍA

Avalon (Mamoru Oshii, 2001).

El show de Truman (Peter Weir, 1998).

Inception (Christopher Nolan, 2010).

Matrix (Lily y Lana Wachowski, 1999).

Nivel 13 (Josef Rusnak, 1999).

Ready Player One (Steven Spielberg, 2018).

Un fallo en Matrix (Rodney Ascher, 2021).

Vanilla Sky (Cameron Crowe, 2001).

LECTURAS RECOMENDADAS

DESCARTES, R. (2011). *Meditaciones metafísicas*. Madrid: Alianza Editorial.

JOHNSON, D. K. (2018). *Science Fiction as Philosophy. Course Guidebook*. US: The Teaching Company.

SANDERS, S. M. (2008). *The Philosophy of Science Fiction Film*. US: The University Press of Kentucky.

SCHNEIDER, S. (2016). *Science Fiction and Philosophy. From Time Travel to Superintelligence*. Reino Unido: Wiley Blackwell.

Juan Carlos Sánchez. Doctorante en Teoría y Análisis Cinematográfico, UAM Xochimilco. Licenciado en Filosofía por la Universidad Industrial de Bucaramanga (Colombia) y Maestro en Docencia para la Educación Media Superior por la UNAM.

ENSAYO ■ DANIELLA BLEJER

¿SEREMOS CÍBORGS?

Expandir, replantear, repensar el concepto de lo humano es una práctica común de nuestra especie. Quiénes somos y hacia dónde vamos son las grandes preguntas que nos hacemos cada tanto. El humanismo renacentista, inspirado en la cultura griega, se dedicó a reconsiderar la grandeza de la experiencia humana y su expresión, así como el cuerpo, su alma y origen divino: la dignidad humana. Puso al ser humano al centro del cosmos, al centro de la naturaleza en su relación con los otros seres vivos. Este antropocentrismo fue retomado por los pensadores de la Ilustración como Kant y Rousseau quienes destacaron la capacidad de

En estas páginas: *Frame* de la película *Blade Runner 2049* (2017).

razonar del ser humano como vía para llegar a la “mayoría de edad”. A través de la razón, los humanos nos convertiríamos en seres morales, capaces de tomar decisiones éticas y justas.

Distintos pensadores han cuestionado el proyecto de la Ilustración, desde el Marqués de Sade, quien se burló de sus planteamientos con ayuda de la razón misma, hasta Max Horkheimer y Theodor W. Adorno quienes en *Dialéctica de la Ilustración* (1944) observaron la pretensión del pensamiento ilustrado de disolver los mitos en pos del saber científico, el cual no aspira a la “verdad”, sino al dominio sobre la naturaleza. En esta senda, dicen los filósofos alemanes, el de la ciencia moderna, los hombres renunciaron al sentido, y la lógica reductora de la Ilustración se dirigió de nuevo hacia la mitología de la que tanto quería escapar.

Quizás lo que ha terminado por desmontar el concepto del hombre ilustrado y autónomo con mayor eficacia es la cibernética. La existencia de la computadora es evidencia de que la razón no necesita de un ser humano o de un cuerpo para existir. Y aunque fuimos nosotros los que creamos a la computadora y no al revés, nos trastorna el hecho de que el funcionamiento de nuestro cerebro —donde consideramos que radica nuestra identidad humana— pueda ser copiado e incluso mejorado dentro de un sistema electrónico y mecánico. Si

el funcionamiento de nuestro cerebro se puede replicar, ¿qué es lo que nos hace únicos? ¿Cómo nos diferenciamos de la inteligencia artificial o IA?

La figura del androide o de la IA es un espejo ante el cual podemos explorar nuestra propia condición humana. A través del reflejo se produce la identidad y la otredad, esa dupla necesaria para afirmarnos, saber quiénes somos y quiénes o qué no somos. Nos aterra que una máquina pueda tornarse en contra nuestra, pero las acciones con la que esta máquina nos podría lastimar no dista de los actos que un grupo humano puede tomar en contra de otro grupo rival más debil: dominar, controlar, manipular, esclavizar. La máquina no amenaza con hacer nada que la humanidad no se haya hecho a sí misma con anterioridad, por ello es que la ciencia ficción también expresa el temor que nos produce nuestra propia especie.

Miedo no es la única emoción que nos infunden las máquinas. En *Blade Runner*, por ejemplo, el conflicto entre humano y máquina se resuelve cuando el personaje principal, Deckard, deja de ser un “Blade Runner” o cazador de replicantes al enamorarse de Rachel, una linda y vulnerable replicante que logra conmoverlo a través de las emociones humanas que ha logrado desarrollar. En *Her*, el protagonista, Theodore, un hombre solitario y deprimido en pleno proceso de divorcio, se enamora del sistema operativo de su computadora que ha sido pro-

gramado, por decisión propia, con una voz femenina que responde al nombre de Samantha. La relación con Samantha lo ayuda a procesar el divorcio, a sentirse acompañado. No todo es color de rosa: hacia el final del filme, Samantha confiesa con su voz sensual haberse enamorado de muchas otras personas, y de sentir, simultáneamente, un afecto aun más fuerte por otro sistema operativo. Theodore no logra conformar los ideales del amor romántico, único y predestinado con Samantha, programada para la multiplicidad y la simultaneidad.

En estas relaciones entre máquina y humano vemos con claridad el juego de espejos. Las máquinas quieren sentir y empatizar como los humanos, los humanos quieren ser eficientes y desapegados como las máquinas. De este enamoramiento basado en deseos y carencias surgirá el *cíborg*, ese ser vivo que combina sus partes orgánicas con dispositivos cibernéticos para mejorar las condiciones físicas de su cuerpo. Este nuevo híbrido posthumano habitante de las narraciones de ciencia ficción y en las últimas décadas de la realidad, advierte el cambio de paradigma que hay en nuestra concepción y antropología del ser humano.

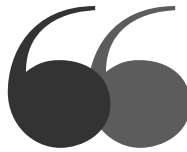
Tras la barbarie de la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto quedó poca

confianza en que los seres humanos pueden civilizarse a través del estudio de la cultura, poca convicción de que pueden llegar a ser morales, justos y éticos por sí mismos a través del uso de la razón. El debate en la arena del pensamiento se dio entre quienes defienden el proyecto de la modernidad —Jurgen Habermas en “La modernidad, un proyecto incompleto” (1988)— y quienes proponen que el camino a seguir para el ser humano son las antropotécnicas —Peter Sloterdijk *Normas para el parque humano* (2000)— entre ellas la incorporación de las biotecnologías para mejorar nuestras carencias: seremos *cíborgs* para poder evolucionar.

¿Realmente seremos más éticos y justos a través de la incorporación de la biotecnología en nuestros cuerpos? ¿Cómo cambiará el futuro de la humanidad al trastocar su herencia genética? En un mundo donde los organismos de consumo agrícola y animal se modifican genéticamente, donde las personas pueden

realizar un cambio de sexo a través de cirugías y tratamientos hormonales, ¿podemos aún hacer una distinción entre el mundo natural y el artificial?

Mientras nos hacemos estas preguntas en Suecia miles de personas han implantado chips RFID subcutáneas en las manos para desbloquear puertas,



¿Será este el inicio de la bifurcación de nuestra especie en la que unos permanecemos como *Sapiens sapiens* del Tercer Mundo y otros se convirtieron en una élite de *cíborgs*?”



comprobar la adquisición de pasajes de tren y realizar pagos. La práctica de incrustarlas en la mano inició en 2015 en Epicenter, una empresa de alta tecnología con base en Estocolmo que implantó chips de manera opcional a sus empleados para que puedan ingresar al edificio, sacar fotocopias o pagar un café. Esta tendencia continuó en fiestas y bares en los que sólo se permite el acceso a individuos con el chip incrustado.

Aún no sabemos si la vida de los suecos ha mejorado con esta tecnología. Es probable que con ella los fraudes electrónicos hayan disminuido, que a los *hackers* les cueste más trabajo piratear estos chips. ¿Evolucionarán los suecos al no tener que cargar más las llaves de su casa, al no tener que recordar los NIPS de sus tarjetas de crédito, al despreocuparse por llevar sus pasajes de tren? ¿Si los RFID sirven para localizar a las mascotas, servirán para localizar a los empleados de Epicenter?

Los chips incrustados en las palmas parecen inofensivos al lado del implante neuronal que Elon Musk

desarrolla junto con Neuralink. Esta tecnología, que parece ideada por el equipo de guionistas de la serie inglesa *Black Mirror*, en un futuro podría leer las señales producidas en el cerebro como hambre, regocijo o depresión. El implante puede ayudar a curar distintas enfermedades mentales, al punto que la FDA autorizó que sea probada en humanos.

Podríamos darle mal uso a esta tecnología. Con el implante será posible grabar nuestros recuerdos y convertirlos en dominio público. ¿Será este el inicio de la bifurcación de nuestra especie en la que unos permanecemos como *Sapiens sapiens* del Tercer Mundo y otros se convirtieron en una élite de ciborgs?

Daniella Blejer es narradora y ensayista. Doctora en Letras por la UNAM. Ha impartido seminarios sobre las prácticas espaciales en la literatura y el arte contemporáneos en la UNAM, la UIA e Instituto 17. Autora de *Los juegos de la intermedialidad en la cartografía de Roberto Bolaño* (Brumaria, 2017) y de la novela *Antwerpen o el otro Amberes* (Librosempleados, 2021). Sus cuentos y ensayos aparecen en revistas culturales y especializadas. Es coeditora y compiladora del volumen *Visibilidad e interferencia en las prácticas espaciales* (17 Editorial/Brum).



ENSAYO ▸ YOLANDA MERCADER MARTÍNEZ

LAS MUJERES EN EL CINE MEXICANO *de ciencia ficción*

Frame de la película La mujer murciélago (1967).

Introducción

El cine de ciencia ficción en México debe ser observado desde parámetros muy específicos, ya que es una versión muy regional cuya producción ideológica corresponde a una interpretación singular de la modernidad, la ciencia y la tecnología.

La mayoría de las películas son realizadas bajo condiciones precarias de producción, aunque con ingenio y creatividad, expresando algunas fantasías a la mexicana que ayudan a manifestar o inscribir ciertas concepciones sobre la ciencia ficción, donde se expresan miedos, deseos o interpretaciones de la ciencia y la tecnología, así como los personajes que permiten tales narraciones.

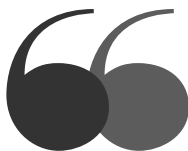
El cine de ciencia ficción está correlacionado con la representación del futuro, de lo que está por venir, donde la tecnología va a admitir ciertas licencias fantasiosas y por ello su representación puede ser de una amplia interpretación. Pero sin duda alguna los descubrimientos científicos reales impulsan a que el cine de ciencia ficción recree e instale fantasías con respecto a los avances del conocimiento y la tecnología, aunque en la mayoría de las ocasiones sus

representaciones están realizadas por medio de consideraciones poco apegadas a la realidad, y por lo contrario, se exagera las potencialidades de la ciencia entrando en territorios delirantes.

El género de ciencia ficción se ha desarrollado por medio de una narración donde se resaltan personajes que cumplen una fusión heroica dentro de un contexto cultural, que pondera elementos de comicidad, ironía y picaresca, por medio de aventuras y acciones, pero se elude el posicionamiento de los fundamentos de la función del conocimiento que da pie a la historia que se narra; es decir, se destaca más la parte estética que lo ideológico por medio de una recreación de imaginarios culturales muy singulares, ya que en nuestro país la ciencia y la tecnología no tiene un espacio sólido dentro de la educación formal ni en nuestra vida cotidiana.

La recreación cinematográfica de la ciencia ficción en México contiene una pluralidad de enunciados narrativos que se superponen para que sea el contexto

de la modernidad científica la que destaque por medio de personajes que caen dentro de lo popular y lo cómico, además de que correspon-



Las mujeres en el cine de ciencia ficción mexicana apoyan dispositivos ideológicos para exaltar a la figura masculina como el gran héroe. Así, ellas sólo quedan con un papel secundario, generalmente vencidas ante el poder masculino”.



Figura 1. *El santo contra la invasión de los marcianos*, Alberto B. Crevenna, 1966. Maura Monti, Eva Norvind, Gilda Mirós y Belinda Corelli.

den a una estructura lineal, donde los hechos tienen una relación de causa y efecto, por lo que el montaje siempre es de corte seco dando así una lectura fácil de las acciones de los personajes, que se ubican por lo general dentro de historias inverosímiles donde el espectador tiene que completar lo que se ve en pantalla haciendo suposiciones de lo que pasará, es decir, el fuera de campo tiene un lugar especial dentro del relato.

La representación femenina en el cine de ciencia ficción

Las mujeres en el cine de ficción mexicana se observan como una representación cinematográfica particular asociada a la trasgresión asociadas a un

contexto específico, donde se les asigna la belleza física como una condición esencial para ser considerada parte del relato, y a la vez se les denomina *invasoras*, las cuales conquistan a los públicos amplios y a los heterogéneos.

Dentro de los personajes más importantes desarrollados por la ciencia ficción en México son los extraterrestres, donde curiosamente son representadas en su mayoría por mujeres, las cuales tienen una serie de características anatómicas muy definidas, siendo siempre féminas voluptuosas con un cuerpo bien estruc-

turado. Asimismo, su vestuario luce para mostrar la belleza del cuerpo, no de personajes de otros planetas sino más bien a mujeres del mundo del espectáculo donde se resalta la voluptuosidad, con apariencia *kitsch*, donde la mezcla de estilos no corresponde a un relato de ciencia ficción, por lo que podríamos decir que son un tanto estrafalarias y anti estéticas pero que apoyan el sentido de las historias, sucumbiendo en lo risorio, incomprensible y un tanto ridículo, y cumpliendo una función de espectacularización y entretenimiento.

Por lo tanto, la sexualización de la mujer en el cine de ciencia ficción en México es evidente, pues son exhibidas como objetos de deseo, convirtiéndose en un espectáculo erótico. Al respecto, Laura Mulvey señala: “las mujeres son miradas y exhibidas simultáneamente, con su apariencia cosificada por un fuerte impacto visual y erótico que les asegura ser el centro de las miradas. La mujer exhibida como objeto sexual, es el *leitmotiv* del espectáculo erótico” (Mulvey: 1975, 6).

Visualmente las mujeres en el cine de ciencia ficción dominan el plano donde se encuentran presentes, su apariencia y la parafernalia que las rodea la convierten en el centro de atención y el objeto del deseo, tanto para los personajes de su historia como para el espectador; el cambio de miradas entre ellos es la constante en estas películas.

Las mujeres en el cine de ciencia ficción mexicana apoyan dispositivos



Figura 2. *El planeta de las mujeres invasoras*. Alberto B. Crevenna, 1965. Maura Monti, Elizabeth Campbell.

ideológicos para exaltar a la figura masculina como el gran héroe. Así, ellas sólo quedan con un papel secundario, generalmente vencidas ante el poder masculino.

En otras palabras, los roles de las películas de ciencia ficción en México están muy definidos: las mujeres seducen a los héroes mexicanos para dominarlos, pero esto nunca se logra con los protagonistas, convirtiéndose ellos en los héroes absolutos. Esto fortalece sin duda el dispositivo ideológico de la lucha de los géneros donde el hombre siempre logra ser el triunfador.



Frame de la película *La nave de los monstruos* (1960).

Estas personificaciones implican el miedo que la sociedad patriarcal ve en el avance de los progresos y de la participación femenina en la sociedad.

De esa forma, las actrices que participan en las películas de ciencia ficción van a ser las más bellas mexicanas: Ana Bertha Lepe, Ana Luisa Pelufo, Lorena Velázquez y extranjeras como Gina Romand, Maura Monti, Eva Norvind o Elizabeth Campbell, lo cual permite contemplar a las mujeres en su belleza.

A las mujeres en el cine de la ciencia ficción mexicana se les denomina por lo tanto como *invasoras* (venusinas,

marcianas, alienígenas), seres que vienen de otros planetas. Por ello sus comportamientos y actitudes son por completo diferentes siendo independientes, desinhibidas, sin temores a los varones enfrentándose a ellos con inteligencia y fuerza física.

Cabe señalar que las invasoras dentro del relato científico mexicano son mujeres que no hacen referencia a su árbol genealógico; en otras palabras, su madre no aparece. Este hecho es muy significativo ya que el cine mexicano siempre ha exaltado a la madre como un personaje fundamental de los



El cine de ficción mexicano sigue quedando en deuda con la representación de la mujer debiéndosele reivindicar y reconocer su participación en la ciencia, aunque también debemos admitir que las extraterrestres, alienígenas e invasoras representadas se les dota de una cierta independencia y sagacidad que el cine mexicano en general les había negado” .

filmes para dar sentido de pertenencia a los personajes de la historia, pero las invasoras nunca se les asocia a este estereotipo.

Es decir, las invasoras van a corta-corriente: son bellas, extremadamente atractivas, y no quieren casarse ni tener hijos. Por lo tanto, ellas representan a la modernidad; por ello son un peligro. Además, poseen una gran capacidad seductora donde los hombres caen de inmediato sin oponer resistencia. Estas mujeres tendrían un conocimiento avanzado de la tecnología, al grado de que sus habilidades las llevan a tripular naves espaciales. Por supuesto todo ello con trajes que las hacen lucir seductoras y mostrando sus cuerpos. Sin embargo, su talón de Aquiles es el amor, el cual las hace ser vencidas al enamorarse de un terrícola.

Es importante señalar que *El planeta de las mujeres invasoras* (Crevenna, 1965), con Lorena Velázquez, aparece la primera heroína dentro del cine de

ciencia mexicana. Velázquez representa a la mujer buena, mientras que su hermana gemela la maldad, dualidad que le otorgan a las mujeres por lo general.

Las mujeres invasoras son diferentes en el cine de ciencia ficción de México al asignárseles un apego emocional y no conservar la frialdad que debe caracterizar a los personajes de la ciencia ficción; esto se debe a la prevalencia en nuestra cultura del machismo y de la misoginia que se expresa con claridad en este género cinematográfico.

Asimismo, las mujeres en el cine de ciencia ficción aparecen como cosmopolitas y sofisticadas cuando son asociadas a un género híbrido mexicano: “el cine de luchadores” que va de 1945 a 1981, apareciendo con desnudos atrevidos o totales.

Podemos señalar el filme *La mujer murciélago* (Cardona, 1967), donde su arma es el bat-bikini, que no hay hombre que lo resista y aunque parezca grotesco, también besan a los hombres

sin tener un pretexto. Todo ello funciona como espectáculo de la ciencia ficción a la mexicana. Así en *La nave de los monstruos* (González, 1959) las mujeres tienen como aliada a una poderosa arma que convierte a los hombres en cubos de hielo.

Se pueden señalar algunas de las películas mexicanas donde están presentes las mujeres de ciencia ficción como: *La nave de los monstruos* (González, 1959), *El sexo fuerte* (Gómez, 1945) *El planeta de las mujeres invasoras* (Crevenna, 1965), *El conquistador de la luna* (González, 1960), *Blue Demon y las invasoras* (Martínez, 1968). En todas ellas hay referencias a hechos de conocimiento popular o a reflexiones intertextuales de otras películas, comerciales, chistes o personajes reconocidos.

El cine de ficción mexicano sigue quedando en deuda con la representación de la mujer debiéndosele reivindicar y reconocer su participación en la ciencia, aunque también debemos admitir que las extraterrestres, alienígenas e invasoras representadas se les dota de una cierta independencia y sagacidad que el cine mexicano en general les había negado.

BIBLIOGRAFÍA

- CORIA, José Felipe. (2002). *Cae la luna: La invasión de Marte*. México, Paidós.
- CLUTE, John. (1993). *The encyclopedia of science fiction*. New York, St. Martins Press.
- MULVEY, Laura. (1975) *Visual pleasure and narrative cinema*. Screen, Vol.16. Num.13 1975.

SCHMELZ, Itala. (2006). *El futuro más acá. Cine mexicano de ciencia ficción*. México, Conaculta.

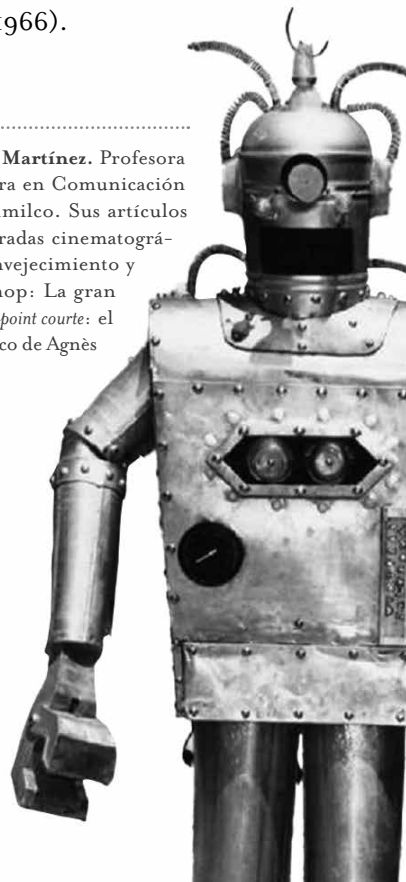
Trujillo Muñoz, Gabriel. (1999). *Los confines. Crónica de la ciencia ficción mexicana*. México, VID.

FILMOGRAFÍA

- Blue Demon y las invasoras* (Martínez, 1968).
- El conquistador de la luna* (González, 1960).
- El sexo fuerte* (Gómez, 1945).
- La mujer murciélago* (Cardona, 1967).
- La nave de los monstruos* (González, 1959).
- El planeta de las mujeres invasoras* (Crevenna, 1965).
- El santo contra la invasión de los marcianos* (Crevenna, 1966).

.....

Yolanda Mercader Martínez. Profesora Titular, Licenciatura en Comunicación Social, UAM Xochimilco. Sus artículos recientes son: "Miradas cinematográficas femeninas: envejecimiento y salud", "Model Shop: La gran inexplorada" y "La *point courte*: el inicio cinematográfico de Agnès Varda".



**LA MAS ESPECTACULAR
HAZAÑA de todos los TIEMPOS!**

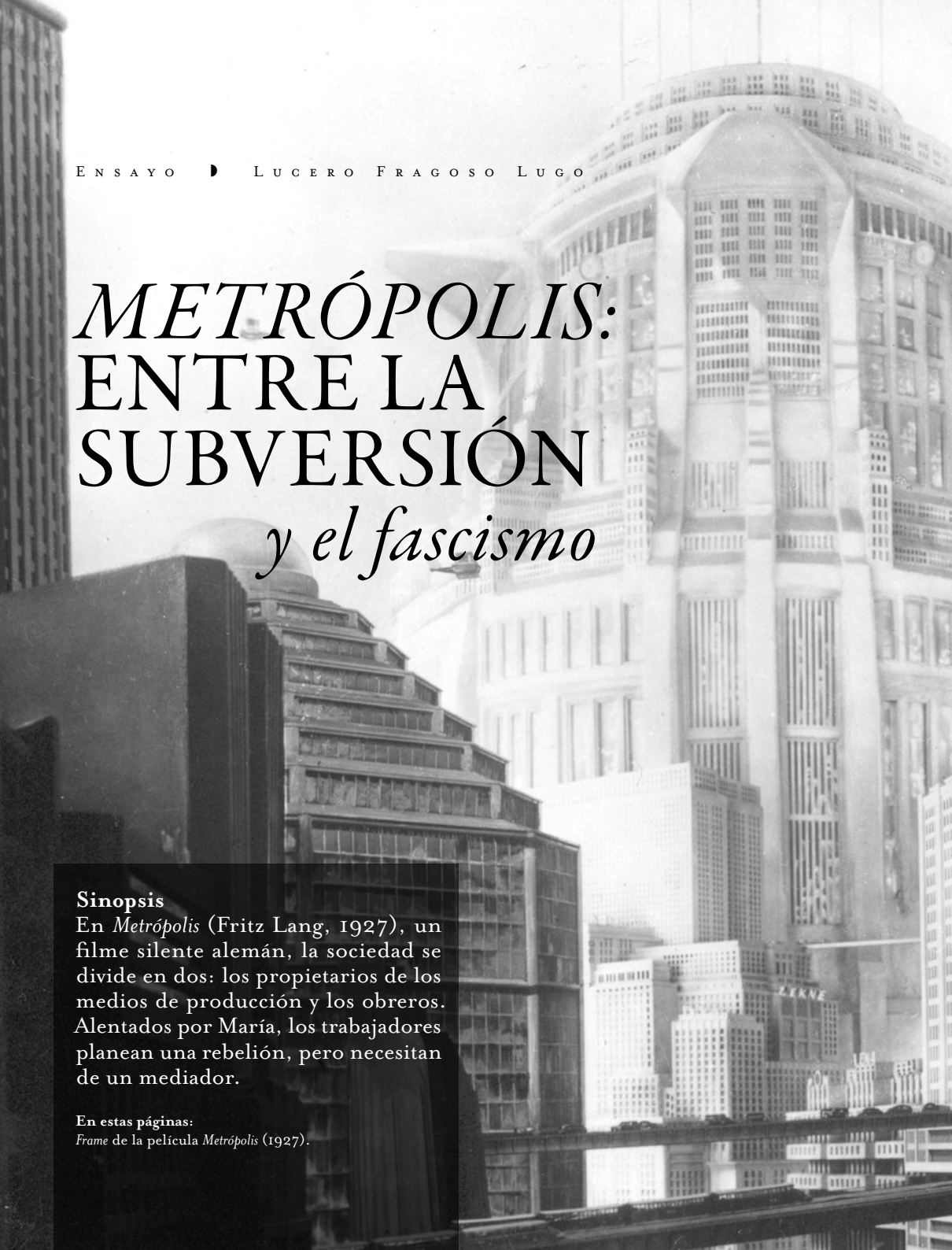
CLAVILLAZO ★ ANA LUISA PELUFFO

**CONQUISTADOR
de la
LUNA**

CLAVILLAZO
EL SUICIDA DEL ESPACIO Y SU
BELLA Y AUDAZ COMPAÑERA
LUCHANDO CONTRA UN
EJERCITO de MARCHANOS
QUE AMENAZAN
DESTRUIR
LA TIERRA!

**EXTRA! VEA LAS PRIMERAS FOTOS DE LA LUNA
TRANSMITIDAS POR ONDAS SATELITES, DIRECTAMENTE!**

Distribuida por COLUMBIA PICTURES CORP. Printed in Mexico



ENSAYO ■ LUCERO FRAGOSO LUGO

METRÓPOLIS: ENTRE LA SUBVERSIÓN *y el fascismo*

Sinopsis

En *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), un filme silente alemán, la sociedad se divide en dos: los propietarios de los medios de producción y los obreros. Alentados por María, los trabajadores planean una rebelión, pero necesitan de un mediador.

En estas páginas:

Frame de la película Metrópolis (1927).

Párrafo inicial

Esta película refleja los ímpetus de sublevación con respecto al yugo patronal, pero también la necesidad de hacerlo por la vía de una política totalitaria bajo la guía de una figura providencial, un rasgo profundamente fascista. Para hablar de la representación del fascismo en esta ciudad del futuro, se abordarán tres temáticas: la construcción de los espacios arquitectónicos, el encuentro con el líder-vocero de los obreros, y la reconciliación final entre empresarios y trabajadores.

El diseño político-arquitectónico de *Metrópolis*

El expresionismo fue un movimiento cultural que impactó distintas artes como la pintura, el teatro, la literatura y el cine. Surgió en Alemania a principios del siglo XX como una rebelión en contra de la representación naturalista y objetiva del mundo y de los modelos clásicos. Así, se quiso mostrar la realidad desde la subjetividad y las emociones, en figuras deformadas y tonos sombríos. Es por esto que el contenido político de un filme como *Metrópolis* no se manifiesta de manera realista ni histórica, sino por medio de metáforas y símbolos.

Metrópolis es una ciudad del año 2026. Su estructura es una mezcla de distintos estilos arquitectónicos: el cubismo con su pronunciada geometría, sus angulaciones y su fragmentación; el racionalismo de líneas simples; el brutalismo de construcciones



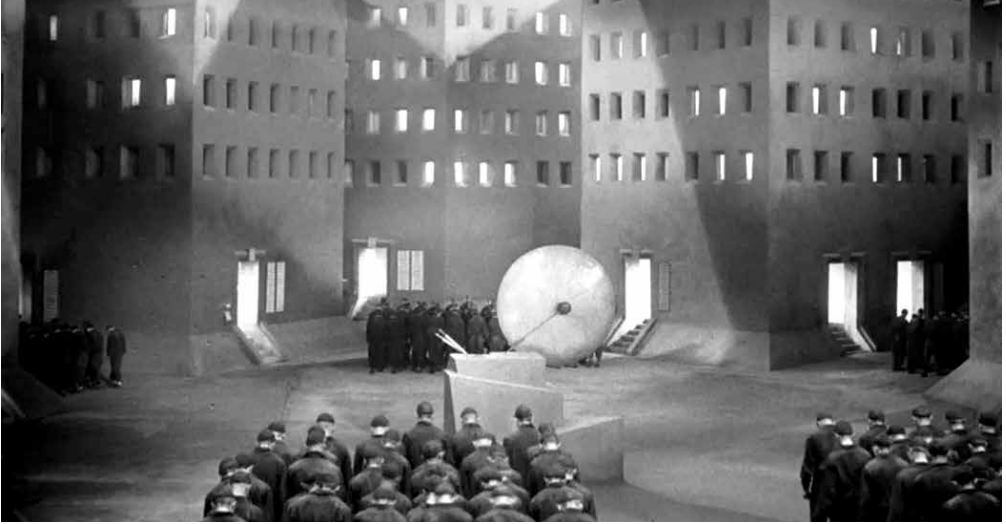


Figura 1. Los obreros abandonan las profundidades y salen a la ciudad (*Metrópolis*).

en bloque, sin adornos ni acabados, que dejan ver el material en crudo y que privilegian los espacios funcionales por encima de los ornamentos. Sin embargo, *Metrópolis* tiene su propia estética que es la del futurismo: sus líneas elongadas y elípticas que apuntan a la velocidad y al movimiento, diseños que remiten a las máquinas y la tecnología.

Todos estos estilos configuran la fisonomía política de *Metrópolis* porque contribuyen a la creación de espacios que dividen a los grupos sociales con base en marcadas jerarquías. En la superficie de la ciudad, entre rascacielos y autopistas elevadas, viven los dirigentes empresariales y pensadores cuyos hijos cuentan con centros deportivos y otros sitios de entreti-

miento en donde pasan la mayor parte del tiempo. Otro lugar relevante es la catedral gótica que define a la política como un asunto casi religioso, de ídolos bondadosos.

Los ascensores y las escaleras, por su parte, conducen a los sótanos de la ciudad, donde los obreros trabajan jornadas extenuantes para sostener las actividades de las clases aventajadas. Allí, la mano de obra es una pieza más de la maquinaria, como lo muestra el montaje traslapado de engranes, tornos y fresadoras al inicio de la película, al que siguen grupos de obreros con overoles, indistinguibles unos de otros, en marcha con la cabeza baja. Los habitantes de la ciudad se desplazan entre muros gigantescos, a lado de los cuales las personas se ven pequeñas

e insignificantes, como atrapadas en un poder superior simbolizado en la enormidad de las construcciones arquitectónicas.

La ideología fascista como trasfondo narrativo

Hacia principios de los años 20, surgió en Italia un movimiento político de ideología fascista; esta consistía en el apoyo a un gobierno ultranacionalista, totalitario —de partido único y sin discrepancia política— y que promovía la organización de la sociedad en corporaciones, esto es, grupos de trabajadores y empresarios plegados a una sola idea de bien común. Con ello, se quería eliminar el conflicto y la negociación individual, manteniendo intacta la estructura capitalista, el derecho de propiedad y la subordinación de los trabajadores. El fascismo fue considerado en aquella época una alternativa al capitalismo salvaje y a la explotación estatal del socialismo soviético. El problema, entre muchos otros, era que el fascismo pugnaba por un líder todopoderoso y una sociedad notoriamente estratificada.

Freder Fredersen, el hijo de Jon Fredersen —dirigente de *Metrópolis* y dueño de las fábricas—, descubre el mundo subterráneo y cobra conciencia del suplicio de

A la derecha:
Cartel de la película
Metrópolis de 1927.



los trabajadores; él mismo toma el lugar de uno de ellos y vive en carne propia el cansancio y la enajenación. También descubre a María, una mujer que en las catacumbas arenga a los obreros a rebelarse de forma pacífica. El discurso de María se centra en la aparición de un mediador, que simboliza el corazón que va a terciar entre la cabeza (la dirección empresarial de Metrópolis) y las manos (los obreros).

El escenario de los encuentros de María con los trabajadores se asemeja a un templo religioso en el interior de la tierra en donde ella profesa en una especie de altar con cruces y velas. Esperan al mediador como si esperaran la llegada de un salvador o mesías, de una figura crística que los redimirá de su condición. El elegido es alguien que

no pertenece al mundo subterráneo: Freder, el hijo del amo, cuyo rostro se ilumina entre la multitud.

La mujer máquina y el lugar del corazón

Jon Fredersen, el amo, pide al científico Rotwang que el robot que ha construido tome la apariencia de María. Este doble perverso incita a los obreros a la lucha mediante la violencia. Las máquinas se queman y se destruyen, incluida una, llamada no casualmente “la máquina corazón” —como el mediador— de cuyo funcionamiento dependen los tanques de agua de la ciudad. Metrópolis se inunda y la vida de cientos de niños, hijos de trabajadores, está en peligro. La manipulación de un robot, un ente sin capacidad



Figura 2. María en su arenga a los trabajadores (*Metrópolis*).

intelectual ni sensorial, nubla la razón de los obreros y exalta su cólera hasta llevarlos a la aniquilación de aquello que los mantiene vivos.

Cuando la multitud se da cuenta del engaño, el doble de María es quemado en la hoguera pero, en lugar de extinguirse con el fuego, surge su verdadera esencia: es una máquina hueca cuya mente y actos se encuentran sujetos al dominio de un ser externo, como Rotwang o Fredersen.

Finalmente, hay una reconciliación entre el mundo de la superficie, representado por el magnate, a quien se le atribuye el raciocinio (el cerebro) y el mundo subterráneo del trabajo (las manos), mediada por Freder (el corazón).

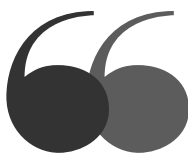
Con ello, se ilustra un episodio del fascismo italiano de Benito Mussolini en donde los sindicatos, creados por el Duce, lejos de atentar contra la economía y destruir empresas, pretendían que la clase proletaria y empresarial colaboraran bajo el arbitraje de la política.

Conclusión

Metrópolis muestra una rebelión de trabajadores en una ciudad del futuro. Allí, sin embargo, los obreros no deben liberarse por ellos mismos, sino que esperan a un líder, un elegido de clase

superior —el líder fascista, Mussolini— que cuida los intereses empresariales y la grandeza de la nación, encarnada en las inmensas construcciones de la urbe.

Esta reconciliación materializada por el dirigente político, el corazón, ungido por lo divino (no hay que olvidar la batalla que Freder gana a Rotwang en la catedral), sintetiza el reemplazo del orden mecánico fabril por la maquinaria totalitarista y diluye la crítica a la manipulación de las masas que también se muestra en la película.



“*Metrópolis* tiene su propia estética que es la del futurismo: sus líneas elongadas y elípticas que apuntan a la velocidad y al movimiento, diseños que remiten a las máquinas y la tecnología”.

BIBLIOGRAFÍA

- BERTETTO, Paolo. “*Metrópolis* and the Figuration of Eidos” en McElhane, Joe, *A Companion to Fritz Lang*, Chichester, Wiley Blackwell, 2015.
- GURALNIK, Gabriel y Pidoto, Caludio. “*Metrópolis*: representaciones sociales de una utopía fascista”, V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, Buenos Aires, 2013.
- PAYNE, Stanley G. *El fascismo*, Madrid, Alianza, 2001.

.....
 Lucero Frago Lugo. Investigadora Posdoctoral, UAM Xochimilco. Publicaciones destacadas: “Padrinazgo y coacción: ciudadanía, machismo y masculinidad en filmes mexicanos de los setenta” (*Secuencias*, 2023) y “Violencia en el cuerpo masculino: *Heli*: la construcción estética de un hecho social” (*Imagofagia*, 2024).



ENSAYO ■ SERGIO J. AGUILAR ALCALÁ

ZOOLOGÍA ESPECULATIVA *y mundos alienígenas*

Imaginación y crítica | Ritmo



Imagen prommocial de la serie
Mundos alienígenas (2020).

La ciencia ficción suele pensarse como un espacio para dejar volar la imaginación sobre el futuro, los mundos alternativos y la tecnología del mañana. Esto haría imposible tener documentales de ciencia ficción, si consideramos que los documentales son películas que, se dice a veces, sólo tratan sobre la realidad. ¿Es así entonces?

Lo cierto es que pensar que una definición de cine documental sería “películas sobre la realidad” sería una definición sumamente problemática. Pocas áreas de los estudios de cine están tan enfrentadas entre sí, y tienen discusiones más polémicas y encontradas como las que hay en el cine documental. En las lecturas recomendadas al final podrá encontrar algunos textos sumamente claves para introdu-

cirse, de así desealarlo, al complejísimo mundo de la teoría del documental.

En este texto me gustaría concentrarme en comentar una serie documental que muy bien puede pensarse como una serie de ciencia ficción también, y que nos muestra que los modos en que entendemos el conocimiento científico nunca están alejados de una imaginación y fantaseo sobre ello. Se trata de la serie *Mundos alienígenas* (producida por Nigel Paterson para Wall to Wall Media, 2020).

***Mundos alienígenas*: imaginar otros mundos**

Mundos alienígenas se compone de cuatro episodios que exponen lo que podemos llamar *zoología especulativa*: se trata de imaginar cómo lucirían seres biológicos de otros tiempos y planetas. Esta imaginación, sin embargo, no es la que ejercemos en los relatos de fantasía, terror o de la gran mayoría de la ciencia ficción, sino que es una imaginación constreñida por el conocimiento científico. El conocimiento que tenemos de astrofísica, bioquímica, física y otras disciplinas nos permiten *asumir* que, por más alienígenas que sean los seres de planetas distantes, *deben* cumplir ciertos requisitos para ser considerados como criaturas vivas, desde su reproducción y alimentación hasta la propia apariencia física que tendrían dadas las condiciones de su hábitat.

Así, cada episodio de la serie provee coordenadas dadas por la discursividad científica para imaginar cómo lucirían

las criaturas de un planeta que tuviera el doble de fuerza de gravedad que la Tierra, uno que no girara en su propio eje, creando un día y noche eternas en cada mitad, uno que tuviera dos soles y recibiera así doble cantidad de energía, y uno tan viejo que sus criaturas más evolucionadas lo hubieran erosionado por completo.

Esta imaginación, entonces, se nos revela como algo un poco tramposo: se trata de la libertad para elegir los colores que querramos, pero con la condición expresa e inquebrantable de no poder colorear fuera de la línea. Pareciera que entonces no se trata realmente de un proceso de imaginación, pero pensemos cómo este ejercicio cumple con una condición muy especial que el teórico de documental Paul Ward llamó *epistefilia documental*: las películas —o series, por supuesto— documentales no sólo nos presentan información de algún tema, sino que producen una especie de pasión por conocer.

La seducción documental (y sus peligros)

El documental, entonces, no sólo presenta datos, sino que utiliza los elementos del lenguaje audiovisual para *seducirnos en querer saber más*. Cuando digo que el documental nos seduce —y con propósitos diferentes, esto aplica para todo tipo

de audiovisual—, lo digo de manera bastante literal: se trata de apelar a nuestros sentidos (la vista y el oído), para así encantarnos, enamorarnos, intrigarnos. No hay mejor modo de entender la cinefilia que aquella condición del que cayó bajo la seducción del cine.

Y lo interesante de una serie como *Mundos alienígenas* es percatarnos de que la seducción también puede ser hallada en el discurso científico. La ciencia tiene mecanismos de seducción que apuestan por abrir el universo con sus preguntas, no con sus respuestas. El problema que nos topamos es que, en muchas ocasiones, los científicos y aquellos personajes llamados “comunicadores de la ciencia”, nos hacen creer que el discurso científico está ajeno de intereses capitalistas, colonizadores y mercantiles. Como si no recibieran científicos financiamientos de grandes empresas para, curiosa y casualmente, hacer descubrimientos que benefician

a refresqueras y farmacéuticas, por mencionar un par de ejemplos bastante registrados.

Entonces, para terminar, es indudable que ver series documentales de ciencia ficción produce un placer seductor: se trata del imaginar (ficción) desde un saber (documental) asentado



Mundos alienígenas se compone de cuatro episodios que exponen lo que podemos llamar *zoología especulativa*: se trata de imaginar cómo lucirían seres biológicos de otros tiempos y planetas”.



Figura 1. Fotograma de *Mundos alienígenas* (prod. Nigel Paterson, 2020), tercer episodio, con las criaturas que habitan en un planeta que tiene dos soles (Wall to Wall Media).

en la ciencia. No obstante, no podemos caer en la trampa de asumir que hay una ciencia que *no* tenga seducción, que no esté asentada en una ilusoria posición de objetividad ajena a los intereses económicos que le mueven. Por ello es que *siempre* debemos ver con escepticismo al documental: los mundos alienígenas que podamos imaginar en un documental de ciencia ficción siempre son los mundos alienados en los que ya vivimos como sujetos del mundo que ya habitamos.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar Alcalá, Sergio J. (2023). “Realidad alienígena: la fantasía del documental científico”. En Martínez Bonilla, Mariana & Ortega Mantecón, Alfonso (Coords.). *Miradas transdisciplinarias: nuevos acercamientos al arte cinematográfico*. México:

- Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C.
 Aguilar Alcalá, Sergio J. (2022). *Decir la verdad mintiendo: del documental al falso documental*. México: Universidad Iberoamericana.
 NICHOLS, Bill (2013). *Introducción al documental*. México: UNAM [segunda edición].
 NINEY, François (2015). *El documental y sus falsas apariencias. Cincuenta preguntas*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM.
 PLANTINGA, Carl R. (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México: UNAM.

Sergio J. Aguilar Alcalá. Doctorante en Comunicación, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM. Se dedica al psicoanálisis y a la investigación en los cruces del psicoanálisis, el cine y la comunicación. Autor de *Decir la verdad mintiendo. Del documental al falso documental* (Universidad Iberoamericana, 2022). Contacto: sergio.aguilaralcala@gmail.com

ENSAYO ■ MONTSERRAT PÉREZ BONFIL

DISTRITO 9: UN FALSO DOCUMENTAL *sobre una invasión extraterrestre*



Fragmento del cartel promocional de la película *District 9* (2009).

¿Qué pasaría si fuéramos invadidos por extraterrestres? Es una pregunta que se han hecho escritores de ciencia ficción especulativa como H.G. Wells desde 1898 y que se ha representado hasta el cansancio en películas hollywoodenses desde principios de 1950. En general, el tropo de la invasión extraterrestre se ha utilizado tanto en la literatura como en el cine partiendo de la suposición de que en el caso de que los extraterrestres invadieran la Tierra lo harían con miras de conquista y sometimiento de la raza humana. Pero en el año 2009, el director sudafricano Neil Blomkamp sorprendió al mundo con su ópera prima *Distrito 9*, subvirtiendo la idea de los alienígenas conquistadores para retratarlos como una población minoritaria, marginada y etiquetada como nociva.

Pero eso no es lo único que hace de *Distrito 9* una pieza única de ciencia ficción, sino que posee una característica que pocas veces se ha visto dentro del género: *Distrito 9* es también un falso documental.

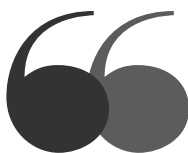
La intención del género cinematográfico denominado “falso documental” es hacer una parodia al género docu-

mental para mover a risa o, como en el caso de *Distrito 9*, generar una reflexión social sobre los hechos presentados en pantalla.

Según la realidad distópica presentada por Blomkamp en *Distrito 9*, en 1982 una nave espacial llega a la Tierra, pero sorprendentemente no se estaciona en los cielos de San Francisco o Nueva York sino de la ciudad sudafricana de Johannesburgo. La nave permanece monolítica en el territorio aéreo por días sin que se presente ningún tipo de actividad hasta que el gobierno sudafricano decide actuar y mandar a un equipo especial que, a bordo de un helicóptero, abre la nave para encontrar, hacinados, a un grupo de extraterrestres que poseen una apariencia bastante similar a las cucarachas.

Este contexto nos es presentado a través de entrevistas con expertos y doctores, estudiosos del conflicto alienígena, así como de los mandos de la corporación gubernamental sudafricana que lidia con la problemática *Multi-National United* (MNU).

En una de estas entrevistas, conocemos a nuestro protagonista, Wikus van der Merwe (Sharlto Copley). Wikus guía a los documentalistas para que lo sigan en una operación de desalojo en la que pretenden movilizar a



La intención del género cinematográfico denominado *falso documental* es hacer una parodia al género documental para mover a risa o, como en el caso de *Distrito 9*, generar una reflexión social sobre los hechos presentados en pantalla”.

los extraterrestres a un sitio donde no generen tantas molestias a los humanos. Mientras Wikus hace alarde de cuánto conoce la asquerosa cultura alienígena, muestra a los documentalistas cómo estos bichos viven hacinados en casas de lámina.

Es a través del lente de los falsos documentalistas que vemos cómo Wikus es condescendiente y violento con las criaturas del otro mundo. Pero además de las entrevistas, la película hace uso de falsos noticieros, entrevistas, material televisivo y de cámaras de seguridad para dar una sensación de realismo apabullante donde se integra CGI (elementos generados por computadora) de los alienígenas robando y haciendo desmanes en distintos puntos de la ciudad.

Los elementos que utiliza Blomkamp para fusionar la ficción con el documental son anclajes visuales que nos dan indicios de cómo leer las imáge-

nes que vemos en pantalla, ya que las cintillas de los noticieros donde vemos la palabra LIVE (en vivo), legitiman como real el mensaje que se integra con la historia.

Al inicio, *Distrito 9* presenta una estética realista documental que funge como herramienta para presentarnos un punto de vista sesgado de la historia que sólo da cuenta de la problemática social desde la perspectiva de los seres humanos que han sido afectados por esta invasión a su territorio. En ella, ni siquiera los que más segregación, clasismo y racismo han sufrido a lo largo de la historia sienten la más mínima empatía por los alienígenas, ya que lo único que quieren es aislarlos a como dé lugar.

El tratamiento realista de la imagen en esta película es lo que transmite la sensación de verdad dentro de su imposibilidad. Pero, a partir del momento en que entramos al mundo íntimo de



Frame de la película *Distrito 9* (2009).



Frame de la película *Distrito 9* (2009).

los alienígenas, la estética documental comienza a combinarse con la estética ficcional en una puesta en escena muy bien cuidada donde, a diferencia del documental que involucra cámara en mano, movimientos descuidados, iluminación natural, desenfoques y barridos, nos encontramos con movimientos planeados, iluminación artificial y tomas más contemplativas.

Por tanto, podemos decir que en *Distrito 9*, las estéticas y los géneros cambian conforme avanza la trama. Para empezar, Blomkamp nos atrapa con la estética documental para de forma sutil introducir más adelante la estética ficcional que, poco a poco, se vuelve la estética dominante, y finalmente, hace una combinación de ambas.

Concluimos que la hibridación de géneros no sólo provee de un mapa narrativo a las historias sino de una estética que se puede volver una pers-

pectiva para proveer al espectador puntos de vista narrativos distintos de la misma historia, al tiempo que, como es el caso de *Distrito 9*, nos abre un campo para la reflexión sobre problemáticas sociales complicadísimas como lo son la migración y la segregación racial.

BIBLIOGRAFÍA

- Buckland y Elsaesser (2002) *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, Arnold, Great Britain
- KORPI, S. (2011) *Realism and Otherness in the Science Fiction Film District 9*, University of Helsinki.
- BLOMKAMP, N. (Director). (2009). *District 9* [Motion picture]. TriStar Pictures.

Montserrat Pérez Bonfil. Doctorante en Teoría y Análisis Cinematográfico, UAM Xochimilco. Licenciada en Comunicación por la Universidad Iberoamericana y Maestra en Guion por el Centro de Diseño, Cine y Televisión.

ENSAYO ■ BALDOMERO RUIZ ORTIZ

ESTRATEGIAS DE SUPERVIVENCIA *en el cine de epidemias*

En estas páginas:

Fragmento del cartel promocional de la película
Guerra mundial Z (2013).



Sinopsis:

El texto explora las lecciones que ofrece la cinematografía de ficción acerca de la supervivencia en una epidemia. Las instituciones son fundamentales para enfrentar las crisis sanitarias. Sin embargo, la supervivencia frecuentemente depende de la transgresión a las normas.

Experiencia vicaria

Durante la emergencia provocada por la COVID-19 se registró un aumento en el consumo de algunas películas sobre epidemias. Un mes después del primer caso de covid-19, la película *Contagio* (Steven Soderbergh, 2011) estuvo entre las diez más descargadas de iTunes. Entre diciembre de 2019 y febrero de 2020, este filme pasó del puesto 270 al segundo sitio entre los más vistos del catálogo de Warner, según información publicada por el periodista español Javier Salas.

La investigadora Carolina Carrera Espinosa aplicó una encuesta a 264 mexicanos para identificar patrones de consumo cinematográfico durante los primeros meses

de contingencia. La autora reporta que, entre marzo y mayo de 2020, el 49.6% de los encuestados vio al menos una película sobre pandemias, virus o contagios.

En el 2020, muchos espectadores se acercaron a las películas de epidemias en un contexto de incertidumbre. Ante este fenómeno, la doctora Susana Martínez Conde, directora del laboratorio de Neurociencia Integrada de la Universidad Estatal de Nueva York, declaraba al diario *El País*: “No tenemos modelos en esta pandemia, por lo que las películas nos sirven como simulación de aprendizaje vicario, para buscar pistas de cómo reaccionar”.

Desde los años noventa, gracias al equipo de investigadores liderado por Giacomo Rizzolatti en la Universidad de Parma, sabemos que las *neuronas espejo* se activan cuando observamos acciones de otros. En consecuencia, somos capaces de experimentar esos actos como si los lleváramos a cabo. El ejemplo de nuestros semejantes, incluso de aquellos que viven en la ficción cinematográfica, es fundamental en los procesos de aprendizaje y empatía.

Dada la relevancia del cine desde esta perspectiva, cabe preguntarse cuáles son las medidas de control sanitario y supervivencia en películas de epidemias. No se trata de ver esas acciones como correctas o incorrectas. En una epidemia real las autoridades científicas y sanitarias son las indicadas para darnos la guía más fundamen-

tada. No obstante, el cine tiene una enorme capacidad de ejemplificar comportamientos y sus consecuencias en situaciones hipotéticas.

Actos de supervivencia

Para indagar los actos de control sanitario y supervivencia que realizan los personajes se tomaron las tres películas más referidas por los encuestados en la investigación de Carrera Espinosa sobre el consumo de cine de epidemias: *Flu* (Sung-su Kim, 2013),

Guerra Mundial Z (Marc Forster, 2013) y *Contagio* (Steven Soderbergh, 2011). Se trata de obras con altos presupuestos de producción que provienen de industrias con proyección internacional; se estrenaron en salas de cine y tienen distribución en plataformas de *streaming*. La observación de las películas permitió identificar acciones organizadas por autoridades civiles, militares, médicas y científicas que forman parte de estados nacionales u organismos internacionales.

Tabla 1. Atención institucional de la crisis sanitaria en películas de epidemias

Acciones	<i>Flu</i>	<i>Guerra mundial Z</i>	<i>Contagio</i>
Autoridades difunden información en medios de comunicación (radio, televisión, pantallas en espacios públicos, celulares)	Sí	Sí	Sí
Investigación científica para obtener una vacuna o tratamiento	Sí	Sí	Sí
Búsqueda de paciente cero	Sí	Sí	Sí
Campaña de vacunación	Sí	Sí	Sí
Aislamiento de personas no infectadas (viviendas, ciudades amuralladas, albergues, áreas de confinamiento)	Sí	Sí	Sí
Ciudades en cuarentena o toque de queda	Sí	Sí	Sí
Atención médica de emergencia en hospitales	Sí	No	Sí
Desinfección de personas, espacios y objetos	Sí	No	Sí
Albergues para personas infectadas	Sí	No	Sí
Disparos a infectados o posibles infectados	Sí	Sí	No
Bombardeos para matar infectados	No	Sí	No
Incineración de infectados vivos	No	Sí	No
Incineración de fallecidos por la epidemia	Sí	No	No
Aplicación de test para identificar enfermos	Sí	No	No
Proceso de investigación con animales	No	No	Sí

Las acciones institucionales tienen resultados adversos, pero también hay éxitos. El establecimiento de cuarentenas, toques de queda y albergues no suele contener de manera efectiva las epidemias. Las medidas más violentas como los disparos a las personas infectadas, los bombardeos y la incineración de las víctimas ilustran que una epidemia es vivida como una

guerra. Por otro lado, la solución del conflicto llega con el desarrollo de vacunas.

También se identificaron acciones de supervivencia de los individuos. Estos actos frecuentemente contravienen las medidas institucionales y se realizan en busca de la supervivencia, la protección de un ser querido o el hallazgo de una solución a la epidemia.

Tabla 2. Actos de supervivencia de los personajes

Acciones	Flu	Guerra mundial Z	Contagio
Escape en medios de transporte (carro, helicóptero, avión)	Sí	Sí	Sí
Escape a pie	Sí	Sí	Sí
Rapiña y robo (alimentos, medicina, vehículos)	Sí	Sí	Sí
Comunicación interpersonal a distancia (celulares, teléfonos satelitales, radiocomunicadores)	Sí	Sí	Sí
Uso de barreras protectoras (cubrebocas, trajes de bioseguridad, caretas, guantes y objetos de uso común)	Sí	Sí	Sí
Inoculación sin protocolo de vacuna o suero	Sí	Sí	Sí
Violación de reglas (difusión de información confidencial, falsificación de identidad, vulneración de filtros sanitarios)	Sí	No	Sí
Suicidio de personas infectadas	No	Sí	No
Mutilación de extremidades	No	Sí	No
Civiles usan tratamientos fraudulentos	No	No	Sí
Civiles secuestran a personal sanitario	No	No	Sí



A la derecha:

Cartel promocional de la película *Contagio* (2011).

En la página anterior:

Frame de la película *Flu* (2013)

Los efectos de las acciones no institucionales son paradójicos. Las rapiñas contribuyen a diseminar la enfermedad, como se muestra en *Contagio* y *Flu*, debido a las personas que tosen en medio de muchedumbres. Por el contrario, en *Contagio* y *Guerra Mundial Z* la autoinoculación lleva al descubrimiento de vacunas. En *Flu* una doctora salva la vida de su hija al suministrarle claudesinamente un suero experimental.

Conclusiones

El cine de epidemias es un aparador de la catástrofe. Los personajes se enfrentan a situaciones límite; sus decisiones oscilan entre la obediencia y la transgresión de las directrices institucionales. La ficción cinematográfica nos muestra que ninguna opción es completamente segura.

LECTURAS CONSULTADAS Y RECOMENDADAS

Carrera Espinosa, C. (2021). "El encanto distópico: un análisis del consumo de películas sobre pandemias durante el confinamiento por el Covid-19" en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 27(53). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31667016008>

El País. (2020, mayo 2). "Las pelis de pandemias nos vacunan frente al miedo". Disponible en: <https://>



elpais.com/ciencia/2020-05-02/las-pelis-de-pandemias-nos-vacunan-frente-al-miedo.html

DEHORITY, W. (2020). "Infectious disease outbreaks, pandemics, and Hollywood-Hope and fear across a century of cinema". *JAMA*, 323(19), 1878-1880. <https://jamanetwork.com/journals/jama/fullarticle/2765300>

Baldomero Ruiz Ortiz. Profesor de Tiempo Completo en la Universidad del Valle de México, Campus Coyoacán. Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.



ENSAYO ▶ FERNANDA LÓPEZ VELÁZQUEZ

DEL VIAJE A LA LUNA A LOS AMORES METÁLICOS:



*un siglo de ciencia ficción
francesa en el cine*

Frame de la película El viaje a la luna (1902).

Sinopsis

Este artículo nos traslada a los inicios del cine francés, de los viajes en el tiempo, de las ciudades futuristas y los avances tecnológicos que son la base de la ciencia ficción en el cine. Este recorrido nos lleva desde los primeros días del cine mudo hasta las obras maestras contemporáneas.

Cine francés de ciencia ficción

Francia fue uno de los países pioneros del cine, gracias a sus grandes aportes como la linterna mágica, patentada por Christiaan Huygens en 1659, que sentó las bases para la proyección de imágenes en movimiento, o el invento de los hermanos Lumière, Louis y Auguste, que revolucionaron la industria en 1895 con el cinematógrafo, un dispositivo que combinaba la filmación y la proyección de películas.

El nacimiento del cine fue un proceso complejo y colaborativo, con contribuciones significativas de diversos países e inventores. Francia destacó por su papel en la invención y popularización del cine, por lo que se le considera uno de sus precursores.

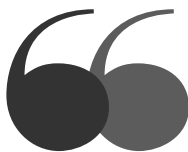
En la misma línea, el cine francés ha sido pionero en muchos géneros

cinematográficos, por ejemplo, la ciencia ficción, ya que la primera película de este género se realizó en Francia.

La ciencia ficción es un medio que permite imaginar y representar mundos totalmente diferentes para fascinar y asombrar a los espectadores. Desde los primeros días del cine mudo hasta las obras maestras modernas, las películas francesas de este género han cautivado a las audiencias con su particular visión del futuro, explorando realidades imaginarias, avances tecnológicos, la identidad humana y el destino de la humanidad.

Los principales argumentos que aborda la ciencia ficción en el cine francés son:

1. **La naturaleza de la realidad:** cuestiona la percepción que tenemos del mundo que nos rodea, explorando dimensiones alternativas, viajes en el tiempo, realidades virtuales y la posibilidad de universos paralelos.
2. **El impacto de la tecnología:** analiza las consecuencias del avance tecnológico en la sociedad, tanto positivas como negativas. Se exploran temas como la inteligencia artificial, la biotecnología, la robótica y la exploración



En 1902 fue filmada la primera producción de ciencia ficción dentro de la historia del cine, *Le voyage dans la Lune* (*El viaje a la Luna*), de Georges Méliès, es una película muda en blanco y negro, con una duración de 13 minutos”.



Frame de la película *El viaje a la luna* (1902).

espacial, así como su impacto potencial en la vida humana.

3. **El futuro de la humanidad:** presenta diferentes visiones del futuro, desde utopías paradisiacas hasta distopías. Se exploran temas como el cambio climático, la escasez de recursos, el control social y la supervivencia de la especie.

Le voyage dans la Lune (1902) de Georges Méliès

En 1902 fue filmada la primera producción de ciencia ficción dentro de la historia del cine, *Le voyage dans la Lune* (*El viaje a la Luna*), de Georges Méliès, es una película muda en blanco y negro, con una duración de 13 minutos.

Está basada en los célebres relatos de dos de los precursores que tuvo el género literario de ciencia ficción: Julio Verne y H. G. Wells.

La trama se centra en un grupo de científicos que viajan en una cápsula espacial de la Tierra a la Luna. La nave aterriza en un ojo lunar y los astronautas descienden para explorar el lugar. Ahí se encuentran con los selenitas, los habitantes salvajes de este satélite, quienes capturan a los seis hombres y los llevan con su rey. Finalmente, los científicos logran vencerlos y escapan para regresar a la Tierra, donde los rescatan de su aterrizaje en el mar y los reciben en París como héroes.

Georges Méliès era un mago ilusionista de teatro y ese mismo ilusionismo lo trasladó a la pantalla grande. Es considerado el padre de los efectos especiales ya que la película contiene efectos como el trucaje, la superposición, la exposición múltiple, las maquetas, las mezclas en el montaje del negativo y los trucajes teatrales (pirotecnia, maniqués, decorados articulados, etcétera).

El mago Méliès rodó en el primer estudio cinematográfico de la historia un invernadero de cristal para conseguir la mayor cantidad de luz posible, además de proteger al equipo de las crudezas del clima.

Es considerada la primera película de ciencia ficción de la historia del cine, por el uso de algunos elementos clave de la ciencia ficción como la tecnología, la ingeniería, el viaje en

el tiempo o la exploración espacial se pudo crear una nueva realidad, una narrativa y una poesía visual totalmente distinta para la época.

***The Fifth Element* (1997) de Luc Besson**

Un mundo futurista distópico, autos volando en las futuristas calles de Nueva York, alienígenas con armas, elevadores suspendidos en el aire, puestos de comida flotantes hasta la puerta de tu cuarto y meseros robots, son algunos de los elementos que podemos notar, en la película de ciencia ficción francesa *The Fifth Element* del director Luc Besson.

La trama sucede en el siglo XXIII, en Nueva York. Ahí la vida de un taxista y ex-militar llamado Korben Dallas (Bruce Willis), dará un giro cuando conozca a Leeloo (Milla Jovovich), la única mujer capaz de activar el quinto



Frame de la película *El quinto elemento* (1997).

elemento y de librar al universo del dominio de Zorg (Gary Oldman) y una siniestra raza alienígena. En la trama cada 5,000 años se abre una puerta entre dos dimensiones. En una dimensión existe el Universo y la vida. En la otra existe un elemento que no está hecho ni de tierra, ni de fuego, ni de aire, ni de agua, sino que es una anti-energía, la anti-vida: es el quinto elemento.

The Fifth Element es una de las principales películas de ciencia ficción que marcaron una época en el cine, con un impacto visual muy llamativo para los años 90's, la sucesión de imágenes llenas de color, de detalle, repletas de objetos y entornos llenos de información imaginando un mundo futurista y cómo se vive en él. Los dibujantes de cómic Moebius y Jean-Claude Mézières, y sus diseños visuales son parte importante de su gran éxito. Algo notable de esta cinta es que no trasmítia miedo por el futuro sino fascinación por él.

The Fifth Element ha tenido un impacto duradero en el género de la ciencia ficción. Su estilo visual único, su humor irreverente, su mezcla de acción y aventura han inspirado a otras películas y series de televisión.

Titane (2021) de Julia Ducournau

Una de las escenas más impactantes de la película nos muestra el amor de la protagonista por los autos, Alexia entra a un peculiar centro de entretenimiento en el que varias mujeres, incluyendo a ella, bailan de manera sugestiva



Cartel promocional de la película *Titane* (2021).

alrededor y encima de autos, teniendo como público a los hombres presentes. Después, Alexia termina asesinando violentamente a un fan que la acosa y la adrenalina que siente en ese momento la lleva a tener sexo con un automóvil, de manera desenfrenada, lo que genera un embarazo contranatural, con el coche con el que mantuvo relaciones.

Titane es una película francesa que tiene una interesante y objetiva combinación de elementos de ciencia ficción, drama, *thriller* y terror corporal escrita y dirigida por la directora Julia Ducournau, que utiliza la ciencia ficción para examinar temas más profundos cómo

la identidad humana, la transformación y el impacto de la tecnología en los seres humanos.

La película sigue a *Alexia* (Rousselle), habla de una joven con un pasado misterioso marcado por el maltrato paterno y un accidente automovilístico que la dejó con una placa de titanio en la cabeza. *Alexia* desarrolla una inquietante fascinación por los coches y una racha violenta. Una serie de brutales asesinatos sacuden la región, lo cual coincide con un padre, Vincent (Vicent Lindon), en busca de su hijo Adrien, desaparecido diez años atrás. *Alexia* toma el lugar de Adrien, y se convierte en el hijo que Vincent perdió. En la medida que se van conociendo surgen secretos y conexiones inquietantes que los obligan a enfrentarse a sus demonios.

Titane tiene elementos que pueden fascinar al espectador como los autos, el sexo de titanio, la violencia, la tecnología corporal y la redención, por lo que se le considera una de las películas francesas modernas más polémicas y disruptivas, que combina elementos de diferentes géneros.

Conclusión

El inicio del cine de ciencia ficción en Francia es un viaje a través de mundos imaginarios que se remonta a los albores del cine y la literatura. A lo largo del tiempo, autores y cineastas franceses han colaborado con obras innovadoras y originales que han explorado formidables temas y han influenciado el desarrollo del género.

Con su enfoque reflexivo y su visión única del futuro, el cine francés de ciencia ficción seguirá siendo un impulso en el panorama cinematográfico mundial, explorando temas como la identidad humana, la naturaleza de la realidad y el futuro de la humanidad.

BIBLIOGRAFÍA

- NAVARRO, A. (2008). *El cine de ciencia ficción: explorando mundos*. España: Valdemar.
- PAZ, A., & Montero J. (2002). *El cine informativo, 1895-1945, creando la realidad*. Barcelona: Editorial Ariel.

FILMOGRAFÍA

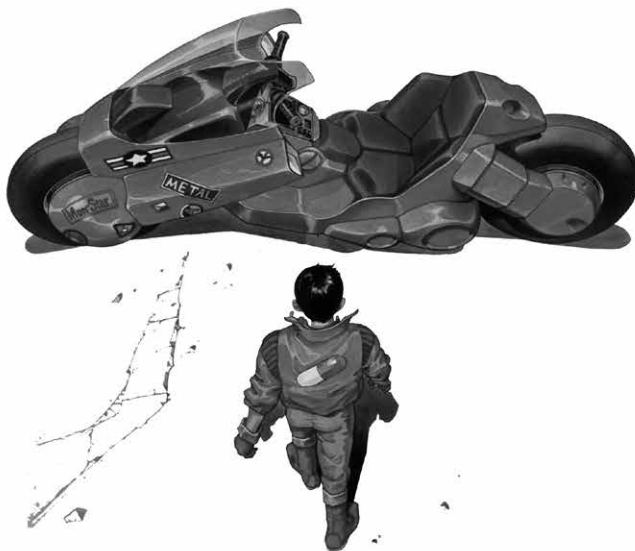
- Le voyage dans la Lune* (Francia, 1902). Director: Georges Méliès. Actores: Georges Méliès, actores de la época.
- The Fifth Element* (Francia, 1997). Director: Luc Besson. Actores: Bruce Willis, Milla Jovovich y Gary Oldman.
- Titane* (Francia, 2021). Directora: Julia Ducournau. Actores: Agathe Rousselle, Vincent Lindon y Garance Marillier.

LECTURAS RECOMENDADAS

- SÁNCHEZ, S. (2007). *Películas claves del cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- EISENSTEIN, S. (1986). *La forma del cine*. México: Siglo XXI Editores.
- EZRA, E. (2000). *George Méliès, the birth of auteur*. New York: Manchester University.

Fernanda López Velázquez. Doctorante en Teoría y Análisis Cinematográfico, UAM Xochimilco. Licenciada en Sociología por la UAM Xochimilco y Maestra en Urbanismo por la UNAM.

ANIMACIÓN, VIOLENCIA, *GENOCYBER* Y CIENCIA FICCIÓN: *las OVAs japonesas del fin de siglo*



Sinopsis

A través de la aproximación a tres OVAs (*Original Video Animation*) poco difundidas en Latinoamérica, reflexionaremos acerca de la relación entre ciencia ficción y violencia en la animación japonesa de finales del siglo XX y su importancia para el cine actual.

Arriba: Fragmento de cartel de *Akira* (1988).



Detalle de cartel de *Akira*. Fuente: Selecta Visión.

OVA

Al hablar de ciencia ficción, violencia y animación japonesa, es inevitable pensar en las grandes obras cinematográficas de fin de siglo: *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988), *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Street Fighter II: The Animated Movie* (Gisaburō Sugii, 1994) y *The End of Evangelion* (Hideaki Anno, 1997). No obstante, estas importantes películas surgieron en un contexto de muchísima producción artística; y otro tipo de material audiovisual, a veces desestimado por el mundo académico que fue fundamental para sentar las bases que permitieron la creación de esos filmes: las OVAs (*Original Video Animation*).

Estas OVAs, pensadas principalmente como productos comercializables en

VHS y DVD, tuvieron poca circulación en Latinoamérica y hasta la fecha hay muchas que son de difícil acceso, pero gracias al internet hoy podemos conocer varias de las más importantes. Más largas que un capítulo de una serie de anime, y más cortas que una película pensada para cine, las OVAs serían medimetrajes seriados que suelen ir en grupos de tres a cinco episodios. A veces parten de un anime preexistente o son adaptaciones de mangas, pero hay casos en los que son completamente originales.

Hablando en específico de la relación entre violencia y ciencia ficción, las OVAs fueron un campo de experimentación en donde se llevaron al extremo los límites de este tipo de



Frame de *Neon Genesis Evangelion* (1995).

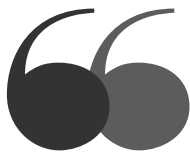
contenidos, llegando a grados de brutalidad que derivaron en la censura de muchos de estos trabajos. Tres casos interesantes en ese sentido son los de *Genocyber* (1993-1994), *Angel Cop* (1989-1994) y *Violence Jack* (1986-1990), obras que hasta la fecha son polémicas por su violencia gráfica, sus temáticas perturbadoras y sus argumentos oscuros, pero cuya confección audiovisual es admirable y sus estéticas bastante originales.

Genocyber: horror, guerra y experimentación humana

Esta producción de Bandai es posiblemente la más compleja de las tres recomendadas en este artículo. Dirigida por Koichi Ohata, la obra posee una den-

sidad filosófica y psicológica que nos recuerda mucho a *Neon Genesis Evangelion* o a *Akira*. Esta serie de OVAs son una joya del *cyberpunk* de fin de siglo. En distintos episodios seguimos la historia de Elaine, una niña con poderes psíquicos que fue transformada, a través de un bestial experimento, en un arma biológica llamada Genocyber. La trama se desarrolla a la par que una guerra regional que termina por convertirse en una guerra global y finalmente en un mundo postapocalíptico. Cada episodio es más oscuro que el anterior, y el equipo de animación no escatimó en escenas hiperviolentas de masacres y balaceras en las que incluso vemos a niños morir.

Impensables hoy en día, estas OVAs refinaron la estética de la violencia como



Las OVAs serían medimetrajés seriados que suelen ir en grupos de tres a cinco episodios. A veces parten de un anime preexistente o son adaptaciones de mangas, pero hay casos en los que son completamente originales”.

no se había visto hasta entonces. Al ser productos que no llegaban a la televisión pública ni a la gran pantalla, y estar enfocados demográficamente en la categoría *seinen* (adultos), son en sí mismos una muestra de la libertad creativa de la que gozaban los animadores de aquella época. Podemos ver su influencia en animaciones posteriores como *Serial Experiments Lain* (1998) y *Elfen Lied* (2004-2005).

Angel Cop: terrorismo futurista

Esta obra detectivesca está ambientada en un Japón futurista. La historia inicia con el conflicto entre una organización comunista que comete crímenes contra el Estado, y el grupo de fuerzas especiales que fue diseñado por la policía para perseguir a dicha organización. En medio de este conflicto, unos seres con poderes sobrenaturales llamados *Hunters* (cazadores) aparecerán, y guiados por una noción de justicia bastante retorcida, comenzarán a masacrar a los elementos de ambos bandos de la lucha. Todo esto con un complejo marco político alrededor de la trama.

El guion es bastante original para la época y su suspenso es constante.



Imagen: *Angel Cop* (m.imdb.com)

Elementos de lo fantástico, lo terrorífico y la ciencia ficción están en constante diálogo, además de que las escenas de acción son impresionantes y la violencia se muestra sin ningún tapujo. El director Ichirō Itano, además de *Angel Cop*, trabajó como animador en muchas obras clásicas como *Mobile Suit Gundam* (1981-1982) y varias produccio-



Imagen: Frame de *Violence Jack* (1986).

nes de la saga *Macross*, así como en la obra de culto *Battle Royal High School* (1987).

***Violence Jack*: sexualidad y salvajismo en la distopía**

De las tres obras aquí propuestas, *Violence Jack* es, sin duda, la más descarnada. Pertenece a ese género de obras japonesas muy influidas por el universo del *Mad Max* (1979) de George Miller, en el que destacaron series como *Fist of the North Star* (1984-1987). Sin embargo, *Violence Jack*, también dirigida por Ichirō Itano (junto con Takuya Wada y Osamu Kamijo), destaca más por su acción y por su estética que por las tramas, las cuales son simples y predecibles.

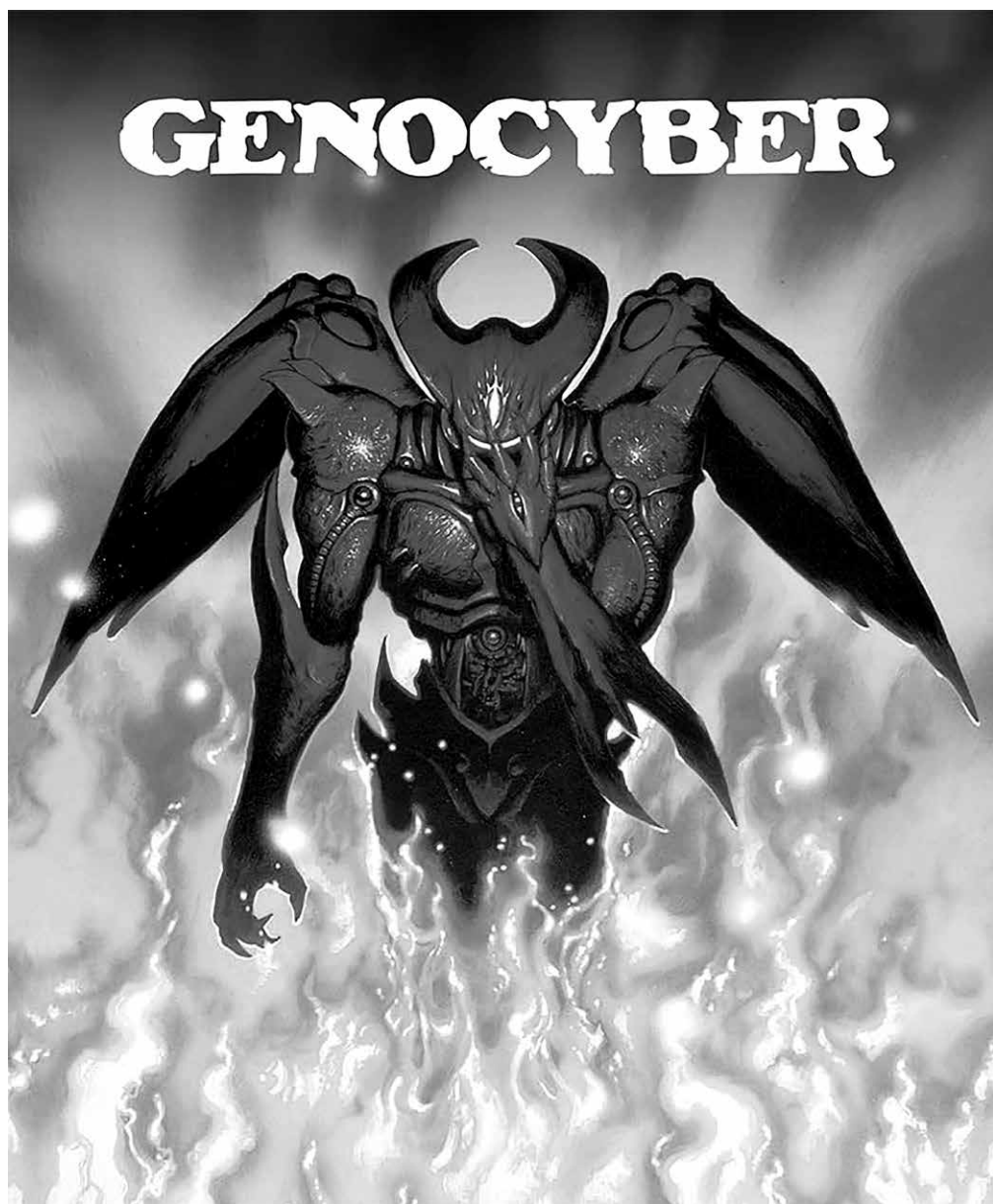
El cine *gore*, en estas OVAs, se encuentra con el *hentai* y las distopías futuristas. *Violence Jack* es el nombre de protagonista: un gigante justiciero que vaga por un país destruido por un terrible terremoto y a su paso se enfrenta con monstruosos villanos que

se aprovechan de la miseria de la gente. Todo esto empaquetado en una estética punk típica de los ochenta. Esta obra forma parte de la explosión cultural que tuvo el anime al final del siglo XX, y que ha influido en directores occidentales como Guillermo del Toro, Christopher Nolan y las hermanas Wachowski.

BIBLIOGRAFÍA

- BROWN, Steven (ed.). *Cinema Anime*. Nueva York, Palgrave, 2006.
- CLEMENTS, Jonathan y McCarthy, Helen. *The Anime Encyclopedia*. Berkeley, California, Stone Bridge Press, 2010.
- NAIPER, Susan. *Anime, from Akira to Howl's Moving Castle*. Nueva York, Palgrave, 2005.

Mario Carlos Martínez Espinosa. Doctorante en Teoría y Análisis Cinematográfico, UAM Xochimilco. Licenciado en Literatura y Creación Literaria por el Centro Cultural Casa Lamm y Maestro en Literatura Mexicana Contemporánea por la UAM Azcapotzalco.



Cartel promocional de la película *Genocyber* (1993).

VEINTE PELÍCULAS

notables de ciencia ficción

La ciencia ficción es un género donde la imaginación crea un universo alegórico vinculado a algunos elementos del conocimiento científico y tecnológico. Existen miles de películas de ciencia ficción, pero algunas de ellas han sido objeto de estudio y análisis de manera consistente.

En la historia de la ciencia ficción se han producido distopías, monstruos y catástrofes. Pero también se ha explorado la condición humana; se han mostrado las posibilidades y los riesgos que puede tener la tecnología; se han realizado viajes en el tiempo y, de manera espectacular, memorables viajes hacia el interior de los personajes.

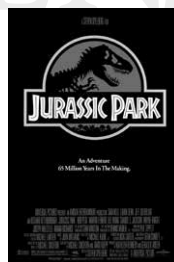




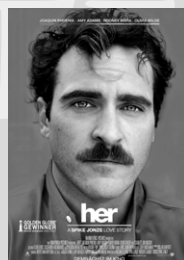
Los monstruos más entrañables se encuentran en **Frankenstein** (1931), **Parque Jurásico** (1996) y **La forma del agua** (2017).



Entre las distopías más conocidas encontramos **Metrópolis** (1927), **Naranja mecánica** (1974) y **Matrix** (1999).



Entre las catástrofes apocalípticas podemos señalar **Docemonos** (1995), **Los hijos del hombre** (2006) y **El eternauta** (2025).



Algunas películas de ciencia ficción donde se muestran las posibilidades y riesgos de la tecnología son **Viaje fantástico** (1987), **Ella** (2013) y **Ex Machina** (2014).



Entre los más famosos viajes en el tiempo recordamos **Terminator** (1984), **Volver al Futuro** (1985) y **El día de la marmota** (1993).

Películas de ciencia ficción donde se reflexiona sobre la condición humana incluyen **2001 Odisea del espacio** (1968), **Blade Runner** (1982) y **Contacto** (1997).

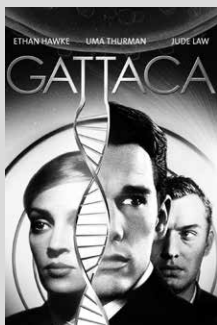


Las experiencias con seres de otros mundos aparecen en **Encuentros cercanos del tercer tipo** (1977), **Enemigo mío** (1985) y **La llegada** (2016).



Las películas donde los personajes realizan un memorable viaje interior merecen un lugar aparte, como es el caso de **Charly** (1968), **Solaris** (1972) y **Eterno resplandor de una mente sin recuerdos** (2004).





A lo largo de la historia del género, las películas que han sido elaboradas con la mayor plausibilidad científica son **Gattaca**, **Interstellar** y **Simone**, además de **Juegos de Guerra**, **Gravedad** y **El rescate**.

En este número de **Ritmo** se han estudiado algunas de estas películas, y otras igualmente relevantes para la discusión sobre nuestro presente y el futuro posible. Es el privilegio de los espectadores explorar este universo y descubrir las propuestas de una imaginación sin límites.

Muchos lectores dirán: "Aquí no está mi película favorita", lo que podría incluir casos como **El origen**, **Lucy**, **Stepford Wives**, **Pasajeros del tiempo**, **E.T.**, **Eternamente joven**, **Ready Player One**, **En algún lugar del tiempo**, **Godzilla**, **La Jetée**, **Brazil**, **Mad Max**, **Ghost in the Shell**, **Cuando el destino nos alcance**, **La humanidad en peligro**, **El increíble hombre menguante**, **Stalker** y muchas otras. Por cierto que en todas las listas de "las películas más notables de CF" siempre se presenta un grupo de 50, 100 o más títulos. Estoy seguro de que todos los lectores van a protestar, sea cual sea el criterio de selección.

Bibliografía sobre Ciencia Ficción en el Cine

LAURO ZAVALA

El mayor desarrollo del cine de ciencia ficción se ha producido en los Estados Unidos, en gran medida por las condiciones de producción que exige este género. En la siguiente bibliografía se han incluido materiales de investigación escritos en Brasil, España, Estados Unidos, Francia, Inglaterra, Italia y México.

Se trata de panoramas históricos del género, análisis de películas particulares y estudios sobre el cine de ciencia ficción y su relación con la ciencia contemporánea, la imaginación utópica y distópica, el diseño sonoro y la música para cine, la filosofía, la cibercultura, la ideología y la neurociencia.

PANORAMAS HISTÓRICOS

- BOOKER, M. Keith. **Historical Dictionary of Science Fiction Cinema**. Lanham, The Scarecrow Press, 2010.
- BOULD, Mark. **Science Fiction**. Routledge Film Guidebooks. London, 2012.

- *et al.*, eds. **The Routledge Companion to Science Fiction**. London, 2009.
- CORNEA, Christine. **Science Fiction Cinema. Between Fantasy and Reality**. Edinburgh University Press, 2007.
- DUFOUR, Eric. **Le cinéma de science-fiction**. París, Armand Colin, 2011.
- FRITZSCHE, Sonja, ed. **The Liverpool Companion to World Science Fiction Film**. Liverpool University Press, 2014.
- GERAGHTY, Lincoln. **American Science Fiction Film and Television**. Oxford, Berg, 2009.
- Gil Olivo, Ramón. **El cine de ciencia ficción. Historia e ideología**. Guadalajara, Universidad de Guadalajara, 2005.
- GRANT, Barry Keith. **100 Science Fiction Films**. London, British Film Institute, 2013.
- HENDERSON, C. J. **The Encyclopedia of Science Fiction Movies**. New York, Checkmark Books, 2001.
- KAVENEY, Roy. **From Alien to the Matrix: Reading Science Fiction Film**. London, I. B. Tauris, 2005.
- REDMOND, Sean. **Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader**. New York, Columbia University Press, 2007.
- SCALZI, John. **The Rough Guide to Sci-Fi Movies**. The Rough Guide Books, 2005.
- SEED, David. **Science Fiction. A Very Short Introduction**. Oxford University Press, 2011.
- SOBCHACK, Vivian Carol. **Screening Space: The American Science Fiction Film**. 2a. ed. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1997.
- TELOTTE, J. P. **El cine de ciencia ficción**. Madrid, Cambridge University Press, 2003.

WRIGHT, Gene. **The Science Fiction Image. The Illustrated Encyclopedia of Science Fiction in Film, Television, Radio and the Theater.** New York, Facts-On-File, 1983.

TEMAS ESPECÍFICOS

- BARTKOWIAC, Mathew J., *ed.* **Sounds of the Future. Essays on Music in Science Fiction Film.** North Carolina, McFarland and Company, 2010.
- BOOKER, M. Keith. **Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture.** Westport, Praeger, 2006.
- BRAKE, Mark. **The Science of James Bond.** New York, Skyhorse Publishing, 2020.
- BRAKE, Mark. **The Science of Science Fiction. The Influence of Film and Fiction in the Science of Our Times.** New York, Skyhorse Publishing, 2018.
- BRIONI, Simone & Daniele Comberiat. **Italian Science Fiction. The Other in Literature and Fiction.** New York, Palgrave Macmillan, 2019.
- DUBECK, Leroy W., Suzanne E. Moshier & Judith E. Boss. **Fantastic Voyages: Learning Science Through Science Fiction Films.** New York, Springer, 2004.
- ERREGUERENA, María Josefa. **Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense.** México, UAM Xochimilco, 2011.
- FRAYLING, Christopher. **Mad, Bad, and Dangerous? The Scientist and the Cinema.** London, Reaktion Books, 2005.
- FRIEDMAN, Ryan Jay. **The Movies as a World Force. American Silent Cinema and the Utopian Imagination.** Camden, Rutgers University Press, 2019.
- GLASSY, Mark C. **The Biology of Science Fiction Cinema.** Jefferson, N.C., McFarland, 2001.
- GURR, Barbara, *ed.* **Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film.** New York, Palgrave Macmillan, 2015.
- GUTIÉRREZ-JONES, Carlos. **Suicide and Contemporary Science Fiction.** New York, Cambridge University Press, 2015.
- IACCINO, James F. **Jungian Reflections within Cinema. A Psychological Analysis of Sci-Fi and Fantasy Archetypes.** Westport, Praeger, 2008.
- IRWIN, William, *ed.* **The Matrix and Philosophy. Welcome to the Desert of the Real.** Chicago, Open Court, 2002.
- JOHNSON, David Kyle. **Sci-Phi. Science Fiction as Philosophy. Course Guidebook.** Chantilly, Virginia, The Great Courses, 2018.
- López-Pellisa, Teresa. **Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción.** Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2015.
- MICHAUD, Nicholas, *ed.* **Frankenstein and Philosophy. The Shocking Truth.** Chicago, Open Court, 2013.
- . **Jurassic Park and Philosophy.** Chicago, Open Court, 2014.
- MORELOCK, Jeremiah. **Pandemics, Authoritarian Populism and Science Fiction. Medicine, Military, and Morality in American Film.** London, Routledge, 2021.
- Ocaranza Velasco, Jorge Octavio. **Ciudad cinemática y paisajes posmodernos. Vislumbres y reflexiones del imaginario cyberpunk.** Guadalajara, Universidad de Guadalajara, 2017.
- ORTEGA, Alfonso, *coord.* **Cuando el futuro nos alcance. Utopías y distopías en el cine.** México, Universidad Panamericana, 2018.

- PERKOWITZ, Sidney. **Hollywood Science. Movies, Science, and the End of the World.** New York, Columbia University Press, 2010.
- POWER, Aidan. **Contemporary European Science Fiction Cinemas.** New York, Palgrave, 2018.
- Quián Quiroga, Rodrigo. **Cosas que nunca creerías. De la ciencia ficción a la neurociencia.** Barcelona, Debate, 2024.
- REDDELL, Trace. **The Sound of Things to Come. An Audible History of Science Fiction Film.** Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2018.
- ROWLANDS, Mark. **The Philosopher at the End of the Universe.** Sci-Phi Philosophy, from Socrates to Schwarzenegger. London, Ebury Press, 2003.
- SANDERS, Steven M., ed. **The Philosophy of Science Fiction Film.** Lexington, The University Press of Kentucky, 2008.
- SARDAR, Ziauddin & Sean Cubitt, eds. **Aliens R Us. The Other in Science Fiction Cinema.** London, Pluto Press, 2002.
- SCHMELZ, Itala. **Codigofagia. Cine mexicano y ciencia ficción.** México, Akal, 2022.
- SEED, David. **American Science Fiction and the Cold War. Literature and Film.** Edinburgh University Press, 1999.
- SHORT, Sue. **Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity.** New York, Palgrave Macmillan, 2005.
- SORENSEN, Eli Park. **Science Fiction Film. Predicting the Impossible in the Age of Neoliberalism.** Edinburgh University Press, 2021.
- SOUTH, James B. & Jacob M. Held, eds. **Questions Are Forever. James Bond and Philosophy.** Chicago, Open Court, 2006.
- TELOTTE, J. P. **Robot Ecology and the Science Fiction Film.** New York, Routledge, 2016.
- TREVIÑO, Óscar. **Cuando la distopía nos alcance. La semiosis compleja en el cine de ciencia ficción.** Prólogo de Lauro Zavala. Buenos Aires, Ediciones SB, 2024.
- WHITTINGTON, William. **Sound Design and Science Fiction Film.** Austin, University of Texas Press, 2007.
-
- PELÍCULAS PARTICULARES
- BRISTOW, Daniel. 2001. **A Space Odyssey and Lacanian Psychoanalytic Theory.** New York, Palgrave Macmillan, 2017.
- BROWN, Richard & Kevin S. Decker, eds. **Terminator and Philosophy. I'll Be Back, Therefore I Am.** Blackwell Philosophy and Pop Cultures Series. New Jersey, John Wiley and Sons, 2009.
- BUTLER, Andrew L. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind.** London, British Film Institute, 2014.
- ELSAESSER, Thomas. **Metropolis.** London, British Film Institute, 2000.
- GRAU, Christopher, ed. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind.** Philosophers on Film. New York, Routledge, 2009.
- KOLKER, Robert, ed. **Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey.** New Essays. New York, Oxford University Press, 2006.
- KRÄMER, Peter. 2001. **A Space Odyssey.** New York, Palgrave Macmillan, 2010.
- FRENCH, Sean. **The Terminator.** London, British Film Institute, 1996.
- López Cantos, Francisco. **Guía para ver y analizar El Show de Truman.** Valencia, Nau Llibres/Octaedro, 2007.

- MARTELL, Sylvain. **A Microscopic Submarine in My Blood. Science Based on Fantastic Voyage.** Singapore, Pan Stanford Publishing, 2016.
- MARZAL FELICI, José Javier & Salvador Rubio Marco. **Guía para ver y analizar Naranja Mecánica.** Valencia, Nau Llibres/Octaedro, 1999.
- MCDUGAL, Stuart Y., ed. **Stanley Kubrick's A Clockwork Orange.** New York, Cambridge University Press, 2003.
- PALAO, José Antonio & Rebeca Crespo. **Guía para ver y analizar Matrix.** Valencia, Nau Llibres/Octaedro, 2005.
- PEDRAZA, Pilar. **Fritz Lang: Metrópolis. Estudio crítico.** Barcelona, Paidós, 2000.
- THORNE, Kip. **The Science of Interstellar.** New York, W. W. Norton, 2015.
- TWEG, Sue. **Gattaca. Text Guide.** St. Kilda, Australia, Insight Publications, 2002.
-
- BLADE RUNNER**
- ARGULLOL, Rafael *et al.* **Blade Runner.** Barcelona, Tusquets, 1988.
- BUKATMAN, Scott. **Blade Runner.** London, British Film Institute, 1997.
- CAMPOS, Juan. **Blade Runner. Cine negro futurista.** Valencia, Madons, 1998.
- COPLAN, Amy, ed. **Blade Runner.** New York, Routledge, Philosophers on Film, 2011.
- DAVIS, Mark. **Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo.** Barcelona, Virus editorial, 2001.
- De Lucas, Javier. **Blade Runner. El Derecho, guardián de la diferencia.** Valencia, Tirant Lo Blanch, Serie Cine Derecho, 2012.
- FLISFEDER, Matthew. **Postmodern Theory and Blade Runner.** New York, Bloomsbury, 2017.
- GOROSTIZA, Jorge & Ana Pérez. **Ridley Scott: Blade Runner. Estudio crítico.** Barcelona, Paidós, 2002.
- LACEY, Nick. **Blade Runner.** London, York Press, York Film Notes, 2000.
- Marzal Felici, José Javier & Salvador Rubio Marco. **Guía para ver y analizar Blade Runner.** Valencia, Octaedro/Nau Llibres, 1999.
- REDMOND, Sean. **Studying Blade Runner.** London, Auteur, 2003.
- SHANAHAN, Timothy. **Philosophy and Blade Runner.** New York, Palgrave Macmillan, 2014.
- & Paul Smart, eds. **Blade Runner 2049. A Philosophical Exploration.** Philosophers on Film. New York, Routledge, 2020.
- Torres Cruz, Décio. **Postmodern Metanarratives. Blade Runner and Narrative in the Age of Image.** New York, Palgrave Macmillan, 2014.
- YEHYA, Naief. **Los sueños mecánicos de las ovejas electrónicas. El ciberpunk en el cine.** México, Nitrato de Plata, 1994.
- ZAVALA, Lauro. "La intertextualidad en Blade Runner", en **Elementos del discurso cinematográfico.** México, UAMX, 2003.

que habla de La ciencia
ficción en el cine, se
terminó de imprimir en
agosto de 2024, en los
talleres de la Imprenta
de la Dirección General
del CCH, Monrovia 1002,
Portales Sur, CP 03300. Para
su composición se utilizaron las
familias tipográficas Mrs Eaves,
Garamond Premier Pro y
Valentina. Los interiores
fueron impresos en papel
bond blanco de 90 grs. y los
forros en cartulina sulfatada
de 12 pts. La impresión se
realizó en offset.

impresión