

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA Y SOCIOLOGÍA
PROGRAMA DE DOCTORADO
SOCIOLOGÍA: CIUDAD, CULTURA Y DESARROLLO

**Representaciones de la modernidad en el cine futurista.
El caso de *Blade Runner*.**

Presenta
Juan Fernando Vizcarra Schumm

Director de Tesis
Dr. José Ángel Bergua

ZARAGOZA, ESPAÑA. ENERO DE 2009.

**REPRESENTACIONES DE LA MODERNIDAD EN EL CINE FUTURISTA.
EL CASO DE *BLADE RUNNER*.**

Contenido.

I.	Introducción.....	3
II.	Objeto de estudio y método de investigación.....	6
	2.1. El paradigma hermenéutico.	
	2.2. Objeto y objetivos de estudio.	
	2.3. Justificación.	
	2.4. Supuestos y premisas.	
	2.5. Propuesta metodológica.	
	2.6. Para terminar.	
III.	Breve paseo por los estudios sobre cine en México.....	30
	El estado de la cuestión.	
IV.	Hacia una teoría social del cine.....	38
	4.1. El cine como arte.	
	4.2. El cine como industria.	
	4.3. El cine en el contexto de la modernidad.	
V.	Arte, cine y modernidad. Los orígenes de un nuevo lenguaje.....	69
	5.1. Las vanguardias y el antiguo régimen.	
	5.2. Tradición y ruptura. El dilema de los lenguajes artísticos.	
	5.3. Influjos de la industria y el arte en los orígenes del cine.	
VI.	El cine futurista como discurso de la modernidad.....	99
	6.1. Frutos y senderos del género futurista.	
	6.2. Cyberpunk. Un cine para la sociedad virtual.	
VII.	Representaciones de la modernidad en <i>Blade Runner</i>	128
	7.1. <i>Blade Runner</i> . Un parto difícil.	
	7.2. El modelo de análisis textual.	
	7.3. Sinopsis.	
	7.4. Descomposición y recomposición del texto fílmico.	
	7.5. La ciudad. Una estética del desencanto.	
	7.6. Circularidad y migración de las identidades.	
VIII.	Hacia una posible conclusión.....	201
IX.	Bibliografía y hemerografía.....	207
	Anexos.	
	9.2. Ficha Técnica.	
	9.3. Interpretes.	

I. INTRODUCCIÓN

Con la proyección de *Blade Runner, The final cut*, el Festival de Venecia en su edición 2007, celebró su 75 aniversario. Se trata de la versión definitiva del filme clásico de ciencia ficción, dirigido por el británico Ridley Scott. En primicia mundial, y luego de una labor de restauración, dicha película fue reestrenada en uno de los foros más importantes del cine internacional. No es accidental que la *Mostra*, como comúnmente se le denomina al Festival de Venecia, haya incluido en su programa a esta obra exhibida por vez primera en 1982. El prestigio de este festival de cine se ha mantenido gracias a que el jurado ha puesto, hasta ahora, un mayor énfasis en la valoración de la figura del autor, por encima de la industria. Como otras películas celebradas en dicho festival, *Blade Runner* es producto de la visión de un autor y, a la vez, de las lógicas de entretenimiento de Hollywood. Es, al mismo tiempo, un producto artístico y masivo, cuya trama y argumentación siguen provocando *lecturas* de diversa índole. Por tal motivo, la presente tesis doctoral propone incorporarse desde una perspectiva sociológica a la amplia discusión incentivada por este filme. En efecto, pretendo construir una interpretación sociológica del discurso cinematográfico de *Blade Runner*, particularmente a partir de la sociología de las formas simbólicas.

El presente trabajo está dividido en nueve apartados generales, que incluyen subcapítulos. La parte sustantiva inicia en el capítulo II, donde se expone el objeto de estudio y el método de investigación. Aquí se hace referencia al paradigma hermenéutico como fundamento epistemológico que posibilita el ejercicio de interpretación cualitativa. Este apartado establece el marco esencial que prescribe el análisis del fenómeno fílmico. También, se delimita el objeto de estudio y se plantean objetivos tanto generales como particulares, así como los supuestos y premisas que configuran esta investigación. El capítulo III, por su parte, presenta un breve panorama alrededor de los estudios sobre cine en México. Dicho estado de la cuestión, busca situar esta tesis en un determinado marco social e institucional de producción de conocimiento y análisis sobre el fenómeno cinematográfico. El capítulo IV, formula las bases generales para una teoría social del cine, a partir de tres ejes: el cine concebido

como expresión artística, como producto industrial y como discurso de la modernidad. El capítulo V, explora la dimensión histórica y estructural del cine, tanto en su veta artística como industrial. Se registra el legado de las vanguardias estéticas en el lenguaje cinematográfico, y las lógicas de producción industrial en el establecimiento del *star system* y *el studio system*. Con este enfoque, el capítulo VI aborda la problemática del cine futurista como expresión del arte y la industria, y como representación de los efectos radicalizados de la modernidad. Debo advertir que algunos títulos en castellano de las películas que aquí se mencionan no coinciden en México y en España, por tal motivo se incluyen los títulos en la lengua de origen cuando es necesario. El capítulo VII, examina el filme *Blade Runner*, como objeto específico de estudio, incorporando un modelo de análisis textual cinematográfico, a la luz del marco teórico y referencial previamente desarrollado. Por último, el capítulo VIII formula una posible conclusión, y el IX muestra las referencias bibliográficas y hemerográficas, así como los anexos.

La presente tesis doctoral es un intento de dialogo entre la sociología de la cultura y el fenómeno cinematográfico. Pretende ser un ejercicio de hermenéutica profunda a partir de la producción de una forma simbólica compleja. En este espacio me propongo pensar el arte fílmico, particularmente el cine futurista, desde ciertos insumos sociológicos. Pero también es la afirmación de un proyecto académico personal que se viene fraguando desde hace dos décadas. Su objetivo es el estudio de las relaciones entre el fenómeno cinematográfico y la construcción de representaciones sociales. ¿De qué forma participa el cine activamente en la configuración de los imaginarios colectivos? ¿Cómo se gestan las discursividades fílmicas en el seno de las discursividades sociales? ¿Bajo qué lógicas de apropiación las representaciones sociales inscritas en el discurso cinematográfico se vuelven mitos? Los mitos, ya sabemos, son parte fundamental de la producción social del sentido. Y el cine, uno de sus vehículos privilegiados.

Deseo expresar mi gratitud a los profesores del programa de Doctorado en Sociología: Ciudad, Cultura y Desarrollo, del Departamento de Psicología y Sociología de la Universidad de Zaragoza, y particularmente a mi director de tesis, el Dr. José Ángel

Bergua Amores, quien puso a mi disposición materiales de lectura indispensables para el proceso de elaboración de esta tesis y me hizo importantes sugerencias. También quiero agradecer a mis colegas del Centro de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California, en México, las aportaciones y cuestionamientos de carácter conceptual y metodológico que me brindaron a través de nuestro seminario permanente de investigación. Gracias a todos.

II. OBJETO DE ESTUDIO Y MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Este apartado expone la propuesta metodológica que guiará el proceso de indagación y análisis cinematográfico de la presente tesis. Se trata de un trabajo de investigación, inscrito en el paradigma hermenéutico, que plantea una estrategia metodológica sustentada en la sociología de la cultura y basada en el modelo de análisis textual, a fin de identificar en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) un conjunto de elementos narrativos, estéticos y de representación social que revelan la radicalización de los efectos de la modernidad en el mundo contemporáneo. Asume, por lo tanto, la búsqueda formal de una dialéctica: la construcción cognitiva de las relaciones primordiales entre un acontecimiento discursivo y sus condiciones históricas y sociales de producción. El contenido de este capítulo se divide en seis partes: 1) Un esbozo conceptual sobre la perspectiva hermenéutica, entendida como ciencia de la interpretación; 2) la definición del objeto de estudio y sus objetivos de investigación; 3) una breve justificación que expone la importancia de estudiar el fenómeno cinematográfico a la luz de la producción social de significados; 4) un conjunto de presupuestos teóricos y conceptuales alrededor del discurso y sus niveles de estructuración social; 5) un planteamiento metodológico que incluye ejes, dimensiones y categorías de análisis, y 6) una exposición básica del modelo de análisis textual, situado el marco de los enfoques cualitativos de investigación sociocultural, como recurso legítimo para el estudio del discurso cinematográfico. Por último, presento algunos criterios y directrices que tomaré en cuenta durante el proceso de investigación, en general, y en el análisis fílmico, en particular.

2.1. El paradigma hermenéutico.

Las formas de construcción cognitiva de la realidad, inscritas en una *tradición de investigación*, que incluyen marcos de razonamiento, premisas y fundamentos epistémicos para la elaboración teórica y la observación empírica de los fenómenos sociales, constituyen lo que conocemos como paradigma. Es, según Thomas Kuhn

(1971), una visión científica del mundo. Teórica y metodológicamente, este proyecto se ubica en las confluencias que las ciencias sociales y las humanidades han experimentado a lo largo de los siglos XIX y XX, particularmente en el terreno de los estudios cualitativos sobre el discurso y la cultura. Con el devenir, algunas vertientes de la antigua tradición humanística, consagradas a la interpretación erudita de textos e imágenes, y de las ciencias sociales, aquellas preocupadas por la comprensión de los procesos socioculturales, fueron conciliando sus campos de interés y ampliando sus márgenes de conocimiento a través de la integración de sus respectivos procedimientos de investigación y análisis. Pero también mediante la generación de interrogantes comunes en torno al lugar que ocupan la información y la comunicación en las sociedades contemporáneas. Como apunta Klaus Bruhn Jensen, especialmente “en las humanidades, el cambio cualitativo ha sido un cambio comunicativo” (Jensen, 1993: 28).

Este trabajo de tesis se desarrolla en el marco de una perspectiva cualitativa, anclada epistemológicamente en los dominios del paradigma hermenéutico, definido aquí como una ciencia interpretativa en busca de significados. Este enfoque se orienta a producir conocimiento sobre lo social a partir de una estrategia distinta al paradigma positivista. De acuerdo con Guillermo Orozco, “el paradigma hermenéutico se diferencia del positivista y del realista porque da el mayor peso no a lo que es, sino a la interpretación de lo que es, (...) no interesa llegar a un conocimiento objetivo, sino llegar a un conocimiento consensuado” (Orozco, 1997: 33).

El paradigma hermenéutico concibe la realidad social no como una existencia ya dada, sino como un devenir en continuo movimiento, cambiante y multidimensional. Tal como lo establece Stuart Hall, “las cosas no significan, somos nosotros los que construimos significados utilizando sistemas representacionales, estos es, conceptos y signos” (Hall, 1997: 25). Desde este punto de vista, se puede afirmar que el objeto de estudio se construye mediante un proceso de reflexividad lógica fundamentada en la tradición de la teoría social y en la implementación de métodos cualitativos de indagación y análisis. A contracorriente del paradigma positivista, encaminado a establecer leyes sobre lo social y en cuyo rol el investigador se asume como un

observador *ajeno* al objeto de estudio, el hermenéutico va en busca de procesos de significación reconociendo (crítica y reflexivamente) la implicación ineludible del analista en el escrutinio del objeto de conocimiento. De esta forma,

... el estudio de la cultura tiene más afinidad con la interpretación de un texto que con la clasificación de la fauna y de la flora. Lo que se requiere no es tanto la actitud del analista que clasifica, compara y cuantifica, como la sensibilidad del intérprete que trata de discernir pautas de significados, distingue matices y se esfuerza por tornar inteligible un modo de vida que ya tiene sentido para los que lo viven (Giménez, 1994: 39).

Por lo tanto, más allá de la recolección y cuantificación de datos, el presente estudio se propone discernir sobre lo simbólico y construir reflexividad en torno a determinadas prácticas y productos culturales, en este caso el discurso cinematográfico. Para la realización de este proyecto, considero la pertinencia del método cualitativo no como una orientación excluyente o aislada, sino como una elección informada para acceder a los niveles y dimensiones del objeto de indagación. Todo ello, a partir de la formulación de preguntas elaboradas desde el interés y la necesidad de la *comprensión*. La inclinación por esta estrategia metodológica responde, en consecuencia, a la integración de los niveles metateórico (objeto de estudio), teórico (formas de representación del objeto) y empírico (técnicas de construcción y análisis de datos) (Bericat, 1998), a fin de obtener la mayor coherencia posible en el análisis particular del fenómeno fílmico. El enfoque cualitativo, como una forma de segmentación del universo metodológico, se asume entonces como una estrategia de articulación de los tres niveles de construcción cognitiva del fenómeno cinematográfico, constituido aquí como objeto de estudio: el paradigma, el modelo y el léxico (Giménez, 1994). De acuerdo con esta perspectiva, el estudio del fenómeno cinematográfico queda situado en el espacio reflexivo donde convergen la sociología de la cultura y la comunicación, los estudios culturales, la semiótica social y la semiótica de la imagen. Es decir, la sociología de las formas simbólicas.

2.2. Objeto y objetivos de estudio.

El objeto de estudio es la *representación de los efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de 'Blade Runner'*, la obra fílmica de producción estadounidense que el británico Ridley Scott proyectó por vez primera en 1982. La versión que se analizó es la denominada *Blade Runner, The Final Cut*, presentada en 2007. Se trata de un filme representativo de lo que se ha venido llamando cyberpunk, la última vertiente del cine futurista del siglo XX, que incorpora en sus historias un entorno social y humano en decadencia, caracterizado por un pesimismo psicológico y cultural sobre los horizontes del porvenir. Esta saga confronta las utopías de la modernidad mediante escenarios urbanos en descomposición, donde se conjugan la virtualidad y sus artefactos, la manipulación de la memoria individual y colectiva como estrategia del poder, el asalto marginal a las tecnologías de información como forma de sobrevivencia y resistencia, la fusión entre humanos y máquinaa (cyborgs), y el vínculo estrecho entre las crisis del presente y los escenarios posibles del futuro. En la mayoría de las películas cyberpunk, la ciudad se muestra como protagonista y testigo del desencanto de la civilización y es un elemento esencial de su configuración estética. Podemos situar en esta vertiente obras que en alguna medida incorporan dichos elementos, como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), la cinta pionera que se examina en este proyecto, *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *Tetsuo: The Iron Man* (Shinya Tsukamoto 1988), *Free Jack* (Geoff Murphy, 1992), *Días Extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), *Fugitivo del Futuro* (*Johnny Mnemonic*, Robert Longo, 1995), *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1996), *12 Monos* (Terry Gilliam, 1996), *Abre los Ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), *Ciudad en Tinieblas* (*Dark City*, Alex Proyas, 1998), *Existenz* (David Cronenberg, 1999), la saga de *The Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003), *Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg, 2001), *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), *Natural City* (Byung-Cheon Min, 2003), *Inmortal* (Enki Bilal, 2004), *Serenity* (Joss Whedon, 2005) y *El Pago* (*Paycheck*, John Woo, 2006), entre otros filmes.

En concordancia con las características generales de dicho género, el objetivo central de esta investigación es *identificar y analizar en el discurso fílmico de 'Blade Runner', aquellos elementos de tipo narrativo, estético y representacional que revelan la radicalización de los efectos de la modernidad en el mundo contemporáneo.*

Por su parte, los objetivos particulares son los siguientes:

- 1) Analizar cómo se representan cinematográficamente, en el ámbito específico de la configuración de las identidades y del espacio urbano, las consecuencias críticas de la modernidad, particularmente aquellas referidas a la expansión de la racionalidad y la crisis de sentido, las rearticulaciones del tiempo y del espacio, la creación de entornos de fiabilidad y riesgo, y los procesos de hibridación cultural.
- 2) Identificar en el texto fílmico los lugares en que convergen las formas artísticas y las formas industriales propias del género futurista, concebido como un régimen de estrategias enunciativas donde se elaboran, a partir de las condiciones del presente, ciertas imágenes del futuro.

En este orden, las preguntas problemáticas que guían el planteamiento del proyecto son las siguientes:

- 1) ¿Cómo se representan los efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* y, concretamente, en la construcción fílmica de las identidades y del espacio urbano?
- 2) ¿Qué elementos narrativos, estéticos y de representación de lo social se movilizan en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* para expresar, mediante la ficción futurista, las consecuencias críticas de la modernidad en las sociedades contemporáneas?

3) ¿Cómo convergen las formas artísticas e industriales del cine futurista en las estrategias discursivas de *Blade Runner*, a fin de expresar las repercusiones humanas y sociales de la modernidad en su etapa de radicalización? (ver esquema 1).

Esquema 1 <i>Planteamiento de investigación</i>	
Objeto de estudio	→ La representación de los efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de <i>Blade Runner</i> .
Objetivo principal	→ Identificar y analizar en el discurso fílmico de <i>Blade Runner</i> , aquellos elementos de tipo narrativo, estético y representacional que revelan la radicalización de los efectos de la modernidad.
Objetivos específicos	<p>→ Analizar cómo se representan cinematográficamente, en el ámbito de las identidades y del espacio urbano, las consecuencias críticas de la modernidad: racionalidad y crisis de sentido, rearticulaciones del tiempo y del espacio, entornos de fiabilidad y riesgo, e hibridación.</p> <p>→ Identificar en el texto fílmico los lugares donde convergen las formas artísticas y las formas industriales propias del género futurista.</p>
Preguntas de investigación	<p>→ ¿Cómo se representan los efectos radicalizados de la modernidad en la construcción fílmica de las identidades y del espacio urbano en <i>Blade Runner</i>?</p> <p>→ ¿Qué elementos narrativos, estéticos y de Representación social se movilizan en dicho discurso cinematográfico para expresar las consecuencias críticas de la modernidad?</p> <p>→ ¿Cómo convergen las formas artísticas e industriales del cine futurista en las estrategias discursivas de <i>Blade Runner</i>, a fin de expresar las repercusiones de la modernidad en su etapa de radicalización?</p>

2.3. *Justificación.*

El tema de este proyecto responde al interés por fortalecer en el ámbito de las ciencias sociales y las humanidades de nuestra región, los estudios acerca del fenómeno cinematográfico, a fin de aportar más comprensión sobre las relaciones entre la producción de relatos fílmicos y los procesos de elaboración de sentido en la sociedad. A pesar de que ciertos elementos del arte contemporáneo y de la cultura de masas se han amalgamado con frecuencia en los contenidos audiovisuales, principalmente en el terreno del lenguaje cinematográfico, los estudios sociológicos dedicados a analizar dicha problemática aún son escasos y tienen poca presencia en las agendas académicas de México y de Latinoamérica. No obstante que en algunas naciones de Europa y en países como Brasil, Canadá y Estados Unidos se ha producido más conocimiento en torno a esta temática, los procesos de globalización y su impacto en las culturas, la expansión de la industria del entretenimiento, el desarrollo acelerado de tecnologías y lenguajes audiovisuales y la multiplicación de submercados culturales, entre otras importantes variables, están poniendo en el centro del debate nuevas interrogantes para pensar, desde esta geografía, los regímenes de producción simbólica y su difusión masiva.

Por otra parte, no debe olvidarse que existe cierta tradición *clásica* en las ciencias sociales y humanísticas dedicada al estudio de los fenómenos artísticos y mediáticos. Importantes actores en la historia del pensamiento social han abordado, en alguna etapa de su trabajo intelectual, diversos temas vinculados con el arte, la literatura y el cine, así como con las tecnologías de transmisión de la cultura. Recordemos los escritos de Kant (1932, 1961), Schiller (1943), Hegel (1946, 1947), Marx y Engels (1975), Freud (1969), Weber (2002), Gramsci (1976, 1985), Heidegger (1958), Benjamin (1994, 1998), Gadamer (1991), Popper (1994), Adorno (1983, 1997), Sartre (1950, 1957), Lévi-Strauss (1968), Foucault (1968, 1981), Morin (2001) y Derrida (1992, 1998), entre otros, dedicados a problematizar algún aspecto de estos tópicos. ¿Y por qué estudiar el cine? Quizás porque es el único medio a través del cual el arte legítimo ha impactado significativamente la cultura de masas durante el siglo XX y lo que va del

XXI. Y particularmente la afluyente cyberpunk, porque algunas de sus películas han sido en los últimos veinticinco años no sólo un terreno fértil de experimentación narrativa, estética y simbólica, sino también porque éstas se han erigido como respuestas creativas a las promesas incumplidas de la modernidad. Al respecto, afirma Jesús Ibañez: “La ciencia-ficción es el dispositivo más potente para predecir futuros sociales: es científica en su forma, artística en su contenido” (Ibañez, 1997: 144).

2.4. Supuestos y premisas.

En su nivel teórico, este proyecto se teje a través de los conceptos de *discurso*, *género*, *representación social* y *campo*. Apuntando, en consecuencia, hacia la definición de la ciencia ficción como un sistema discursivo y como un género cinematográfico, simultáneamente. Ambos, inscritos en un marco de representaciones sociales y en un espacio socialmente estructurado que se identifica como campo. El discurso, en primer lugar, es un enunciado ubicado en un *lugar* de la sociedad y delimitado por sus condiciones sociales e históricas de producción, que pueden ser políticas, económicas, ideológicas, institucionales, tecnológicas, estéticas, etcétera. Es en el discurso donde confluyen todos los niveles de construcción de la vida social: la formación discursiva, el campo discursivo y representacional, las zonas de movimiento, las estrategias de enunciación y el relato mismo. Es en el discurso, también, donde se materializan las subjetividades y donde se actualiza el sentido social en una dinámica no exenta de discontinuidad y conflicto.

En segundo lugar, un género es un tipo de discurso ritualizado, cuya forma específica de estructuración permite su reconocimiento y diferenciación de otros “tipos relativamente estables de enunciados” (Bajtín, 1999: 248), fijando en consecuencia ciertos límites a cualquier ejercicio interpretativo. Todo género presupone un catálogo de historias, tramas y argumentos producidos bajo un horizonte relativamente fijo de estrategias de enunciación que ponen en juego determinadas premisas y modos de lectura. De acuerdo con Jensen, si mediante el discurso

... la realidad se vuelve social; a través de los géneros, la realidad social se convierte en el objeto de formas específicas de historias contadas, argumentos y acciones. El género puede ser el nivel analítico en el que se puede decir que convergen los sistemas de investigación sociocientífico y humanístico, con implicaciones tanto para la teoría como para la metodología (Jensen, 1993: 49).

En tercer lugar, como ya se dijo, se trabaja con el concepto de representaciones sociales, definidas como “un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, y liberan los poderes de su imaginación” (Moscovici, 1979: 17-18). Debe precisarse que las representaciones sociales no son aprehensibles sino a través del discurso, entendido en su sentido amplio. Es decir, el que se produce en la comunicación verbal, pero también en la visual, como lo constituye el discurso cinematográfico. En otros términos, las representaciones sociales son “imágenes que condensan un conjunto de significados; sistemas de referencia que nos permiten interpretar lo que nos sucede, e incluso, dar un sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos...” (Jodelet, 1986: 472). Para el análisis de las representaciones sociales consignadas en el texto fílmico, es necesario trabajar desde un enfoque procesual, el cual considera “que se debe partir de un abordaje hermenéutico, entendiendo al ser humano como productor de sentidos, y focalizándose en el análisis de las producciones simbólicas, de los significados, del lenguaje, a través de los cuales los seres humanos construimos el mundo en que vivimos” (Banchs, 2000: 3.5). En su dimensión representacional, los planteamientos teóricos en torno a los efectos radicalizados de modernidad se enlazan con los contenidos de la película mediante la asignación de sentido (anclaje de las representaciones) que los personajes otorgan a sus situaciones e interacciones, en función de sus perfiles identitarios y de acuerdo con la configuración y uso del espacio urbano.

Debo hacer énfasis en que la problemática esencial de las discursividades no radica exclusivamente en sus cualidades enunciativas, si no también en las condiciones sociohistóricas e institucionales que las posibilitan. El fenómeno fílmico es tanto

discursivo como social. Por lo cual, toda tentativa de exégesis debe contemplar además de la intertextualidad del relato cinematográfico, sus relaciones con el sistema global de producción de significados. Esta posición insiste, una vez más, en “la cuestión de cómo los niveles de estructuración social y discursiva están interrelacionados” (Jensen, 1993: 41). En este rango particular, el estudio del discurso cinematográfico remite con mayor puntualidad a la noción de *formas simbólicas*, definidas como “un amplio campo de fenómenos significativos”, de acuerdo con la concepción simbólico-estructural de la cultura de John B. Thompson (1998). El autor define, en consecuencia, el análisis cultural como “el estudio de las formas simbólicas –es decir, las acciones, los objetos y las expresiones significativos de diversos tipos– en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y estructurados socialmente en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas” (Thompson, 1998: 203).

Precisamente, el lugar social donde se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas se identifica, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu (1988, 1990), como *campo*, y para efectos de este estudio, como campo de producción cinematográfica. Este es el cuarto concepto. Se trata de un espacio social e histórico, estructurado y estructurante, constituido por agentes, instituciones y prácticas relacionadas con la producción, distribución y consumo (tanto material como simbólico) de productos fílmicos, y que sin duda, se puede asociar de alguna forma con el concepto de *sistemas expertos* desarrollado por Anthony Giddens (1999), comprendido como un dominio de redes de relaciones sociales basadas en un conjunto de experiencias y saberes diferencialmente especializados, a través de los cuales se organizan determinadas áreas del entorno material y social. De modo que, según este enfoque, es en el campo de producción cinematográfica donde se produce y legitima la creencia en el valor de una película y en la facultad de su director para crear dicho valor. El campo es “ese universo que posee sus propias tradiciones, sus propias leyes de funcionamiento y de reclutamiento, y por ende su propia historia” (Bourdieu, 1990: 226).

El reto que se plantea este proyecto, consiste en desentrañar la complejidad del relato fílmico en su dimensión narrativa, estética y representacional, a partir de la definición y

el análisis de las articulaciones correspondientes entre un autor, su obra y su contexto. ¿Cuáles son los márgenes de libertad creadora del director y de su equipo de producción en el entorno de la industria cinematográfica? ¿Y cuáles son las restricciones institucionales, tecnológicas, socioculturales o de coyuntura que determinan al final el producto fílmico? Bajo esta óptica, asumo que los procesos de creación e intercambio simbólicos y de interpretación de la cultura están condicionados por diversas estructuras globales que se expresan dinámicamente en forma de escenarios sociopolíticos y económicos, ideologías, marcos legales, normas de relación social, valores, códigos institucionales, modelos comunicacionales, géneros, principios de enunciación y otras determinantes mediadoras, comúnmente situadas en el espacio de los campos sociales y representacionales. Estas estructuras imponen límites a la producción, circulación y consumo de bienes culturales. Sin embargo, también creo que los actores sociales, en un proceso dialéctico, recrean y transforman dichas estructuras en los diversos escenarios de lo cotidiano, con sus respectivas dosis de contingencia y azar. En este sentido, para Giddens (1986), la acción humana no es la simple manifestación de la voluntad personal, pero tampoco la estructura social es un factor de constricción absoluto de lo individual. La agencia y la estructura se cruzan en las prácticas cotidianas, las cuales continúan estructurando los contextos de la acción y produciendo una relativa (a veces endeble) estabilidad y orientación del sistema social.

2.5. Propuesta metodológica.

Se consideran los conceptos de tipo teórico como aquellas formulaciones abstractas orientadas a establecer matrices de comprensión sobre lo social, a partir de procesos concretos de indagación y análisis. Por su parte, los conceptos de tipo metodológico son aquellos encaminados a operacionalizar los enunciados de la teoría social, a fin de construir el marco interpretativo del objeto de estudio. De esta forma, concibo lo teórico-metodológico como el plan orgánico, informado, reflexivo y explícito de la acción investigadora.

Metodológicamente, este estudio se realiza desde una perspectiva estructural, constructivista, racionalista y dialéctica. Dado que existen diversos *estructuralismos*, opté por un enfoque (la semiótica social) que presupone que las formas simbólicas (como el discurso fílmico) se constituyen por mediación y articulación de órdenes tanto internos como externos, “como una intersección de presencia y ausencia” (Giddens, 2003: 52) situada en una dimensión espacio-temporal. Este enfoque se distancia del estructuralismo (preocupado principalmente por las correspondencias intertextuales) y se inscribe en el estructuracionismo (interesado en las articulaciones inter y extratextuales). El pensamiento estructural, en este horizonte, “identifica lo real no con sustancias sino con relaciones” (Bourdieu, 1988: 129). Por ello, también, se apega esta propuesta al constructivismo en la medida en que no concibo una significación *esencial* o *intrínseca* en la producción e interpretación de las formas simbólicas, sino una *génesis social* tanto del sentido común que se produce en la cotidianidad (hermenéutica de la vida cotidiana) como del razonamiento que se elabora en el campo académico (hermenéutica profunda). De la misma forma, el proyecto atiende a una convicción racionalista, porque “atribuye a la razón humana un papel activo y predominante en el proceso de producción de conocimiento útil sobre el mundo” (Sánchez Ruiz, 1992: 53). Se adopta, por último, una mirada dialéctica, en la mejor acepción marxista, porque se busca desentrañar lo concreto mediante la comprensión de sus múltiples determinaciones sociales e históricas; es decir, se concibe el filme como una síntesis de lo diverso¹ (Marx, 1974). En su sentido metodológico, el razonamiento dialecto admite que el nivel de las prácticas sociales (lo micro) está determinado por los contextos de la acción (lo macro) y viceversa. Esto significa que una película es el resultado de las múltiples articulaciones entre un sistema de producción discursiva y los escenarios sociales, institucionales e históricos que determinan la existencia de dicho sistema.

Asimismo, se implementa un diseño de investigación que privilegia la deducción como una forma de pensamiento lógico. Esta estrategia parte de un conjunto de premisas teóricas y conceptuales para explicar un objeto concreto de conocimiento, que orienta, consecuentemente, el razonamiento dialéctico. En efecto, el método deductivo “se

¹ En palabras de Marx: “Lo concreto es concreto porque es la síntesis de múltiples determinaciones, esto es, unidad de lo diverso” (Marx, 1974: 258).

justifica por la necesidad de contrastar con datos empíricos teorías sociales preexistentes. Se trata, por tanto, de deducir de la teoría proposiciones lógicamente conectadas con ella” (Bericat, 1998: 81). Aunque en todo proceso de investigación existe tanto deducción como inducción, en la medida en que “nos movemos desde las ideas a los datos así como también desde los datos a las ideas” (Hammersley, 1992; citado en Bericat, 1998: 81), en esta indagación se otorga prioridad temporal al proceso de deducción, y prioridad conceptual a la teoría. En este vaivén de apertura y cierre que exige el pensamiento dialéctico, considero la perspectiva cualitativa no sólo como una manera de abordar la realidad, sino como una dimensión del propio objeto de conocimiento que demanda una racionalidad particular. Asimismo, el estudio utiliza técnicas de investigación documental y la implementación de un modelo de análisis textual del discurso fílmico, que más adelante expondré.

El propósito esencial es interpretar con rigor ciertas condiciones de lo humano y lo social representadas en la textualidad fílmica, mediante una construcción pertinente de significados. Sobre esta empresa, Jesús Galindo señala:

El asunto metodológico del conocimiento de la cultura no es sólo cuestión de configuraciones y trayectorias, de organización de información, de niveles de composición y relaciones de información, de sistemas y estructuras simbólicas y operativas; es sobre todo un asunto de sentido, de orden entendido de lo interno y lo externo. La conciencia se forma en el sentido, la conciencia es la forma superior de la configuración humana (Galindo, 1997: 45).

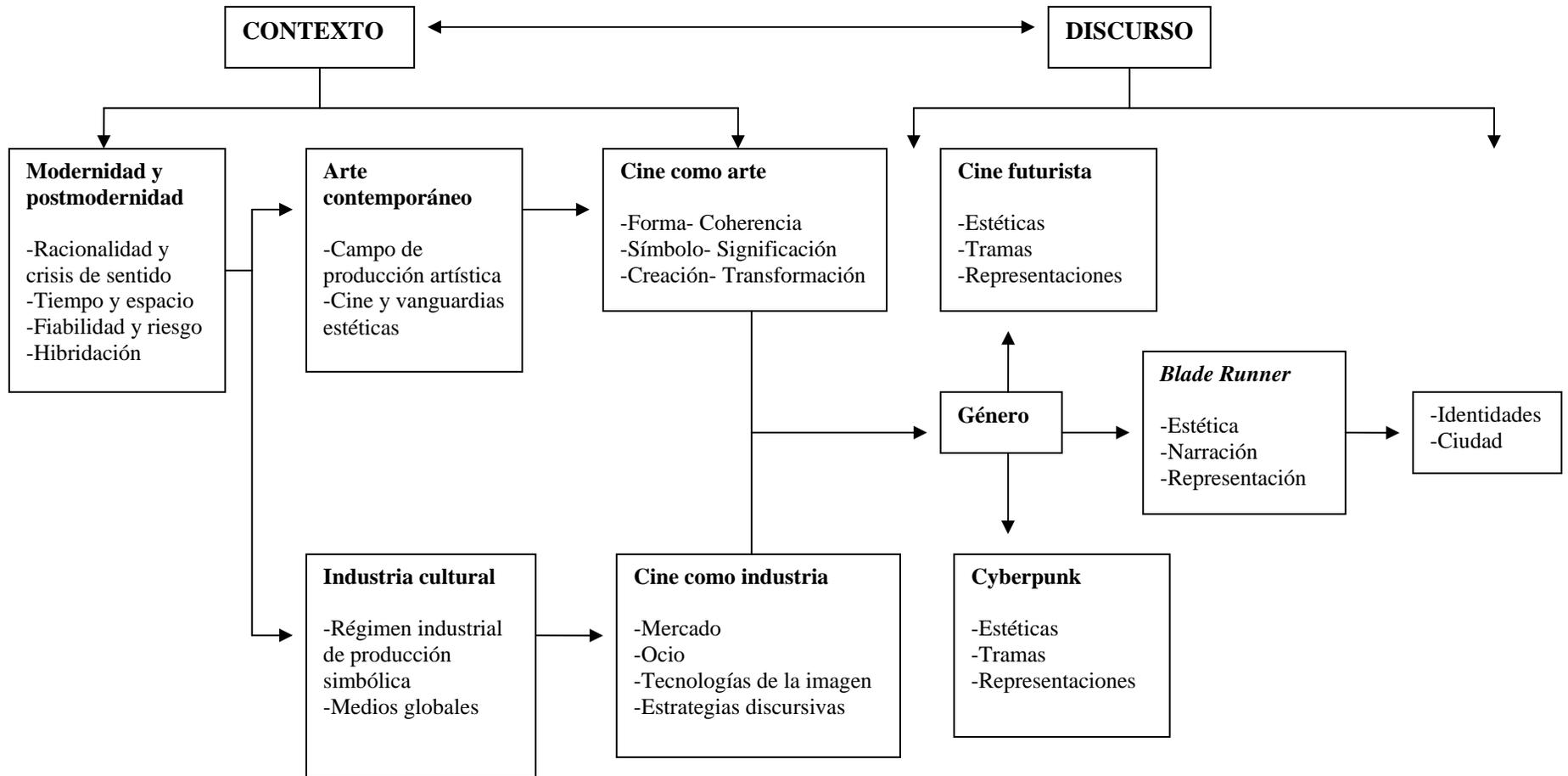
De allí la centralidad que tienen los conceptos de discurso y género en los objetivos de este trabajo. La semiótica social, como la concibe Klaus Bruhn Jensen (1993, 1995), es el método cualitativo a partir del cual implemento el análisis textual del discurso cinematográfico. El discurso, entendido como lenguaje en su contexto social, se sitúa en la médula de todo el proceso de investigación. Esta observación es importante porque aunque el estudio se focaliza en el espacio discursivo, reconoce la materialidad del propio discurso como práctica social. No se puede soslayar que en torno a la socialización de dichos códigos comunicativos se construyen las *comunidades de*

interpretación (Fish, 1979), esto es, audiencias que comparten y recrean sistemas simbólicos, representaciones y usos sociales de los géneros en la cotidianidad. Comunidades en las que, sin duda, el investigador también se encuentra adscrito y, en consecuencia, obligado a la reflexión crítica sobre su objeto de estudio y, al mismo tiempo, sobre su *posición* en el proceso de producción de conocimiento y análisis. La subjetividad, desde este método, es definida principalmente en términos colectivos como expresión de los repertorios interpretativos socialmente ubicados (Jensen, 1993). Esta apreciación supone, de acuerdo a su matriz estructuralista, que las obras cinematográficas o los directores que las realizan nunca son “fuente de los sentidos que producen” (Hartley, 1997: 138), sino traductores o articuladores (inéditos en algunos casos) de una formación discursiva y de un campo cultural. En síntesis, la semiótica social es un enfoque que recupera el espacio de la significación en el discurso, a partir del análisis de los elementos intertextuales observados a la luz de su escenario histórico y social.

Considerando que el discurso cinematográfico es una forma simbólica en un contexto estructurado (Thompson, 1998), es necesario para el trabajo de análisis establecer las fases o niveles entre lo global y lo particular del objeto de investigación. Es decir, entre la modernidad, la industria cultural y el arte cinematográfico, el cine futurista y el contenido fílmico de *Blade Runner* (ver esquema 2). Con base en este andamiaje, se retoman algunos planeamientos sobre la modernidad y la posmodernidad elaborados principalmente por Anthony Giddens (1995, 1999, 2001), Niklas Luhmann (1997), Michel Maffesoli (2005, 2007) y Donna Haraway (1995), y ciertos conceptos básicos de la teoría social y cultural desarrollada por Lucien Goldmann (1967, 1969), Pierre Bourdieu (1988, 1990, 1995, 1998), Michel Foucault (1968, 1979), John B. Thompson (1998, 1995), Néstor García Canclini (1989, 1998, 1999), Manuel Martín Serrano (1985, 1986), Gilberto Giménez (1994, 2003) y otros autores. Para construir el marco de referencia me apoyo en los trabajos históricos de Eric Hobsbawm (1998), Arno J. Mayer (1997), Werner Faulstich y Helmut Korte (1997), Georges Sadoul (1998), Román Gubern (2000) y Enrique Sánchez Ruiz (2003). En el análisis intertextual y de las relaciones entre autor, obra y contexto, este proyecto recupera las contribuciones de la semiótica social y la semiótica de la imagen, activando las nociones de paradigma y

sintagma, connotación y denotación, código, significante y significado, elaboradas por Roland Barthes (1971, 1991), Umberto Eco (1983, 1984, 1995), Pierre Giraud (1983), Yuri M. Lotman (1979), y Klaus Bruhnn Jensen (1993, 1995), principalmente, y relacionándolas con los datos obtenidos del análisis textual fílmico, según la versión que he adaptado del modelo de Francesco Casetti y Federico di Chio (1998). Mención especial merece aquí la obra de Eric Kahler (1993), quien nutre esta tesis desde la filosofía del arte.

Esquema 3
Niveles y dimensiones de análisis



Es importante aclarar que, en la medida en que este estudio se proyecta principalmente desde el mirador de las ciencias sociales, y específicamente desde la sociología de la cultura y la semiótica social, decidí colocar en segundo plano la obra de los teóricos del cine (algunos ya clásicos) como S. M. Eisenstein (1974, 1986), J. Aumont (1996), Siegfried Kracauer (1989), Cristian Metz (1982), David Bordwell (1996), y otros. Asimismo, debo precisar que no obstante que *la ciudad y las identidades* se proponen como categorías de análisis del filme, no son abordadas necesariamente desde una socioantropología urbana, sino desde algunas teorías sociales de la modernidad, la posmodernidad y del cine. Esta elección obedece a que las preguntas de investigación apuntan hacia las representaciones de la modernidad en el cine futurista.

Se intenta, pues, construir el objeto concreto de estudio en un nivel interpretativo, a partir de la articulación entre lo teórico y lo empírico, tratando en lo posible de que lo particular (la película) no desaparezca en el análisis macro del fenómeno. Pero también, procurando que el filme no pierda su dimensión sociocultural en el ejercicio de análisis textual.

Ejes, categorías y dimensiones de análisis

Con base en los objetivos de investigación, se contempla la revisión teórica y la observación empírica en torno a cuatro ejes de análisis, a partir de los cuales se desarrolla el tema específico de estudio. Los cuatro ejes de análisis son:

- 1) Las características centrales de la modernidad, relacionadas con sus consecuencias críticas, y sus repercusiones en las formas de vida presentes.
- 2) Los principios estéticos esenciales del campo de producción artística moderno y contemporáneo, y sus derivaciones en la realización del cine como arte.

3) Los rasgos primordiales de la estética industrial aplicada a las estrategias discursivas de los medios masivos, y sus efectos en el desarrollo del cine como industria.

4) El cyberpunk, entendido como vertiente del cine futurista, en el contexto de la modernidad en crisis.

El primer eje aborda los rasgos fundamentales de la modernidad y sus actuales implicaciones socioculturales. Debo aclarar que no elaboro distinciones categóricas entre modernidad y postmodernidad. Ambos conceptos, desde mi punto de vista, se traman en una misma realidad social e histórica. La postmodernidad se inscribe en la etapa actual de radicalización y crisis de la modernidad, pero no afuera de ésta. No hay un *post* o un más allá de nuestra condición moderna, según mi óptica, sino un estado de agudización de sus efectos. No obstante, como corriente de pensamiento, hago referencia a autores postmodernos o, mejor dicho, a estudios de la postmodernidad, es decir, de las consecuencias críticas de la modernidad. Trato aquí el problema del distanciamiento y rearticulación del tiempo y el espacio humano, los dispositivos de desanclaje en los ámbitos sociales, la creación de los sistemas abstractos y el consecuente desarrollo de escenarios de fiabilidad y riesgo, la índole reflexiva de la modernidad y su crisis de sentido, y los procesos de hibridación cultural, basándome principalmente en el trabajo de Anthony Giddens (1995, 1999, 2001). Examino estos elementos con relación a los procesos industriales y artísticos de producción fílmica que posibilitan la existencia del género cyberpunk y, a la vez, observo cómo se representan las consecuencias críticas de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner*. Cabe señalar que no pretendo confeccionar un tratado sobre las teorías de la modernidad y la postmodernidad, sino determinar sus principales repercusiones en el desarrollo del arte y la industria cinematográfica y, particularmente, en los contenidos de la citada obra fílmica.

El segundo eje se interroga por la constitución histórica y estructural del campo de producción artística moderno y contemporáneo, específicamente en su dimensión socioestética, a partir del proceso mediante el cual las vanguardias de principios del

siglo XX se apropiaron del cine como vehículo legítimo de expresión artística. Aquí se indaga, justamente, qué principios estéticos transfiere el campo del arte al lenguaje cinematográfico, en un conjunto de escenarios de confrontación entre diversos actores, grupos e instituciones en torno a la definición de lo verdadero en el arte y alrededor de los procesos de autonomización relativa y de control del mundo artístico. Al respecto, Jensen afirma que el problema de la teoría sociocultural y de la comunicación consiste específicamente en “averiguar cómo las personas se comprometen como sujetos u objetos en la vida cotidiana, cómo se alcanza la coordinación de la acción social y cómo las acciones motivadas de los sujetos se acumulan en tanto que estructuras sociales objetivas: ¿cómo se convierten en causas las intenciones?” (Jensen 1997: 224).

El lector se sitúa, primeramente, en la Europa de fines del siglo XIX y principios del XX, porque es allí donde las vanguardias estéticas establecieron las bases de lo que será el arte moderno y contemporáneo. Pero también, porque es en dicho Continente donde se produce el canon de la estética occidental que determinará en gran medida el desarrollo del cine como arte. Se revisan, por lo tanto, las principales aportaciones del expresionismo, el futurismo, el surrealismo y otros movimientos artísticos relevantes en la evolución de la estética cinematográfica. Por supuesto, no se quiere hacer de este estudio una historia exhaustiva del arte ni del cine mundial, sino rescatar aquellos elementos históricos primordiales que den cuenta de la configuración estética del arte cinematográfico y sus efectos en el discurso fílmico de *Blade Runner*. Como lo afirma Enrique Sánchez Ruiz:

No es necesario convertirse en historiógrafo para cada estudio concreto que se realice sobre un objeto o proceso social. Sin embargo, hay que estar dotado de ‘conciencia histórica’, en la medida en que el presente es siempre resultado de la múltiple combinación estructural de condiciones pasadas, pero también que el momento actual es siempre el origen de las condiciones sociales futuras (Sánchez Ruiz, 1992: 64).

Para ello, a lo largo de este eje, se retoma el concepto de campo de Pierre Bourdieu (1988, 1990, 1995) con el fin de trazar algunas coordenadas para comprender en qué consiste la disputa por el dominio del sentido al interior del mundo del arte, y cómo se

orienta la enorme inversión de energía y vitalidad de las personas y grupos en los procesos de construcción social de la realidad. Recuérdese que el campo es un escenario relativamente autónomo de relaciones de poder, capaz de regular, orientar y administrar la energía de los actores y los grupos involucrados. En cierto modo, los campos son los marcos sociales orientadores del ímpetu, sin los cuales no hay proyectos ni obras, y donde el “primer problema del prisma humano es la energía, (el imperativo de) mantener la vitalidad, no dejar que disminuya más allá de lo pertinente; en muchos casos, impulsar su crecimiento y su expansión. (...) La vitalidad mantiene en pie a todo programa humano hasta que se agota. Sin energía no hay presencia posible” (Galindo, 1997: 49).

El tercer eje, por su parte, atiende los principios básicos de configuración estética del cine industrial a partir de la concepción de los medios masivos como entidades industriales, monopólicas y transnacionales, cuyos rituales de producción discursiva responden en general a estrategias de expansión y consolidación de mercados. En este eje me propongo exponer, en concreto, la lógica de lo industrial en el tratamiento estético de los filmes cyberpunk y particularmente de *Blade Runner*. Se abordan aquellos aspectos de la industria cultural que apuntan hacia la definición de lo masivo en las formas del cine futurista y del cyberpunk. Se parte de los orígenes del cinematógrafo, en el ocaso del siglo XIX, se reseña el surgimiento de la industria cinematográfica estadounidense y europea, las tendencias comerciales de la ciencia ficción y, específicamente, el proceso de producción de *Blade Runner* en el entorno industrializado de Hollywood. Nuevamente, debo aclarar que no se elabora aquí una historia completa de la industria cultural, sino que se incorporan aquellos componentes del campo de producción industrial cinematográfica que inciden en la configuración estética del cyberpunk y de *Blade Runner*.

Por último, en el cuarto eje se desarrolla la problemática del cyberpunk como subgénero cinematográfico de la ciencia ficción. Se describen aquí tanto los orígenes del término, como sus conexiones con lo sociocultural y lo cinematográfico. Se habla también de las características temáticas y formales de este tipo de filmes como parte de la evolución del cine futurista. Comento sobre algunos escritores, directores y películas,

y profundizo en el análisis de la obra seleccionada a partir de las características de esta vertiente. Es necesario poner en claro que estos ejes no son capítulos, sino líneas de desarrollo que articulan y atraviesan horizontalmente el trabajo en su totalidad.

Todo objeto de conocimiento se construye a partir de niveles y dimensiones de análisis que permiten acotar humanamente el universo de producción de datos disponibles, con el fin de profundizar en aquellos aspectos que se consideran de mayor interés. En este recorte cognoscitivo del mundo, reconozco que los niveles y dimensiones que se formulan aquí no son los únicos que constituyen el fenómeno cinematográfico, pero creo que son los más pertinentes para responder las preguntas de investigación que ya he planteado. Por nivel de análisis, entonces, se entiende la escala de construcción conceptual y de observación del objeto estudiado (Sánchez Ruiz, 1992). Desde el punto de vista conceptual, el objeto se construye en un nivel metateórico, mediante el estudio del discurso cinematográfico de *Blade Runner*; en un nivel teórico, por razón de los aportes de la sociología de la cultura y la comunicación, la semiótica social y la semiótica de la imagen; y en un nivel empírico, a través de la investigación documental y el análisis textual del discurso fílmico. Desde la escala de observación, en cambio, dicho objeto se construye en un nivel micro, examinando la película señalada, y trazando correlaciones pertinentes con un nivel meso, correspondiente al análisis del cine como arte y como industria, y como producto del género futurista y del cyberpunk, y por último, con un nivel macro, constituido por la conformación de la modernidad, el arte contemporáneo y la industria cultural.

El concepto de dimensión, por su parte, se refiere al ángulo de análisis. Es decir, el énfasis sobre algún aspecto determinado del tema que se indaga (Sánchez Ruiz, 1992). Al respecto, se establecen como dimensiones de análisis, la estética, la narración y la representación de lo social en el discurso fílmico de *Blade Runner*, siendo esta última la dimensión privilegiada de la tesis. De la misma forma, se precisan dos categorías de análisis: la ciudad y las identidades. La primera se refiere a ese espacio en el cual los códigos de lo urbano expresan los efectos radicalizados de la modernidad, a saber, la expansión de la racionalidad y la crisis de sentido, la recomposición del tiempo y del espacio, la creación de entornos de fiabilidad y riesgo, y los procesos de hibridación

cultural. La segunda categoría da cuenta de la construcción de los personajes y sus perfiles identitarios relacionados con las condiciones críticas de la modernidad, ya sugeridas. Estas dos categorías se constituyen, a la vez, como los indicadores de la dimensión estética, narrativa y representacional del filme elegido (ver esquema 3). Es así como esta propuesta metodológica establece el marco general que guía mi labor de investigación y análisis.

Esquema 3 <i>Estructura metodológica</i>	
I. Nivel de análisis (Escala conceptual)	
Metateórico	→ Discurso cinematográfico de <i>Blade Runner</i> .
Teórico	→ Sociología de la cultura y de la comunicación, semiótica social.
Empírico	→ Investigación documental. Análisis textual del discurso fílmico.
II. Nivel de análisis (Escala de observación)	
Micro	→ Filme <i>Blade Runner</i> .
Meso	→ Cine como arte y como industria. Cine futurista. Cine cyberpunk.
Macro	→ Modernidad y posmodernidad. Arte contemporáneo. Industria cultural.
III. Dimensión de análisis	→ Estética de la imagen. Narración. Representación de lo social.
IV. Categorías de análisis	→ Las identidades. La ciudad.
V. Unidad de análisis	→ Filme <i>Blade Runner</i> .

2.6. Consideraciones finales.

Presento aquí algunas pautas y directrices que tomaré en cuenta durante el proceso de investigación, en general, y en el análisis fílmico, en particular. Se trata de ciertos principios epistemológicos y metodológicos que según Michel Foucault (1979: 51) todo analista debe atender, en el siguiente orden:

1) *Replantearnos nuestra voluntad de verdad* (y reanimar nuestra voluntad de saber). Es decir, debe pensarse críticamente el ejercicio investigativo como una actividad determinada por variables históricas e institucionales, en el seno de un sistema discursivo definido por procesos de coacción y control de sus saberes. Aunque no podría ser de otra forma, ya que “hablar científicamente sobre la cultura significa (...) someter a controles específicos el léxico, los paradigmas y los modelos que generan ese discurso” (Giménez, 1994: 33), es recomendable, por lo menos, confrontar nuestra *voluntad de verdad*, inmanente a toda tentativa de comprender los fenómenos de la realidad, con la condición arbitraria, relativa y hegemónica de la ciencia, según Kuhn ((1971).

2) *Restituir al discurso su carácter de acontecimiento*. Esto es, reconocerlo como un hecho social, con su pesada materialidad y su fuerza performativa, capaz de estructurar y reorientar el sentido de las interacciones.

3) *Borrar definitivamente la soberanía del significante*, en cuanto a que no existe un mensaje o enunciado que posea significado por sí mismo.

4) *Trastocar o rarefacar* el hecho discursivo. O de otro modo, desnaturalizar los procesos comunicativos o de producción de sentido para observarlos como objetos de análisis.

5) Reconocer la *discontinuidad* del fenómeno comunicativo. De este modo, los discursos, lejos de ser sistemas regulares y absolutos, “deben ser tratados como

prácticas discontinuas que se cruzan, a veces se yuxtaponen, pero que también se ignoran o se excluyen” (Foucault, 1979: 53).

6) Destacar el *principio de especificidad del discurso*. O en otros términos, no hacerlo cómplice de intereses y prejuicios. “No resolver el discurso en un juego de significaciones previas, no imaginarse que el mundo vuelve hacia nosotros una cara legible que no tendríamos más que descifrar; (...) no hay providencia prediscursiva que lo disponga a nuestro favor” (Foucault, 1979: 53).

7) Por último, identificar la *exterioridad* del discurso. Con ello, “no ir del discurso hacia su núcleo interior y oculto, hacia el corazón de un pensamiento o de una significación (...), ir hacia sus condiciones externas de posibilidad, hacia lo que da motivo a la serie aleatoria de esos acontecimientos y que fija los límites” (Foucault, 1979: 53).

De este modo, se plantea una estrategia general para el estudio del fenómeno cinematográfico, y en particular el filme *Blade Runner*, no como un camino único y excluyente, sino como una propuesta abierta a las esquivas relaciones entre el discurso y lo social.

III. BREVE PASEO POR LOS ESTUDIOS SOBRE CINE EN MÉXICO. EL ESTADO DE LA CUESTIÓN.

El cine es la forma artística más influyente del siglo XX y lo que va del XXI. Sus imágenes han acompañado los cambios más significativos de nuestro tiempo y se han enraizado en el imaginario social. El presente capítulo ofrece un catálogo básico de lo que se ha pensado y escrito en nuestro país en torno al universo cinematográfico, a fin de ubicar en su contexto este trabajo de tesis. Las instituciones culturales, así como las escuelas y centros de investigación en ciencias sociales, humanidades, comunicación y estudios cinematográficos en México, han tenido por lo menos cuatro tipos de acercamientos a este fenómeno, por supuesto, con alcances disímiles.

El primero lo constituyen los estudios de carácter histórico, crítico y periodístico orientados a esclarecer y sistematizar la evolución del cine mexicano, principalmente, a través de la arqueología fílmica, las monografías de realizadores y actores, la evocación de públicos y salas de exhibición, y los ejercicios de crítica y reseña. Este ámbito posee una amplia tradición en nuestro país, desde las crónicas cinematográficas de Alfonso Reyes y Martín Luis Guzmán, Xavier Villaurrutia, José Juan Tablada, Jaime Torres Bodet y los ensayos de José Revueltas, entre otros escritores, hasta los trabajos de sistematización histórica donde sobresale Emilio García Riera, impulsor de una vasta y rigurosa labor de registro y crítica reunida en una treintena de libros. Entre éstos sobresale su monumental *Historia documental del cine mexicano*, editada por Editorial Era en 9 tomos, entre 1969 y 1978, y la segunda versión publicada en 18 volúmenes entre 1992 y 1997. También destacan Luis Reyes de la Maza, autor de *Salón rojo* (1968) y *El cine sonoro en México* (1973). Aurelio de los Reyes, quien ha publicado *Los orígenes del cine en México* (1983), los dos amplios volúmenes de *Cine y sociedad en México* (1981, 1993), y *Medio siglo de cine mexicano 1896-1947* (1987), además de otros títulos. Gabriel Ramírez, pionero en los años 80 de los estudios históricos sobre cine regional y autor de *El cine yucateco* (1980), *Lupe Vélez. La mexicana que escupía fuego* (1986), y *Crónica del cine mudo mexicano* (1989). Eduardo de la Vega, prolífico investigador y autor de las monografías de *Alberto Gout (1907-1966)* (1988), *Raúl de*

Anda (1989), *El cine de Juan Orol* (1987), la trilogía *Pioneros del cine sonoro: Gabriel Soria (1903-1971), Arcady Boytler (1893-1965) y José Bohr* (1992), así como *Del muro a la pantalla: S. M. Eisenstein y el arte pictórico mexicano* (1997), además de la biografía fílmica sobre *Adela Sequeyro*, en colaboración con Patricia Torres San Martín (1997), y la coordinación de *Microhistorias del cine en México* (2001), entre varios trabajos.

También pertenecen a esta tradición Carlos Monsiváis, cronista esencial de este país y autor de *Amor perdido* (1977), *Escenas de pudor y liviandad* (1981), *Rostros del cine mexicano* (1993), y en colaboración con Carlos Bonfil, *A través del espejo. El cine y su público* (1996). Gustavo García, historiador y periodista, autor de *El cine mudo mexicano* (1982), *La década perdida* (1986), *No me parezco a nadie: La vida de Pedro Infante* (1994), *Pedro Armendáriz* (1997), *Época de oro del cine mexicano* (1997), y *Nuevo cine mexicano* (1997). Andrés de Luna, a quien se debe *La batalla y su sombra. La revolución en el cine mexicano* (1985). Ángel Miquel, quien ha escrito *Los exaltados. Antología de escritos sobre cine en periódicos y revistas de la ciudad de México 1896-1929* (1992), *El nacimiento de una pasión. Luis G. Urbina: primer cronista mexicano de cine* (1992), *Por las pantallas de la ciudad de México. Periodistas del cine mudo* (1995) y *Mimí Derba* (2000). Patricia Torres San Martín, quien escribió *Crónicas tapatías del cine mexicano (1917-1940)* (1993). Susana López Aranda, que publicó *El cine de Ignacio López Tarso* (1997). David Ramón, autor de *Dolores del Río* (1997), entre otros títulos. Rogelio Agrasánchez Jr., quien dio a conocer *Carteles de la época de oro del cine mexicano 1936-1956* (1997, 2001), *Miguel Zacarías: creador de estrellas* (2000), y *Bellezas del cine mexicano* (2001). Gabriel Trujillo Muñoz, escritor de *Imágenes de plata. El cine en Baja California* (1997), y de *Baja California. Ritos y mitos cinematográficos* (1999). Francisco H. Alfaro y Alejandro Ochoa, autores de la espléndida semblanza *La república de los cines* (1998). Isabel Arredondo, autora de *Palabra de mujer. Historia oral de las directoras de cine mexicanas 1988-1994* (2001). Julianne Burton-Carvajal, a quien debemos *Matilde Landeta, hija de la revolución* (2002). María Josefa Erreguerena, autora de *El mito del vampiro* (2002); y Rafael Aviña, escritor de *Una mirada insólita. Temas y géneros del cine mexicano* (2004), además de otros historiadores. A este

panorama debemos sumar la colosal obra de Perla Ciuk y su equipo de trabajo, titulada *Diccionario de directores del cine mexicano* (2000), compuesta por notas biográficas, testimonios y fotografías, además de un CD-ROM, de 530 realizadores de nuestro cine.

En la década de los 60, la revista *Nuevo Cine* y, principalmente, *México en la cultura* suplemento del diario *Novedades* y *La cultura en México*, sección del semanario *Siempre!*, dirigido entonces por Fernando Benítez, dieron a conocer el comentario crítico de José de la Colina, Salvador Elizondo, Carlos Monsiváis y Jorge Ayala Blanco, entre otros. Cabe destacar el rol fundamental que desempeñaron en estos años la Universidad Nacional Autónoma de México y, durante las siguientes décadas, la Cineteca Nacional, el Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine), el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta) y la Universidad de Guadalajara, así como la labor divulgadora de editoriales privadas como Era, Grijalbo, Juan Pablos y recientemente Clío. Deben añadirse, además, las publicaciones del Conaculta, del Fondo de Cultura Económica y de diversas universidades, sin olvidar la valiosa aportación del Archivo Fílmico Agrasánchez que ha promovido la edición y coedición de monografías y antologías fílmicas. Todas estas instancias, han participado en la formación de una cultura fílmica nacional y han realizado tareas encaminadas al desarrollo y consolidación de la investigación y el análisis cinematográfico en México.

En esta primera modalidad de estudios de carácter histórico, crítico y periodístico, el análisis fílmico asumido como ejercicio periodístico ha encontrado entre sus más asiduos exponentes a Jorge Ayala Blanco, autor de una amplia variedad de títulos, entre los que sobresalen *Cine norteamericano de hoy* (1966), *La aventura del cine mexicano* (1968), *La búsqueda del cine mexicano* (1986), *La disolvencia del cine mexicano* (1991), *La fugacidad del cine mexicano* (2001), *El cine, juego de estructuras* (2002), *La grandeza del cine mexicano* (2004) y *La herética del cine mexicano* (2006). Nelson Carro, que dio a conocer *El cine de luchadores* (1984). Tomás Pérez Turrent, quien escribió *Canoa: memoria de un hecho vergonzoso. La historia, la filmación, el guión* (1984), coordinó *La fábrica de sueños: Estudios Churubusco 1945-1985* (1985) y junto con José de la Colina publicó *Luis Buñuel: prohibido asomarse al interior* (1986). Paco Ignacio Taibo I, autor de *La música de Agustín Lara en el cine* (1984), *María Félix 47*

pasos por el cine (1985), y *El Indio Fernández, el cine por mis pistolas* (1986), entre otras obras. Leonardo García Tsao, a quien se debe *Francois Truffaut* (1987), *Felipe Cazals habla de su cine* (1994) y *El ojo y la navaja. Ensayos y críticas de cine* (1998). Daniel González Dueñas, narrador y poeta, autor de *Luis Buñuel: La trama soñada* (1986), *El cine imaginario. Hollywood y su genealogía secreta* (1998), y *Méliès. El alquimista de la luz* (2002). Alejandro Medrano Platas, quien publicó *Quince directores del cine mexicano* (1999). Carla González Vargas, autora de *Woody Allen. Su vida y sus películas* (2003) y *Rutas del cine mexicano 1970-2006* (2006), además de otros puntuales articulistas como José María Espinasa, Susana Cato, Luis Tovar, José Xavier Navar, Naief Yehya, Rodrigo Fresán, Fernanda Solorzano, Carlos Fabián Sarabia y Javier Betancourt.

El segundo tipo de abordaje es de orden cognitivo y consiste en convertir al cine en objeto de estudio para explicar determinadas tendencias del mundo social, así como sus múltiples redes de configuración de sentidos. A partir de la perspectiva predominante de las ciencias sociales, se busca poner en evidencia algunas coordenadas fundamentales para la comprensión del tramado de signos y símbolos que estructuran lo histórico y lo social. Es en esta esfera donde se inscribe la presente tesis. Este paradigma de labor intelectual es reciente en nuestro país y no excede las tres décadas. En términos generales, se asocia al desarrollo de los estudios de la cultura, formulados desde una óptica integracionista de las ciencias sociales y puestos en marcha desde finales de los años 70, aproximadamente. En las siguientes décadas, el cine mexicano y el cine mundial pensado desde México, ya concebidos como fenómenos socioculturales, se incorporan a los temas de interés de algunas universidades y centros de investigación del país: la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, el Taller de Investigación de la Comunicación (TICOM) de la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, la Universidad Veracruzana, la Universidad Autónoma de Puebla, el Programa Cultura de la Universidad de Colima, el Departamento de Estudios Culturales de El Colegio de la Frontera Norte, el Departamento de Estudios de la Comunicación Social y el Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos de la Universidad de Guadalajara, son los de mayor importancia.

Destacan en este horizonte los trabajos de investigación de Gabriel Careaga, autor de *Erotismo, violencia y política en el cine* (1981). Margarita de Orellana, compiladora de la antología *Imágenes del pasado. El cine y la historia* (1983), y autora de *La mirada circular. El cine norteamericano durante la revolución mexicana* (1999). Julia Tuñón, que ha publicado *Historia de un sueño. El Hollywood tapatío* (1986), *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano. La construcción de una imagen 1939-1952* (1998), y *Los rostros de un mito. Personajes femeninos en las películas de Emilio 'Indio' Fernández* (2000). Teresa Olabuenaga, escritora de *El discurso cinematográfico. Un acercamiento semiótico* (1991). Norma Iglesias, autora de los dos tomos de *Entre yerba, plomo y polvo. Lo fronterizo visto por el cine mexicano* (1991) y de la edición junto con Rosa Linda Fragoso de *Mirada de mujer. Encuentro de cineastas y videoastas mexicanas y chicanas* (1998). Patricia Martínez de Velasco Vélez, a quien debemos *Directoras de cine. Proyección de un mundo oscuro* (1991). Julianne Burton, que coordinó *Cine y cambio social en América Latina* (1991). Néstor García Canclini, autor de *El consumo cultural en México* (1993) y *Los nuevos espectadores. Cine, video y televisión en México* (1994). Enrique Sánchez Ruiz, estudioso de las industrias culturales y la globalización, quien ha publicado la compilación de ensayos *Bye bye Lumiere... Investigación sobre cine en México* (1994), en colaboración con Eduardo de la Vega, y *Hollywood y su hegemonía planetaria: una aproximación histórico-estructural* (2003). Iván Humberto Ávila Dueñas, escritor de *El cine mexicano de Luis Buñuel: estudio analítico de los argumentos y personajes* (1994). Ariel Zúñiga y su obra *Vasos comunicantes en la obra de Roberto Gavaldón* (1990). Carmen de la Peza, quien ha escrito *Cine, melodrama y cultura de masas* (1998). También resalta la compilación de Julianne Burton-Carbajal, Ángel Miquel y Patricia Torres San Martín, titulada *Horizontes del segundo siglo. Investigación y pedagogía del cine mexicano, latinoamericano y chicano* (1998). El trabajo de Mágina Millán, a quien debemos *Derivas de un cine en femenino* (1999). Olga Rodríguez Cruz, autora de *El 68 en el cine mexicano* (2000). David R. Maciel, escritor de *El bandolero, el pocho y la raza: imágenes cinematográficas del chicano* (1994). Patricia Torres San Martín, quien dio a conocer *Cine y género. La representación social de lo femenino y lo masculino en el cine mexicano y venezolano* (2001), entre otros trabajos. Lauro Zavala, que ha

publicado *Permanencia Voluntaria. El cine y su espectador* (1994) y *Elementos del discurso cinematográfico* (2003); y Lucila Hinojosa Córdova, autora de *El cine mexicano. De lo global a lo local* (2003), entre otros profesores e investigadores. Como puede observarse, además, resulta interesante atestiguar la cantidad de mujeres dedicadas a la investigación sobre cine en nuestro país.

En términos generales, estos trabajos procuran acercarnos a las formas cómo las estrategias de enunciación fílmica participan en los procesos de recomposición constante de nuestra cultura en los órdenes de lo simbólico y lo imaginario. Sin embargo, la investigación cinematográfica en el contexto de los estudios socioculturales está obligada a abordar la problemática del signo, de acuerdo con la apreciación de Gilberto Giménez:

A mi modo de ver, una de las claves de la debilidad teórica y, por lo tanto, metodológica de los estudios sobre la cultura en México radica en la poca o nula familiaridad de los sociólogos y antropólogos con la problemática del signo, de la que forma parte, a su vez, la problemática de los hechos simbólicos. Esta laguna representa un serio obstáculo para el análisis fino de los artefactos y los comportamientos culturales, ya que los signos y los símbolos constituyen, como dicen los culturólogos americanos, los "materiales de construcción de la cultura" (the building blocks of culture). (...) Tenemos que convencernos, entonces, de que la hermenéutica de la cultura pasa también por la semiótica, y que una de nuestras tareas más urgentes es redescubrir la rica veta de reflexiones sobre el papel de lo "simbólico" en la sociedad... (Giménez, 2003: 71).

El tercer acercamiento al fenómeno fílmico es principalmente pedagógico y consiste en abrir en los estudiantes universitarios disposiciones a la experiencia estética, con el fin de ampliar, así, sus recursos expresivos. Este es un abordaje escolarizado que busca rescatar del cine aquellos elementos retóricos de utilidad para la producción de comunicación social: publicidad, capacitación audiovisual, periodismo televisivo, difusión cultural, divulgación de la ciencia, etc. En este caso, se trata de mejorar la intervención de los comunicadores y humanistas en los procesos de mediación

expresiva a través del desarrollo del saber estético. Guillermo Orozco así lo plantea: “Es la expresión y no los medios lo fundamental como capacidad humana y por eso es la que debiera aglutinar el estudio de diferentes maneras de comunicación y percepción” (Orozco, 1994: 78).

En este rubro, debemos mencionar los textos de carácter pedagógico de Alicia Poloniato, *Cine y comunicación* (1980), y Alfredo Naime, autor de *El cine: 204 respuestas* (1995) y en colaboración con Pablo Humberto Posada, *Apreciación de cine* (1997), entre otros promotores y educadores.

Por último, el cuarto acercamiento, es el que corresponde propiamente a la capacitación técnica y teórica relacionada con la formación de cineastas donde, por supuesto, sobresalen las labores realizadas por el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México y el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) del Instituto Mexicano de Cinematografía. Cabe mencionar que estas instituciones, además de producir generaciones de cineastas y videoastas notables, participan en la actualización del conocimiento cinematográfico a través de diversas publicaciones, como manuales de producción cinematográfica y, principalmente, la revista trimestral *Estudios Cinematográficos* del CUEC.

A este panorama, debe añadirse el único trabajo de investigación en México sobre el cine de ciencia ficción. Se trata de un proyecto colectivo coordinado por Itala Schmelz, titulado *El futuro más acá* (2006). Un libro de gran formato y espléndidas imágenes sobre el cine mexicano de ciencia ficción, que reúne ensayos de Héctor Orozco, Vania Rojas, Naief Yehya, Alfonso Morales, Itala Schmelz, y otros. Una labor de arqueología fílmica que recupera, de manera lúdica, no sólo una etapa del cine mexicano, sino también una visión de la sociedad frente a las dinámicas del mundo. La inexistencia de proyectos de investigación sistemática y de amplio alcance, demuestra que el cine futurista no ha sido un tema predilecto de la academia mexicana. Sin embargo, pueden encontrarse sugerentes artículos en suplementos y revistas tanto de investigación como

de divulgación. Sobresalen en este rubro los ensayos de Ramón Gil Olivo (2000), Norma Lazo (1999) y Álvaro Enríque (1993).

Es así como se ha configurando, a grandes rasgos, el escenario de la investigación y el análisis fílmico en nuestro país. En los últimos años se han incrementando los estudios sobre el cine regional: sus protagonistas, sus públicos y sus salas. Al mismo tiempo, la historiografía ha dado paso a los enfoques socioculturales. Sin embargo, es también evidente que los estudios *mexicanos* sobre el fenómeno fílmico mundial aún son muy escasos. Ciertamente, la vasta producción del cine mexicano de la llamada *época de oro* (1936-1957), ha tenido ocupados a muchos académicos y cronistas. Otros, se encuentran dilucidando sobre el cine mexicano y latinoamericano más reciente. Resulta esencial recuperar y hacer comprensible esa memoria fílmica que al mismo tiempo es memoria social. Pero, de igual forma, es necesario interpelar desde esta región los productos culturales de Hollywood. Es en el estudio de estas formas simbólicas donde también se entrecruzan lo global y lo local. Hoy, el conocimiento y la reflexión sobre el universo de las imágenes en movimiento, se inscriben en una tradición cada vez más exigente. La tarea consiste en ampliar nuestra comprensión en torno a la compleja fragua del acontecimiento cinematográfico, la historia, las identidades y los cambios sociales. Investigar el fenómeno fílmico resulta hoy indispensable para descifrar los múltiples escenarios de la cultura contemporánea. Colaborar en dicho quehacer colectivo es la finalidad de esta tesis. Durante más de cien años, el cine ha sido un fiel espejo de mitologías, placeres, sueños y miedos. Traducir las imágenes fílmicas al pensamiento escrito, supone la intervención de otra *voz* entre el filme y el espectador, un *tercero en discordia*: el investigador, el crítico, el analista, un mediador que induce a la reflexión e invita a profundizar la experiencia cinematográfica y la vida misma.

IV. HACIA UNA TEORÍA SOCIAL DEL CINE

4.1. El cine como arte.

Uno de los acontecimientos socioculturales más importantes desde el inicio del siglo XX, ha sido el desarrollo del fenómeno cinematográfico. En correspondencia con su evolución, las ciencias sociales y las humanidades han trazado diversas agendas para pensar la cultura a partir del espectáculo fílmico. Este capítulo expone los elementos teóricos y metodológicos que sustentan tanto el marco referencial como el análisis textual de *Blade Runner*. Particularmente, sugiere la exploración de las categorías de lo artístico y lo industrial situadas en el contexto radicalizado de la modernidad.

En el entorno académico de los años 60, las interrogantes sobre las implicaciones de lo social en la obra artística son estudiadas, entre otros autores, por Lucien Goldmann, quien aborda desde la perspectiva del estructuralismo genético la problemática de la sociología de la cultura en general y de la sociología de la literatura en particular. Goldmann (1967, 1969) se empeña en formular tres leyes universales que prescriben la conducta de los sujetos para explicar, a partir de éstas, los códigos específicos que posee la creación cultural y, en especial, la obra literaria.

De acuerdo con su tesis, la primera ley o constante humana se refiere a la creación de estructuras significativas: el pensamiento, la afectividad y el comportamiento de las personas están impregnados por el sentido. Estas estructuras significativas producidas en el seno de los grupos humanos, cumplen funciones de cohesión y jerarquización de las relaciones sociales, conformando así la noción gramsciana de visión del mundo. La segunda constante apunta hacia la consecución de la coherencia entre las visiones del mundo y las estructuras globales de la sociedad. Las personas tienden a acercar su pensamiento y su acción con las formas sociales en que éstos se representan, produciendo así redes de interacciones ancladas en un saber colectivo, desigual y desnivelado, que se proyecta desde el sentido común hasta el conocimiento más especializado. La tercera característica esencial del comportamiento humano es la

tendencia hacia la superación, comprendida como un proceso permanente de transformación de los sujetos y de sus mecanismos de estructuración. El carácter dinámico de lo humano y lo social, definido por el impulso de la racionalidad –una de las condiciones centrales de la modernidad que, desde la óptica de Anthony Giddens (1999), separa el tiempo y el espacio, crea sistemas abstractos y sitúa la reflexividad en la base del sistema social–, libera la noción de estructura de aquellos sinónimos de lo estático o lo invariable. De allí que Goldmann insista en que no debe hablarse de estructuras, sino de procesos de estructuración.

Desde este enfoque, la producción artística se asume no como un reflejo mecánico de la conciencia colectiva, sino como una forma muy avanzada de producción simbólica, coherencia y transformación. La obra del artista, en consecuencia, responde a la elaboración sociohistórica de un conjunto de categorías y formas discursivas preescritas que habrá de incorporar a su universo significativo y a sus códigos de expresión con mayor profundidad, rigor e innovación que los demás miembros de su colectividad. Simultáneamente, el producto artístico concierne a las aspiraciones y visiones del mundo de cada época, convirtiéndose así en un fenómeno eminentemente social e histórico. Es decir, cada sistema establece sus axiomas sobre lo profundo, lo perfecto y lo nuevo, en un marco no exento de luchas y tensiones en torno a las definiciones de lo verdadero en el arte.

En concordancia con Goldmann, el filósofo Erich Kahler (1993) sostiene que lo que define a una obra de arte es su profundidad simbólica, su perfección formal y su originalidad. Justamente, los principios que en otra escala caracterizan lo humano y lo social, según la óptica del estructuralismo genético. En lo referente a la profundidad simbólica, lo constitutivo del discurso artístico, ese valor fundamental que prevalece, es

... la relación entre lo específico, sea excepcional o no excepcional, y lo universal; y no una 'adecuación', sino una identidad lograda entre lo particular y lo general. Ningún acontecimiento singular posee un valor artístico mientras carezca de una importancia humana general. (En este sentido, toda obra de arte) carga un acontecimiento o una

situación de una profunda intensidad que los convierte en un asunto y potencialidad de todo ser humano (Kahler, 1993: 21-22).

Visto así, el arte cinematográfico puede revelarnos vastos territorios de la naturaleza humana y social mediante la puesta en escena de realidades imaginadas o recreadas, sean ordinarias o insólitas, que permanecen en el horizonte cultural de distintas épocas y sociedades debido a su gran vitalidad, su poder de encarnación y su capacidad para iluminar múltiples senderos de lo humano. En el texto fílmico, resulta pertinente explorar la cuestión de la profundidad simbólica a partir de las relaciones entre lo estético-argumentativo (no debemos olvidar que forma y contenido, expresión y sustancia, son dimensiones de un mismo objeto), que puede situarse en el nivel del sintagma, y un universo simbólico-material más amplio que se identifica como paradigma. En efecto, este vínculo entre lo *específico* y lo *universal* al que se refiere Kahler, puede ser abordado desde una perspectiva sociosemiótica como el conjunto de correspondencias entre sintagma y paradigma, es decir, entre un nivel patente de prácticas discursivas y un nivel latente de posibilidades discursivas.

Si se admite la presencia de estructuras en todo lenguaje, y se acepta que estas tienen correlaciones con las estructuras del mundo (ya sean campos, sistemas abstractos, instituciones, formas culturales o géneros discursivos), entonces se puede constatar la paradoja que concibe al sintagma como una forma de acceso al paradigma, ese proceso que permite la entrada al sistema o, dicho de otro modo, lo patente que da acceso a lo latente, y que al mismo tiempo reconoce que “esto no es posible porque todo sintagma está incluido en el repertorio de su paradigma, porque todo lo patente estuvo latente; en fin porque si hay estructura en un plano, también la hay en el otro: si la estructura latente comienza a ser buscada en lo patente es porque algo de ella está allí” (Becerra, 1990: 7).

Téngase en cuenta que tanto el sintagma (que se puede asociar al concepto de *estructuras estructurantes* de Bourdieu o al de *diacronía* de Saussure) como el paradigma (*estructuras estructuradas* o *sincronía*) son constitutivos de toda estructura

cinematográfica. Por lo tanto, cualquier lectura hermenéutica del texto fílmico consiste en un redescubrimiento (reelaboración de un sentido posible) de lo que ya está inscrito en su horizonte de posibilidades discursivas. Sin embargo, los procedimientos sociosemióticos necesarios para construir los puentes lógicos entre el sintagma y su paradigma están lejos de obedecer a operaciones cerradas o mecánicas, como lo establece Jesús Becerra:

Si el paradigma es el sistema de elementos combinatorios significativos en potencia, es decir, el plano de lo latente y el sintagma es el proceso de producción de elementos significativos en acto, es decir, el plano de lo patente, la estructura resulta por fin flexibilizada. La estructura deviene como sistema en proceso de elementos de producción significativa (definida todavía por las relaciones de oposición) (Becerra, 1990: 14).

De igual forma, he mencionado que otra propiedad de lo esencialmente artístico es lo que Kahler denomina *perfección formal*, y que se relaciona con la tendencia humana hacia la coherencia, de acuerdo con Goldmann. Según los antiguos, la naturaleza de la forma artística está asociada al principio aristotélico de coherencia y consistencia (Aristóteles, 1985). Lo anterior remite al concepto de *forma cerrada* o *forma lograda*, en donde cada elemento constitutivo de una obra deberá tener un vínculo exacto e indispensable con la totalidad de su formato. Se trata de un tipo de obra “tejida con mallas tan cerradas, con tal precisión e interacción de las partes que ni el más mínimo detalle resulta superfluo o fuera de lugar” (Kahler, 1993: 22). Desde esta óptica, el valor o relevancia de una obra estará en función de la pertinencia y exactitud con que sus elementos se integran a la totalidad. Por lo tanto, la perfección de la obra, no será el resultado de una simple sumatoria de partes aisladas, sino una rigurosa relación estructural de elementos que constituyen un todo. Detrás de lo perceptible, se halla una estructura compuesta de manera consistente, que hace que lo que comunique la obra artística lo comunique desde su propia centralidad.

Aunque la idea aristotélica de arte introduce otras nociones como armonía, belleza, magnitud, orden, mimesis y equilibrio, puede afirmarse que la obra artística, bajo esta

perspectiva, deberá ser redonda y exacta, es decir, íntegra. La búsqueda de dicha integridad, calificada y sublimada por el poder de nominación del propio campo de producción artística, representa un modelo de la inclinación humana y social hacia la coherencia, según la visión de Goldmann. Coherencia entre un tejido móvil de representaciones colectivas (valores estéticos dominantes) y un catálogo plural de prácticas cotidianas (donde se materializa el proceso de creación artística), que en el espacio jerarquizado de las funciones y los fines, nos revela ese poderoso dispositivo de estructuración que Pierre Bourdieu (1999) denomina la razón práctica.

A pesar de sus continuas convulsiones estéticas, el arte del siglo XX incorpora estos principios en sus múltiples y contradictorias manifestaciones. El arte, figurativo o abstracto, seguirá siendo la forma *lograda*, comprendida como integridad plena, o unidad autosuficiente, o entidad autónoma a manera de microcosmos. Esta será la matriz conceptual del cine como arte en general y de la estética cinematográfica en específico. La estética, como objeto y disciplina de las formas artísticas, constituye una de las dimensiones de análisis más importantes del fenómeno fílmico y, lamentablemente, uno de los tópicos menos atendidos por la sociología del arte y del cine en particular. De hecho, todo proceso comunicativo posee un fondo estético que puede incidir en el significado del discurso y en la naturaleza y sentido de la interacción de los sujetos. De allí la importancia de pensar la estética no sólo como filosofía del arte, sino también como estrategia comunicacional. Es decir, como el análisis de la disposición intencional de los elementos formales del discurso para la búsqueda de la eficacia en los procesos de comunicación.

Frente a las múltiples definiciones e interpretaciones históricas del concepto de estética, cuyos caminos van de la metafísica a la moral, de la teología a la semiótica, de la psicología a la literatura, y de la poética a la sociología, entre otras sendas, hasta el debate durante casi todo el siglo XX sobre su autonomía como campo de conocimiento independiente de la filosofía y la historia, retomo para los propósitos de este trabajo la noción de Raymond Bayer, en términos generales, de estética como *reflexión acerca del arte* y, específicamente, como *ciencia del aspecto* (Bayer, 1998: 7, 449). A partir de esta idea de estética entendida como estudio de las formas, en tanto que generación de

sentido o discurso en torno a las formas visibles y conceptuales de un producto, en este caso cinematográfico, pueden conceptualizarse las principales nociones de *forma*. Wladyslaw Tatarkiewicz, la concibe como apariencia externa o estilo, como figura, como disposición o combinación de las partes de una obra, como límite o contorno de un objeto o imagen, como “esencia conceptual de un objeto”, en referencia a Aristóteles, o como “contribución de la mente al objeto percibido”, según Kant, de acuerdo con la evolución histórica de dicho concepto (Tatarkiewicz, 1992: 254-255). Entonces, la forma, comprendida como aspecto o contorno, constituye la imagen exterior de una estructura, es decir, de una articulación interna, o de un sistema de correspondencias al interior de una entidad delimitada. Es por ello que Kahler define, a grandes rasgos, la forma como “estructura que se manifiesta en aspecto” (Kahler, 1993: 12). Para los propósitos de una sociología del cine preocupada por la problemática de las formas del discurso fílmico, es posible asumir la noción de estética cinematográfica como el objeto y estudio de las estructuras internas que definen la composición visual y sonora de un filme, en relación con las condiciones sociohistóricas que las posibilitan.

Además de los principios de profundidad simbólica y perfección formal (sustancia y expresión), Kahler menciona la propensión del arte, en particular el arte moderno y contemporáneo, a buscar la originalidad o la innovación. Una cualidad que se enlaza con la tendencia de los humanos hacia la superación y la transformación, según Goldmann. Entendida como tradición que se renueva, la innovación no es una simple negación de las formas del pasado. Se trata de un impulso creativo orientado a transformar, desde su interior, un sistema de valores, lenguajes y contenidos históricamente determinados, a través del cual se posibilita la existencia y continuidad misma del campo artístico. Toda acción transformadora, que supone sustancialmente un ejercicio de libertad encauzada (*libertad bajo palabra*, diría Octavio Paz refiriéndose a la libertad creadora del poeta circunscrita por las leyes y posibilidades del lenguaje), se realiza mediante un juego de tensiones al interior del campo, y se define por las estrategias y recursos de lucha tanto de aquellos actores que se sitúan en el espacio de la ortodoxia como los que responden desde la herejía (Bourdieu, 1990). La innovación en el arte supone la existencia de un autor capaz de incidir sobre las condiciones sociohistóricas e institucionales que establecen tendencias, formas de exclusión,

poderes y jerarquías, trasmutando (o subvirtiendo) los signos expresivos o poéticos a partir de sus posibles combinatorias. Así, una obra de arte original, en este caso un gran filme, puede considerarse como una síntesis inédita de su propia tradición. De allí que la identidad del cineasta, autopercibido como autor, esté configurada a partir de las diversas tradiciones del campo cinematográfico. Más que imponer límites al proceso de producción artística, la tradición permite reconocer la dimensión de lo realizable. Si la imaginación creativa es “deseo en movimiento”, como asegura Paz (1998), lo nuevo no radica en la creación de la obra, “sino en el acontecimiento de su retorno”, como lo establece Michael Foucault (1983).

Estos conceptos, orientados a fundamentar la idea del cine como expresión artística, serían insuficientes para los propósitos de cualquier reflexión sociológica si no se considera el contexto histórico y social que introduce, de manera compleja, ciertos elementos condicionantes tanto en los procesos de producción cinematográfica como en los marcos interpretativos del propio objeto de conocimiento. Es preciso tomar en cuenta las estructuras sociohistóricas del fenómeno fílmico, para comprender e interpretar sus peculiaridades estéticas y argumentativas. En este sentido, Bourdieu reconoce que la “sociología o la historia social no pueden entender nada de la obra de arte, y sobre todo de lo que forma su singularidad, cuando toman como objeto un autor o una obra de manera aislada” (Bourdieu, 1990: 229).

La tradición humanística, por su parte, ha insistido en que la coherencia y validez de la interpretación erudita se fundamenta en gran medida en la capacidad del analista para poner en relación la obra, el autor y su contexto. Al respecto, Klaus Bruhn Jensen sostiene que desde “una perspectiva humanística, los contenidos deben conceptualizarse como expresión de una subjetividad y estética particulares, y como la representación de un contexto concreto” (Jensen, 1993:29). De este modo, el discurso (la película), la subjetividad (el autor como principio de agrupación del discurso) y el contexto (las estructuras sociohistóricas) se convierten en puntos de conexión centrales para el análisis social del acontecimiento cinematográfico.

Resulta indispensable, entonces, abordar el fenómeno fílmico como la expresión de un universo constituido históricamente, cuya tradición y normas de funcionamiento se producen y transforman en espacios sociales que se estructuran mediante procesos dinámicos donde convergen el orden y el caos. En este trazado, se realiza el concepto bourdeano de *campo*, entendido como un espacio social estructurado y estructurante, conformado por agentes, instituciones y prácticas vinculadas con la producción, distribución y consumo de determinados capitales. Todo esto, atravesado por relaciones de fuerza. Un concepto que puede ligarse, como ya dijimos, con la noción de *sistemas expertos*, elaborada por Giddens (1999), y que más adelante retomaremos.

Desde este ángulo, los mundos del arte legítimo y las industrias mediáticas, pueden ser comprendidos como campos sociales relativamente autónomos que constantemente confluyen en la dimensión estética y argumentativa de un catálogo significativo de películas. Las mediaciones expresivas del discurso fílmico, en tanto que resultado de un oficio propiamente comunicacional, operan entre la realidad y ciertas representaciones colectivas (Sánchez Ruiz, 1992). Por eso, para Yuri Lotman, “el cine es un arte de masas” (Lotman 1979: 132). Es arte, porque consiste en “una actividad humana consciente capaz de producir cosas, construir formas o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque” (Tatarkiewicz, 1992: 67). Y es masivo, porque es una forma simbólica expuesta a públicos que trascienden el orden de lo local, gracias a diversas mediaciones tecnológicas. La estética cinematográfica se entiende, en consecuencia, como un tipo de mediación expresiva, donde pueden converger las estrategias discursivas del campo de producción artística y de las industrias mediáticas, con el propósito de *deleitar, emocionar o producir un choque*.

El campo de producción cinematográfica tiende a la estructuración en la medida en que posee mecanismos más o menos estables de reproducción del sentido, desplegando, de este modo, un conjunto de normas y reglas no siempre explícitas que guían ciertas formas de interacción (no exentas de conflicto) entre personas y grupos adscritos a este universo, en distintas posiciones y grados. Los principios de funcionamiento del campo del cine son asimilados por sus comunidades a través de procesos específicos de

socialización que hacen de estos espacios *estructuras estructuradas y estructurantes*. Es así como los distintos agentes (cineastas, productores, actores, escritores y guionistas, técnicos, distribuidores, exhibidores, publicistas, mercadólogos, empresarios, públicos espectadores, periodistas, críticos, historiadores y todos aquellos asociados de una u otra forma al mundo cinematográfico) quedan implicados en una red multidimensional de relaciones desniveladas y desiguales, produciendo formas reconocibles de interacción social y contribuyendo a estructurar y reestructurar permanentemente los sentidos y las dinámicas del mundo fílmico. Bourdieu consigna, entonces, que los “agentes tienen una captación activa del mundo. Sin duda construyen su visión del mundo. Pero esta construcción se opera bajo coacciones estructurales” (Bourdieu, 1988: 133). Es decir, los sujetos se hallan inscritos en espacios sociales estructurados y dinámicos, a los que responden y son capaces de modificar mediante la constante transformación del habitus, una tendencia que, además, Goldmann reconoce como característica de la naturaleza humana. Son los campos de producción artística y mediática, por lo tanto, los espacios sociales de estructuración y articulación histórica de las percepciones, valoraciones y prácticas relacionadas con la realización del arte cinematográfico.

Concebido como un espacio multidimensional donde lo simbólico tiene una importante función reproductora, el campo del cine administra y orienta la energía de enormes contingentes y es capaz de construir aspiraciones e imaginarios colectivos. Estas estructuras de mediación, donde se forman tanto públicos como redes ideológicas, fundamentan su articulación no sólo en principios y normas (a veces implícitas) de interacción entre los diversos agentes del campo (el director, el inversionista, el cinéfilo, el periodista, el comerciante, etc.), sino, principalmente, en un conjunto de valores compartidos que alimentan de manera decisiva los sentidos de la acción grupal.

De este modo, un campo está constituido por la existencia de capitales comunes (valores simbólicos y materiales en torno a los cuales se organiza y se transforma la acción colectiva) y por un conjunto de estrategias de lucha enfocadas a la apropiación de los mismos. En el marco de sus respectivas autonomías relativas, resultado de sus particulares procesos históricos, tanto el campo del arte legítimo como el de la industria

mediática, eligen y jerarquizan las formas de expresión y desarrollo del conflicto, fijan los roles, además de los niveles de participación de los individuos en los espacios institucionales. Asimismo, establecen los mecanismos de relación de personas y grupos que, simultáneamente, producen y reproducen el sentido y la creencia en el valor lúdico, comercial, estético, político, moral, etcétera, de la oferta cinematográfica. Al configurar históricamente un conjunto de principios de interacción social y de formas de expresión del conflicto, los campos tienden a evitar su propia disolución o exterminio, heredando, así, pasiones, compromisos, ideales y deberes a las siguientes generaciones. Para garantizar su existencia y continuidad, el mundo del arte cinematográfico debe institucionalizar la formación de agentes y públicos en todas sus esferas.

Toda la historia del cine, entonces, subyace en las películas, las biografías de realizadores y públicos, las tendencias y los antagonismos diversos. Así que para acceder al universo cinematográfico (realizarlo, innovarlo, comercializarlo, disfrutarlo, comprenderlo, divulgarlo), tanto el productor, el distribuidor y el consumidor deben dejarse poseer por la historia y los valores mismos del campo. Como lo establece Bourdieu:

El derecho de entrada que todo recién llegado tiene que satisfacer no es más que el dominio del conjunto de las experiencias adquiridas que fundamentan la 'problemática vigente'. Cualquier cuestionamiento surge de una tradición, de un dominio práctico o teórico de la 'herencia' que está inscrita en la estructura misma del campo, como un 'estado de cosas', oculto por su propia evidencia, que delimita lo pensable y lo impensable y que abre el espacio de las preguntas y las respuestas posibles (Bourdieu, 2002: 361).

La conformación del arte cinematográfico responde a procesos históricos donde el sentido de la creación artística (junto con sus productos) se ha venido transformando en relación con las particularidades de cada escenario de conflicto. En esta esfera, el valor

de una película en particular no estriba, de manera aislada, en el costo de producción, las tecnologías empleadas, la construcción de escenarios o el tiempo invertido por el director, el productor o el equipo de trabajo en general, tampoco reside en el oficio y trayectoria de los actores y demás colaboradores, ni en el prestigio del medio de exhibición o de comercialización, ni en las redes de distribución de las industrias mediáticas, ni en la valoración de los críticos y los investigadores, ni en el reconocimiento de una comunidad de homólogos, ni en los premios obtenidos, ni en las leyes del mercado, ni en la recepción de los públicos, sino en la convergencia conflictiva, contradictoria y desnivelada de todos estos factores, y muchos más, que conforman la dinámica propia del campo de producción cinematográfica. Es en este espacio, entonces, donde se gesta continuamente el valor de las obras fílmicas y la creencia en dicho valor. Es aquí donde se libra una lucha incesante y, gracias a la configuración del habitus, no del todo consciente (o aparentemente *desinteresada*) en torno a la apropiación de posiciones privilegiadas (el director consagrado, el periodista influyente, el que sabe apreciar una película, el que posee una videoteca y fuentes de información, el cinéfilo que habla con soltura de directores, guionistas y actores, el historiador acreditado) y al reconocimiento entre los agentes, grupos y tendencias vinculados con las diversas formas en que se manifiesta el fenómeno cinematográfico.

4.2. El cine como industria.

El cine puede ser un producto artístico al que se debe añadir la cualidad de lo masivo, entendido como aquellos bienes simbólicos y materiales diseminados por las industrias culturales y consumidos por amplios sectores de población heterogéneos y anónimos expuestos a un desarrollo tecnológico más complejo. La noción de industria cultural y sus frecuentes derivaciones en industria mediática o industria audiovisual, proviene de las escuelas o corrientes de pensamiento crítico encaminadas a reflexionar sobre las consecuencias socioculturales de la comunicación masiva. Entre éstas, puede mencionarse a los movimientos estructuralistas, como la sociosemiótica, que unen la problemática del lenguaje y la ideología; el enfoque de los estudios culturales comprometidos con el análisis de las articulaciones entre la vida cotidiana y los

contextos sociales; los análisis sociológicos de lo simbólico y el poder; los estudios críticos de la modernidad, así como los enfoques de la postmodernidad.

Sin embargo, el origen específico del término *industria cultural* data de mediados de los años cuarenta, cuando Max Horkheimer y Theodor Adorno (1992), filósofos de la Escuela de Frankfurt establecidos en los Estados Unidos, acuñan este concepto entendido como un régimen de producción masificada y estandarizada de bienes culturales, sustentado en la racionalidad mercantilista y tecnificada del capitalismo. Se trata de aquellos productos culturales (filmes, revistas, programas de radio y televisión, música, libros, historietas, publicidad, deportes, etcétera) que, fabricados de acuerdo al esquema organizativo de cualquier industria como la automotriz o la de manufacturas, basado en la serialización, la estandarización y la división del trabajo, desencadenan una cultura de masas cuya racionalidad técnica tiende a degradar lo esencialmente humano. Desde esta óptica, la mutación de la obra artística en mercancía destruye su capacidad crítica y diluye en el espectador la posibilidad de invocar una experiencia profunda. Los planteamientos de Horkheimer, Adorno y, por supuesto, Walter Benjamin y Herbert Marcuse, se centran a grandes rasgos en el modo cómo la reproducibilidad tecnológica penetra el arte y la cultura convirtiéndolos en instrumentos propios de la alienación que fomenta el capitalismo mundial. Sobre el cine en particular, Horkheimer y Adorno argumentan:

La atrofia de la imaginación y de la espontaneidad del consumidor cultural contemporáneo no tiene necesidad de ser manejada según mecanismos psicológicos. Los productos mismos, a partir del más típico, el film sonoro, paralizan tales facultades mediante su misma constitución objetiva. (...) El placer se petrifica en aburrimiento, pues para que siga siendo placer no debe costar esfuerzos y debe por lo tanto moverse estrechamente a lo largo de los rieles de las asociaciones habituales. El espectador no debe trabajar con su propia cabeza: toda conexión lógica que requiera esfuerzo intelectual debe surgir, en la medida de lo posible, de las situaciones inmediatamente anteriores y no de la idea del conjunto (Adorno, Horkheimer, 1992: 184, 196).

Aunque en estos autores ya está superada la concepción del arte como liturgia de inspiración y genialidad, Walter Benjamin (1977) insiste en la inmanencia denominada *aura*, que debe poseer el arte. Una sustancia intrínseca que manifiesta el carácter único e irrepetible de una obra y que nos remite al principio de autenticidad. El *aura* hace de la experiencia estética un lugar de confluencia entre el tiempo y espacio del espectador y la lejanía que supone el ritual primario de la creación artística. Según Benjamin, la técnica reproductiva se impone como mediación entre la obra y el espectador, reemplazando el valor significativo del arte por un valor centrado en su exhibición. De este modo, la singularidad y la perduración son abatidas por la fugacidad y la repetición. Los preceptos de la industria cultural se reproducen en los gustos del público gracias al poder homogeneizador de los nuevos medios masivos. Así, la industria cultural confiere actualidad a lo reproducido, ofreciendo al público mercancías que portan tan sólo un *aura* averiada.

Si bien es cierto que los filósofos de la Escuela de Frankfurt aportaron al dominio de los estudios socioculturales una enorme dosis de reflexividad crítica, que la tradición funcionalista no ofrecía en aquel momento, también lo es que sus postulados esenciales acerca de la industria cultural, la cultura de masas y, principalmente, la relación entre el arte y la tecnología, fueron seriamente refutados. Sobre todo con respecto a la concepción del arte como gestor de la revolución social, una noción heredada de las vanguardias estéticas de la primera mitad del siglo XX. Esta sacralización de las facultades del arte, concretamente de su valor combativo, sin duda impidió el desarrollo de lecturas más plurales en torno a las posibles intersecciones entre lo artístico y lo tecnológico. También fueron cuestionados tanto la estigmatización de la cultura de masas como el tratamiento unilateral de la técnica y su racionalidad. Además de la idea, extendida en la tradición marxista, de que las condiciones sociales de producción y recepción del arte cambian, pero no los principios de su interpretación teórica, colocando al pensamiento crítico en un callejón sin salidas. Pero, principalmente, las obras de estos autores están marcadas por la configuración pasiva de los individuos frente a las estructuras, los cuales son asumidos frecuentemente como víctimas de un orden alienante.

A partir de mediados de los años 70, se revitaliza el estudio crítico de las industrias culturales con base en los enfoques sugeridos por la economía política de la comunicación. En este rubro, sobresalen los trabajos de Armand Mattelart (1974, 1977, 1984), Herbert Shiller (1976, 1993), Luis Ramiro Beltrán y Elizabeth Fox (1980), P. Flichy (1982), Javier Esteinou (1983, 1993), Graham Murdock (1988), Daniel Bell (1989, 1992), Delia Crovi (1995), Florence Toussaint (1998), Fernando Quirós y Francisco Sierra (2001), entre otros. Esta corriente sugiere que la producción industrial de mercancías culturales responde a una diversidad de factores tanto políticos y económicos, como tecnológicos y discursivos, sin soslayar las modalidades de apropiación y consumo de los bienes simbólicos, que trasciende el punto de vista vertical y cerrado con que la Escuela de Frankfurt había definido las relaciones entre la cultura de masas y los consumidores. El nuevo tratamiento sobre las industrias culturales exponía preguntas hasta entonces inéditas, como comentan Armand y Michéle Mattelart en torno al trabajo del filósofo francés Jacques Ellul:

Ellul insiste en el hecho de que la técnica, que había pasado de la condición de instrumento a la de creador de un medio artificial, resultaba en adelante un 'sistema' gracias a la conexión intertécnica posibilitada por la informática. Según él, era urgente reflexionar sobre la función de regulación social que la técnica había asumido (Mattelart, 1997: 88).

La idea de orden social adquiere mayor complejidad a partir de nuevas apelaciones como sociedad postindustrial, sociedad global, sociedad de la información, y cibersociedad. Se actualiza entonces la noción gramsciana de hegemonía; se estudia el nivel nacional, transnacional y multinacional de las industrias audiovisuales, ocupando un sitio relevante la industria cinematográfica; se atiende el problema de la innovación tecnológica como medio y mercancía, y se abren nuevas brechas para los estudios sobre usos y recepción de los contenidos mediáticos.

La industria cultural es entendida, a partir de entonces, como un conglomerado amplio de instituciones dedicadas a la producción y difusión de bienes simbólicos, diversificados y estratificados de acuerdo con los sistemas de representación del poder,

con su dimensión corporativa, organizacional y administrativa, su implementación tecnológica, el diseño de tácticas discursivas y la compleja conformación de los mercados culturales, entre otras variables importantes. El cine como industria, por lo tanto, se concibe desde este ángulo como un campo de producción simbólica, estructurado y estructurante, conformado por un conjunto de entidades fabriles, monopólicas y transnacionales, cuyos rituales de realización fílmica responden en general tanto al desarrollo de estrategias de expansión y consolidación de mercados como al reforzamiento de los sistemas ideológicos predominantes. Uno de los padres de la estética industrial del siglo XX, el francés Jacques Viénot, puede esclarecer algunos principios del arte cinematográfico en los dominios de la producción industrial. Para Viénot (citado en Huisman y Patrix, 1971), la estética industrial debe atender, entre otros, los siguientes imperativos:

- 1) *(Todo producto debe tener en cuenta la) economía de los medios y las materias empleados (precio de coste mínimo), mientras no dañe ni su valor funcional ni la calidad de la obra considerada, es condición determinante de la belleza útil.*
- 2) *No existe belleza industrial más que en obras perfectamente adaptadas a su función y reconocidas técnicamente como válidas. La estética industrial implica una armonía íntima entre el carácter funcional y la apariencia exterior.*
- 3) *En la obra que satisface las leyes de la estética industrial, nunca hay conflicto, sino siempre armonía entre la satisfacción estética que siente el espectador desinteresado y la satisfacción práctica que proporciona a quien la usa.*
- 4) *La estética industrial encuentra una de sus más importantes aplicaciones en los mercados comerciales. La venta no debería ser considerada como un criterio del valor estético. Ya que es su consagración, atestigua la igualdad de nivel entre el creador del modelo y el comprador (Jacques Viénot, citado en Huisman y Patrix, 1971: 37-39).*

En síntesis, se puede afirmar que la producción industrial de arte cinematográfico sitúa en primer plano la relación entre costos de inversión y márgenes de utilidad. Su calidad

como producto artístico se encuentra unida a su función de mercancía. En este caso, los principios de profundidad simbólica, perfección formal e innovación propios de una obra artística, son permeados por las lógicas del entretenimiento masificado y las formas globalizadas del ocio. Para tal efecto, la industria del arte cinematográfico, orientada a la satisfacción y ampliación de los mercados, tiende a adoptar cierto grado de estandarización del discurso fílmico a través de los géneros. Un género cinematográfico es una forma discursiva altamente codificada y redundante, cuya ritualización facilita el reconocimiento de las audiencias y establece límites a la interpretación del enunciado, poniendo en juego determinadas premisas y modos de lectura. Todo género, entendido como protocolo de producción de sentido, es una estrategia discursiva en búsqueda de lo que Umberto Eco (1984) denomina el *lector modelo*. Ese individuo *lector* cuyas *encimas* culturales o códigos interiorizados, le permiten identificar las partes finas de determinado relato, produciendo, de este modo, una relación de complicidad con el autor. Si bien es cierto que en nuestro contexto de modernidad radicalizada o postmodernidad, los géneros se mezclan y tienden a desvanecer sus propias fronteras, también lo es que determinadas características o elementos constitutivos permanecen y definen el sentido de éstos. A pesar de los procesos de hibridación cultural (García Canclini, 1989), incentivados por la multiplicación de las ofertas simbólicas, la innovación tecnológica, la simultaneidad de la comunicación y la intensificación de los movimientos migratorios, que han ocasionado la fragmentación de bienes y públicos, la desterritorialización de las prácticas culturales y la propagación de géneros impuros, los géneros siguen vivos.

Así, la articulación de los principios del arte y las lógicas de la industria, tiende a producir modos particulares de realización fílmica y también de percepción estética, como lo establece Carmen de la Peza:

El nuevo arte implicado de las industrias culturales busca acortar la distancia entre el objeto artístico y el espectador. A diferencia del arte 'autónomo' que se basa en la contemplación como placer óptico, el comportamiento estético que promueven las industrias culturales, en particular el cine, es la inmersión como placer táctil. Esta transformación del comportamiento estético de óptico a táctil, ha producido un cambio

radical en la forma en que la percepción se organiza, y en la función que cumple el arte en la sociedad (De la Peza, 1998: 12).

En este itinerario, los Mattelart remiten a la obra de Bernard Miége y su equipo de colaboradores, denominada *Capitalismo et Industries culturelles* (1978), en donde se reflexiona acerca de la naturaleza de la mercancía cultural con base en la pregunta vertebral: “¿Qué problemas específicos encuentra el capital para producir valor a partir del arte y la cultura?” (Miége, citado en Mattelart, 1997: 83). Sin duda, esta sigue siendo una pregunta vigente para explorar los múltiples lazos entre el arte, la industria y la modernidad en el terreno cinematográfico.

Desde esta perspectiva, considero que los productos de la industria cultural son portadores de patrones estéticos y argumentativos que pueden contribuir a la definición de formas de ver y sentir el mundo en escenarios delimitados. Sin soslayar, por supuesto, las condiciones de existencia específicas que determinan las identidades colectivas e individuales, es pertinente referirse a los medios de comunicación como los más poderosos productores y recicladores del sentido social. Supongo, en efecto, que las narrativas que provee la industria cinematográfica tienden a homogeneizar, a partir de determinados procedimientos de enunciación (entre ellos, los géneros), ciertos componentes simbólicos que actúan en la construcción de la esfera significativa de las audiencias, sin dejar de lado el principio de recepción activa que las define.

Con base en la teoría de las mediaciones de Manuel Martín Serrano (1985, 1986), una película puede interpretarse como un producto de *mediación cognitiva* que se orienta a la construcción de modelos de representación del mundo, en la medida que intercede entre los acontecimientos de la realidad y los sistemas de valores de las audiencias. Asimismo, dicha película puede apreciarse como un dispositivo de *mediación estructural* que apunta al establecimiento de formatos discursivos (que pueden ser géneros), en la medida que interviene entre la dinámica social y un sistema institucionalizado de producción audiovisual. Así, las mediaciones cognitivas y estructurales de la industria cinematográfica, a través de sus películas, producen mitos y rituales respectivamente. De allí que los procesos de comunicación masiva se

caractericen no sólo por la diseminación de experiencias culturales en ciertos sectores de la sociedad, sino también, en un nivel más específico, por la interiorización activa de un conjunto de valores estéticos-argumentativos socialmente compartidos. Valores que son también visiones del mundo encaminadas a contribuir en la conformación de las identidades, entendidas como procesos complejos, contradictorios y cambiantes de adscripción a universos simbólicos que condicionan el pensamiento y el comportamiento de los sujetos. Sin duda, para las ciencias sociales contemporáneas resulta de gran importancia estudiar el rubro de las audiencias, a fin de comprender las múltiples correspondencias entre la producción y el consumo de bienes culturales. Al igual que la problemática del enunciado fílmico, que es objeto de esta tesis, inscrito tanto en las lógicas de producción de las industrias mediáticas como en el contexto de crisis y cambio acelerado que define nuestra modernidad.

4.3. El cine en el contexto de la modernidad.

Cualquier interrogante en torno a los múltiples lazos entre la modernidad, los procesos de producción artística y las industrias culturales, en particular el cine, debe considerar la cuestión medular de cómo los sistemas sociales entroncan el tiempo con el espacio. Se dice que nuestra modernidad tiene su génesis en la antigua Grecia, lugar donde el razonamiento lógico comienza a extenderse en el horizonte de lo humano, debilitando así la arcaica presencia del pensamiento mítico. Jesús Ibañez afirma que cuando “los seres de una cultura van perdiendo la fe en el mito, empiezan a analizarlo” (Ibañez, 1997: 145). Allí donde la perspectiva mágica encumbra divinidades, destinos implacables, fuerzas cósmicas y poderes sobrenaturales, la razón emprende la búsqueda de todas las causas, quiere descubrir las verdades que los mantos de la realidad nos ocultan, aspira a comprender y a transformar el mundo. Pueden situarse las obras de Homero como el referente más elevado y fiel de aquel universo mítico. En *La iliada* y *La odisea* (Homero, 1986), la acción de los hombres está atravesada continuamente por la voluntad de los dioses, entidades volubles y arbitrarias que juegan con el destino humano como si se tratase de una partida de ajedrez. En cambio, Aristóteles (1963) instituye su discurso de lo verdadero en la adecuación del pensamiento con el objeto.

Más aún, Platón (1966) no quiere a los poetas en su república, no obstante su fascinación por esa cosa alada hecha de palabras. Lo poético, esa mirada en las fronteras del lenguaje y la locura, significaba una amenaza para los propósitos racionales del hombre nuevo.

Por su parte, el proyecto civilizatorio de la Ilustración le confiere a la razón y sus realidades institucionalizadas (el Estado, el arte y la ciencia), la tarea de salvar a los individuos de la barbarie, de su ignorancia y superstición. Este largo proceso, avivado durante el declive del Estado absolutista y el ascenso de la burguesía europea, posibilitó la consolidación de la esfera de lo público. Asimismo, la difusión de las ideas protestantes durante la Reforma y el desarrollo de las filosofías políticas liberales de los siglos XVII y XVIII, trajo consigo nuevas formas de percepción social sobre las complejas relaciones entre los individuos, la sociedad y el estado. Dicha transición está fuertemente vinculada con el crecimiento de un público letrado, que a principios del siglo XVIII conquistaba paulatinamente mayores espacios de influencia política. Esta naciente burguesía se fortalecía como actor político y comenzaba a ejercer una profunda crítica del absolutismo. Se divulgaron los textos de filósofos e ideólogos del liberalismo, y fueron discutidos ampliamente en las casas de café en Inglaterra, en los salones de París y en las sociedades de mesa de Alemania. En esos lugares, el culto por la conversación, el intercambio de información y la argumentación razonada, llegaron a funcionar como dispositivos para la reafirmación de la esfera pública y la consecuente conformación de climas de opinión. Así lo relata Habermas:

El proyecto de la modernidad formulado en el siglo XVIII por los filósofos de la Ilustración consistió en sus esfuerzos para desarrollar una ciencia objetiva, una moralidad y leyes universales y un arte autónomo acorde con su lógica interna. Al mismo tiempo, este proyecto pretendía liberar los potenciales cognitivos de cada uno de estos dominios de sus formas esotéricas. Los filósofos de la Ilustración querían utilizar esta acumulación de cultura especializada para el enriquecimiento de la vida cotidiana, es decir, para la organización racional de la vida social cotidiana. (...) (Estos pensadores) aún tenían la extravagante expectativa de que las artes y las ciencias no sólo promoverían el control de las fuerzas naturales, sino también la

comprensión del mundo y del yo, el progreso moral, la justicia de las instituciones e incluso la felicidad de los seres humanos (Habermas, 1988: 28).

Aunado a lo anterior, la interpretación teórica de las formas de expresión ciudadana se fue transformando a partir de la generación de diversas concepciones sobre el sistema social. Una perspectiva utilitarista asignaba un nuevo rol al Estado con base en la premisa de que los sujetos tendían a maximizar sus propios intereses, desplazando a un segundo término los intereses de la colectividad. Así, lejos de los postulados de Rousseau, el trabajo de Mill y Bentham, en la frontera de los siglos XVIII y XIX, le concedía al Estado una función armonizadora en las relaciones de discrepancia entre los individuos, con base en el establecimiento de un gobierno elegido por la mayoría mediante la elección regular y el plebiscito. Según esta visión, las nacientes instituciones de la modernidad, legales y objetivas, serían los instrumentos mediante los cuales la sociedad alcanzaría sus más elevados anhelos. La modernidad, de esta forma, se convierte en el tiempo de las utopías. Sobre esto, dice Bauman:

“Utopía” es el nombre que, por cortesía de Tomás Moro, se ha dado a sueños similares desde el siglo XVI; es decir; desde el momento en que las antiguas y, en apariencia, eternas rutinas comenzaron a desplomarse, cuando las viejas costumbres y convenciones empezaron a mostrar su edad y los rituales su aspecto raído. (...) Una utopía es ante todo una imagen de otro universo, diferente del que se conoce por experiencia directa o por haber oído hablar de él. La utopía, además, prefigura un universo enteramente creado por la sabiduría y la devoción humanas. Pero la idea según la cual los seres humanos pueden sustituir el mundo-que-es por otro diferente, construido por ellos, apenas estaba presente en el pensamiento antes de la llegada de los tiempos modernos. (...) Las utopías nacieron al mismo tiempo que la modernidad y sólo pudieron respirar en la atmósfera moderna. (Bauman, 2008: 134, 138)

Se trata, en esencia, de la introducción de nuevos paradigmas en el horizonte cultural de Occidente, que transformaron la noción misma del individuo, su idea de la alteridad, y su concepción del Estado y la naturaleza. José Ángel Bergua, sostiene que con el devenir “los modernos sólo pudieron ponerse de acuerdo entre sí y alcanzar la paz

social declarando la guerra, además de a los otros estados nacionales (...), a la naturaleza” (Bergua, 2005: 28). De modo que las cláusulas implícitas del contrato social moderno condujeron no sólo a la dominación de los hombres, sino también a la profanación económica y científica de la naturaleza, y en consecuencia, a la actual sociedad del riesgo (Bergua, 2005; Beck, 2006).

Entre los acontecimientos y procesos que aceleraron estas transformaciones pueden mencionarse la aparición de la imprenta y la consecuente socialización de la lectura y la escritura, las revoluciones ideológicas, sociales e industriales, la expansión del capitalismo, la formación de estados modernos frente al ocaso del absolutismo y, posteriormente, el surgimiento de la sociedad de masas, la migración internacional, la aceleración de los fenómenos de urbanización, el auge de las democracias representativas y de las burocracias socialistas, el incremento del poder de los medios de comunicación de masas, el desarrollo de nuevas tecnologías de información y los procesos de globalización económica y cultural. Sin embargo, sostiene Thompson, “lo que define a nuestra cultura como *moderna* es el hecho de que, desde fines del siglo XV, la producción y la circulación de las formas simbólicas han estado creciente e irreversiblemente atrapadas en procesos de mercantilización y transmisión que ahora poseen un carácter global” (Thompson, 1998: 185).

En la compleja fragua de la sociedad racional, Foucault (1979) nos remite a una *voluntad de saber*, pero sobre todo a una *voluntad de verdad* que, bajo el principio de exclusión, va estableciendo en las sociedades que emergen eficientes sistemas de nominación, clasificación y jerarquización. Se van fundando instituciones discursivas consagradas a instituir lo verdadero y lo falso, lo legal y lo ilegal, lo moral y lo inmoral, lo científico y lo profano, a separar la cordura y la locura. Con el tiempo, las formas de la razón lógica recorren el tejido social mezclándose, en ciertas etapas, con el pensamiento mítico, y en otras, situándose en mutua oposición.

Las imbricaciones y conflictos entre razón y magia, entre prosa y poesía, entre cordura y pasión, han estado presentes de una u otra manera en la conformación de las instituciones sociales, en la gesta de los signos y símbolos que las soportan, y en las

trayectorias que han tomado dichas instituciones en el escenario radicalizado de la modernidad. Sin duda, el cine ha sido un espejo excepcional de estas articulaciones y un actor eficaz en la construcción y reforzamiento de modelos y representaciones del mundo.

En el espacio histórico, la modernidad acelera tanto el ritmo de cambio como el ámbito de cambio de las sociedades tradicionales. Según Anthony Giddens (1999), estas transformaciones se realizan a través de tres factores generales. El primero consiste en un proceso de *separación del tiempo y del espacio*. En el mundo antiguo, el tiempo estaba compenetrado con el espacio mediante la correlación inamovible de lo presente con lo ausente. Sin embargo, paulatinamente se van desarrollando relaciones de ausencia a través, por ejemplo, de la palabra escrita. Para Marshall McLuhan (1985) la aparición de la imprenta, sobre todo su derivación en la lectura y la escritura, constituye la base de un cambio paradigmático de la sociedad en su conjunto. El acto de leer y escribir introduce un desplazamiento de lo temporal y lo espacial. El dinero, por su parte, abre un paréntesis en los procesos de producción y circulación de mercancías, dinamizando los intercambios económicos. Las formas institucionalizadas y colectivas de medir las horas y los días a través del reloj y el almanaque, y de proyectar el espacio mediante la cartografía, representan también dispositivos de distanciamiento del tiempo y el espacio. Surge un tiempo vacío, abstracto, estandarizado, programable, que reordena las relaciones sociales en función de esta emergente racionalidad. Como lo establece Giddens:

El advenimiento de la modernidad paulatinamente separa el ‘espacio’ del ‘lugar’ al fomentar las relaciones entre los ‘ausentes’ localizados a distancia de cualquier situación de interacción cara-a-cara. En las condiciones de la modernidad, el lugar se hace crecientemente ‘fantasmagórico’, es decir, los aspectos locales son penetrados en profundidad y configurados por influencias sociales que se generan a gran distancia de ellos. Lo que estructura lo local no es simplemente eso que está en escena, sino que la ‘forma visible’ de lo local encubre las distantes relaciones que determinan su naturaleza (Giddens, 1999: 30).

En este contexto, dicho proceso de separación ha sido radicalizado a partir del siglo XIX por la presencia de los medios y las tecnologías de información: fotografía, telégrafo, teléfono, cine, radio, televisión, medios impresos, satélites, grabadores y reproductores de sonido e imagen, computadoras, Internet, etc. Los medios de comunicación han jugado un papel primordial en el enlazamiento de lo local y lo global, modificando las estructuras profundas de la temporalidad humana. El cine ha sido un protagonista privilegiado en este desmembramiento y rearticulación del tiempo y del espacio. Mediante imágenes en tránsito, los espectadores pueden experimentar diversas situaciones e interactuar con presencias, entornos y visiones heterogéneas en un plano próximo a la simultaneidad. Pueden asistir a la reconstrucción de distintos escenarios históricos y también a la representación del futuro. ¿Son los contenidos de las industrias audiovisuales los más eficientes dispositivos del imaginario social?

El segundo elemento que determina la aceleración del cambio institucional es lo que Giddens (1999) denomina *el desanclaje de los sistemas sociales*. Condicionados por el desarrollo de sistemas abstractos (tanto expertos como simbólicos), los sujetos quedan implicados en redes de relaciones sociales (profesionales en su mayoría) cimentadas en un conjunto de experiencias y saberes más o menos especializados, a través de los cuales se organizan determinadas áreas del entorno material y social. Es lo que en algún sentido Bourdieu reconoce como *campo*. Así, el hombre moderno se desenvuelve en escenarios creados que, sin embargo, no puede controlar de forma directa debido a los distintos niveles de complejidad y especialización con que han sido concebidos. Por ello, el individuo actual puede definirse como experto en algo y neófito en casi todo. Por una parte, domina un oficio y, por otra, aprende a adaptarse, a maniobrar en circunstancias concretas, a manejar objetos y situaciones en su nivel más funcional, mediante la puesta en escena de la razón práctica. De allí que las personas, desancladas e integradas a los sistemas abstractos, fundamenten su relación con el entorno a través del principio de *fiabilidad*. Asumida como confianza básica (que también supone ciertos grados de escepticismo, cautela o reserva), la fiabilidad en las instituciones modernas responde al cumplimiento de compromisos anónimos basados en la correlación del saber de aquellos especialistas y la ignorancia de los no expertos. De esta forma, mediante la ratificación y sustentación de los compromisos institucionales y

personales, aquellos cimentados en la integridad como valor colectivo, los sujetos experimentan reanclajes continuos con el sistema social. Fiabilidad, en el sentido más humano del término, significa coherencia y reafirmación constante de la realidad, seguridad, arraigo y sentimiento de continuidad de las cosas. Un principio de constitución de lo social que Goldman explica como la coherencia entre las visiones del mundo y las estructuras globales de la sociedad, como se dijo anteriormente.

No obstante, si bien es cierto que las instituciones modernas están profundamente ancladas a los mecanismos de fiabilidad de los sistemas abstractos, también lo es que la contingencia y el riesgo siempre están presentes en los diversos ámbitos de la cotidianidad (Luhmann, 1997). Esto es debido a los efectos azarosos que provoca, justamente, el entramado de la separación del tiempo y del espacio, el desanclaje de los sistemas sociales y la reflexividad institucionalizada, que más adelante abordaré. La imprevisibilidad de los resultados de la acción humana conlleva a la creación de ambientes de riesgo: crisis ecológicas, epidemias, alteraciones psicológicas, tensiones políticas y sociales, inestabilidad financiera, amenaza armamentista, guerras industrializadas, inseguridades diversas y accidentes varios. En esta trama, los medios de comunicación en general y el cine en particular, participan activamente como instrumentos de desanclaje y reanclaje de los entornos sociales en la medida que forman parte de los sistemas abstractos dedicados a la producción simbólica. En muchos sentidos, lo que nos narra el cine es la expresión de las insondables tensiones humanas provocadas por las dualidades confort/ miedo, confianza/ riesgo, seguridad/ peligro, ansiedad/ sosiego, ignorancia/ conocimiento, razón/ pasión, poder/ resistencia, orden/ caos, amor/ odio, entre otras. Todos estos, atributos inherentes a la modernidad, agudizados sin duda en nuestros contextos de crisis y transformaciones vertiginosas.

Por último, el tercer factor de aceleración del cambio social, según Giddens, es precisamente la *naturaleza reflexiva de la modernidad*, que se instituye posiblemente a partir de la tradición griega. En el curso de la historia, la reflexión se introduce en la base del sistema social transmutándolo a partir del movimiento del pensamiento y la acción. El dinamismo que imprimen (diacrónica y sincrónicamente) las formas modernas de racionalidad en la esfera institucional y humana es extraordinario.

Aquellos principios de razonamiento lógico que postularon los griegos hace apenas unos 2,500 años, hoy se han convertido en estados nacionales, capitalismo postindustrial, revolución tecnológica, industrias culturales, industrialización del poder militar, globalización y mundialización, reordenamiento permanente de las relaciones sociales y productivas, transformación de las identidades y las intimidades, escenarios de fiabilidad y riesgo. Las diversas perspectivas teóricas sobre la modernidad y la postmodernidad, entendidas como proyecto inconcluso (Habermas, 1988), como fin de los metarrelatos (Lyotard, 1985), como paradoja de la crítica del sistema dentro del sistema (Luhmann, 1997), como pluralismo y crisis de sentido (Berger y Luckmann, 1997), como contingencia y riesgo (Beck, 2006), como crítica de las corporeidades (Haraway, 1995), como advenimiento de culturas híbridas (García Canclini, 1989), o como reencantamiento del mundo (Maffesoli, 2007), se llame *sobremodernidad* (Marc Augé, 2008) o *modernidad líquida* (Bauman, 2006, 2008), sitúan en el centro del debate la cuestión de la *racionalidad*. Ya sea para anunciar su crisis y el agotamiento de los espacios del *mundo de la vida* (Habermas, 2003), su decadencia y el retorno de la fuerza de los sentimientos (Maffesoli, 2007), o la reinención de la naturaleza mediante acoplamiento inéditos (Haraway, 1995). Tal como lo establece Giddens: “La modernidad no sólo es inquietante por el hecho de la circularidad de la razón sino porque en última instancia, la naturaleza de esa misma circularidad es enigmática. ¿Cómo justificar nuestro compromiso con la razón en nombre de la razón?” (Giddens, 1999: 55).

¿Cuáles son las consecuencias principales de este cambio vertiginoso producido por la fragua de la separación del tiempo y el espacio, el desarrollo de sistemas abstractos y la reflexividad institucionalizada, que hoy se conoce como modernidad? La mayoría de las teorías sociales y filosóficas acerca de la modernidad y la postmodernidad, coinciden en que somos testigos del desvanecimiento de las *grandes narrativas* que forjaron las identidades dominantes y dieron, a la vez, una fuerte cohesión a los sistemas sociales. Hoy están en declive aquellos *metarrelatos* (Lyotard, 1985) evolucionistas que nos proveían de un pasado coherente y un futuro previsible. La modernidad ha multiplicado y profundizado las dimensiones de lo humano y lo social, debilitando aquellas visiones providenciales que articulaban el devenir de las

instituciones y las sociedades en su conjunto. En esta *edad* del tiempo, la gente comienza a descubrir que la historia no es una sucesión lineal de acontecimientos, ni conduce necesariamente a alguna parte. Igualmente, se experimenta una insuficiencia de la noción de progreso, una creciente disparidad con el pasado y una notable disolución de la idea de futuro (Lyotard, 1985). Disolución que en ocasiones es desilusión. En efecto, la índole reflexiva de la modernidad ha abierto puertas al pensamiento crítico y éste, a su vez, ha contribuido a derrumbar continuamente las certidumbres del mundo. Como lo revela Octavio Paz:

... la revolución proletaria, la selección de las especies y la subversión de los valores son operaciones de orden crítico: niegan a esto para afirmar aquello. La diferencia con la antigüedad es impresionante: la analogía funda por la unión o correspondencia de los contrarios; la crítica, por la eliminación de uno de los términos. Pero aquello que eliminamos por la violencia de la razón o del poder, reaparece fatalmente y asume la forma de la crítica. La época que ahora comienza es la de la revuelta de las realidades suprimidas (Paz, 1998: s/p).

En los dominios del saber científico, Jean-Francois Lyotard (1985) sostiene que la postmodernidad actual afronta un alejamiento de las tentativas de fundamentar epistemología, es decir, filosofía del conocimiento y de la ciencia. Asistimos, sí, a una pluralidad de pretensiones cognitivas, informativas y comunicacionales donde las ciencias sociales y las humanidades, en particular, no poseen un sitio preponderante. Una de tantas paradojas: si la modernidad es profunda e íntisecamente sociológica, como lo establece Giddens (1999), el discurso de la sociología no está en el centro de las instituciones modernas. Sobre esto, dice Donna Haraway: “La autorización trascendente de interpretación se ha perdido y, con ella, la base ontológica de la epistemología *occidental*” (Haraway, 1995: 260).

En el terreno de lo político, por su parte, presenciamos una crisis de credibilidad en los poderes autoritarios, el reordenamiento de las funciones y alcances de los estados nacionales, así como el advenimiento de nuevas agendas sociopolíticas y de movimientos sociales inéditos. En lo económico, nos trasladamos de un orden basado

en los modelos de fabricación de bienes de consumo a un sistema fundamentado en la generación de información y conocimiento estratégico (Castells, 2004). Y en lo cultural, observamos la metamorfosis de ciertos códigos identitarios de acuerdo a los múltiples entrecruzamientos de lo local y lo global; mundialización y a la vez resurgimiento de etnicidades e identidades profundas; cambios en las visiones y comportamientos familiares, generacionales, religiosos; transformación de la intimidad, de las nociones de género, de ciudadanía, de seguridad, de las relaciones entre ocio y trabajo, y otras representaciones y prácticas sociales.

Manuel Castells (2004) afirma que somos testigos de un novedoso modelo de organización y desarrollo de las sociedades globalizadas, como producto de una nueva situación del capitalismo mundial. Se trata, en otras palabras, de una transformación global que tiene dimensiones equivalentes, en términos de importancia, con la revolución industrial, pero la actual cimentada en el desarrollo de tecnologías de información y en la socialización del conocimiento. De allí, entonces, que la problemática de la cultura y las identidades esté hoy enmarcada por la reflexión en torno a las funciones y efectos de los medios de comunicación globales. Lejos de ser sistemas tecnológicos y organizacionales dedicados únicamente a la información y el esparcimiento, las industrias audiovisuales son actores ideológicos inmersos en estructuras globales de poder capaces de traducir y modelar el sentido social.

Este debate, es precisamente el que sitúa a la industria cultural contemporánea en el corazón de los estudios académicos sobre la modernidad y una de sus expresiones más categóricas: la globalización. Las tensiones entre lo global y lo local se han trasladado hacia el centro de las discusiones sobre los efectos socioculturales de la modernidad. Se globalizó la separación del tiempo y el espacio, se globalizó el desanclaje de los sistemas sociales, y se globalizó el predominio de la razón crítica sobre el pensamiento mítico, y su consecuente crisis. Todo ello, en gran medida, gracias al desarrollo e impacto de las industrias culturales, en donde el cine ha tenido sus propios alcances.

Globalización, es un término utilizado actualmente en casi todos los ámbitos sociales para indicar los procesos de integración acelerada del mundo contemporáneo. Se

expresa, a grandes rasgos, en la expansión y reestructuración del capitalismo bajo una óptica neoliberal que ha propiciado el auge de los capitales especulativos, la segmentación del trabajo, la supremacía del mercado y el reordenamiento de las relaciones sociales bajo las lógicas de la competitividad y la eficacia. Se caracteriza, como ya se ha dicho, por el impacto masivo de las tecnologías y medios de comunicación, y por el lugar privilegiado que ocupa el conocimiento y la información en el desarrollo de las instituciones. Nos hemos trasladado a un tiempo en que los efectos de la modernidad se están agudizando como nunca.

Sin embargo, contrario a las perspectivas que conciben la globalización como un proceso totalizador y avasallante, es necesario reconocer la vigencia de los intereses nacionales y locales que permean, bajo argumentos vinculados a la legitimidad cultural, tanto las políticas locales y globales de comercio audiovisual como los contenidos específicos de los medios de comunicación en cada región del orbe. De acuerdo con Marjorie Ferguson (1995), mientras la retórica dominante de la globalización asume una especie de universalismo cultural, sobre todo cuando se habla de industrias mediáticas, las realidades políticas locales tienden hacia el nacionalismo económico competitivo. Si bien es cierto que los fenómenos de globalización y los procesos regionales pueden generar tensiones recíprocas, también lo es que ciertas dimensiones de lo global necesitan de lo local para poder existir, y viceversa. Hoy, lo global y lo local transitan con intensidad en los contenidos de los medios masivos y las demás industrias culturales (la moda, el deporte, la comida, etcétera) entendidas como la maquinaria conductora del capitalismo del siglo XXI. Este planteamiento sugiere que lejos de sucumbir en una *aldea global* de leyes de mercado impersonales, los nacionalismos económicos competitivos se articulan con las industrias culturales que configuran la nueva sociedad de información y cultura de masas.

Más aún, el acceso desigual y conflictivo tanto de los ciudadanos como de los países a los mercados económicos y simbólicos (productos, servicios, información, entretenimiento, etcétera.) propios de la sociedad globalizada, no necesariamente construye una identidad global uniforme y estática. Por el contrario, puede afirmarse que detrás de las máscaras colectivas existe una vasta y compleja diversidad cultural

que se traduce en formas de consumo y usos diferenciados de bienes y símbolos. Inclusive, basta con registrar la continua resurrección de las llamadas *etnicidades* o *identidades profundas*: comunidades enraizadas en la tradición cultural que despiertan con rostros nacionalistas e, incluso, autonómicos, reivindicativos o con amplios programas de acción política, y que ponen continuamente en crisis el discurso totalizador de la globalización.

No obstante el movimiento de personas, bienes, capital y tecnologías a través de las fronteras entre países, puede afirmarse que el Estado-nación aún constituye el nexo fundamental de los intercambios entre lo global y lo local. Por lo tanto, contrario a lo que algunos suponen, éste no se extingue frente a la globalización, sino que se transforma. Sin duda, la sociedad civil y el mercado han conquistado diversos espacios sociales antes ocupados por el Estado, pero ello tampoco significa la disolución de este último. Frente a las tesis que sostienen su decadencia como lugar relevante de la acción política y económica, de la cultura y la identidad colectivas, basta con observar los conflictos de intereses y las múltiples discrepancias entre países o regiones que comparten fronteras, tratados, convenios y proyectos. La expansión de los mercados estimulada por los agentes dominantes de la economía mundial se enlaza, en el teatro de la globalización, con el ejercicio soberano de los estados nacionales en el terreno de la política interior y exterior. Tal como lo destaca Giddens:

Los estados no funcionan como máquinas económicas sino como actores celosos de sus derechos territoriales, preocupados por el impulso de sus culturas nacionales, y estableciendo estratégicos compromisos geopolíticos con otros estados, o alianzas de estado (Giddens, 1999: 75).

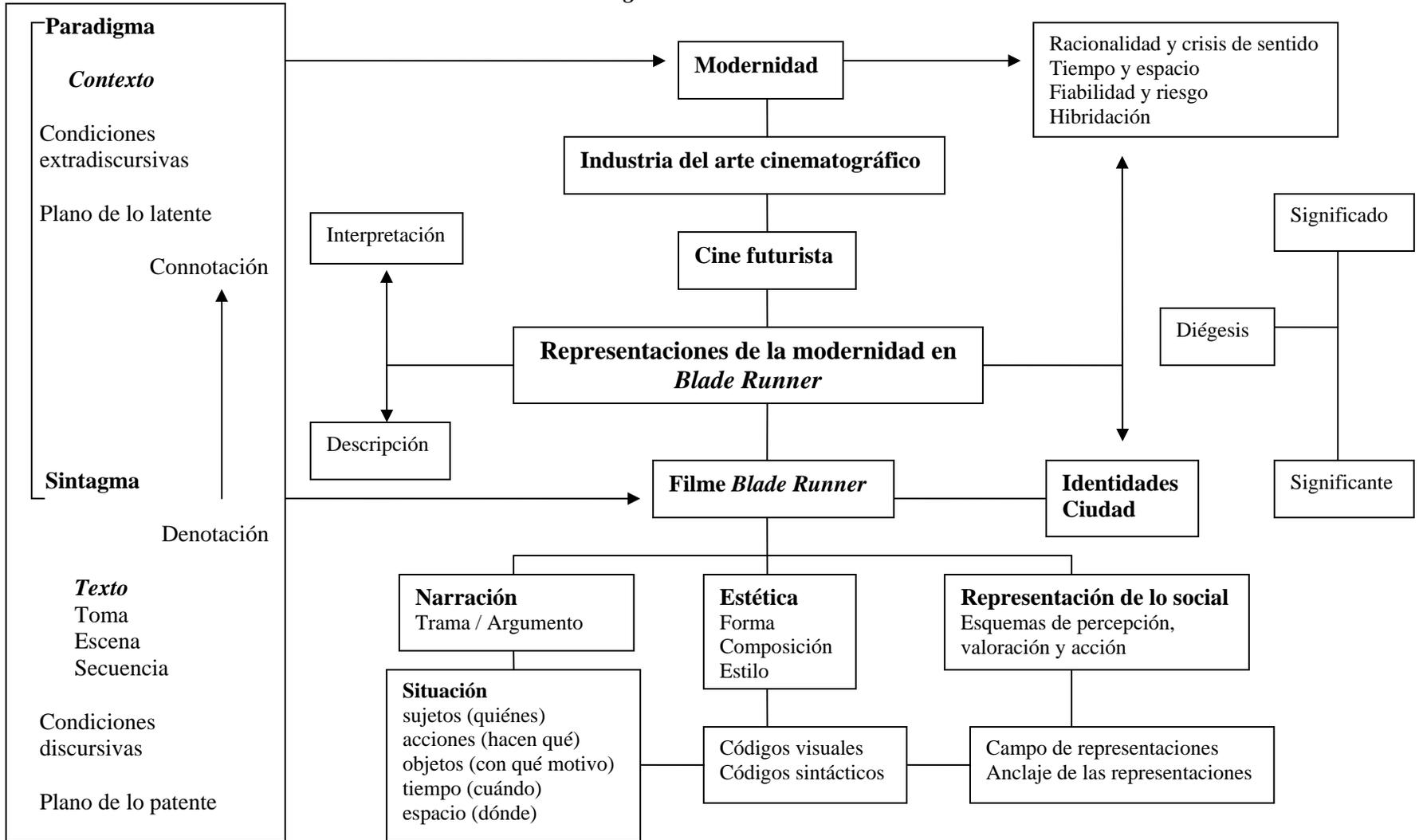
Por otra parte, la proclamación del fin de las ideologías, concebidas como fuerzas de cambio social y económico frente a los procesos de globalización, resulta aún prematura. Incluso, de acuerdo con Jürgen Habermas (2003), las sociedades actuales, tanto avanzadas como emergentes, tienden a experimentar una crisis de racionalidad, dejando en ocasiones las puertas abiertas a los radicalismos ideológicos. No hay duda de que una democracia sin ilusiones siempre puede derivar en fascismo. Ni fin de las

ideologías, ni fin de la historia. La modernidad encierra múltiples encrucijadas, unas manifiestas y otras latentes, en las cuales el arte cinematográfico abreva y se transforma.

Estas son algunas relaciones paradigmáticas que se imprimen en ese sintagma llamado película. Igual que en la vida, en el cine las biografías se cruzan con las estructuras y ambas quedan tramadas en procesos dinámicos. El cine habla en su nivel sintagmático y es hablado en su nivel paradigmático. Es un dispositivo de mediación cognitiva y estructural (Martín Serrano, 1985, 1986) que actúa entre los acontecimientos de la sociedad moderna y el conjunto de representaciones sociales. Cada relato pondrá en juego las múltiples combinatorias de lo artístico y lo industrial en la construcción de modelos de representación de la realidad. Cada obra revelará el peso concreto que posee el principio de autor, las pautas de la industria cultural y las zonas de confluencia entre ambos. Sin duda, este es el mundo que ha producido al fenómeno cinematográfico y ha permeado sus discursos, pero también, desde una doble hermenéutica, es el mundo en cuya construcción el discurso del cine está implicado.

A partir de este marco teórico compuesto por tres ejes (el cine como expresión artística, como producto industrial y como expresión de la modernidad), con sus respectivas categorías, dimensiones y niveles, es como se plantea el modelo general de análisis de la presente tesis (ver esquema 4).

Esquema 4
Modelo general de análisis



V. ARTE, CINE Y MODERNIDAD. LOS ORÍGENES DE UN NUEVO LENGUAJE.

5.1. Las vanguardias y el antiguo régimen.

El presente capítulo se interroga por la constitución histórica del campo contemporáneo de producción artística y sus vínculos con los orígenes del arte fílmico, enfatizando el proceso mediante el cual las vanguardias de principios del siglo XX se apropiaron del cine como vehículo legítimo de expresión artística. Asimismo, explora aquellos principios estéticos que el arte ha transferido al lenguaje cinematográfico, en el marco de un sistema simbólico delimitado por escenarios de confrontación entre diversos actores, grupos e instituciones en torno a la definición y control del mundo artístico.

El surgimiento del campo de producción artística contemporáneo, entendido como un espacio relativamente autónomo de relaciones sociales, normas y creencias vinculadas con la producción, circulación y consumo de bienes artísticos, es una expresión articulada de las grandes transformaciones de las sociedades europeas del siglo XIX, y de la lucha particular entre los representantes de las culturas oficiales y aquellos individuos y grupos que participaron de algún modo en los movimientos artísticos de ruptura.

Aunque el campo artístico occidental comienza a construirse como tal a partir del Renacimiento, es con el auge del movimiento impresionista, a fines del siglo XIX, cuando experimenta un acelerado proceso de cambio a la luz de las profundas modificaciones que impone el sistema de producción industrial capitalista a las mentalidades y formas de vida de las sociedades conservadoras del antiguo régimen. Es la Europa de fin de siglo. Naciones que se debaten entre las fuerzas del capitalismo industrial, la expansión urbana y su consecuente proletarización, el surgimiento de la sociedad de masas, la innovación y el desarrollo tecnológicos, el avance del liberalismo y la radicalización de las utopías revolucionarias. Pero también es la Europa

preindustrial y preburguesa que se resiste a perder los privilegios del antiguo orden, y que celebra y premia aquellas manifestaciones del arte legitimadas por la historia. En este escenario, bajo la promoción activa de museos, academias, iglesias y universidades, el mundo del arte convencional europeo vivió momentos de gran plenitud, acreditado estratégicamente por los estados nacionales y por el gusto conservador de los públicos de arte.

La existencia de una importante infraestructura cultural conformada por museos, teatros, salas de conciertos y bibliotecas en varios centros como Londres, Berlín, Viena, París y San Petesburgo, con sus cuerpos de preservadores y administrativos, y sus agendas ceremoniales, permite constatar cierto grado de autonomía del campo del arte, sobre todo en ese espacio de creación consagrado en los estilos y formas de la propia tradición estética. Sin embargo, el común denominador es la fuerte dependencia de los procesos de producción artística respecto al gusto y los intereses de los grupos hegemónicos. Si bien, como señala Pierre Bourdieu, “no se pueden explicar las obras únicamente a partir de la demanda, es decir, de las exigencias estéticas y éticas de las diferentes fracciones de la clientela” (Bourdieu, 1990: 226), tampoco debemos olvidar las funciones de reproducción cultural y simbólica que desempeñaron las artes en los antiguos estados monárquicos y eclesiásticos, pero también durante las dictaduras fascistas y socialistas del siglo XX. Se trata de una dependencia estructural que, por una parte, refleja el estado de la relación de fuerzas al interior del campo artístico y, por otra, pone en evidencia el orden global establecido históricamente por los sectores hegemónicos. De este modo, Bourdieu reconoce que el campo del arte

... se encuentra situado de manera global en una posición dominada dentro del campo de la clase dominante. (Por lo cual) el ajuste de la producción al consumo es esencialmente resultado de la homología estructural entre el espacio de producción (el campo artístico) y el campo de los consumidores (es decir, el campo de la clase dominante) (Bourdieu, 1990: 230-231).

En este contexto, no es difícil entender que los caminos subversivos de las vanguardias fueron por demás sinuosos en su firme propósito de imponerse como expresión legítima del arte de occidente. El historiador Arno J. Mayer (1997) traza así los escenarios de la cultura europea del agónico siglo XIX:

Para las clases políticas, la alta cultura era un instrumento ideológico importante. Se esperaba que no sólo los edificios, las estatuas y los espacios públicos, sino también las artes pictóricas, plásticas e interpretativas, ensalzaran a los antiguos regímenes y revalidaran sus aspiraciones morales. Las clases dirigentes adoptaban una actitud igualmente funcional respecto a las artes. Mientras los hombres nuevos las utilizaban para exhibir su riqueza, su gusto y sus aspiraciones, las familias ya establecidas las utilizaban para reafirmar su fortuna y su posición social. Para ambas facciones, el consumo de la alta cultura y el arte era al mismo tiempo el emblema y la consagración de posiciones de clase, prestigio e influencia, ya logrados o ambicionados, en unas sociedades que seguían siendo claramente tradicionales. Tras asignar al arte unas funciones tan prácticas, las clases gobernantes y dirigentes no se sentían inclinadas a patrocinar vanguardias que titubeaban en ratificar y ensalzar a los antiguos regímenes y sus élites en las formas acostumbradas (Mayer, 1997: 179).

En una era de cambios y tensiones donde un orden social decadente contenía a la nueva sociedad en ascenso, puede observarse cómo el vasto catálogo de símbolos e íconos que promovieron las estirpes terratenientes, militares y eclesiásticas a través de los principales estilos ortodoxos, tuvieron el propósito de conjurar las amenazas de la modernidad y restaurar los símbolos del prestigioso y venerable pasado. De allí, la insistencia en los estilos neoclásico, renacentista, barroco y gótico, entre otros, que en las fronteras del siglo XIX marcaron la arquitectura, la escultura y las artes plásticas de Europa y otras regiones del mundo como Latinoamérica.

Incluso, las poderosas naciones que encabezaban la industrialización y la urbanización, como Inglaterra, celebraban su expansión económica adoptando, en el ámbito arquitectónico, estilos academicistas que buscaban conciliar las fuertes contradicciones del capitalismo con la mítica estabilidad del viejo orden. De este modo, cámaras

parlamentarias, iglesias, universidades, edificios públicos e inmuebles particulares se construyeron en las principales ciudades de occidente con los préstamos formales de la tradición. En el contexto latinoamericano, recuérdese tan sólo la influencia del historicismo en la arquitectura del porfiriato, durante las últimas décadas del siglo XIX en México.

No obstante, tanto la industrialización como las nuevas perspectivas estéticas que promovía la modernidad, fueron transformando inevitablemente el paisaje urbano. Todo ello, a pesar de las políticas culturales ortodoxas de las élites que soñaban con el edén perdido. Las grandes ciudades europeas, como Madrid, Milán, Colonia o París, contaban con magníficas estaciones de ferrocarril construidas con estructuras de acero y extraños reforzamientos de hierro, disfrazados con columnas, cúpulas y fachadas de estilo neoclásico. Estos inmuebles, por ejemplo, eran la síntesis de la exaltación de la modernidad a través de los nuevos sistemas de transporte y la añoranza por un pasado preindustrial que se desvanecía en medio de revoluciones sociales y tecnológicas. En Europa, la celeridad del cambio global que imprime la modernidad es excepcional. Este dinamismo extremo transformó la naturaleza de las instituciones tradicionales tanto en su dimensión organizacional como en el plano más profundo de las racionalidades.

En estos años, la expansión urbana trajo consigo el desarrollo de la esfera pública, el surgimiento de sectores medios, la proliferación de organizaciones obreras y ciudadanas y, particularmente en Francia (única república en la Europa decimonónica), el impulso de grupos sociales y políticos a favor de la desmonarquización, la desaristocratización y la descristianización. Todo ello, aunado a los debates parlamentarios sobre las funciones del estado moderno, fue imponiendo condiciones para que las entidades gubernamentales incrementaran el financiamiento para la producción artística y la construcción de nuevos recintos para la difusión del arte, la cultura y la educación pública que, de alguna forma, representaban las posibilidades de movilidad social de amplios sectores medios. Tal como lo plasma Eric Hobsbawm:

Sin duda alguna, el público del arte, más rico, más culto y más democratizado, se mostraba entusiasta y receptivo. Después de todo, en este período, las actividades

culturales, indicador de estatus durante mucho tiempo entre las clases medias más ricas, encontraron símbolos concretos para expresar las aspiraciones y los modestos logros materiales de estratos más amplios de la población, como ocurrió con el piano, que, accesible desde el punto de vista económico gracias a las compras a plazos, penetró en los salones de las casas de los empleados, de los trabajadores mejor pagados (al menos en los países anglosajones) y de los campesinos acomodados ansiosos de demostrar su modernidad. Además, la cultura representaba no sólo aspiraciones individuales, sino también colectivas, muy en especial en los nuevos movimientos obreros de masas (Hobsbawm, 1998: 232).

Sin embargo, contra lo que se podría suponer, las obras de la vanguardia no tenían aún cabida en los intereses y gustos de los nuevos ricos, industriales manufactureros, que aspiraban al reconocimiento y estilo de vida de la nobleza. Salvo notables excepciones, los nuevos varones capitalistas carecían del capital cultural de las familias herederas de la tradición europea. Pero, obviamente, tenían una enorme capacidad de compra. Inducidos por la *autoridad moral* de la aristocracia, estos nuevos ricos ganaban posiciones en la estructura social coleccionando obras de arte clásico, construyendo o adquiriendo residencias con estilos históricos y financiando a instituciones culturales apegadas a la tradición, motivados por un profundo anhelo de aceptación en los círculos de la alta sociedad. Así, en los salones donde se discutía de política, economía y cultura, la burguesía y la aristocracia reforzaban sus alianzas estratégicas, homologando, entre otras cosas, sus criterios estéticos.

Mientras tanto, el 28 de diciembre de 1895, lejos del mundo del arte reconocido, los hermanos Lumiere ofrecían en el Salón Indien del *Grand Café* del Boulevard des Capucines, en París, su primera proyección cinematográfica, sin imaginar siquiera la influencia que tendría este invento en la cultura y el arte del siglo XX. Román Gubern lo recrea así:

Apareció ante los atónitos ojos de los espectadores, la plaza Bellecour, de Lyon, con sus transeúntes y sus carruajes moviéndose. Los espectadores quedaron petrificados, 'boquiabiertos, estupefactos y sorprendidos más allá de lo que puede expresarse',

como escribe Georges Méliès, testigo de aquella maravilla. Y Henri Parville recuerda: *‘Una de mis vecinas estaba tan hechizada, que se levantó de un salto y no volvió a sentarse hasta que el coche, desviándose, desapareció’* (...) el impacto que causaron aquellas cintas en el ánimo de los espectadores fue tan grande que al día siguiente los diarios parisinos se deshacían en elogios ante aquel invento y un cronista, víctima de una alucinación, elogiaba la autenticidad de los colores de las imágenes (Gubern, 2000: 23-24).

El aparato conocido como *cinematógrafo* había sido una invención gradual y colectiva cuyo origen se remonta al *fenaquistiscopio*, construido en 1832 por el belga Joseph Plateu. En los años siguientes, apareció el *daguerrotipo* (1839), el *fusil fotográfico* (1882) del francés Marey y el *kinetoscopio* (1894) de Edison, entre otros artefactos de proyección (Balle, 1991: 95). El cine antes de los Lumiere fue un instrumento óptico, exclusivamente al servicio de científicos interesados principalmente en el estudio del movimiento y el registro físico de la realidad. Por lo tanto, de acuerdo con Virgilio Tosi, el origen del cine es científico, producto de la revolución industrial, y su nacimiento no tiene vínculos con la invención del espectáculo cinematográfico (Tosi, 1993: 10). Sin embargo, pronto se convertiría en un espectáculo de ferias, bazares y cafés para registrar, durante la primera década del siglo XX, un crecimiento mundial realmente asombroso. Ya en 1927, en pleno desarrollo del lenguaje fílmico, la cineasta y ensayista Germaine Dulac se referiría al mítico acontecimiento del Salón Indien:

La contemplación de la llegada de aquel inefable tren de Vincennes a la estación bastaba para contentarnos, y nadie pensó, en aquel momento, que ahí residía, oculta, una nueva aportación ofrecida a la expresión de la sensibilidad y de la inteligencia, y no se preocupó de ir a buscarla más allá de las imágenes realistas de una escena vulgarmente fotografiada (Dulac, 1998: 91).

La imagen ferroviaria y la de los trabajadores saliendo de la fábrica, proyectadas frente a un grupo de espectadores curiosos durante aquel evento fundacional, ponen en juego algunos rasgos esenciales que actúan en la fragua de la modernidad: el tren y la fábrica son los referentes predilectos de la industrialización capitalista, y revelan la mutación

de los lazos entre el tiempo y el espacio. Connotan también el desanclaje de las relaciones humanas como consecuencia de la especialización y el desarrollo de los sistemas expertos (Giddens, 1993). A partir de aquella tarde del *Grand Café*, el cine participará activamente en el reordenamiento reflexivo de las relaciones sociales y, a la vez, estará subordinado a dicho reordenamiento. Un hecho constitutivo de la modernidad impulsado por el libro, la prensa, la fotografía, el telégrafo y otras tecnologías y lenguajes de la comunicación.

La sociedad que la modernidad abría, sin embargo, era la sociedad que la tradición cerraba. Por su parte, los recintos del arte y la cultura occidental que en la retórica oficial se promovían como centros del patrimonio espiritual de las naciones para la educación de los ciudadanos, en esencia, eran sitios para ratificar el principio de la distinción. Aquellos majestuosos santuarios del arte, investidos de poderes simbólicos, imponían a sus visitantes normas implícitas de reverencia y veneración. De modo que asistir a museos, teatros o salas de conciertos implicaba sucumbir ante un repertorio de objetos y formas artísticas consagradas institucionalmente por una cofradía de eruditos, historiadores del arte, críticos, restauradores y académicos, entre otros. Estos edificios de espléndidas fachadas e interiores neoclásicos que albergaban los tesoros espirituales de la nación, eran el escenario predilecto de la alta sociedad europea para demarcar sus fronteras frente a los nuevos y avasallantes sectores de población urbana.

Incluso, hasta el surgimiento de los movimientos de vanguardia, la ortodoxia artística había manifestado muy poco interés en extender los bienes de la cultura a las mayorías. Su origen social, su elevada formación y su disciplina les otorgaban cierto margen de independencia que, por supuesto, utilizaban para reivindicar una visión del mundo apegada a los gustos y valores de la alta sociedad. Aquellos hombres refinados que dirigían y administraban los recintos del arte y la cultura de occidente, procedían de academias, conservatorios y otros centros de formación donde se reproducían al pie de la letra los procedimientos legítimos de la producción estética. El canon se imponía a los jóvenes artistas que buscaban reconocimiento y posiciones en su propio campo. La atmósfera de la cultura oficial era tan asfixiante que cualquier síntoma de rebeldía en su interior se sofocaba con el descrédito y la expulsión del *paraíso*. Cabe recordar, entre

otros casos, la experiencia de Oscar Wilde, cuya excentricidad y provocación a las normas de su clase habrían de conducirlo a la pérdida de la libertad. Así, mientras las “ovejas negras eran pasadas por las armas”, según la expresión de Augusto Monterroso (1983), los miembros de la jerarquía artística buscaban constantemente el aval del campo político, religioso, académico e industrial, que garantizaban la consecución del ideal clásico.

En tanto, el fenómeno cinematográfico se extendía en varias regiones del mundo, con sus respectivos matices, constituyendo públicos y fijando sus propias bases como industria. Todo esto, a partir del desarrollo de sus formas narrativas y estilísticas, y de la consolidación de los sistemas de producción, comercialización y exhibición de filmes, en un escenario de complejas tramas y conflictos. Así, mientras se organizaba este nuevo y caótico mercado, proliferaban los teatros y salas de exhibición en los más importantes centros urbanos. En 1908, Estados Unidos tenía 8000 salas de proyección, y en 1913, Alemania ya contaba con 2370 (Balle, 1991: 95). Por su parte, indiferentes a la prodigiosa expansión del cine, los habitantes de las bellas artes se acreditaban a sí mismos, preservando, administrando y reproduciendo el vasto y antiguo patrimonio artístico de occidente. Tanto los pintores como sus clientes, por ejemplo, continuaban anclados a los temas bíblicos e históricos, a la mitología clásica y al retrato halagador, de acuerdo con los estilos y temas predominantes. Al respecto, Mayer recuerda que:

Los grandes salones de la pintura celebrados en importantes edificios públicos y con grandes mecenas políticos perpetuaban ese ordenamiento general. Los jefes de Estado o los primeros ministros presidían la distribución ceremonial de premios prestigiosos que concedían jurados formados por académicos acreditados que se movían en la alta sociedad. Las medallas de oro y los nombramientos ‘académicos’ no eran sino los primeros pasos de los pintores con futuro, y a ellos seguían las condecoraciones oficiales y, salvo en Francia, el ennoblecimiento. Por el camino, los artistas de éxito ensalzaban a la clase dirigente con retratos halagüeños de sus miembros y de sus poses sociales. Aunque esa amalgama del arte, la política y la alta sociedad tenía sus orígenes en un pasado remoto, no era ni arcaica ni estéril, a juzgar por la eficacia con

que se excomulgaba a los secesionistas o con que el grupo de poder cultural los recuperaba (Mayer, 1997: 187).

No obstante, la producción artística de las vanguardias comenzaba a ganar espacios, no sólo en el marco de ciertas instituciones académicas y culturales que se debatían entre la ruptura y la reproducción de los valores estéticos dominantes, sino también entre un público medio, urbano, alfabetizado y crítico, que se mantenía al margen de los principios ideológicos de la aristocracia. En cada país, diferentes grupos de pintores, escritores, músicos, periodistas y críticos, entre otros, se reunían en bares, cafés y galerías para discutir sobre las funciones sociales del arte, sobre las instituciones y el poder y, principalmente, sobre los lenguajes, las formas y sus posibilidades de expresión. Se redactaban manifiestos y programas, se editaban impresos independientes, se organizaban exposiciones y representaciones diversas, sin jurados ni premios, al margen de los foros oficiales.

Además, los creadores heterodoxos comenzaron a establecer redes y vínculos con secesionistas de otros países, y con mecenas, críticos y promotores interesados en las obras de las vanguardias. De este modo, en toda Europa y América se extendían diversas redes sociales encaminadas a abrir mayores espacios al arte experimental, incluyendo aquellos medios y lenguajes emergentes como el cartel, la fotografía, la música popular (jazz, tango, flamenco, etc.) y, desde luego, el cine. En el marco de la modernidad, lo local y lo global intensifican sus lazos y transfieren sus realidades hacia ambos lados. Su naturaleza reflexiva y crítica permeará el dominio hermético del arte, transfigurándolo en su nivel tanto institucional como discursivo. Al mismo tiempo, el arte moderno y sus nuevos medios, en el seno de un proceso dialéctico que Giddens (1993) denomina *doble hermenéutica*, incidirá en la orientación estética e ideológica de las sociedades emergentes.

En su inicio, sin embargo, se trataba de cenáculos contradictorios e inestables que compartían, por lo menos, un mismo impulso: abatir los muros de la cultura oficial. Mediante la experimentación con nuevas técnicas, formas y temas, estos artistas dieron la espalda al academicismo, sobre todo en su aspecto ideológico y, consecuentemente,

comenzaron a plasmar en sus obras el espíritu contradictorio de la época. Al principio, no tenían más espectadores y críticos que ellos mismos. Pero, conforme fueron penetrando las academias, los museos y los medios impresos, rompieron, junto con otros movimientos sociales, los paradigmas dominantes del campo de producción artística del antiguo orden, basado en los principios de la ortodoxia, la autocracia y el nacionalismo. En efecto, el arte del viejo régimen, cuya función era “celebrar a Dios, al mecenas, a la dinastía, al régimen, a la clase y a la nación” (Mayer, 1997: 179), se transformaba bajo la mirada renovada de los impresionistas, dadaístas, expresionistas, futuristas, cubistas, surrealistas y abstraccionistas, entre otras relevantes propuestas estéticas. Al mirar hacia dentro del propio proceso de creación artística, es decir, al trasladar su preocupación fundamental hacia la formulación de lenguajes y técnicas capaces de exteriorizar nuevas visiones de la realidad, las vanguardias artísticas reforzaban la autonomía relativa de este campo frente a los poderes y convicciones de la sociedad tradicional, expresados, por ejemplo, en el credo del Kaiser Guillermo II, quien aseguraba que el arte del Segundo Imperio alemán debía cimentarse en los valores de “la virtud, la belleza y el honor” (Mayer, 1997: 208).

Son tiempos de grandes movimientos migratorios, de crecimiento urbano y de gestación de un mercado orientado al espectáculo y el entretenimiento popular. Emergen los barrios consagrados a la *bohème*, donde los jóvenes artistas nutren sus obras de aquellas atmósferas con personajes de cafés, bares, salones de baile, prostíbulos y teatros populares. Será el mundo parisino de Toulouse-Lautrec, de los ballets rusos de Serge Diaghilev, de Picasso, Matisse, Duchamp, André Gide, Erik Satie, André Bretón, Diego Rivera, Hemingway, y tantos otros. En este contexto de cambios vertiginosos, la burguesía, a diferencia de la aristocracia en decadencia, ya no quiere ser retratada y aplaudida por pintores academicistas. Quiere, en cambio, construir espacios que expresen su visión del mundo. Serán las obras de las vanguardias artísticas, las portadoras de esta nueva mirada del siglo.

5.2. Tradición y ruptura. El dilema de los lenguajes artísticos.

A fines del siglo XIX, se extendía entre los nuevos creadores la convicción de que era necesario transformar los discursos y sentidos del arte para aspirar al registro y entendimiento de las profundas mutaciones identitarias que las emergentes sociedades industriales experimentaban. Como señala Hobsbawm, los jóvenes artistas pensaban “que el viejo lenguaje tampoco podía expresar la crisis de comprensión y valores humanos que este siglo de revolución había producido y se veía obligado ahora a afrontar” (Hobsbawm, 1998: 243). De cierta manera, estos creadores consideraban las obras de los academicistas o los modernistas *fin de siècle* como meras proyecciones de una realidad mítica plasmada con las garantías estéticas del pasado, a fin de aferrarse a unos cuantos privilegios de clase. Además, presentían que la continuidad de las cosas se diluía y que era indispensable la fundación de nuevos mitos que cohesionaran y posibilitaran el futuro. La conciencia extrema del desplome de las ontologías impregnaba cada vez con mayor fuerza los nuevos códigos estéticos. No obstante, aunque los jóvenes artistas estaban convencidos de que la crisis del arte era un espejo de la crisis social, sus intentos de ruptura formal eran más difíciles en la práctica que en la retórica. No es extraño, ante esto, que los movimientos de vanguardia ensayaran nuevas formas de producción artística prolongando las concepciones estéticas de la antigüedad y guardando, en consecuencia, una relación crítica y esencial con aquellas premisas fundacionales que posibilitaran la continuidad histórica del propio campo.

De modo que los vertiginosos cambios que experimentaron tanto las formas como los contenidos, continuaban reproduciendo ciertas matrices esenciales de todo proceso de creación artística. Es decir, dichas transformaciones conservaban su atención en aquellas cualidades y normas generales que han definido desde antaño a un producto como artístico, de acuerdo a las premisas sociohistóricas dominantes. Por lo tanto, el carácter de la forma artística continuaba asociado al principio aristotélico de coherencia y consistencia (Aristóteles, 1992). La profundidad simbólica, la perfección formal y la innovación, fueron los valores que permitieron la continuidad del campo de producción artística, frente a las diversas rupturas paradigmáticas. Pero, sobre todo, frente a la posterior desintegración de la forma artística que dio paso al abstraccionismo, así como

a la intervención del mercado y las tecnologías de comunicación en los procesos de creación artística. El arte, figurativo o abstracto, continuará aspirando a la forma *lograda*, a la entidad plena y autosuficiente. Esta fue la matriz conceptual de Homero, Virgilio, Dante, Leonardo, Goethe, Shakespeare, Bach, Handel y demás clásicos. También será la de Ibsen, Proust, Joyce, Rulfo, Dalí, Léger, Stravinsky, Chaplin, Eisenstein, Buñuel, Orson Welles, Kurosawa y muchos otros.

Resulta sorprendente, sin embargo, cómo estos movimientos estéticos, que inauguraron otras formas de percepción del mundo a partir de los basamentos de la tradición, evolucionaron tan rápidamente del arte figurativo basado en el descubrimiento de la luz y el color propio del impresionismo, al reconocimiento de la subjetividad como materia de creación entre los expresionistas, al rompimiento de modelos a través de encarnaciones oníricas y subconscientes entre los surrealistas, a la recomposición fragmentada y geométrica de los objetos en el cubismo, hasta la total disgregación de la forma en el arte abstracto, en contextos definidos por una intensa experimentación formal respecto al pasado inmediato. Cabe mencionar que entre 1870 y 1930, el campo del arte occidental observó los más profundos cambios, que no había conocido desde el Renacimiento. A pesar de que, como apunta Kahler, ciertas obras contemporáneas “constituyen paradigmas muy amplificados del concepto aristotélico de la forma artística” (Kahler, 1993: 18).

Así, la estética del naciente siglo XX puso de manifiesto el derrumbe de las premisas del viejo orden. En la medida en que los nuevos artistas ampliaban sus horizontes temáticos y estilísticos, adoptando como referentes los más diversos matices de la realidad social, incluyendo el de la lucha obrera, era la sociedad quien se apoderaba de la mirada del artista. Sobre todo la emergente burguesía que aspiraba, como ya se dijo, a imponer su visión del mundo a través del arte. En las naciones de Europa accidental, restringidas por los nacionalismos exacerbados y por el dogma eclesiástico, la perspectiva de la burguesía se imponía como un punto de referencia cultural del mundo industrializado.

Pero este proceso de legitimación de las vanguardias de ninguna manera fue sencillo. Algunos grupos secesionistas encontraron apoyo entre benefactores privados y funcionarios culturales que se mostraban más receptivos a las nuevas propuestas. Paulatinamente, en toda Europa, los museos comenzaron a adquirir obras de impresionistas, expresionistas y cubistas, aunque éstas no ocuparan sitios favorables en las salas de exposición. Lentamente, los prejuicios y convencionalismos se fueron desmoronando frente a la lucha férrea de grupos y activistas a favor de un arte más interpretativo. “Pese al despido de Hugo von Tschudi por adquirir impresionistas para la Galería Nacional de Berlín” (Mayer, 1997: 190), entre otros casos similares, la vanguardia no retrocedió en su batalla por apoderarse de las instituciones culturales y por formar nuevos públicos, como se consigna en los asaltos de los futuristas italianos contra la cultura oficial de Europa:

Para ellos, Italia era ‘un país de muertos..., una Pompeya gigantesca’, coronada por ‘un absceso canceroso de profesores, arqueólogos, guías turísticos y anticuarios’. Hijos del norte industrial, sobre todo de Milán, fustigaban a Nápoles, Roma, Florencia y Venecia como “heridas del pasado” purulento. Mientras que justo en ese momento Venecia cautivaba a los estetas de Europa, ellos la satirizaban por ser un ‘mercado de antigüedades falsas... y el mayor burdel de todos los tiempos’. (...) Pero el aullido de los futuristas tenía como objeto llegar más allá de Venecia y de Italia. Con sus ataques a la tradición y la historia se presentaban como un comando que llevaría a la vanguardia europea a romper con el pasado de una vez para siempre, si era necesario mediante incendios de las bibliotecas, bombardeos de las academias e inundaciones de los museos (Mayer, 1997: 194).

Por supuesto, dicha autonomía vigorizada por variables externas al propio campo del arte, se relativizaba en la medida en que los nuevos creadores cambiaban las cadenas de la cultura oficial por las de la militancia política y, sobre todo, por las del mercado competitivo y especulativo. En cierto modo, el desprendimiento paulatino de estos artistas con respecto a las normas y principios estéticos de la alta sociedad europea, los condujo en aras de la militancia ideológica, pero también de la sobrevivencia económica, hacia actividades políticas y profesionales paralelas a la realización de sus

obras personales. Algunos pintores, por ejemplo, comenzaron a incursionar en la propaganda y en la publicidad a través del cartel; ciertos escritores intensificaron sus vínculos con el periodismo, y posteriormente realizaron labores de guionismo para la industria del cine y la radio, al igual que muchos músicos, en un escenario caracterizado por la crisis política de los antiguos estados nacionales, el auge de los movimientos radicales, el advenimiento de la sociedad de masas y la expansión de una economía mundial de mercado. Como apunta Hobsbawm:

... el mundo de los negocios veía que las técnicas de vanguardia eran eficaces en la publicidad. Los criterios modernistas tenían un valor práctico para el diseño industrial y la producción en masa mecanizada. A partir de 1918 el mecenazgo de los hombres de negocios y el diseño industrial se convertirían en los factores fundamentales para la asimilación de unos estilos asociados originalmente con la vanguardia de la cultura (Hobsbawm, 1998: 245).

Con el avance del siglo XX, tiempo de catástrofes, las vanguardias conquistaron el campo legítimo de producción artística y comenzaron a formar parte del bagaje cultural de los sectores medios de Europa, Estados Unidos y Latinoamérica (el muralismo en México, el modernismo en Brasil, etc.), imponiendo sus obras como formas válidas de expresión artística, a la luz de la caída de los antiguos imperios durante las dos guerras mundiales y las distintas revoluciones sociales. Y aunque las vanguardias fracasaron en sus objetivos de encabezar la revolución cultural del siglo XX, petrificándose en los espacios de poder contra los que habían luchado tiempo atrás, muchos de sus principios estéticos fueron incorporados en el impulso que el desarrollo de los medios de comunicación dieron a las expresiones de la cultura de masas, como la música y, sobre todo, el cine.

5.3. Influjos de la industria y el arte en los orígenes del cine.

En el futuro, el cine habría de transformar el campo del arte, retomando diversos elementos de otras disciplinas para producir su propio lenguaje. Es la primera forma

artística de la sociedad industrial del siglo XX. Por supuesto, sus inicios como arte varían según las distintas experiencias nacionales. Helmut Korte y Werner Faulstich proponen, en términos amplios, cuatro etapas fundamentales en el desarrollo de este medio durante sus primeras tres décadas (Korte y Faulstich, 1997:14-15):

1) De 1895 a 1905. En este período el cine es sobre todo un espectáculo de ferias, cafés y carpas. Plebeyo y trashumante en Estados Unidos, y más conservador en Europa. Con una escasa formulación de motivos; con formas expresivas apegadas al teatro, la fotografía y la literatura, y con una incipiente organización industrial.

2) De 1905 a 1914. En esta etapa se establecen de manera progresiva las salas de proyección permanentes. Asimismo, evoluciona el lenguaje fílmico y se van constituyendo los géneros. En medio del caos mercantil, se institucionalizan los procesos de producción cinematográfica y aumenta la competencia entre las principales industrias nacionales.

3) De 1914 a 1918. La producción en este ramo experimenta un notable crecimiento en aquellos países que se encuentran en guerra. Crecen los públicos y se revela como un eficaz instrumento de difusión ideológica y propagandística.

4) De 1918 a 1924. Comienza a legitimarse la concepción del cine como un medio de expresión artística mediante el acelerado desarrollo de sus formas discursivas y a través del debate teórico y crítico. Decrece la industria fílmica europea y principia el dominio definitivo de Hollywood.

El cine en Europa, nacionalista y tradicional, se desarrolló en sus inicios como una extensión del teatro ortodoxo y de la literatura clásica, con producciones fílmicas para públicos educados y vastos sectores del proletariado inducidos por las políticas culturales de la socialdemocracia. Hasta mediados de la primera guerra mundial, Francia, Italia, Dinamarca y Estados Unidos, incluyendo el breve auge del cine alemán en los años veinte, dominaban el escenario fílmico internacional. Posteriormente, el

cine estadounidense reflejaría la expansión industrial y económica de este nuevo imperio del siglo XX.

Previamente a la aparición del cine sonoro, este medio comenzó a desarrollar formas de enunciación basadas en la fuerza de la expresión corporal, propia de la tradición teatral, que facilitó su inserción en mercados globales sin tener que enfrentar las múltiples barreras idiomáticas. Esto, sobre todo en Estados Unidos, cuya conformación multicultural, forjada por los diversos movimientos migratorios, obligaba a introducir ciertas estrategias más *universales* de entretenimiento. No obstante la visión estereotipada y reduccionista que se construyó, a través del cine estadounidense, sobre las otras naciones, etnias y culturas. Aunque también cabe aclarar que, si el cine en sus orígenes fue técnicamente *mudo*, culturalmente siempre fue *hablado*. Así lo demuestran los diálogos entre actores, intercalados por letreros con parlamentos o situaciones, que en ocasiones el público alcanzaba a descifrar gracias al movimiento de los labios.

Conforme sus recursos narrativos se desarrollaban más o menos a la par de sus adelantos técnicos, la mirada del espectador común era homologada y continuamente transformada por la creciente oferta de la industria fílmica. Así, se constituyeron los públicos dispuestos a acompañar la rápida evolución de este lenguaje, a cambio de emotividad, suspenso, imaginación, trozos de vida intensa, fragmentos de felicidad. Más aún, puede afirmarse que las innovaciones tanto narrativas como estéticas que incorpora este medio a lo largo del siglo, responden a la búsqueda de una mayor eficacia en su función comunicativa, a fin de ampliar y consolidar la conquista de nuevos espectadores.

Sin duda, uno de los grandes pioneros de la narración fílmica fue Georges Méliès, empresario teatral y mago, quien observó entusiasmado la primera proyección de los hermanos Lumière en el mítico Salón Indien. Pronto, este ilusionista parisiense habría de incursionar en el nuevo espectáculo, combinando magistralmente los recursos teatrales y los trucajes de tipo fotográfico, para ofrecer a su público del Teatro Robert Houdin (así nombrado en homenaje a Jean Eugène Robert-Houdin [1805-1871], fundador de la escuela moderna de prestidigitación), un vasto acervo de imágenes

fantásticas que culminaría con su exitoso *Viaje a la luna* (1902), una cándida e ingeniosa cinta futurista de quince minutos. A pesar de sus enormes logros técnicos y visuales, los filmes de Méliès no eran más que intrépidas representaciones teatrales impresas en celuloide gracias a una cámara fija. El telón que se abre y se cierra en cada acto, el saludo y despedida de los actores, la dinámica de éstos en un escenario delimitado por el recuadro inmóvil del visor, entre otros detalles, ponen de manifiesto los primeros balbuceos de lo que muy pronto será un lenguaje colmado de posibilidades estéticas y narrativas. Sobre la enorme deuda que el mundo del cine tiene con este prestidigitador de Montreuil, Román Gubern apunta:

Méliès se enfrentó con el cine con la misma inquietud que un niño ante un juguete nuevo y complicado. Exploró sus entrañas, descubrió muchos de sus secretos y experimentó largamente con sus fascinantes recursos, creando una colección de joyas cinematográficas repletas de ingenio y espontaneidad y arrancando al cine del punto muerto artístico y comercial en que se hallaba sumido (Gubern, 2000: 42).

En algunos países como Estados Unidos, el cine como arte comenzó a desarrollarse gracias a los espacios creativos que promovieron sus pioneros en esta incipiente industria. No obstante, desde la perspectiva de sus primeros inversionistas, este medio fue concebido exclusivamente como un vehículo de entretenimiento dirigido a las clases populares, constituidas en gran medida por trabajadores migrantes. Estos eran los espectadores que alrededor de 1905 pagaban unos cuantos centavos para llenar las salas de proyección de Universal Films, Metro-Goldwyn-Mayer, Warner Brothers y Fox Films, principalmente. Al descubrir su potencial económico, los nuevos capitalistas crearon empresas productoras dirigidas a satisfacer el gusto de las audiencias, estandarizando tanto el contenido de sus cintas como sus procesos de realización, a fin de bajar costos e incrementar al máximo las utilidades.

En este contexto, los productores dejaron de vender sus películas, para incursionar en un nuevo esquema de distribución-renta que permitió a los propietarios de teatros renovar con más celeridad la cartelera. De este modo, surgen las primeras realizaciones fílmicas de carácter masivo derivadas de una división del trabajo, compuesta por

productores, distribuidores y exhibidores asociados, en ocasiones, en las mismas empresas. Como señalan Korte y Faulstich, en “ningún otro país ocurrieron procesos de concentración de la industria fílmica tan duros y brutales como en Estados Unidos” (Korte y Faulstich, 199: 34). Así, el cine se convirtió en una actividad inscrita en el vigoroso proceso de expansión capitalista estadounidense, cuyos rasgos fueron definidos por una política exterior que defendía el libre mercado, mientras que en su interior establecía medidas proteccionistas que impidieron, entre otras iniciativas, la importación de películas extranjeras durante las primeras décadas del siglo XX. Enrique Sánchez Ruiz, lo explica así:

Los principios del liberalismo económico no se cumplían y Estados Unidos pretendía que se abriera la competencia en el exterior, a partir de la menos competitiva de las estructuras: el monopolio. El complemento de la operación monopólica hacia el exterior era una estructura de mercado hacia el interior altamente oligopólica e integrada de modo vertical, que antepone fuertes barreras de entrada a posibles competidores que quisieran contender por una cuota del mercado. En la mayor parte de los casos, los esfuerzos de concertación fueron coronados con una posición hegemónica cada vez más sólida del cine estadounidense en los mercados internacionales (Sánchez Ruiz, 2003: 27).

En un clima de fuertes tensiones y pugnas entre las empresas competidoras, la producción norteamericana comenzó a desplazarse de Nueva York hacia la costa californiana. Entre otros motivos, por la necesidad de encontrar una zona con condiciones climáticas más estables, que posibilitaran la producción fílmica durante todo el año. La emergente expansión urbana, acelerada por las dinámicas de la migración y el trabajo asalariado, convirtieron a Hollywood, un suburbio de Los Ángeles, California, en el corazón de la industria fílmica mundial. Como lo señala Sánchez Ruiz: “En 1915, la industria cinematográfica empleaba a unos quince mil trabajadores en Hollywood, desde donde se producía más de sesenta por ciento de las películas estadounidenses. Ahí se desarrollaron los llamados *star system* y *studio sistem*” (Sánchez Ruiz, 2003: 23). Fue en Hollywood, entonces, donde se establecieron y expandieron, a partir de la segunda década del siglo XX, las corporaciones

cinematográficas que pronto dominarían el orbe: Fox Film Corporation/ Twentieth Century Fox (William Fox), Paramount Pictures Corporation (Adolph Zukor), Independent Movie Pictures/ Universal Pictures Corporation (Carl Laemmle), Metro-Goldwyn-Meyer (Marcus Loew, Samuel Goldwyn), Warner Brothers (hermanos Warner), United Artists (Griffith, Fairbanks, Chaplin, Pickford) y otras más.

A pesar de la rápida expansión de la industria fílmica norteamericana, sus formas narrativas y estilísticas se desarrollaban con mayor lentitud. Si bien es cierto que los primeros experimentos en torno al montaje fueron realizados en 1900 por los ingleses Smith y Williamson, debe mencionarse la aportación fundamental de E. S. Porter, que hizo de su film *El gran robo del tren* (1903) uno de los primeros relatos propiamente cinematográficos. Se trata de una cinta de 10 minutos, realizada con 14 tomas en locaciones diferentes y una inusitada tensión dramática que inició el boom del género western. Son tiempos definidos por una incesante búsqueda de nuevos códigos y combinatorias, de lógicas y recursos de enunciación fílmica. Había que mejorar las formas de contar historias por medio de imágenes móviles. Y fue David W. Griffith quien perfeccionó y amplió las posibilidades del lenguaje fílmico, innovando tanto los diferentes planos como los preceptos del montaje a través de sus dos obras mayores: *El nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1916), luego de realizar más de 400 películas en su mayoría cortas. En torno a la primera obra, Georges Sadoul comenta:

Las polémicas violentas provocadas por 'Nacimiento de una nación' amplificaron su éxito comercial. El número de espectadores llegó a cien millones, y el film, cuya carrera se prolongó quince años enteros, se proyectó 44 semanas seguidas en el Liberty Theatre de Nueva York, 35 en Chicago, 22 en Los Ángeles. Al cabo de nueve meses ya se la había proyectado 6 266 veces en Nueva York. Las ganancias fueron inmensas. (...) Así el film revolucionó el cine norteamericano en el plano de los negocios, permitiendo a Hollywood emprender en adelante puestas en escena más importantes y lujosas aún que las de los italianos. Estaba abierto el camino a las superproducciones y a las ganancias fabulosas (Sadoul, 1998: 107).

Con el tiempo, las películas comenzaron a producirse a partir de argumentos, extendiendo su duración, y gracias al desarrollo del montaje se fueron complejizando las tramas. Las interpretaciones actorales se tornaron más naturales y congruentes con los escenarios y las temáticas. Aparecieron por primera vez los créditos al principio y al final, luego de descubrirse que los nombres de actores y directores podían impactar positivamente los ingresos de taquilla. Asimismo, los géneros comenzaron edificar su propia mitología en torno a los nuevos héroes de celuloide y a las nacientes celebridades del star system. Nombres como el de Mary Pickford, Rodolfo Valentino, Douglas Fairbanks, Charles Chaplin, Max Linder, Asta Nielsen y Francesca Bertini, entre otros, se convirtieron no sólo en puntos de referencia cotidiana, sino también en fuentes de ensoñación para audiencias cada vez más vastas.

Aunado a esto, el cine abandonó para siempre las ferias y los cafés para proyectarse en enormes y cómodos cineteatros construidos para tal fin en los principales centros urbanos del mundo. Estas salas, en ocasiones tan lujosas como los recintos teatrales y operísticos, conquistaron al público burgués más renuente a través del suntuoso equipamiento y de la parafernalia asociada a cada función. Se dividieron los asientos por categorías, con tarifas de entrada que aseguraban a la alta sociedad los mejores espacios, lejos de sus trabajadores y empleados. Una vez que se abría el telón, una gran orquesta sinfónica acompañaba en vivo los momentos de mayor emotividad y tensión de las películas, con partituras escritas especialmente para cada filme. Mientras tanto, en los pequeños cines de los barrios bajos, la música era interpretada comúnmente por un pianista que improvisaba o recurría a melodías ya conocidas.

Con la creciente influencia cultural y política del cine, las instituciones artísticas tradicionales y sus públicos más conservadores comenzaban a modificar sus criterios en un escenario de intensas confrontaciones. No eran pocos los guardianes de la virtud estética que, desde sus elevados púlpitos, se negaban a aceptar las posibilidades de este novedoso medio como una forma artística reconocida. El cine nace y se desarrolla al margen de la cultura oficial. Lejos de su control será objeto de toda clase de vituperios y exaltaciones apocalípticas. Tal como lo mencionan Korte y Faulstich:

Toda la gama de argumentos del pesimismo cultural fue ofrecida para denunciar los peligros estéticos, morales, religiosos, de salud, espirituales e intelectuales y, sobre todo, políticos, que representaba el cine. (...) Una y otra vez se insistió en que con las frecuentes visitas al cine desaparecería la capacidad y disposición, ‘también de los cultos’, de ocuparse del arte serio, es decir, que la creciente competencia del cine iba en detrimento de las artes tradicionales y –con un acento claramente político– que la función ideológica integradora de la cultura burguesa era puesta en peligro (Korte y Faulstich, 1997: 24).

Incluso, entre los círculos académicos menos conservadores, el cine representaba una amenaza para los valores superiores del arte y la literatura. Tal es el caso del inglés Frank R. Leavis, pionero lejano de los estudios culturales, quien sostiene en su *Mass Civilisation and Minority Culture* (1930) un ataque incesante contra los contenidos emergentes de la cultura comercial. Los Mattelart comentan sobre esta obra: “La idea de Leavis consiste en que el desarrollo del capitalismo industrial y sus expresiones culturales (en esa época se trata sobre todo del cine) tienen un efecto pernicioso en las distintas formas de la cultura tradicional, tanto la del pueblo como la de la elite” (Mattelart, 1997: 70).

En contraparte, también había aquellos entusiasmados con la idea de convertir este juguete en una herramienta de la imaginación creadora. En el viejo continente, el primer intento por atraer este medio al campo legítimo del arte se verifica alrededor de 1907, cuando la industria fílmica francesa encabezada por Pathe, impulsa el movimiento del *film d art*. Amparado, en su comienzo, por el interés de las clases ricas, y empeñado en trasladar a la pantalla las obras maestras del teatro y la literatura, esta propuesta no logró cautivar la atención de los crecientes públicos de cine tanto en Francia como en el resto del mundo, debido a su rígida y estéril cinematografía, carente de emotividad. Aunque fallida, sin embargo, esta experiencia sirvió de preámbulo al exitoso *cine monumental italiano*, que inauguró las primeras *superproducciones* de la historia: *La conquista de Roma* (Alberini, 1905), *Los últimos días de Pompeya* (Maggi, 1908), *Quo Vadis?* (Guazzoni, 1913) y *Cabiria* (Pastrone, 1914), entre otras cintas, consolidaron el prestigio mundial de la industria fílmica italiana.

En estos años, Dinamarca realizó importantes aportaciones al espectáculo cinematográfico representado por sus dos máximos creadores, Benjamin Christensen y Carl Theodor Dreyer, atrapando a las audiencias a través de melodramas eróticos, mundanos y pasionales, no exentos de la moral burguesa propia de la época. Es el cine danés mediante “su refinamiento plástico y su sabio empleo de la luz artificial” (Gubern, 2000: 70) el que crea la figura de la mujer fatal o *vamp*, que en el futuro ensayarán con éxito casi todas las naciones fílmicas con sus respectivas divas: Marlene Dietrich en Alemania, Eva Gardner y Greta Garbo en Estados Unidos, Lupita Tovar y Andrea Palma en México, etcétera. Al respecto, Román Gubern comenta:

El prestigio de escabrosidad del cine danés fue tan grande, que se dice que los públicos europeos se agolpaban ante las taquillas de los cines para poder contemplar los atrevidos ‘besos daneses’, que no debían ser muy distintos de los que los propios espectadores practicaban en su intimidad. De todos modos pasarán todavía algunos años antes de que algunas estrellas americanas, y luego europeas, pongan en circulación por las pantallas el beso-ventosa, con la boca abierta, para que los adolescentes de todo el mundo tengan una escuela en que aprender el ritual del amor (Gubern, 2000: 69).

No obstante, debe recordarse que la concepción del cine como arte nunca estuvo presente en el imaginario de sus inventores, ni tampoco en el de sus primeros realizadores. Concebido como una extensión degradada del teatro y la fotografía, y lejos aún del debate estético, este nuevo artefacto no tenía más futuro que su restringida aplicación como simple atractivo de ferias y cafés, o como registro visual de la realidad, según la perspectiva de los hermanos Lumiere. No fue sino hasta la segunda década del siglo XX, cuando se publicaron los primeros textos que exploraban la idea del cine como vehículo de expresión artística. Se atribuye al italiano Ricciotto Canudo la primera formulación teórica al respecto. Su *Manifiesto de las Siete Artes*, publicado en 1914, interpreta al cine como “un arte de síntesis” (Canudo, 1998: 15), en donde se hace posible la fusión de la pintura, la arquitectura, el teatro, la literatura, la danza y la música. El cinematógrafo, desde su óptica, también permite la conciliación entre la

ciencia y el arte o, en sus propias palabras, la necesaria síntesis “de la Máquina y del Sentimiento”. En este memorable y curioso documento, Canudo escribe: “Necesitamos al Cine para crear el arte total al que, desde siempre, han tendido todas las artes” (Canudo, 1998: 16). Muy pronto, las publicaciones dedicadas a pensar el fenómeno cinematográfico se multiplicaron en las ciudades más importantes del orbe. En sus páginas se discutieron con pasión, entre otros tópicos, las posibilidades estéticas de este novedoso medio. Por ejemplo, el francés Louis Delluc, realizador impresionista, crítico y fundador del primer cine club en 1920, propuso cuatro elementos centrales del arte fílmico: el encuadre, la iluminación, el ritmo y la actuación. Por su parte, el húngaro Béla Baláz, argumentaba que son tres los aspectos que constituyen el arte cinematográfico: el primer plano, el encuadre y el montaje (Gubern, 2000). Grandes y pequeños pasos a través de los cuales el discurso fílmico fue descubriendo su propia gramática.

Esta es una época en la que el cine se encontraba atravesado, por lo menos, por tres grandes tensiones históricas: 1) Las normas y valores culturales de la antigua aristocracia europea, 2) el impacto social y cultural del desarrollo tecnológico producido por la segunda revolución industrial y 3) el auge de las utopías revolucionarias y demás ideologías radicales. En estos años de lucha férrea y recomposición de las entrañas del arte occidental, las vanguardias asociadas con la pintura, el teatro y la literatura, principalmente, comenzaron a pronunciarse en torno al fenómeno cinematográfico y, consecuentemente, a apropiarse de sus posibilidades expresivas. Ciertamente, estos movimientos estéticos tenían diferentes filiaciones ideológicas y perspectivas encontradas en torno a las funciones discursivas y revolucionarias de este medio. Con distintos grados de acercamiento, fueron los impresionistas, los futuristas, los expresionistas, los formalistas y los surrealistas quienes establecieron los más estrechos vínculos con el mundo del celuloide. Dichas corrientes manifestaron una profunda preocupación por la dimensión estética del cine, por su composición visual y narrativa e, indudablemente, por las posibilidades revolucionarias que ofrecía este nuevo arte.

En suma, el cine representó para las vanguardias, además de un fecundo territorio de experimentación estética y de acción política, la conquista de un espacio creativo hasta entonces ignorado por las instituciones oficiales del arte y la cultura tradicional europea. Fue también el vehículo idóneo para ejercer la crítica a los valores decadentes de aquellos sectores más conservadores, incrustados en diversos espacios de poder y, a pesar de todo, cada vez más condescendientes con el espectáculo cinematográfico. Así fue como los impresionistas en Francia (Abel Gance, Marcel L' Herhier y otros), los formalistas en Rusia (Dziga Vertov, Serguei M. Eisentein, Pudovkin, etcétera), los futuristas en Italia (Marinetti, Corra, Gina y demás), los surrealistas en España y Francia (Luis Buñuel, Salvador Dalí, Germaine Dulac y Man Ray) y los expresionistas en Alemania (Robert Wiene, Fritz Lang, F. W. Murnau, entre otros) llevaron al extremo la experimentación formal con imágenes en movimiento, distanciándose en consecuencia del gusto masificado de las clases populares urbanas, hipnotizadas por las espléndidas historias de Chaplin, Max Linder, Harold Lloyd y Buster Keaton, por citar a algunos.

Sin embargo, diversos autores sostienen que las primeras vanguardias cinematográficas fueron, más que una realidad traducida en obras, una aspiración estética y social, y sobre todo, una fuente extraordinaria de recursos visuales y narrativos para la industria fílmica mundial que incorporará, en pos de la eficacia discursiva, un sinnúmero de aportaciones estilísticas previamente ensayadas por los creadores más radicales.

El movimiento futurista, por ejemplo, publicó en 1914 su manifiesto *La cinematografía futurista*, firmado por Filipo Tommaso Marinetti, Bruno Corra, Giacomo Balla y otros creadores y filósofos italianos, que también colaboraron en el cortometraje *Vita futurista*, rodado en Milán y Florencia entre 1916 y 1917. Luego en 1938, Marinetti y Arnaldo Ginna confirmaron y actualizaron sus proclamas en un nuevo texto titulado *La cinematografía*, impregnado por el fascismo italiano al que Marinetti, Corra, Enrico Settimelli y otros futuristas eran adeptos. Para esta vanguardia, cautivada por la velocidad, la simultaneidad, la guerra y la estética de la máquina, el cine ofrecía la posibilidad ilimitada de producir “un arte eminentemente futurista” (Marinetti y otros, 1998: 21), y aseguraban:

El cinematógrafo futurista agudizará, desarrollará la sensibilidad, acelerará la imaginación creativa, dará a la inteligencia un prodigioso sentido de simultaneidad y de omnipresencia. (Para ello, deberá) ser antidelicado, deformante, impresionista, sintético, dinámico, verbo-libre. En el film futurista, entrarán como medios de expresión los elementos más dispares: desde el fragmento de vida real a la mancha de color, desde la línea a las palabras en libertad, desde la música cromática y plástica a la música de objetos. Será, pues, pintura, arquitectura, escultura, palabras en libertad, música de colores, líneas y formas, revoltijo de objetos y realidad caotizada (Marinetti y otros, 1998: 20-22).

En 1922, Antonio Gramsci esboza algunas impresiones sobre el movimiento futurista, en una carta dirigida a Leon Trotski, quien estaba interesado en esta vanguardia italiana:

Antes de la guerra los futuristas eran muy populares entre los obreros. La revista Lacerba, que tiraba veinte mil ejemplares, se difundía en sus cuatro quintas partes entre obreros. Durante las muchas manifestaciones del arte futurista en los teatros de las grandes ciudades italianas ocurrió a veces que los obreros defendieron a los futuristas contra los jóvenes semi-aristocráticos o burgueses que se pegaban con ellos. (...) Puede decirse que tras la conclusión de la paz el movimiento futurista ha perdido completamente su carácter y se ha disuelto en diversas corrientes formadas a consecuencia de la guerra. (...) Los obreros, que veían en el futurismo los elementos de lucha contra la vieja cultura académica italiana, momificada y ajena al pueblo, tienen que luchar hoy con las armas y sienten escaso interés por las viejas disputas (Gramsci, 1985: 127).

En Alemania, por su parte, el cine expresionista venía precedido de un vasto acervo tanto pictórico como teatral y literario. Es con *El gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) y *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926) que este movimiento alcanza su más elevada expresión. Se trata de un *arte violento*, destinado a exhumar las borrascas del espíritu humano a través de atmósferas antinaturales, de exaltaciones lumínicas y

sombras contrastadas, de gestos exacerbados y escenarios artificiales saturados de angulaciones y trazos diagonales que reflejan, según los críticos, los laberintos interiores de la sociedad alemana de entreguerras. Este movimiento considerado por Lotte H. Eisner como “grafismo viviente”, fue una estética que trascendió a otras industrias y proyectos fílmicos ávidos de innovaciones visuales y narrativas, como puede observarse en *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), *Los 39 escalones* (Alfred Hitchcock, 1935) e incluso *El ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941). Eisner sostiene, sin embargo, que a pesar de su enorme influencia manifestada en medio centenar de largometrajes, en esencia, muy pocas películas pueden considerarse emblemáticas de esta corriente:

Lang y Murnau no son directores expresionistas. Han pasado por la experiencia expresionista utilizando ese estilo cuando determinados pasajes lo exigían. (...) Por otra parte, Nosferatu, de Murnau, no es un film expresionista, a pesar del comportamiento de Max Schreck y Alexander Granach. (...) Sin ser excesivamente purista, hay que admitir que sólo puede hablarse de un expresionismo total y absoluto en casos muy contados” (Eisner, 1998: 109).

El surrealismo, en su búsqueda por materializar el espacio de los sueños, en cambio, fue una de las vanguardias con menos títulos en su filmografía, en contraste con su vasta producción pictórica y literaria. No obstante, podemos afirmar que ha sido una de las tendencias artísticas más influyentes en la cultura visual del siglo XX. Como otras vanguardias, el surrealismo fue un surtidor de elementos formales para diversas escuelas y autores. En un sentido estricto, su catálogo podría reducirse a *La Coquille et le Clergyman* (Germain Dulac, 1926), *Un perro andaluz* (Luis Buñuel, 1928) y *La edad de oro* (Luis Buñuel, 1930). Sobre este último, Octavio Paz dice:

La aparición de ‘La edad de oro’ y ‘El perro andaluz’ señalan la primera irrupción deliberada de la poesía en el arte cinematográfico. Las nupcias entre la imagen fílmica y la imagen poética, creadoras de una nueva realidad, tenían que parecer escandalosas y subversivas. Lo eran. El carácter subversivo de los primeros films de Buñuel reside en que, apenas tocadas por la mano de la poesía, se desmoronan las

fantasmales convenciones (sociales, morales o artísticas) de que está hecha nuestra realidad. Y de esas ruinas surge una nueva verdad, la del hombre y su deseo. Buñuel nos muestra que ese hombre maniatado puede, con sólo cerrar los ojos, hacer saltar el mundo” (Paz, 1984: 161).

Sin duda, otro momento decisivo en el desarrollo de esta gramática visual será la aportación de la escuela soviética, vista por Lenin como un vehículo privilegiado para la educación política de las masas. Encabezada por Dziga Vertov, Pudovkin y Kulechov, entre otros, la vanguardia soviética alcanzará su momento cumbre en la figura de Serguei M. Eisenstein, cuya obra fundamental, *El acorazado Potemkin* (1925), representó un verdadero paradigma para los primeros años del arte cinematográfico mundial. A la edad de 27 años, Eisenstein rueda esta obra maestra en escenarios naturales, sustentada en un riguroso montaje, además del espléndido trabajo fotográfico del célebre Eduard Tissé. *Potemkin* es un tratado histórico donde las masas sustituyen a los actores, y la tensión dramática se apodera de la mirada absorta del espectador. Sobre esta joya, Román Gubern apunta:

... se articuló con 1290 planos, combinados con maestría genial mediante el montaje rítmico, preciso, casi matemático de Eisenstein. Los movimientos de cámara, en cambio, fueron escasísimos (...), porque eran innecesarios, al estar el movimiento determinado por la acción y por el montaje. Su consumada sabiduría técnica le llevó a crear un tempo artificial, prolongado hasta casi seis minutos, para potenciar el angustioso dramatismo de la atroz y antológica escena de la escalinata –de ciento setenta planos- en la que un pueblo indefenso es brutalmente agredido y diezmado por las balas de los fusiles zaristas (Gubern, 2000: 151).

Al tiempo que las vanguardias asaltaban las abadías de la cultura oficial, trasladando su marginalidad hacia el corazón del campo artístico, hasta convertirse en una nueva forma de academia, Hollywood extendía y consolidaba su hegemonía repitiendo las fórmulas que en esa época garantizaban el éxito. La ganancia era el criterio central de la industria cinematográfica norteamericana. Todo giraba en torno a este principio: la idea original, el guión, el reparto, la realización en su conjunto, el futuro de actores y

directores. Muy pronto, el cine industrial definiría sus dominios (a veces ambiguos) frente al cine de autor. El primero, responderá a los gustos del mercado con el fin de obtener el mayor margen de utilidad posible. El segundo, responderá a las aspiraciones estéticas del realizador, avalado por un campo artístico en constante transformación. Pero también seremos testigos de muchos espacios de confluencia entre la industria y el arte, a través de obras fílmicas de gran éxito comercial y sobresaliente calidad artística. Serán tensos territorios de negociación a favor, por un lado, de la libertad, la imaginación creadora, la experimentación y la búsqueda de lo humano, y por otro, del dividendo, la ampliación de mercados, la expansión industrial y la acumulación. Tal como lo apuntan Korte y Faulstich:

Los altísimos costos de producción que se habían alcanzado en la industria fílmica norteamericana condujeron a una influencia cada vez mayor de los bancos y, como consecuencia, a una racionalización de la producción en la que la individualidad o la experimentación artística no tenían cabida. A unos cuantos directores como Charles Chaplin, Buster Keaton, Erich von Stroheim, Ernest Lubitsch, King Vidor y Joseph von Sternberg, les fue posible, a pesar de todo, imponerse con sus propias obras, impregnadas de un estilo y un manejo de los temas muy personales, sobre la estandarizada producción del Hollywood de los años veinte (Korte y Faulstich, 1997: 45).

Ya sin su contenido ideológico (anarquismo, fascismo o revolución socialista), la industria fílmica retomará estratégicamente de las vanguardias lo mejor de sus aportes visuales y narrativos, para la consecución de sus propios intereses estilísticos y comerciales. De este modo, las tres vanguardias más influyentes en el campo cinematográfico europeo (el expresionismo, la escuela soviética y el surrealismo), colocarán sus marcas de identidad en muchas sintagmáticas del cine clásico y contemporáneo de Hollywood y, por supuesto, de otras latitudes. Tal como lo cuenta Vicente Sánchez-Biosca:

El expresionismo cinematográfico, cuyos resultados en la pantalla aligeraban la radical subjetividad del estilo de los pintores, dramaturgos y literatos anteriores a la

guerra, llegó a Hollywood todavía más difuminado, pero se mostró apto, por sus juegos de iluminación y la densidad de sus planos, para generar la batería retórica propia del cine de terror. Por su parte, el cine soviético, en su vertiente de montaje intelectual, pasó a los documentales y noticiarios y sirvió en coyunturas delicadas para incrustar mensajes propagandísticos en el seno de relatos clásicos, a través de los populares collages. Por su parte el surrealismo dejó una impronta indeleble, pues fue de consuno con la boga del psicoanálisis en los años cuarenta y sirvió en el cine para el tratamiento de estados psíquicos perturbados (traumas, sueños, pesadillas), así como para configurar las atmósferas asfixiantes del llamado cine negro (Sánchez-Biosca, 2004: 143).

Al mismo tiempo, en diversas naciones no dejarán de surgir las iniciativas de producción al margen de los poderosos estudios. De esta forma, el discurso cinematográfico actualizará los viejos temas y modelos del arte legítimo, con su lenguaje particular y con sus propias lógicas de expansión mercantil. Este nuevo medio de masas ofrecerá no pocos productos apegados a las premisas esenciales de toda obra artística: perfección formal, profundidad simbólica e innovación. Son estos, precisamente, los principios fundamentales que el campo del arte transmitió al mundo cinematográfico.

En un novedoso espacio social de producción de sentido, diversos filmes responderán a la definición de arte que propone Wladyslaw Tatarkiewicz, como aquella elaboración discursiva que “puede deleitar, emocionar o producir un choque” (Tatarkiewicz 1992: 67). En adelante, las imágenes en movimiento capturarán el discurso del amor, la traición, el poder, la virtud, la esperanza, la miseria y otros temas sublimados por actores y actrices que, de acuerdo con la lógica del star system, se convertirán en los ídolos de la sociedad de masas y en emblemas de diversas generaciones.

También se harán más fuertes y contradictorios los lazos entre medios de comunicación y tradiciones artísticas. Un camino recorrido desde la aparición de la fotografía en el siglo XIX hasta el desarrollo de las artes impresas, el lenguaje radiofónico, la música grabada, el cine, el video y el arte digital en el siglo XX y lo que va del XXI. Pero fue,

sobre todo, el desarrollo del cine, lo que permitió que las artes y las tecnologías audiovisuales quedaran tan estrechamente ligadas. Al respecto, Roman Gubern dice:

Las artes de mayor difusión e influencia social avanzan vinculadas al desarrollo tecnológico. (...) Dicho sea con todo respeto a los tradicionalistas que siguen utilizando el 'hardware' de hace cinco siglos, como el pincel, la paleta y los pigmentos pastosos. El arte contemporáneo es el arte derivado de nuestra revolución tecnológica contemporánea, y lo demás será respetable y hasta hermoso, pero irremisiblemente extemporáneo (Gubern, 1992: 40).

Los próximos años serán por demás vertiginosos: otra guerra mundial con efectos devastadores para la humanidad, polarización ideológica, auge y derrumbe de las burocracias socialistas, nuevas dictaduras, nuevas democracias, imperialismo y globalización, crisis del medio ambiente, estallido tecnológico, cultura de masas, cibersociedades, disolución de las fronteras del arte, expansión del espectáculo cinematográfico, nuevas escuelas, autores y corrientes. El cine ofrecerá el repertorio iconográfico más variado y complejo en la historia de la comunicación visual. No será extraño que muchas de las ideas centrales de nuestro tiempo circulen a través de los dos géneros narrativos por excelencia: la novela y el cine. Éste, por su parte, será un poderoso espejo de mitologías, conflictos y aspiraciones de la sociedad mundial. Provocará nuestras imágenes del futuro, se rebelará a las cárceles de la cotidianidad y dejará constancia de su enorme poder de encarnación. Hoy puede afirmarse que el cine ha sido el medio privilegiado a través del cual el arte contemporáneo pudo ejercer una influencia significativa en la cultura de masas durante el siglo XX.

VI. EL CINE FUTURISTA COMO DISCURSO DE LA MODERNIDAD

6.1. Frutos y senderos del género futurista.

En este capítulo se examina la evolución del cine futurista producido principalmente en Hollywood. Se trata de un panorama básico de las tendencias argumentativas, estéticas e ideológicas, situadas en el contexto de los cambios sociales y tecnológicos que han determinado el espectáculo cinematográfico y, particularmente, la ciencia ficción, así como su más reciente vertiente, el cyberpunk.

La ciencia ficción, ficción científica, fantasía científica, cine futurista o de anticipación, según sus ambiguas fronteras, ha acompañado a la historia del cine desde sus orígenes. *Viaje a la Luna* (Georges Méliés, 1902), *El hotel eléctrico* del aragonés Segundo de Chomón (1908), *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), *La mujer en la Luna* (Fritz Lang, 1928), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (John S. Robertson, 1920; Rouben Mamoulian, 1932; y la espléndida versión de Víctor Fleming, 1941), *La isla del doctor Moreau* (*Island of Lost Souls*, Erle C. Kenton, 1932), *El hombre invisible* (James Whale, 1933), y *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), son algunos títulos que constatan los firmes lazos entre la tradición literaria de ciencia ficción (Julio Verne, R. L. Stevenson, H. G. Wells, H. H. Ewers, Aldous Huxley, Georges Orwell, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, Stanislaw Lem, Isaac Asimov, Philip K. Dick, etcétera) y los imaginarios sociales instituidos a través de la industria cinematográfica.

Actualmente, el cine de ciencia ficción, con sus distintas vertientes, tiene una constante presencia en la oferta fílmica producida principalmente en Hollywood. Sin embargo, los contenidos temáticos, estilísticos e ideológicos de este género, experimentaron cambios significativos a lo largo del siglo XX, en correspondencia con las transformaciones políticas, económicas, tecnológicas y culturales de la sociedad global. De acuerdo con Manuel Martín Serrano (1985, 1986), existe una estrecha relación entre los cambios que se producen en los sistemas sociales y las transformaciones propias de los sistemas de comunicación de masas. Esta interdependencia se manifiesta a través de

los constantes ajustes estructurales que se verifican en ambos sistemas cuando alguno de estos afecta al otro. Sin embargo, tal como se esbozó anteriormente, dichos ajustes no se realizan de forma automática, sino a través de procesos de mediación tanto *cognitiva* como *estructural*. Por una parte, la mediación cognitiva regula la tensión que se establece entre los cambios del acontecer y las percepciones y valores de los grupos sociales, permitiendo que “aquello que cambia tenga un lugar en la concepción del mundo de las audiencias” (Martín Serrano, 1986: 146). Por otra, la mediación estructural regula el conflicto entre la imprevisibilidad de los acontecimientos y su adaptación a un soporte comunicacional, permitiendo que “aquello que irrumpe sirva para alimentar las modalidades comunicativas de cada medio productor” (Martín Serrano, 1986: 146). De esta manera, la mediación cognitiva del cine actúa sobre los relatos, ofreciendo a los públicos *modelos de representación del mundo*; y la mediación estructural actúa sobre los formatos, ofreciendo a los públicos *modelos de producción de comunicación*. En el discurso fílmico, en consecuencia, la mediación cognitiva produce *mitos*, actualizando así el nivel de las representaciones; y la mediación estructural, *rituales*, produciendo formas estables del relato que también podemos identificar como géneros, e incluso estilos. Como se dijo anteriormente, un género es un tipo de discurso ritualizado. Su modo particular de formulación permite su reconocimiento y diferenciación de otros tipos de enunciados, fijando en consecuencia ciertos límites a cualquier ejercicio de creación e interpretación. Un género se integra por un compendio de relatos, tramas y argumentos, elaborados de acuerdo a un patrón relativamente fijo de estrategias de enunciación, que posibilitan determinadas formas *sociales* de lectura.

Mediaciones cognitivas de la ciencia ficción.

A lo largo de su historia, el cine de ciencia ficción ha desplegado por lo menos cinco modelos o tipos de representaciones sociales del futuro (ver esquema 5): 1) Cine de contacto, 2) cine de contingencia, 3) cine de rebelión, 4) cine de exploración, y 5) cine de alteridades. Más que tipos terminantes o excluyentes, deben comprenderse como tendencias representacionales con énfasis temáticos. El cine de contacto, está conformado por películas con temas que van desde las invasiones hasta los encuentros

fraternales con seres extraterrestres. En el primer grupo, el arribo de entes transgalácticos que pretenden conquistar la Tierra y exterminar a los humanos, provoca el pánico generalizado y la intervención del ejército estadounidense, que al final recobra el control del planeta. En el segundo, se verifican encuentros entre humanos y extraterrestres que, luego de superar ciertos problemas de entendimiento, logran un acercamiento incluso fraternal.

El cine de contingencia, por su parte, aborda las múltiples amenazas causadas por la crisis ambiental y por los efectos imprevistos de la innovación tecnológica. Por una parte, los efectos nocivos del desarrollo científico, industrial y atómico, provocan la aparición de una fauna colosal que incluye arañas, hormigas, escorpiones, reptiles y otros animales gigantes, así como diversas alteraciones fatales del medio ambiente. Por otra, las consecuencias azarosas del avance tecnológico ocasionan la insurrección de las máquinas, sean computadoras, robots, androides o sistemas virtuales. De este modo, la tecnología se alza contra la sociedad e intenta derrocarla. El cine de contingencia es una metáfora *agravada* de la racionalidad que permea a las instituciones modernas. Tal como lo afirma Giddens: “La modernidad está totalmente constituida por la aplicación del conocimiento reflexivo, pero la ecuación conocimiento-certidumbre resultó ser un concepto erróneo” (Giddens, 1999, 47). Esta modalidad de cine futurista, concebida como una forma cultural compleja, connota la obsesión de las instituciones modernas por predecir y controlar tanto los fenómenos sociales como naturales. Una visión, por demás, paranoica.

El cine de rebelión, comparte igualmente dos directrices. En primer lugar, aquellas tramas que sitúan en su centro la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado. Se representan entornos cerrados y altamente custodiados, proyectados por instituciones represivas que despiertan en los individuos profundos cuestionamientos sobre su función en el mundo. En segundo orden, se encuentran los filmes que abordan las diferentes emancipaciones de sujetos y contingentes sometidos por la tiranía de imperios, estados autoritarios y grupos esclavizantes. En esta saga, el héroe conduce la sublevación de los más débiles contra los poderes absolutos.

Esquema 5
Tipos de representaciones fílmicas del futuro

CINE DE CONTACTO		CINE DE CONTINGENCIA		CINE DE REBELIÓN		CINE DE EXPLORACIÓN	CINE DE ALTERIDADES
INVASIÓN Y CONFRONTACIÓN	ENCUENTRO E INTERACCIÓN	LA NATURALEZA TRASTORNADA	INSURRECCIÓN DE LAS MÁQUINAS	ESCAPE AL PARAÍSO	REVUELTA Y SUBLEVACIÓN	VIAJEROS DEL MÁS ALLÁ	DESAFÍOS IDENTITARIOS
Seres extraterrestres invaden la Tierra, quieren colonizarla y exterminar a los humanos. Interviene el ejército de EU, o algún héroe que representa el ideal del ciudadano común, y vencen a los invasores.	Seres de otros planetas hacen contacto con humanos. Hay conflictos de adaptación y de entendimiento. Al final es posible la interacción, e incluso la convivencia y la fraternidad.	Los efectos no previstos de la ciencia, el desarrollo industrial y atómico, alteran el equilibrio natural. Aparecen animales gigantes, mutaciones humanas, o variaciones fatales del medio ambiente.	Las consecuencias azarosas de la innovación tecnológica, ocasionan que las máquinas (computadoras, robots, androides y sistemas virtuales) se amotinen contra la sociedad humana.	En sociedades planificadas, sistemas totalitarios y entornos devastados, los individuos se cuestionan sobre su lugar en el mundo. El objetivo es huir hacia el exterior.	La tiranía de los imperios, los estados autoritarios, y el dominio de unos sobre otros, provoca diversas emancipaciones. El héroe encabeza la lucha de los más débiles contra los poderes absolutos.	Los exploradores recorren tanto los mundos exteriores como las regiones inalcanzables de nuestro planeta. En medio de aventuras y peligros hacen contacto con criaturas y seres transgalácticos.	En las sociedades complejas, los conflictos y luchas por el respeto a la diversidad, a la diferencia, se vuelven factores de tensión y cambio.
Ejemplos: <i>El enigma de otro mundo</i> (The thing, Hawks, 1951). <i>La guerra de los mundos</i> (Naskin, 1953). <i>Los visitantes del espacio</i> (Sears, 1956). <i>La invasión de los ladrones de cuerpos</i> (Siegel, 1956). <i>Alien</i> (Scott, 1979). <i>El día de la independencia</i> (Emmerich, 1996). <i>Invasión</i> (Starship Troppers, Verhoeven, 1997). <i>Signos</i> (Shyamalan, 2002).	Ejemplos: <i>El día que la tierra de detuvo</i> (Wise, 1951). <i>Encuentros cercanos del tercer tipo</i> (Spielberg, 1977). <i>E. T. El extraterrestre</i> (Spielberg, 1982). <i>Enemy Mine</i> (Petersen, 1985). <i>Cocoon</i> (Howard, 1985). <i>Contacto</i> (Zemeckis, 1997). <i>K-PAX</i> (Softley, 2001).	Ejemplos: <i>El hombre invisible</i> (Whale, 1933). <i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> (Fleming, 1941). <i>La humanidad en peligro</i> (Them!, Douglas, 1953). <i>La mosca</i> (Newmann, 1958). <i>Soylent Green</i> (Fleischer, 1973). <i>Mimic</i> (Del Toro, 1997). <i>El día después de mañana</i> (Emmerich, 2004). <i>Children of men</i> (Cuarón, 2006).	Ejemplos: <i>Alphaville</i> (Godard, 1965). <i>2001: Odisea del espacio</i> (Kubrick, 1968). <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982). <i>Terminator</i> (Cameron, 1984). <i>The Matrix</i> (Wachowski, 1999). <i>El Piso 13</i> (Rusnak, 1999). <i>I, Robot</i> (Proyas, 2004). <i>Capitan Sky y el mundo del mañana</i> (Conran, 2004).	Ejemplos: <i>Fahrenheit 451</i> (Truffaut, 1966). <i>THX 1138</i> (Lucas, 1971). <i>Logan's run</i> (Anderson, 1976). <i>Escape de Nueva York</i> (Carpenter, 1981). <i>Brazil</i> (Gilliam, 1985). <i>Escape de Los Angeles</i> (Carpenter, 1996). <i>El cubo</i> (Natali, 1997). <i>La isla</i> (Bay, 2005).	Ejemplos: <i>Metrópolis</i> (Lang, 1926). <i>El planeta de los simios</i> (Schattner, 1968). <i>La guerra de las galaxias</i> (Lucas, 1977). <i>Dunas</i> (Lynch, 1984). <i>1984</i> (Radford, 1984). <i>Total Recall</i> (Verhoeven, 1990). <i>Ciudad en tinieblas</i> (Dark City, Proyas, 1998). <i>Crónicas de Riddick</i> (Twohy, 2004).	Ejemplos: <i>Viaje a la Luna</i> (Meliés, 1902). <i>La mujer en la Luna</i> (Lang, 1928). <i>Un mundo desconocido</i> (Morse, 1951). <i>Viaje al centro de la tierra</i> (Levin, 1959). <i>Star Trek</i> (Wise, 1979). <i>Perdidos en el espacio</i> (Hopkins, 1998). <i>Misión a Marte</i> (De Palma, 2000). <i>Planeta rojo</i> (Hoffman, 2000).	Ejemplos: <i>El hombre bicentenario</i> (Columbus, 1997). <i>Gattaca</i> (Niccol, 1997). <i>X men</i> (Singer, 2000 y 2003). <i>X Men, la batalla final</i> (Ratner, 2006). <i>El planeta de los simios</i> (Burton, 2001). <i>The Final Cut</i> (Naim, 2004).

El cine de exploración, lo constituyen relatos de viajeros estelares y de exploradores de territorios recónditos de nuestro planeta. En la conquista de sus metas, los protagonistas viven intensas aventuras y peligros, sacrifican algunas de sus vidas, e incluso tienen contacto con criaturas y seres de otros mundos. Es un cine de colonizadores que, apegado a los límites del género, remite a empresas como las de Alejandro Magno, Marco Polo, Cristóbal Colón, Fernando de Magallanes y otros. Cabe mencionar que la historia del cine futurista inicia a través de esta vertiente, con el *Viaje a la Luna*, de Georges Méliés, en 1902.

Por último, el cine de alteridades muestra los desafíos que experimentan las sociedades complejas frente a las dinámicas de la diversidad, la interculturalidad y la emergencia de lo instituyente. En este rubro, la presencia del extraño en las redes de interacciones sociales (el androide que adquiere conciencia de sí mismo, el marginado que subvierte el orden, o el mutante que lucha por el respeto a la diferencia), se convierte en un factor de tensión y transformación del entorno. Por sus tramas y argumentos, esta modalidad es evidentemente postmoderna: en su centro está el debate sobre la migración de las identidades.

Mediaciones estructurales de la ciencia ficción.

Los rituales de producción cinematográfica que producen modalidades discursivas, es decir géneros y estilos, regulan la tensión entre la ficción futurista, asumida como referente social y literario, y su adaptación a un relato fílmico, entendido como *soprote comunicacional*. Según David Bordwell (2004), las películas de hoy se apegan a los principios de la cinematografía clásica en lo referente a la representación del espacio, el tiempo y las relaciones narrativas. Contra lo que podría considerarse una ruptura del lenguaje cinematográfico actual frente a las formas narrativas de los primeros cuarenta años del cine, Bordwell sostiene que existe una *continuidad intensificada* de dichas técnicas de narración. Lo que predomina, entonces, es una potenciación de los recursos estéticos del cine estadounidense de gran audiencia. Algunas de estas tácticas provienen, incluso, de la época del cine mudo. Desde su perspectiva, son cuatro los

procedimientos de manejo de cámara y de montaje que actualmente determinan el estilo de *continuidad intensificada*: 1) Una edición más rápida, 2) combinación de lentes largos y cortos, 3) encuadres más cercanos y 4) movilidad de la cámara.

Con respecto al primer punto, cabe mencionar que entre 1930 y 1960, la mayoría de las películas de Hollywood contenían de 300 a 700 tomas, con una duración promedio por toma (DPT) de entre ocho y once segundos. Según Bordwell (2004), a partir de los años 70, las películas comenzaron a cortarse más rápido, de manera que en ese decenio la DTP era de entre cinco y ocho segundos, con un promedio de 1000 tomas por filme. Al terminar la década de los 80, muchas películas tenían más de 1500 tomas. La duración de los encuadres se volvió sumamente corta. Al agonizar el siglo, Hollywood producía películas hasta con 4000 tomas. *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Alex Proyas, 1998), por ejemplo, arroja un promedio de 1.8 segundos por toma. Influido por el lenguaje publicitario y el videoclip, el cine actual reclama una mirada cada vez más veloz, capaz de decodificar las continuas fugacidades de la imagen.

Por otra parte, el segundo procedimiento se refiere al uso de lentes largos y cortos como recurso de intensificación del lenguaje fílmico contemporáneo. De 1910 a 1940, el lente utilizado en las producciones de Hollywood tenía una longitud focal de 50 milímetros. A partir de los años 40 se implementó el lente de 35 mm. Pero es durante la década de los 70, cuando los directores comienzan a combinar lentes con distinta profundidad. “De ahí en adelante, los cineastas utilizaron objetivos gran angular para proporcionar planos de ubicación profusos, planos medios con una fuerte interacción entre fondo y primer plano, y primeros planos grotescos” (Bordwell, 2004: 17). De este modo, en la actualidad se mezclan libremente lentes estandarizados, de gran distancia (telefoto, teleobjetivo, zoom) y gran angular, a fin de obtener mayores extremos de longitud focal. Algunas películas que ejemplifican el uso de este recurso son *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Steven Spielberg, 1977), *Parque Jurásico* (Steven Spielberg, 1993), *12 Monos* (Terry Gilliam, 1996), *Mimic* (Guillermo del Toro, 1997), *El planeta de los simios* (Tim Burton, 2001) y *Capitan Sky y el mundo del mañana* (Kerry Conran, 2004).

El tercer procedimiento de lo que Bordwell denomina *continuidad intensificada*, es la ejecución de encuadres más cercanos en escenas de diálogo. De 1930 a 1960, el encuadre predominante era el plano americano, que corta a los actores a la altura de las rodillas. A partir de los años 60, el plano americano (que normalmente incluía a dos actores a cuadro) fue sustituido por planos medios o primeros planos (close up) que muestran a un sólo actor o detalle. El acercamiento exige al actor una mayor naturalidad en la expresión de sus emociones, construyendo de este modo una continua intensidad. Al mismo tiempo, permite al espectador una mejor comprensión del personaje. Sin duda, esta táctica representa también un regreso a las estrategias visuales de los formalistas rusos, particularmente a *El acorazado Potemkin* (1925), de Eisenstein. Ejemplos de esta estética son *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Contacto* (Robert Zemeckis, 1997), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), *El Piso 13* (Josef Rusnak, 1999) y *La isla* (Michael Bay, 2005).

Por último, se encuentra el recurso de movilidad de la cámara como potenciación de una tradición visual iniciada en la década de los 20. Lo que distingue al cine de hoy es el movimiento, a veces frenético, de una cámara (y por lo tanto una mirada) cada vez más incierta. Bordwell sostiene que gracias al desarrollo de

... cámaras más ligeras y estabilizadores como el steadycam, la toma que persigue a uno o dos personajes a lo largo de corredores, a través de una y otra habitación, dentro y fuera, y de regreso, se ha vuelto ubicua. Lo mismo sucede con el plano de grúa, que antes marcaba el clímax dramático de una película y que ahora sirve como una forma casual de embellecimiento (Bordwell, 2004: 18).

Algunos ejemplos de esta táctica son *2001: Odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1996), *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997), *Armagedon* (Michael Bay, 1998), la saga de *The Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003) y *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002).

En síntesis, la estética cinematográfica actual se caracteriza por un montaje más rápido, la explotación de los extremos bipolares de longitud focal, el predominio de los primeros planos individuales y la ostentosa movilidad de la cámara. Deben añadirse a este cuadro, algunos otros elementos externos que participan en la intensificación de la continuidad: el desarrollo de la imagen digital (un factor que multiplica lo visual), la hibridación de los géneros (por ejemplo, fusiones entre ciencia ficción y género negro), el hiperrealismo (la desteatralización de la violencia, por ejemplo), y la composición de encuadres impuros (empalme de actores y otros elementos que permite asomos a la complejidad).

Atisbos a la historicidad del género.

Dado que las mediaciones cognitivas y estructurales del cine futurista se configuran siempre con relación a su contexto institucional e histórico, es necesario incorporar algunas referencias sobre la evolución del género a través del tiempo y el espacio. Un tópico que involucra, sin duda, la globalización de las formas simbólicas a través de los dispositivos tecnológicos y mediáticos de las industrias audiovisuales. No debe olvidarse que los recursos estéticos de cada género contribuyen a la *construcción* de sus propios públicos, mediante protocolos específicos de producción de sentido. Estos protocolos poseen su historicidad, es decir, están *preñados* de ideología. Se gestan en el marco de políticas y estrategias dominantes de transmisión cultural.

De este modo, el cine de Hollywood en la década de los 40, refleja el nuevo estatus del imperio estadounidense que propaga mundialmente su *american way of life* mediante apologías bélicas, comedias románticas, *westerns* y musicales. La expansión de esta industria se sustenta en el control férreo de los mercados internacionales, con la participación activa de las instituciones del Estado en diversas coyunturas (particularmente el Departamento de Estado a través de sus embajadas y el Departamento de Comercio). También se sustenta en la alta concentración del capital que genera una estructura monopólica y oligopólica que imposibilita el crecimiento de otras industrias fílmicas, y en el crecimiento interno de amplios sectores de población que, en un contexto de auge económico, se transforman en ávidos consumidores de los

productos mediáticos, transformando en consecuencia ciertos ámbitos tradicionales del campo de producción artística. Nada ilustra mejor los efectos que provoca la emergente industria cultural en el campo del arte contemporáneo, que esta descripción de Eric Hobsbawm:

Pocas figuras representan la vieja tradición, en sus versiones convencionales y revolucionarias, de forma más evidente que dos compositores de la Viena anterior a 1914: Erich Wolfgang Korngold, un niño prodigio del escenario musical de la clase media que componía sinfonías, óperas, etc., y Arnold Schonberg. El primero terminó su vida como un compositor de éxito de bandas musicales para películas de Hollywood y como director musical de la Warner Brothers. El segundo, después de revolucionar la música clásica del siglo XX, terminó su vida en la misma ciudad, todavía sin un público, pero admirado y apoyado económicamente por otros músicos más adaptables y mucho más prósperos, que ganaban dinero en la industria del cine al precio de no aplicar las lecciones que habían aprendido de él (Hobsbawm, 1998: 251).

Aunque el devenir del cine ha registrado desde sus albores incursiones venturosas en la ciencia ficción, ésta como género e industria adquiere una personalidad singular en Hollywood a partir de los años 50. La especulación extraterrestre inunda, entonces, tanto las revistas sensacionalistas como las historietas y los libros de bolsillo. Es el contexto de la guerra fría, la expansión de la economía estadounidense y la promoción de su estilo de vida; es también el del auge de la televisión y la súbita crisis de la industria cinematográfica, el fin de las vanguardias artísticas, el apogeo del arte abstracto y su contraparte el *pop art*, el ascenso de la publicidad estratégica, el diseño industrial y la arquitectura moderna, el crecimiento de los sectores medios y el mercado competitivo. Para Latinoamérica es tiempo de industrialización, de crecimiento urbano y, sobre todo, de agudización de la dependencia económica y las desigualdades sociales.

Como modelo de representación del mundo, el cine de ciencia ficción norteamericano de los años 50 está sometido al control político de los miedos colectivos exacerbados por la polarización ideológica, la constante amenaza nuclear, el deterioro ambiental, las

azarosas consecuencias de desarrollo científico, tecnológico e industrial, los *espectros* de la migración y todo aquello relacionado con la alteridad. Ningún género como éste, salvo el policiaco, será capaz de proyectar los fantasmas más temidos de la sociedad norteamericana y, por añadidura, de Occidente. Incluso, muchos de sus rasgos temáticos predominarán en el cine actual. La amenaza comunista, entre otras, es trasladada al campo de los imaginarios y reconfigurada desde la industria mediática. Como lo comenta Ramón Gil Olivo:

Cuando Rusia detona en 1948 su bomba atómica, la amenaza adquiere relieves dantescos y el cine de ciencia ficción inicia un período de abierta militancia ideológica y bélica. En él se combate y vence a enemigos que surgen como hongos: muchos provienen del espacio exterior, pero otros del patio trasero de la casa del vecino. De acuerdo con la era macartista, el género refleja fielmente la paranoia anticomunista, también marcada por la guerra de Corea (1949-1953), en la cual Estados Unidos y sus aliados se oponen a coreanos, chinos y rusos (Gil Olivo, 2000: 52).

De este modo, la ciencia ficción concebida como dispositivo de mediación cognitiva y surtidora de mitos, se convierte en la década del 50 en un eficiente guardián de los valores y creencias de Occidente. El género traduce la paranoia en gratificación, fomentando, de paso, la suspicacia hacia la alteridad. Cine de calamidades, de perseguidos y perseguidores donde, por supuesto, siempre vence el bien. Un desfile de seres transgalácticos, alienígenas y monstruos siderales muy mal intencionados arriban a nuestro planeta, intentan destruirlo o dominarlo. Cunde el pánico, parece que estamos perdidos, pero al final y luego de la funesta intervención de los científicos, es salvado por la atinada acción del ejército de los Estados Unidos: *El hombre del planeta X* (Edgar G. Ulmer, 1951), *Un mundo desconocido* (Terry O. Morse, 1951), *El enigma de otro mundo* (*The thing*, Christian Nyby y Howard Hawks, 1951), *El día que la tierra de detuvo* (Robert Wise, 1951), *La guerra de los mundos* (Byron Naskin, 1953), *Fantasma del espacio* (W. Lee Wilder, 1953), el bodrio *Invasores del planeta rojo* (William Cameron Menzies, 1953), *Los visitantes del espacio* (*Earth vs. the flying saucers*, Fred F. Sears, 1956), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956), *It! The Terror from Beyond Space* (Edward L. Cahn,

1958), y *El planeta fantasma* (William Marshall, 1961), son algunos ejemplos de una larga lista.

También las perversiones de la ciencia y la tecnología, así como el impacto ambiental de las industrias contaminantes, serán retomadas por este género mediante la entrada en escena de insectos descomunales, gigantescos reptiles, mutaciones humanas y aterradores engendros del subsuelo: *El monstruo de la laguna negra* (Jack Arnold, 1954); la cinta clásica de hormigas gigantes *La humanidad en peligro* (*Them!*, Gordon Douglas, 1953), *Tarántula* (Jack Arnold, 1954), *El escorpión negro* (Edward Ludwig, 1957); el notable largometraje *El increíble hombre menguante* (*The incredible shrinking man*, Jack Arnold, 1957), la singular cinta mexicana *El hombre que logró ser invisible*, con Arturo de Córdova (Alfredo B. Crevenna, 1957) y *La mosca* (Kurt Newmann, 1958), entre muchas otras producciones, reflejan en la pantalla el ascenso de la sociedad del riesgo. No obstante, lejos de representar una crítica a la carrera armamentista, a las pruebas con energía nuclear o a las centrales atómicas, el discurso predominante de este género hace votos por el perfeccionamiento de los sistemas de seguridad en estos centros de investigación y de aplicación tecnológica. No podía ser de otra manera. A lo largo del siglo XX, Hollywood se desarrolló bajo la sombra de una política de Estado que permitía la concentración de capital siempre que la industria filmica apoyara los intereses gubernamentales. Como lo menciona Reinhold Wagnleitner:

Las contribuciones masivas de Hollywood a la guerra finalmente institucionalizaron sus relaciones con el gobierno y ambos socios no tenían que ver hacia atrás. Washington desesperadamente necesitaba la cooperación de la industria filmica de Estados Unidos con propósitos propagandísticos y para levantar la moral afuera y en casa, mientras Hollywood dependía totalmente del gobierno norteamericano para la reconquista y extensión de sus anteriores mercados. Y la singular importancia de Hollywood para el esfuerzo de guerra fue recompensado con más de un favor gubernamental (Wagnleitner, citado en Sánchez Ruiz, 2003: 29).

Sin embargo, desde el punto de vista formal, la ciencia ficción de los años 50 denota la severa crisis financiera, argumentativa y estética de la industria fílmica estadounidense, ocasionada, entre otros factores, por el avance de la televisión, el predominio excesivo de la industria sobre el autor y, como consecuencia de lo anterior, el rápido agotamiento de los recursos narrativos. Igualmente, con sus particulares escenarios, las naciones latinoamericanas y europeas experimentan un descenso notable de la asistencia del público a las salas oscuras y, al mismo tiempo, un aumento sostenido en la adquisición de televisores. En los países desarrollados, esta crisis se extenderá hasta mediados de los años 60. Y en algunas naciones con economías dependientes se traducirá, como el caso mexicano, en la virtual desaparición de sus industrias cinematográficas. Aunado a lo anterior, las fórmulas de producción industrial que en décadas pasadas habían tenido gran éxito, a partir de los años 50 se encuentran abatidas. Como lo apunta Francis Balle:

Tras algunos éxitos y una industrialización espectacular alrededor de Hollywood, (la crisis) fue el resultado de la rápida decadencia del star sistem. Este último había logrado por más de treinta años la hazaña de aplicar en la realización de películas las reglas de la producción industrial en serie. La vedette cambiaba, pero el guión se construía sobre un número relativamente limitado de bosquejos. El fracaso de semejante racionalización de la producción debía favorecer el ascenso de los pequeños productores independientes o el de la diversificación, situación que alejaba progresivamente a los grandes inversionistas de capital (Balle, 1991: 98).

De este modo, la ciencia ficción y su vecino, el cine de terror, se asocian con frecuencia a las películas de serie B, realizadas con bajo presupuesto y concebidas para la recuperación inmediata. Cinematografías deficientes, pobreza escenográfica, ausencia de creatividad argumentativa y estética, vestuarios absurdos y actuaciones acartonadas. Salvo notables excepciones, como el filme *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956) y *El increíble hombre menguante* (*The incredible shrinking man*, Jack Arnold, 1957), la ciencia ficción de los 50 se distingue por el maniqueísmo, la inverosimilitud y el humor involuntario: monstruos de plástico, escenografías y maquetas de cartón, maquillajes excéntricos, trajes plateados,

minifaldas cromadas, grandes tableros y paneles con lucecitas y foquitos parpadeantes. Una de las joyas de esta hecatombe visual es, sin duda, *Plan nueve del espacio exterior* (*Plan nine from outer space*, Edward Wood, 1954), una cinta de colección para los amantes de lo extremo y sólo comparable con el cándido serial de *Flash Gordon* (Frederik Stephani, 1936). No obstante, contra los escépticos y puristas, en 1959, el filósofo Gillo Dorfles alcanza a percibir con tono profético las enormes posibilidades expresivas de este género:

... si hay empeño por mejorar el nivel de estas producciones, escogiendo sus componentes literarios, figurativos y fílmicos, puede ocurrir que de esta forma nueva, tan vivaz y atrayente, de 'arte popular', al igual que de las que ya hemos examinado, como el diseño industrial y la arquitectura tecnológica, puedan surgir importantes y nuevos impulsos formativos (Dorfles, 1993: 244).

En un cambio de escenario, las décadas de los 60 y 70, atestiguan el declive de las instituciones autoritarias y sus respuestas violentas hacia los movimientos sociales (juveniles, raciales, sexuales, políticos) que tuvieron su cúspide en Tlatelolco, en Berkeley, durante el mayo francés, en los asesinatos de Luther King, los hermanos Kennedy y Salvador Allende. Son los años utópicos de la revolución cubana, de la crisis de los misiles, de la guerra de Vietnam y, a mediados de los 70, de la transición democrática en España. Años de encumbramiento de la contracultura (el rock, la moda, las drogas, el happening) y su rápida asimilación a la sociedad de masas, el resurgimiento del espectáculo cinematográfico en los países desarrollados, la invasión definitiva del cine estadounidense en el mercado latinoamericano del ocio y, concretamente, la renovación temática y estilística de la ciencia ficción. Aunque cada país implementó sus propias maniobras de resurrección, en general las estrategias se basaron en el aumento y reparación de salas de exhibición, en el mejoramiento de los circuitos de distribución donde también las grandes compañías productoras comenzaron a invertir, en el ascenso de productores independientes que permitieron, mediante películas de bajo presupuesto, una mayor diversificación de la oferta fílmica, en la atención hacia públicos definidos y, principalmente, en el retorno de las grandes casas productoras al camino del cine de autor.

Esta vuelta de los creadores, lejos de abandonar la fórmula del *star system*, reconoce que bajo ciertas condiciones es posible conciliar los intereses del artista con los de la gran audiencia. La ciencia ficción y, en particular, el cine futurista, aquel que intenta vislumbrar lo que vendrá a partir de la imaginación y la conciencia crítica del presente, se renueva en la figura clave de Stanley Kubrick. Obras como *Dr. Strangelove o cómo aprender a despreocuparse y amar la bomba* (1964), *2001: Odisea del espacio* (1968) y *Naranja mecánica* (1971), vuelven a situar a la ciencia ficción como un género mayor del arte cinematográfico. Con Kubrick, el cine futurista retoma su vocación artística en términos de perfección formal, profundidad simbólica e innovación. Otros filmes significativos de la época son: *Alphaville* (Jean Luc Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), *El planeta de los simios* (Franklin J. Schaffner, 1968), *La noche de los muertos vivientes* (George A. Romero, 1968), *THX 1138* (George Lucas, 1971), la ya clásica *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972), *Soylent Green: Cuando el destino nos alcance* (Richard Fleischer, 1973) y el remake *Invasion of the body snatchers* (Philip Kaufman, 1978).

Ya hacia finales de los años 70 la ciencia ficción producida en Hollywood, emprende la ruta de la espectacularidad y los efectos especiales. Vaciada de pretensiones intelectuales, encauza a públicos cada vez más amplios hacia la aventura fantástica. Una épica optimista y complaciente encabezada por *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Steven Spielberg, 1977); la primera trilogía de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), *El imperio contraataca* (Irvin Kershner, 1980) y *El retorno del Jedi* (Richard Marquand, 1983); *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), el serial de *Mad Max* (George Miller, 1979, 1981, 1985) y la extensa saga que comienza con *Star Trek* (Robert Wise, 1979), entre otros filmes caracterizados por el retorno de los héroes y las añejas encarnaciones del bien y el mal, la eficaz fusión de la aventura y el melodrama, y un notable vigor narrativo sustentado en la aceleración del montaje y el desarrollo de efectos visuales.

Las siguientes dos décadas constatan la incesante expansión de la industria cultural congregada principalmente en Estados Unidos y sustentada en la fusión de grandes

corporaciones mediáticas, en la diversificación de productos y mercados, en la acelerada innovación de tecnologías informáticas y audiovisuales, y en la recuperación económica de los países más desarrollados. Dichas corporaciones son actores influyentes en las tendencias de globalización económica y cultural. Sus estrategias atraviesan los procesos de integración del mundo actual, no obstante la vigencia de los estados nacionales y sus políticas de comercio audiovisual, sustentadas en los argumentos de la legitimidad cultural y el nacionalismo económico competitivo, como ya se mencionó anteriormente. Después de veinte años de fusiones y adquisiciones, las más poderosas compañías de medios del orbe se encuentran integradas actualmente en estos once gigantes, también denominados *majors*: 1) Time-Warner-Turner, 2) Disney-ABC-Capital Cities, 3) Bertelsman-RCA, 4) Viacom-Paramount-Blockbuster, 5) News Corporation-Fox-Metromedia, 6) PolyGram-Philips, 7) Seagram-Universal, 8) Sony-Columbia Pictures-Tri Star, 9) General Electric-NBC, 10) TCI, y 11) Metro Goldwyn Mayer-United Artist. La producción global de películas, asentada aún en los dominios de Hollywood, está dominada en la actualidad por la mayoría de estos consorcios, incluyendo a la cada vez más poderosa Dream Works.

Un hecho central a partir de la década de los 80, es la ampliación de la propiedad de las compañías mediáticas hacia distintos inversionistas provenientes de países con economías avanzadas. Por ello, desde entonces ya no se habla tanto de imperialismo estadounidense, sino de un imperialismo cultural multinacional con un fuerte acento estadounidense, de acuerdo con la tesis de Herbert Shiller (1993). Al respecto, como lo establece Enrique Sánchez Ruiz (2003), parece que

... la propia industria cultural 'norteamericana' está altamente 'transnacionalizada', pero en algunos aspectos parece no dejar de ser estadounidense. (Así lo demuestran) los instrumentos de política movilizadas en defensa de la libertad de comercio de las majors en otros países y ante foros internacionales, iniciados por la Motion Picture Association (MPA) y desarrollados por el Departamento de Comercio de Estados Unidos, que incluye a todas ellas, tanto a las de propiedad principal estadounidense como a las de propiedad mayoritaria externa, como demandantes y beneficiarias (Sánchez Ruiz, 2003: 12).

Este régimen de propiedad transnacional de las corporaciones del entretenimiento explica, en cierta medida, la tendencia de la industria cultural hacia la estandarización de las estéticas y los contenidos fílmicos, a fin de alcanzar el mayor éxito comercial posible a partir de la homogenización de la *mirada* cultural de las audiencias.

Durante los 80, el cine futurista transcurre por los dominios de la era reaganiana definida por el optimismo económico y el intervencionismo militar, el fin de las prolongadas guerras en Centroamérica, las profundas crisis económicas y políticas latinoamericanas, la guerra de las Malvinas, la amenaza mundial del Sida, la derrota de la Unión Soviética en Afganistán, el derrumbe de las burocracias socialistas europeas y la súbita aparición de pequeños estados independientes, el fin del muro de Berlín y de la guerra fría, la unificación de Alemania, la sangrienta desintegración de Yugoslavia, la agudización del fundamentalismo islámico y su declarada guerra a Occidente, el rezago fatídico de África, y la matanza de la Plaza de Tiananmen en 1989, entre otros acontecimientos.

En este escenario, el cine de ciencia ficción producido sobre todo en Hollywood, multiplica su oferta y sus públicos al tiempo que agota, en la mayoría de los casos, sus argumentos y propuestas simbólicas. Se trata de un cine, en su mayoría, sustentado en la espectacularización de los signos, en la aceleración del lenguaje fílmico mediante los códigos instantáneos de la publicidad y el videoclip. Pero, sobre todo, en el regreso de los seriales y los *remakes* que garantizan rendimientos inmediatos gracias al usufructo de las exaltaciones fugaces: *Escape de Nueva York* (John Carpenter, 1981); el filme pionero en animación digital *Tron* (Steven Lisberger, 1982), el lacrimógeno *E. T. El extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982), *Dunas* (David Lynch, 1984), *1984* (Michael Radford, 1984), *Terminator I y II* (James Cameron, 1984, 1991), *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985) y sus derivaciones; *Enemy Mine* (Wolfgang Petersen, 1985), *Cocoon* (Ron Howard, 1985); el afortunado remake *La mosca* (David Cronenberg, 1986); la continuación de la saga de *Alien: Aliens* (James Cameron, 1986), *Alien 3* (David Fincher, 1992) y *Alien, La resurrección* (Jean-Pierre Jeunet, 1998); *Predator* (John McTiernan, 1987) y *El secreto del abismo* (James Cameron, 1989).

A partir de la década de los 90, se acelera la integración de los productos de la industria fílmica con los nuevos soportes y formatos comunicacionales: medios impresos, radio, televisión, cable, satélite, video doméstico, dvd, discos compactos, computadoras, software, internet, videojuegos, IPod's, y otros dispositivos electrónicos, que permiten una mayor comercialización de películas en el mundo entero. Todo esto en un marco determinado, por supuesto, por la desigualdad en el desarrollo global de los mercados audiovisuales, el proteccionismo comercial de Hollywood (con participación activa del Estado) y los profundos desniveles de acceso a los bienes culturales en los países más pobres. Durante 1994, por ejemplo, las compañías cinematográficas estadounidenses reportaron que sus ventas en taquillas representaron el 20.5 por ciento del total de su ingreso; la televisión abierta constituyó el 34 por ciento; la televisión por suscripción el 8.5 por ciento, y la venta y renta de videos el 37.4 por ciento (Sanchez Ruiz, 2003: 14).

La creciente inversión de las corporaciones mediáticas en la construcción de miles de multisalas de cine en todo el mundo expande, en estos años, la oferta fílmica hacia nuevos públicos. Asimismo, la confección de una vasta red de acuerdos comerciales para la promoción de las películas consolida, aún más, la hegemonía planetaria de Hollywood. Como lo ejemplifican Herman y McChesney:

PepsiCo. firmó un acuerdo comercial similar para la reedición de la trilogía de 'La guerra de las galaxias' en 1996, en el que todas las propiedades globales de PepsiCo. –incluidas Pepsi-Cola, Frito-Lay, Pizza Hut y Taco Bell– se comprometían a su promoción. (...) Estos puentes de unión entre manufactureros globales y compañías de los medios se han convertido en procedimientos estándar y colaboran enormemente en el aumento de los beneficios y en la mejora de la posición global de tales compañías (Herman y McChesney, 1997: 92).

En los últimos lustros, diversos estudios (Shiller, 1993; Herman y McChrsney, 1999; Augros, 2000; Sánchez Ruiz, 2003; Epstein, 2006) han revelado la importancia estratégica que posee el sector audiovisual para la economía estadounidense que, entre otros indicadores, ocupa el sexto lugar en sus exportaciones correspondientes al sector

de servicios (Sánchez Ruiz, 2003: 13). En la última década, el crecimiento económico de la industria cinematográfica asentada en Hollywood ha sido continuo. Para ilustrar lo anterior, cabe señalar que en Estados Unidos, durante el 2001, la recaudación de taquilla ascendió a 8 412.5 millones de dólares, gracias a las 1 487.3 millones de entradas. En comparación con la Unión Europea que registró, en ese mismo año, 920 millones de asistentes a las salas de cine. No obstante que la población de Estados Unidos representa sólo dos tercios de la europea, esta diferencia se explica porque cada norteamericano asiste al cine, en promedio, más de cinco veces por año. Mientras, los públicos europeos realizan esta práctica alrededor de dos veces por año, en promedio (Sánchez Ruiz, 2003: 10).

Más aún, el vasto mercado mundial de la cinematografía estadounidense ha permitido la recuperación de los enormes costos de producción. En Estados Unidos, actualmente, un filme de presupuesto mediano tiene un costo promedio de 21.8 millones de dólares. En Inglaterra, el precio promedio de producción de una película es de 10.8 millones de dólares. Seis millones de dólares en Francia, y 2.4 millones en Italia, cuesta en promedio la realización de un filme. En México, los costos de las realizaciones oscilan entre 650 mil dólares y dos millones.

Por su parte, en términos discursivos, el cine de ciencia ficción de las últimas dos décadas, se traduce en impresionantes puestas en escena que, en la mayoría de los casos, se olvidan a la semana siguiente. Es como lo sintetiza Jorge Ayala Blanco (2002), en su antihomenaje a los cien años del cine:

La cultura cinematográfica como culto beato a la estrella (de la actuación o la realización), como ejecutoria de industrias, como sicosociología aberrante, como hueca antropología, como representación definitiva, como sabroso/ agrio/ insípido amasijo de anécdotas con chistoretas, como sueño abortocastrado. Jamás el cine como lo que realmente es: una forma de pensamiento, una modalidad sensointelectual del discurso a base de imágenes, una escama arrancada a la dura piel de la historia de las mentalidades en acto. Delirio despierto, imaginación en imágenes, espejo masivo (Ayala Blanco, 2002: 385).

El número de claroscuros va en aumento: *Parque Jurásico* (Steven Spielberg, 1993) y sus secuelas; *Frankenstein* (*Mary Shelley's Frankenstein*, Kenneth Branagh, 1994), *Marcianos al ataque* (Tim Burton, 1996) una espléndida parodia de los filmes de serie B de los 50; *Mundo acuático* (Kevin Reynolds, 1995), *Contacto* (*The Arrival*, David Twohy, 1996), *Escape de Los Angeles* (John Carpenter, 1996), *El día de la independencia* (Roland Emmerich, 1996), *Invasión* (*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, 1997) y su intrigante aroma fascistoide; *Mimic* (Guillermo del Toro, 1997), *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997), *El hombre bicentenario* (Chris Columbus, 1997), *Contacto* (Robert Zemeckis, 1997), el magnífico *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), las divertidas *MIB Hombres de Negro I y II* (Barry Sonnenfeld, 1997, 2002), *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998), *Perdidos en el espacio* (Stephen Hopkins, 1998), *Armagedon* (Michael Bay, 1998), *Impacto profundo* (Mimi Leder, 1998), *El hombre sin sombra* (Paul Verhoeven, 2000), la segunda trilogía de *La guerra de las galaxias: Edpisodio I. La amenaza fantasma, Episodio II. El ataque de los clones, y Episodio III. La venganza de los Sith* (George Lucas, 2000, 2002, 2005); *Misión a Marte* (Brian de Palma, 2000), *Planeta rojo* (Anthony Hoffman, 2000), *Pitch Black* (*The Chronicles of Riddick: Pitch Black*, David Twohy, 2000), *La célula* (*The cell*, Tarsem Singh, 2000), el serial de *X men I y II* (Brian Singer, 2000 y 2003) y *X Men, la batalla final* (Brett Ratner, 2006); el relato digital *Final Fantasy*, *La fuerza interior* (Hironobu Sakaguchi, 2001), la sutil ironía de *El planeta de los simios* (Tim Burton, 2001), *K-PAX* (Iain Softley, 2001), *Signos* (M. Night Shyamalan, 2002), *La máquina del tiempo* (Simon Wells, 2002), el sugerente *Solaris* (Steven Soderbergh, 2002), *Hulk* (Ang Lee, 2003), el último *Terminator III* (Jonathan Mostow, 2003), *Las crónicas de Riddick* (David Twohy, 2004), *El día después de mañana* (Roland Emmerich, 2004), la estética retro de *Capitan Sky y el mundo del mañana* (Kerry Conran, 2004), *I, Robot* (Alex Proyas, 2004), *Alien vs. predator* (Paul W.S. Anderson, 2004), el remake *La guerra de los mundos* (Steven Spilberg, 2005), *Stealth, la amenaza invisible* (Rob Cohen, 2005), *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), *El cazador de dinosaurios* (*A Sound of Thunder*, Peter Hyams, 2005), *La isla* (Michael Bay, 2005), *X Men, la batalla final* (Brett Ratner, 2006), *Hijos de los hombres* (*Children of Men*, Alfonso Cuarón, 2006), *Transformers* (Michael Bay, 2007), *Aliens vs Predator-Requiem* (Colin Strause, 2007), el tercer

remake *La invasión* (Oliver Hirschbiegel, 2007), entre una legión de filmes diseñados, en su mayoría, para convocar efímeras catarsis.

Fuimos en estos últimos veinte años, testigos de dos guerras de Estados Unidos contra Irak, del levantamiento armado indígena en Chiapas, y la intervención militar norteamericana en Afganistán motivada por esa imagen catártica que sintetiza el siglo XX: las torres del World Trade Center en Nueva York, cimbradas, habitadas por densas columnas de humo, desplomándose por un ataque terrorista con dos aeronaves comerciales durante la mañana del 11 de septiembre de 2001. Con esta poética y siniestra representación, Occidente perdió su último rasgo de castidad. Y todos los miedos han vuelto para alimentar las canteras mitológicas de la ciencia ficción. ¿Está siendo capaz este arte cinematográfico de traducir con rigor creativo los nuevos temores de nuestra civilización?

3. Cyberpunk. Un cine para la sociedad virtual.

En 1982, *Blade Runner*, el tercer largometraje del británico Ridley Scott, inaugura una modalidad de ciencia ficción menos permisible con la fantasía delirante y más atenta a la proyección creativa del porvenir a partir de las condiciones del presente, como lo comenta Román Gubern:

... junto a la ciencia ficción celebrativa y circense coexistió un pequeño segmento de ciencia ficción especulativa y crítica, que obtuvo una de sus mejores formulaciones en Blade Runner (Blade Runner, 1982) en donde Ridley Scott adaptó una novela de Phillip K. Dick para presentar una opresiva ciudad de Los Ángeles, futurista e hipercontaminada (Gubern, 2000: 456).

Este segmento de cine futurista de especulación al que se refiere Gubern, va abriendo brecha entre los filmes efectistas y taquilleros de la época, y reafirma su identidad bajo la denominación de *cyberpunk* en el transcurso de los años 80. Como modelo de representación del mundo, el cyberpunk es una fusión del cine futurista de

contingencia, de rebelión y de alteridades (*ver esquema 5*). Se trata de la última rama del cine futurista del siglo XX, que incorpora en sus relatos un escenario social y humano en descomposición, definido por una de las características centrales de la crisis de la modernidad: la incertidumbre de la gente sobre los horizontes del porvenir. El discurso de esta saga connota las promesas incumplidas de la modernidad a través de escenarios urbanos en deterioro, donde se enlazan la preeminencia de las redes informáticas y sus realidades virtuales, el control de la memoria individual y colectiva como estrategia del poder, el asalto marginal a las tecnologías como forma de sobrevivencia y transgresión (el hacker y compañía), la fusión entre los hombres y las máquinas (el cyborg), y el fuerte vínculo entre las crisis del presente y los teatros posibles del mañana. En la mayoría de las películas cyberpunk, la ciudad se nos muestra como el territorio de la distopía, es protagonista y testigo del desencanto de la civilización y, fundida al paisaje electrónico o ciberespacio, resulta un elemento esencial en la configuración estética de los filmes. Por su puesto, la presencia de estos elementos varía según la trama y el argumento de cada película, la circunstancia tecnológica de la sociedad e, incluso, la evolución estética del género a partir del desarrollo de la imagen digital. Por ejemplo, en los años 80, la ciudad y los androides o cyborgs ocupan un sitio primordial en estos relatos, y durante los 90, son los entornos virtuales los ingredientes privilegiados. Esta variante de ciencia ficción se apega con mayor rigor al concepto literario de Philip K. Dick:

Creo que la tarea de un escritor de ciencia ficción, escritor que escribe sobre el futuro, consiste en someter a un examen riguroso los objetivos, los leit-motivs, las ideas y las tendencias de su propia sociedad, a fin de ver a qué se parecerá el mundo del futuro si estos elementos devienen dominantes (Dick, citado en Latorre, 2000: 24).

El término cyberpunk hace su entrada por vez primera en la emblemática novela *Neuromante* del norteamericano William Gibson, publicada en 1984, y alude a la actitud transgresora de los actores sociales frente a las estructuras y sus cuerpos institucionales. Desde sus primeras líneas podemos intuir el tono del libro: “El cielo sobre el puerto era del color de la televisión, sintonizada en un canal muerto” (Gibson, 1998). Ficcionalización del análisis social de Jaques Ellul, quien desde la década de los

50 vislumbra la transición de las tecnologías de información como instrumentos técnicos que derivan en entornos artificiales y, luego, en dispositivos que regulan los sistemas de relación social. De allí que la realidad virtual generada por las tecnologías informáticas, según Alejandro Piscitelli, “es una realidad alternativa que no sintetiza a ninguna máquina sino a la realidad misma” (Piscitelli, 1995: 104).

Lo que define el universo cyberpunk no son las causas determinantes de la historia humana o, mejor dicho, las estructuras, lo instituido. Sino su contraparte: las causas accidentales del devenir social, lo emergente, lo instituyente. Esta pregunta continúa formulándose en el corazón del debate sociológico: si las estructuras sociales son tan sólidas y eficientes como lo afirman algunos pensadores, entonces ¿por qué la sociedad invierte permanentemente recursos de toda índole e implementa un sinnúmero de estrategias conminatorias para evitar que los individuos y los grupos transgredan las normas, los valores y las reglas sociales? Por supuesto, esta perspectiva no pretende cuestionar la existencia de dichas estructuras, sino reconocer que éstas son más frágiles de lo concebido. De allí que las instituciones modernas deban movilizar permanentemente sistemas de control y vigilancia técnica, jurídica, moral e ideológica, a fin de mantener una estabilidad, que sin duda resulta más quebradiza de lo que creemos. ¿Cuánta energía cotidiana invierte la sociedad para no desintegrarse? Si el poder simbólico gravita con tanta fuerza en la reproducción social, ¿cómo es que la gente boicotea constantemente a las instituciones? En varios relatos cyberpunk, las instituciones esconden en el ciberespacio, ese “dominio en el cual la información fluye por ejes multidimensionales” (Piscitelli, 1995: 103), aquellos sistemas de datos sobre individuos, corporaciones y procesos cognitivos alternos que dan sustento a los múltiples mecanismos del poder y que, irremediamente, serán blanco de ciberterroristas, justicieros y aventureros con almas de hackers:

... este es el verdadero entorno para el actor post-moderno: ‘enchufados a la red’, los personajes de las novelas cyberpunk se mueven, piensan, actúan y buscan alterar la estructura de la realidad manipulando datos. Mientras tanto, la ciudad externa se desploma en lo irrelevante: el negocio básico para vivir ya no necesita de sus calles, mercados o plazas públicas (Levenson, 1991: 19; citado en Piscitelli, 1995: 103).

Pero, ¿acaso las sociedades tradicionales no habían experimentado, en alguna forma, la virtualidad? Aquel hombre común de la Edad Media cuya realidad absoluta estaba intervenida por la voluntad de Dios, o sea por los designios de la institución que monopolizaba el discurso de lo divino; o aquel clérigo de la Inquisición atormentado y puesto a prueba por las artimañas del demonio, ilustrado con sus llamas bajo la estética del Barroco; y qué hay de ese militante que entregó su vida al servicio de una ideología convertida posteriormente en burocracia; o aquellas multitudes fascistas, adolescentes y jóvenes vociferantes, leales en *cuero y alma* al Fuherer. Cómo ocultar el extraordinario prestigio del fascismo en la Europa de los años 30, o el implacable impulso de los cazadores de comunistas en Estados Unidos durante el macartismo. ¿Qué podemos decir de la construcción de las identidades nacionales y sus relatos míticos hechos de héroes y hazañas intemporales? ¿Y los fundamentalismos actuales convertidos en terror? ¿No hemos sido todos actores de un sistema de creencias y valores en constante convulsión? Ciertamente, las representaciones colectivas tienen efectos sobre la realidad. Pero, ¿no hay en nuestra historia algo de virtualidad? ¿Qué podemos decir los mexicanos de nuestra cuota de virtualidad?: Cincuenta años de Televisa, setenta años de Partido Revolucionario Institucional, ochenta años de Secretaría de Educación Pública, quinientos años de catolicismo. ¿En qué punto hacen contacto la virtualidad de los sistemas sociales y la de las tecnologías de información, ambos reguladores de las interacciones sociales? ¿En qué momento la *simulación* produce efectos reales sobre la vida y viceversa? Una posible respuesta es que con la expansión y movimiento de la reflexividad y la resultante crisis de sentido, se aceleró el ritmo de cambio de tal manera que las médulas de lo social se movieron hasta hacerse *evanescentes*, o mejor dicho virtuales. Quiero decir, los centros identitarios se desplazaron y han comenzado a migrar. Los *nomadismos*, opinaría Maffesoli (2004), están instituyendo lo social. Como lo señala Jean Baudrillard:

... hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación. (...) Si uno piensa en ello, la gente ya no se

proyecta en sus objetos, con sus afectos y representaciones, sus fantasías de posesión, pérdida, duelo, celos: en cierto sentido se ha desvanecido la dimensión psicológica, y aunque siempre pueda señalarse con detalle, uno siente que no es realmente ahí donde suceden las cosas (Baudrillard, 1988: 188).

No, el hombre de la Edad Media no podía desdoblar su pensamiento. Dios lo llenaba todo. El actor de las juventudes fascistas, el perseguidor de comunistas y el terrorista actual, también son la encarnación de sus respectivos sistemas ideológicos, pero a diferencia del hombre medieval que no encontró atajos hacia el pensamiento crítico, estos últimos representan la perversión de la racionalidad moderna.

Cyborgs. Las fronteras transgredidas.

La postmodernidad supone una serie de disparidades o discontinuidades de la vida social con respecto al pasado. Consiste en una sensación colectiva de *extrañamiento* frente al mundo, una especie de clima cultural cargado de escepticismos que el cyberpunk ha traducido con fuertes dosis de paradoja, incertidumbre y desilusión. Según Donna Haraway (1995), dichas disparidades o discontinuidades se expresan en la disolución de las fronteras entre lo humano y lo animal, lo biológico y lo tecnológico, y entre la realidad física y la realidad virtual. Una directriz que yo llamo *migraciones o desplazamientos múltiples de la identidad*. Estas disoluciones producen acoplamientos inéditos, hibridaciones y nuevas asociaciones que son el resultado de una conciencia *emergente* de nuestra evolución. La primera disolución apunta a una vuelta de la conexión humana con otras especies. Sobre esto, dice Haraway:

Ni el lenguaje, ni el uso de herramientas, ni el comportamiento social, ni los acontecimientos mentales logran establecer la separación entre lo humano y lo animal de manera convincente. (...) Los movimientos de defensa de los derechos de los animales no son negaciones irracionales de la unicidad humana, sino un reconocimiento claro de la conexión a través de la desacreditada ruptura entre la naturaleza y la cultura (Haraway, 1995: 257).

La segunda disolución de fronteras consistente en la fusión de lo biológico y lo tecnológico, es decir del organismo y la máquina, se representa socialmente a través de la identidad del cyborg. A diferencia del robot tradicional, cuyo alzamiento contra lo humano connota la dualidad entre materia y espíritu, entre civilización y cultura (*Metrópolis*, Lang, 1926; *2001: Odisea del espacio*, Kubrick, 1968), el cyborg es representado como un ser autónomo, en busca de una identificación y un lugar en el mundo (*Blade Runner*, Scott, 1982; *Nirvana*, Salvatores, 1996; *Inteligencia artificial*, Spielberg, 2001). En los filmes cyberpunk, tanto los androides como los sujetos virtualizados, poseen el principio de autor. Son creadores y destructores del sentido, como todos nosotros. Haraway lo define así:

Un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. (...) Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y nosotros, aterradoramente inertes (Haraway, 1995: 253, 258).

En este sentido, las prácticas sociales contemporáneas están intervenidas por las lógicas del cyborg. No sólo la producción industrial, sino la idea misma del trabajo está asociada a los acoplamientos del humano y la máquina. En la actualidad, la computadora ha configurado nuestra identidad laboral y es una extensión de nuestro pensamiento y acción. La identidad y la práctica de un médico, por ejemplo, están articuladas a la implementación de tecnologías específicas. Es decir, el médico no es médico sin su equipamiento. Ya no digamos la adaptación de diferentes prótesis en los cuerpos de las personas, que traslada la identidad del cyborg más acá de la metáfora. La integración del soldado y su equipo bélico lo convierte en un *organismo cibernético* modelado para eliminar al enemigo. El arte contemporáneo, dice Roman Gubern (1992, 2000^a), es resultado de la revolución tecnológica actual. La música industrial está mediada por tecnologías cada vez virtualizadas como el software. La información, la comunicación y el ocio, por citar otros ejemplos, son ya inconcebibles sin la mediación

de las máquinas. Pero esta perspectiva, a diferencia del determinismo tecnológico, no sitúa al sujeto frente al aparato, sino que lo sintetiza. La tecnología se vuelve una dimensión y componente de lo humano, y es capaz de mediar las interacciones sociales y sus sentidos.

La tercera disolución de fronteras está conformada por la síntesis de la realidad física y la realidad virtual. Posiblemente, a partir de la aparición de la imprenta en el siglo XV, se aceleró el proceso de rearticulación del tiempo y del espacio social, originándose un efecto *migratorio* en las identidades. A las relaciones sociales presenciales se fueron añadiendo aquellas no presenciales, fundadas por la experiencia colectiva de la escritura y la lectura. Los medios de comunicación e información modernos precipitaron aún más este proceso. La modernidad instauró un tiempo separado del espacio: globalizado, estandarizado y planificado. La postmodernidad, entendida como radicalización de los efectos de la modernidad, ha ido más allá. El *chip*, la Internet y los nuevos programas están transformando los lugares físicos de la realidad (dónde dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio a la vez) en territorios de la simultaneidad. Por efectos de la disolución de estas fronteras, lo social se configura hoy en múltiples dimensiones que transitan de la escala material a la virtual, y viceversa. Algunas metáforas fílmicas de esta condición son: *Días extraños* (Bigelow, 1995), *El Piso 13* (Rusnak, 1999), y *The Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003).

Una posible representación de la cibersociedad apunta hacia un orden cerrado, hipervigilado e intervenido por dispositivos de control de la memoria social. Un mundo, a la vez, permanentemente saboteado por los de *abajo* (hackers y ciberterroristas) y con tintes apocalípticos. Pero, desde otra perspectiva, “un mundo cyborg podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios” (Haraway, 1995: 263). Esta clase de interrogantes son las que nutren las historias cyberpunk (más apocalípticas que esperanzadoras según mi apreciación), y así lo demuestran cintas como la pionera *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), que nos convoca en estas páginas, *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, David Cronenberg, 1982), *Brazil* (Terry Gilliam,

1985), *Tetsuo: The Iron Man* (Shinya Tsukamoto 1988), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *Free Jack* (Geoff Murphy, 1992), *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), *Fugitivo del futuro* (*Johnny Mnemonic*, Robert Longo, 1995), *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1996), *12 Monos* (Terry Gilliam, 1996), *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Alex Proyas, 1998), *El Piso 13* (Josef Rusnak, 1999), *Existenz* (David Cronenberg, 1999), la saga de *The Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003), *Inteligencia artificial* (Steven Spielberg, 2001), *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), *Natural City* (Byung-Cheon Min, 2003), *Immortal* (Enki Bilal, 2004), *The Final Cut* (Omar Naim, 2004), *2046* (Wong Kar Wai, 2004), *Serenity* (Joss Whedon, 2005) y *El pago* (*Paycheck*, John Woo, 2006), entre otros filmes.

Justamente, lo que distingue al cyberpunk como un apartado de la ciencia ficción es, insisto, su relación creativa con el factor de distanciamiento del tiempo y el espacio, y el consecuente desanclaje de los sistemas sociales, que propician la percepción de simultaneidad. Las relaciones humanas que constituyen los *puntos de acceso* a los sistemas abstractos (Giddens, 1999), están condicionadas, en este contexto, por los soportes tecnológicos de la información y la comunicación. Así, el acoplamiento de lo humano y lo tecnológico (organismo y máquina) incorpora a los sistemas abstractos la categoría de lo virtual, ofreciéndonos múltiples vivencias mediante el acceso simultáneo a distintos niveles o dimensiones de la realidad. De este modo, resulta interesante que

... justo cuando los últimos enclaves reales antropológicos están desapareciendo, un nuevo e inesperado campo ve la luz –espacios sociales incontrovertibles en los que la gente aún se encuentra cara a cara, pero bajo nuevas definiciones de lo que es encontrarse y lo que es cara. Estos nuevos espacios concretizan el colapso de los límites entre lo social y lo tecnológico, la biología y la máquina, lo natural y lo artificial, que forman parte del imaginario post-moderno. Son parte de la imbricación reciente de los humanos y las máquinas en nuevas formas sociales que llamo sistemas virtuales (Stone, 1985; citado en Piscitelli, 1995: 105).

Injertos de un nuevo expresionismo, los filmes cyberpunk muestran por momentos su dependencia formal a las lógicas de producción de la industria del entretenimiento, con todo y su dosis de previsibilidad y candidez. En *The Matrix*, por ejemplo, Thomas *Neo* Anderson, un hacker consumado, descubre gracias a Morfeo y su clan de ciberterroristas, que toda su vida ha transcurrido dentro de un programa de cómputo mientras la energía de su cuerpo vegetal es consumida por las máquinas que controlan el planeta. Luego de un fuerte entrenamiento digital, *Neo*, el elegido, inicia la liberación del género humano dando cátedra de artes marciales y disparando más metralla que el propio cártel de Tijuana, cuando se podría suponer que en dichas condiciones una emancipación sensata debería de realizarse con horas de discusión teórica y mucho trabajo sobre el teclado de la computadora, a fin de reconfigurar la realidad mediante la alteración del ciberespacio. Claro, el resultado sería un filme de ficción mucho más *científica* y un producto menos atractivo para las audiencias visualmente *educadas* en las pantallas de Hollywood.

A pesar de sus continuos tropiezos como dispositivo de especulación científica y como forma artística (por ejemplo, véase las bazofias protagonizadas por Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Jean-Claude Van Damme), el cyberpunk permite entrever, mediante los recursos de la imaginación creativa, lo que depara el porvenir si la sociedad no actúa sobre las condiciones del presente. Una estética de alta velocidad donde el horror y la fascinación se mezclan en la mirada del espectador que, como Dante en el infierno, hace todo menos cerrar los ojos. Sin embargo, hasta ahora los contenidos del cyberpunk no han alcanzado a proponer una imagen alternativa del futuro, más allá de los finales felices. Parece que el agotamiento de las utopías es uno de los rasgos más notables de la miseria cultural de Occidente. Las utopías que liberaron y que al mismo tiempo esclavizaron a las sociedades, se representan en esta saga como ilusiones agónicas (el unicornio que constantemente sueña Deckard, en *Blade Runner*) que acompañan a los sujetos en su anhelo de sobrevivencia. El pensamiento crítico forjado en el contexto de la modernidad nos ha dado libertades, pero también a través de éste hemos vislumbrado el vacío. La modernidad no aporta elementos sólidos para la justificación de la existencia. Nuestras instituciones,

indiferentes a las proclamas humanistas del siglo XX, están fracasando en la creación de mitos perdurables para la fragua del sentido de la vida. Los filmes cyberpunk nos dicen que, al parecer, no hay tierra prometida, sólo instantes de sosiego y dicha, y en este vagar por los desiertos del mundo no faltarán las promesas de la sociedad virtual. He aquí la oferta audiovisual del nuevo siglo: la digitalización del desencanto.

Sin embargo, en su tentativa por deletrear el futuro, la ciencia ficción, en esencia, predica nuestro presente. Lo que el cine futurista nombra son los símbolos y los imaginarios del *ahora*. Así, la memoria del porvenir es también la memoria cambiante de lo que hoy somos. Toda enunciación sobre este instante que se diluye, abre resquicios y modifica en algún sentido lo que está por suceder. La literatura, el cómic y el cine de ciencia ficción, en un movimiento de doble hermenéutica, se constituyen como formas simbólicas emanadas de un contexto desarrollado y complejo de comunicación cultural e imprimen, simultáneamente, su huella en la configuración de este presente, que ya es futuro.

VII. REPRESENTACIONES DE LA MODERNIDAD EN *BLADE RUNNER*

7.1. *Blade Runner*. Un parto difícil.

El presente capítulo aborda la película *Blade Runner* como objeto central de indagación, y se divide en tres partes: 1) Una breve crónica de las condiciones institucionales y de realización que determinaron el producto final, 2) la exposición del modelo de análisis textual, utilizado para el estudio de la dimensión discursiva de esta película, y 3) la interpretación sociológica del filme, que comprende una sinopsis, la descomposición y recomposición de la textualidad fílmica, y el escrutinio de las representaciones de la modernidad en el espacio urbano y en la construcción de la identidades, concebidos ambos como categorías de análisis. La lectura de este apartado debe hacerse a la luz de los conceptos bourdeanos de *habitus*, *capital* y *campo* que se exponen en el capítulo II y III, y que al final se sintetizan en el esquema 6. Se intenta en esta sección establecer los vínculos esenciales entre lo micro (personas, acciones, motivaciones, fechas y lugares relacionados con la producción de la película) y lo macro (industria cinematográfica y campo de producción artística). Asimismo, en el nivel del discurso fílmico, se propone explorar las relaciones entre el sintagma (película) y su paradigma (condiciones críticas de la modernidad). Estas confluencias entre lo micro y lo macro, y el sintagma y su paradigma, buscan en esencia revelar formas específicas de relación social y de producción simbólica que se derivan del entrecruzamiento de ciertas agencias (vitalidades individuales) y estructuras particulares de la sociedad (determinaciones en forma de normas, reglas y códigos).

La historia de la realización de *Blade Runner* comienza en 1977, cuando Hampton Fancher, un actor secundario y guionista, adquiere por la suma de diez mil dólares los derechos de la novela de ciencia ficción del norteamericano Philip K. Dick (1928-1982), titulada *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, con la intención de llevarla a la pantalla grande. Ya en 1969, el joven realizador Martin Scorsese y el guionista Jay Cocks (*Días extraños*, 1995) intentan sin resultados su adaptación al cine;

y en 1974 la productora Herb Jaffe Associates Inc. pospone la realización de la película hasta la caducidad del contrato. Una vez que logran convencer a Phillip K. Dick para que les venda los derechos de esta novela, publicada en 1968, Hampton Fancher y su socio Brian Kelly escriben una primera versión del guión, entusiasmados con las posibilidades visuales del relato. Fancher lo recuerda así:

... nunca había obtenido financiación para los proyectos que había escrito o para los que quería poner en escena. Con el paso de los años había acabado por comprender que el único medio de conseguirlo era concebir algo que fuera realizable comercialmente y, sobre todo, asociarme. (...) Decidí conseguir una opción sobre el libro. Pero Philip K. Dick se mostraba ilocalizable, ni siquiera su propio agente sabía dónde estaba. Un día, por azar, cuando ya había renunciado a meterme con la novela, me encontré con Ray Bradbury, quien me dio el número de teléfono de Dick. Le telefoneé, pero comprobé que el escritor no confiaba nada en Hollywood ni en mí (Latorre, 2000: 18).

A partir de ese momento, Fancher inicia una travesía en pos de la materialización de su proyecto. Invita al director Robert Mulligan a incorporarse a la empresa, pero al no compartir las ideas centrales del guión pronto se retira. Los estudios Universal, que muestran cierto interés en el relato, comienzan a imponer sus criterios exigiéndole a Fancher que agregue un final feliz, a lo que en un principio el guionista se niega. A los pocos meses, envía una copia del guión al director británico Ridley Scott, quien entonces acababa de tener gran éxito con su segunda película *Alien, el octavo pasajero* (1979). Él, lo rechaza de inmediato, argumentando su desinterés por regresar a los filmes de ciencia ficción.

Por su parte, Brian Kelly consigue que el experimentado productor británico Michael Deeley, quien había producido *El francotirador (The deer hunter, Michael Cimino, 1978)*, se interese en el guión. Entonces, Hampton Fancher y Michael Deeley se abocan a escribir una segunda versión del guión titulada *Android*, sin quedar plenamente satisfechos. Fancher redacta una tercera versión llamada *Mechanismo* y una cuarta denominada *Dangerous days*. Por su parte, Deeley presenta el guión a CBS Films, que

muestra cierto interés, pero pronto desiste y se aparta del proyecto. A punto de abandonar el objetivo, Deeley envía la segunda versión del guión, *Android*, a Ridley Scott, nuevamente. Después de meses de espera, el director de *Los duelistas* (1977) responde a Deeley expresándole su agrado por lo que considera un relato con enormes posibilidades. Luego de revisar la última versión del guión *Dangerous days*, Ridley Scott firma un contrato con Deeley en febrero de 1980 para dirigir el filme.

En los siguientes meses, durante el proceso de reelaboración del guión, Fancher y Scott entran en una relación cada vez más desgastante. El guionista apuesta por una historia más romántica, mientras el director se empeña en un relato más áspero. Por petición de Deeley, Hampton Fancher se aparta de las siguientes enmiendas del guión para dar paso a un joven guionista, David Peoples. Entre los pocos acuerdos que tuvieron Scott y Fancher, destaca el cambio del título a *Blade Runner*, tomado de una novela de William Borroughs. Por su parte, Peoples se adapta rápidamente a las exigencias de Ridley Scott y el proceso de preproducción se acelera.

En tanto, Philip K. Dick, ya para entonces reconocido como un clásico de la literatura de ciencia ficción por obras como *Tiempo desarticulado* (1959), *El hombre en el castillo* (Premio Hugo 1962) y *Tiempo de Marte* (1964), entre una treintena de novelas y libros de relatos, acentúa su desconfianza hacia las estrategias de la industria cultural, a raíz de la insistencia de los productores de *Blade Runner* para que él mismo *novelizara* la versión cinematográfica de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, a fin de alcanzar la mayor rentabilidad posible. Dick consideró esto como una falta de respeto a su obra original. A pesar de la suma de 400 mil dólares que su agente calculaba por concepto de regalías, si accedía a la petición de los productores, Philip K. Dick decidió finalmente reeditar su novela:

Yo estaba disgustado con Hollywood, y a la inversa. Mi insistencia en querer reeditar la novela y negarme a escribir una adaptación del guión del film los puso furiosos. Pero acabaron admitiendo que mi actitud estaba completamente justificada, aunque eso les costara dinero. La mía fue una victoria no solamente de las obligaciones contractuales sino también de los principios teóricos. Critiqué duramente el primer

guión de Hampton Fancher, me mostré tan franco que el estudio sabe bien que mi presente actitud no es para hacerles publicidad (...) (Posteriormente) me remitieron una copia del guión modificado. Lo leí sin saber que habían contratado a un nuevo guionista. ¡No llegaba a creer lo que estaba leyendo! Todo era sensacional. Se trataba del guión de Fancher, pero había sido milagrosamente transformado, rehecho de una forma fundamental. Después de leer el guión he vuelto a leer mi novela. Los dos se complementan tan bien que a cualquiera que haya leído el libro le gustará el film y a cualquiera que vea el film le gustará el libro (Latorre, 2000: 32).

Cabe mencionar que las recientes ediciones de esta novela han aparecido con el título de *Blade Runner ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (2000, 2001), una solución que sin duda ha beneficiado a ambas partes (industria y herederos de Dick), y que demuestra el poder de gestión y asimilación de la industria cultural estadounidense. Philip K. Dick nunca permitió la novelización de la película de Ridley Scott. Sin embargo, la adición del título *Blade Runner* al nombre original de su obra, revela las maniobras que implementa la industria cultural para expandir sus dominios comerciales hasta los límites de la legalidad.

Pero, sigamos con la historia. Mientras tanto Ridley Scott y Michael Deeley buscan al protagonista idóneo para esta película. Se especula sobre Robert Mitchum, Tommy Lee Jones, Christopher Walken y Dustin Hoffman. Finalmente, por recomendación de Steven Spielberg, quien entonces se encuentra dirigiendo *Los cazadores del arca perdida (Raiders of the lost ark, 1981)*, se deciden por Harrison Ford. Ante la magnitud del proyecto, Deeley decide incorporar a otros productores e invita a la recién formada Ladd Company, la productora de Alan Ladd Jr., quien ya había colaborado con Ridley Scott en *Alien, el octavo pasajero*, Tandem Productions y la poderosa firma asiática Run-Run Shaw. Cada una de estas empresas aporta la cantidad de 7.5 millones de dólares para la producción (Gorostiza y Pérez, 2002: 24).

Para entonces, Ridley Scott recorre las calles de Atlanta, Boston, Chicago y Nueva York, buscando los escenarios naturales apropiados para el filme. Pero, por motivos de presupuesto, finalmente se decide por los estudios de Warner Brothers:

Por razones financieras, la mejor manera de hacer y controlar la película era rodarla en los decorados exteriores de la Warner Brothers, donde tienen construida una gran calle con todos sus edificios. Así que la visitamos, hicimos fotografías aéreas y corregimos y ampliamos lo que nos interesaba mediante enormes paneles. Luego Syd (Mead) pintó todo cuanto podría suceder en esa calle en los próximos años. Llegamos a la conclusión de que se tenderá a sacar sus tripas al aire, de que el aire acondicionado y la electricidad serán más baratos y más fáciles de reparar instalados en el exterior de los edificios. También nos pareció lógico concebir estas estructuras cuidando su estética (Boissiere, 2001: 129).

El rodaje de *Blade Runner*, inicia el 8 de marzo de 1981 y se desarrolla bajo un ambiente de permanente tensión entre el director y los inversionistas, el director y los actores, y entre el director y todo el staff. Así lo recrea Ridley Scott:

Mis recuerdos del rodaje de Blade Runner no son buenos porque estuve bajo una fortísima presión al ser mi primera película para Hollywood (...) Hubo muchos problemas ya que el estudio trataba de ajustarse a mí y yo a ellos. De aquel rodaje sólo quería salir entero (Sartori, 2001: 152; citado en Gorostiza y Pérez, 2002: 26).

Obsesivo con los detalles de la filmación, Scott fue creando un clima de aversión que algunos interpretaban como una estrategia del director para que todos entraran en las lógicas del mundo infeliz. Lawrence Paul, el diseñador de producción, recuerda: “Yo diría que el 40 por ciento de quienes tenían pareja al trabajar en *Blade Runner* se separaron o divorciaron durante la producción. La presión era increíble” (Loud, 1993: 12).

La insistencia de Ridley Scott por la *forma lograda*, terminó por exceder el presupuesto y agotar la tolerancia del elenco y de su equipo de producción. Al respecto, la actriz Sean Young rememora: “La primera escena en que me filmaron fue en la que Rachel conoce a Deckard. Mi primera línea era: ‘¿Te gusta nuestro búho?’ Pero Ridley me dijo

que no yo pronunciaba bien la palabra ‘búho’. Me hizo 26 tomas diferentes de esa línea” (Loud, 1993: 13). Por su parte, la productora asociada, Kate Haber, confiesa:

La gente aquí no entendía a Ridley –él es un director profundamente controlado y concentrado. Todo lo que podía ver era lo que él quería. Cuando se iba al final del día, no tenía la costumbre estadounidense de palmear a la gente en la espalda y decir: ‘¡Estuvo muy bien, vamos a emborracharnos!’ Cuando Ridley se iba, los dejaba a todos parados con las caras mugrosas y agua escurriendo por sus cabezas (Loud, 1993: 13).

Incluso Vangelis, quien un año atrás había obtenido un Oscar por la musicalización de *Carros de fuego* (Hugh Hudson, 1980), se encuentra molesto por la forma en que trabaja Scott. Así lo cuenta Kate Haber:

Ridley encargó la música a Vangelis. Pero durante la producción le enviaba a Vangelis –que vivía en Europa– escenas completas del film para musicalizar. Cada vez que Vangelis terminaba de musicalizar una escena, Ridley cambiaba algo en ella, desarmando el ‘tempo’ de la música. Vangelis tenía que rehacer todo. Eso lo molestó tanto que eventualmente se negó a publicar el soundtrack comercialmente como un álbum (Loud, 1993: 13).

Los desacuerdos entre los inversionistas y Ridley Scott, agudizados por la extralimitación de gastos de producción y por los decepcionantes resultados del preestreno, realizado el 5 de marzo de 1982 en Denver, inducen a la productora a efectuar algunos cambios en el contenido del filme. Entre éstos, las inclusiones de una voz en *off* y de un final feliz que Scott tanto había rechazado. Finalmente, el 25 de junio de 1982 se estrena *Blade Runner*, el tercer largometraje de Ridley Scott. Los resultados en taquilla no son los esperados y la mayoría de la crítica especializada procede con suspicacia. La naturaleza conflictiva del campo cinematográfico, como cualquier espacio social estructurado, revela así sus peculiaridades. Ciertamente, la discrepancia es insoluble a las múltiples formas en que se expresa lo social. Sin embargo, el proceso de realización de *Blade Runner*, como todo proceso productivo, busca orientar el

conflicto hacia la consecución de sus metas y objetivos. El campo de producción cinematográfica, comprendido como un espacio multidimensional y jerarquizado de relaciones de poder y de toma de posiciones, encuentra en el testimonio del guionista Hampton Fancher, el iniciador de este sueño colectivo, su propia sustancia:

En junio de 1982, asistí a la premier de Blade Runner esperando odiarla. Aunque escribí el primer guión y tenía un crédito como productor de la película, deserté durante la preproducción –ya había sobrellevado demasiadas reescrituras y me desligué del proyecto. Sabía que Blade Runner excedía el presupuesto asignado y estaba atrasada en relación a lo programado, y que hacia el término de la postproducción Ridley Scott había perdido el poder sobre el film y los dueños habían agregado una narración con voz en off y le habían adosado un final ‘por-siempre-felices’. Pero la noche del estreno, tan pronto como la pantalla se iluminó con la frase ‘Los Ángeles 2019’ y la grabación de Vangelis hizo su primer impacto, al tiempo que aparecía un paisaje futurista estilo Hieronymous Bosch, la gente empezó a gritar y el corazón se me salió por la garganta. La inmensa calidad de la película sobrepasó sus imperfecciones. Pero siempre hay un precio por la grandeza y nosotros definitivamente lo pagamos” (Loud, 1993: 13).

A pesar de la escasa recaudación en taquilla y del vituperio de la crítica internacional durante las semanas de su primer estreno, *Blade Runner* obtiene el premio de la Academia Británica de Cine en 1982 a la mejor fotografía (Jordan Cronenweth), mejor diseño de producción (Lawrence G. Paull) y mejor vestuario (Michael Kaplan y Charles Knode); y dos nominaciones para los premios de la Academia de Hollywood (Oscars), también en 1982, en dirección artística y efectos especiales. Así como el Premio Hugo en 1983, a la mejor representación dramática. Reconocimientos, estos, acompañados de reseñas como la de Diego Galán, publicada en el diario *El País*, el 2 de febrero de 1983:

Una historieta pretenciosa, (...) el edulcoramiento de la vulgar peripecia del protagonista y la confusión con que está rodada convierte en monótono cartón-piedra lo que quizá estuviera concebido como estrella de la película. (...) Blade Runner más parece en ocasiones un spot televisivo que una película hecha seriamente. Debería

costar menos la entrada. (...) Fueron escasos los críticos que no supieron apreciar la dificultad que tiene Scott para narrar con sencillez una historieta tan simple (Galán, 1983).

En las siguientes décadas, este largometraje reclutará a admiradores y estudiosos en todo el mundo hasta convertirse en un punto de referencia de la ciencia ficción especulativa y en una obra pionera de la estética cyberpunk. En México, su exhibición (y su posterior reestreno) despierta de inmediato el interés de periodistas y escritores como Nelson Carro, Gustavo García, Ignacio Herrera Cruz, Tomás Pérez Turrent, Mauricio Molina, Leonardo García Tsao, Ysabel Gracida, Roberto Jovel, Jorge Ayala Blanco, Iván Ríos Gascón, Álvaro Enrígue, David Huerta, Ricardo Pohlenz, José Xavier Návar, Fernando García Rivas y Emilio García Riera, quien después de una primera reseña con tintes de escepticismo, vuelve a escribir:

Los esplendores visuales de la cinta sirven a un sentimiento agónico que hacen obligadas las evocaciones de Wagner o de Fritz Lang, y creo que sus personajes centrales –unos robots más humanos que los humanos y un triste detective privado perdido en el futuro– componen una de las más impresionantes galerías poéticas que haya propuesto el cine. Blade Runner nació con vocación de intemporalidad, lo que lo salva de las servidumbres de la moda (García Riera, 1983).

Diez años después de su primera exhibición y ya convertida en una obra de culto, Scott reestrena la película bajo el título de *Blade Runner, el montaje del director* (*Blade Runner, The director's cut*, 1992). Para ello, efectúa algunas modificaciones que al final resultan mínimas: suprime la voz en *off* del protagonista, Rick Deckard (Harrison Ford); inserta un plano ralentizado de un unicornio atravesando un bosque luminoso, tomado de su siguiente filme *Legend* (1985), y elimina la secuencia del final feliz, reforzando la atmósfera de incertidumbre y pesimismo que envuelve la película. Para tal efecto, los responsables de Warner Brothers facilitaron todos los medios para que Scott alterara el filme a su gusto, ante la inminencia de la nueva comercialización del producto, sustentado ya en su propio prestigio. Aunque dichos cambios no transforman el sentido general de la película, parece que en el fondo se trata de la resolución de un

conflicto de fronteras entre los reclamos de la industria del entretenimiento y las prioridades expresivas de un creador. Esto implica un permanente estado de negociación, a veces ardua, que reconoce las prioridades del sistema de producción industrial de cine y, al mismo tiempo, sitúa al creador en un margen de libertad definido por su posición y legitimidad en el campo del arte cinematográfico. Sobre esto, Ridley Scott añade:

... dos consideraciones absolutamente esenciales son críticas para el éxito de una así llamada película de Hollywood. La primera es que el motivo final de una película es la comunicación con su audiencia. Y la segunda es lo más importante de la película, el presupuesto... (Sammon, 1996: 380; citado en Gorostiza y Péres, 2002: 26).

En las siguientes décadas, la presentación de *Blade Runner* en diversos formatos revela el enorme poder de comercialización que la industria cultural estadounidense puede imprimir a sus productos, tanto en su propio mercado como en el internacional: *Blade Runner* en novela impresa, en cinco versiones cinematográficas, en cartéles, en video doméstico VHS, en *soundtrack* de Vangelis (disco de vinil, cassette, CD e Internet), en formato DVD, HD DVD y DVD *Blue Ray*, en videojuego y en historieta. En septiembre de 2007, el Festival de Venecia celebró su 75 aniversario con el reestreno de la versión definitiva de *Blade Runner, The final cut*. Luego de una labor de restauración que imprimió mayor calidad a la imagen y al sonido, su relanzamiento mundial fue celebrado en la *Mostra*, uno de las plataformas más importantes del cine internacional.

A este panorama debe añadirse la producción bibliográfica dedicada a estudiar, desde diversos ángulos, el contenido y forma de esta obra. Destacan los trabajos de Judith B. Kerman, *Retrofitting Blade Runner* (1991); el libro colectivo de Argullol, Cabrera Infante, Savater y otros, *Blade Runner* (1996); de Paul M. Sammon, *Future Noir. The making of Blade Runner* (1996); de Scott Bukatman, *Blade Runner* (1997); de José María Latorre, *Blade Runner/ Amacord* (2000); de Jorge Gorostiza y Ana Pérez, *Ridley Scott. Blade Runner* (2002); de Mike Davis, *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo* (2002), y de Will Broker, *The Blade Runner Experience. The Legacy of a Science Fiction Classic* (2005), entre otros.

Considerado como un iconoclasta, Ridley Scott (South Shields, County Durham, Inglaterra, 1937) llega al cine a través del campo de la publicidad. Durante esta etapa, realiza alrededor de tres mil anuncios publicitarios, principalmente para la BBC. Es así como va asimilando el rol esencial de la imagen en las estrategias de persuasión. Mediante el lenguaje publicitario, ese discurso de los objetos, Scott aprende y desarrolla el oficio de la seducción a través de las imágenes en movimiento. Ese *saber*, que se propone cautivar la mirada del espectador para inducirlo al consumo, será puesto en práctica a lo largo de su filmografía. Y, sin duda, Hollywood sabrá recompensarlo. Pero su interés por la iconografía se remonta, de hecho, a su formación escolar. Estudia dibujo y arte en el Royal College of Arts de Londres y, posteriormente, fotografía, teatro y cine en Nueva York. Para ganarse la vida, funda una agencia de producción audiovisual y consigue contratos en Gran Bretaña y Estados Unidos. Los insumos formales de la estética industrial (la publicidad) y del arte, servirán a Scott para desarrollar proyectos cinematográficos apegados a los intereses comerciales de Hollywood. Así, desde un punto de vista sociológico, pueden entenderse sus filmes como resultado de una homologación estructural entre el realizador y la industria. En efecto, Scott pertenece a la generación de cineastas británicos que provienen del teatro, la televisión o la publicidad: John Boorman (Londres, 1933), Adrian Lyne (Cambridgeshire, 1941), Mike Leigh (Salford, 1943), Alan Parker (Londres, 1944), y su hermano Tony Scott (North Shields, 1944), entre otros.

Su primer largometraje, *Los duelistas* (*The duellists*, 1977), recibe el Premio Especial del Jurado en el Festival de Cannes de ese mismo año. Pero es su segunda película, *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), la que muy pronto le abre puertas a las grandes producciones. *Blade Runner* (1982) es su tercer filme y el primero realizado en Hollywood. A continuación, Scott tiene una carrera descendente con obras menores como *Legend* (1985), *La sombra del testigo* (*Someone to watch over me*, 1987) y *Black rain* (1989). Con *Thelma y Louise* (1991), recupera temporalmente el favor de la crítica, pero lo vuelve a perder con *1492. La conquista del paraíso* (1992), *Tormenta blanca* (*White squall*, 1996) y el film de tono intervencionista *La teniente O'neil* (*G. I. Jane*, 1997). Regresa al sendero de las grandes obras con *Gladiator* (1999) y *Hannibal*

(2001), y vuelve a tropezar con *Black Hawk derribado* (2002). Sus trabajos más recientes son: *Matchstick Men* (2003), *Cruzada (Kingdom of heaven)*, 2005), *Un buen año* (2006), *Gangster americano* (2007), *Body of Lies* (2008), y de próxima aparición *Nottingham* (2009).

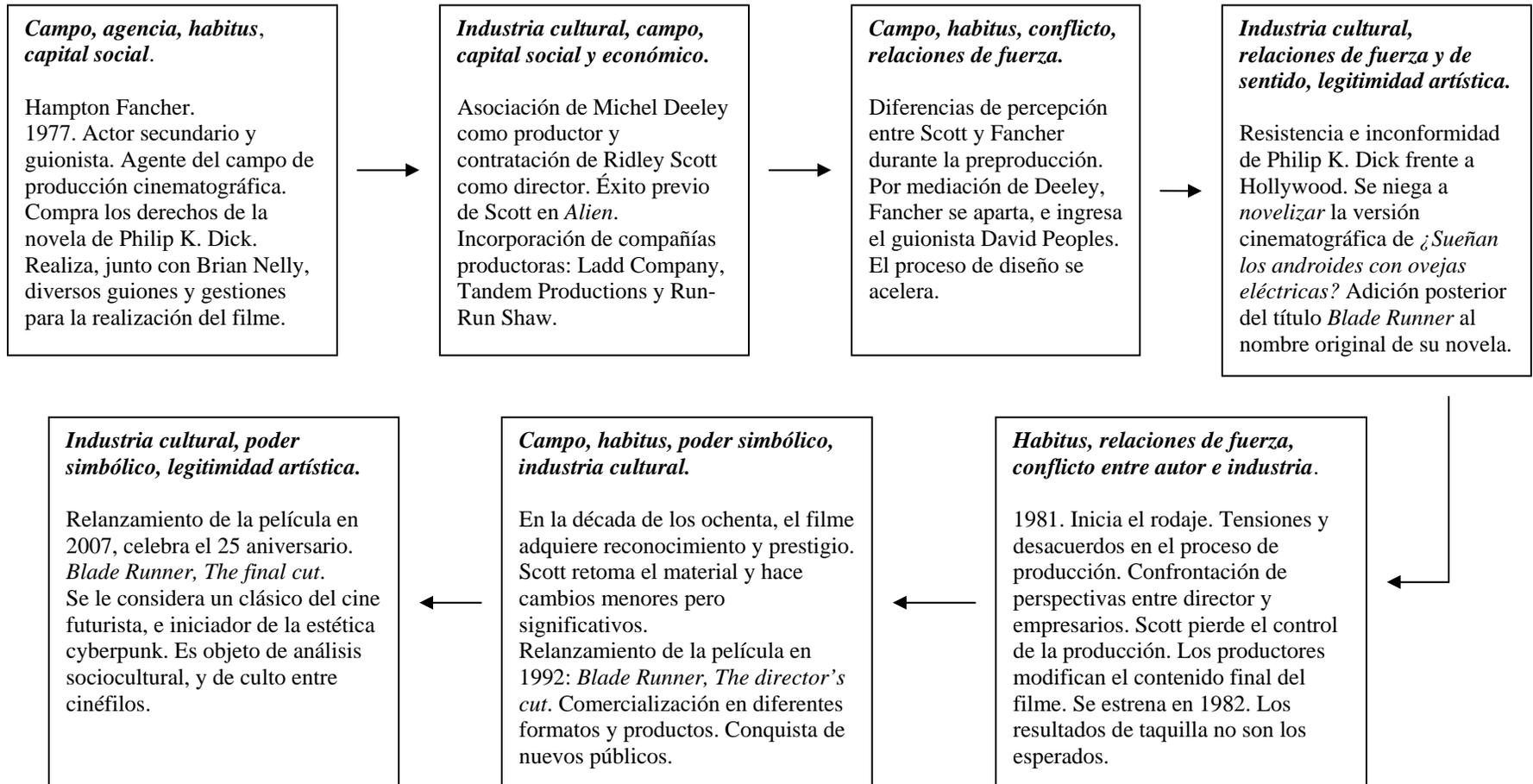
Sin duda, su filmografía expresa el itinerario de un agente (portador de un hábitus especializado) que a lo largo de tres décadas se ha *legitimado* en el campo de producción cinematográfica anclado en Hollywood. Lo anterior, supone que Scott ha desarrollado una práctica estructuralmente articulada a las premisas fundamentales de la industria cultural norteamericana. Seguramente, para el trabajo del cineasta, esto debe traducirse en una mayor libertad con respecto a la toma de decisiones (más aún cuando asume el rol de productor), en comparación con los años de formación y afianzamiento. Libertad creadora frente a los intereses comerciales de los productores, significa que el círculo entre arte e industria queda cerrado en ese espacio delimitado por el autor, su obra y la industria fílmica.

Sin embargo, en el contexto de su ya amplia filmografía, *Blade Runner* instituye el mito de la obra inalcanzable, el objeto de creación que trasciende a su autor y lo convierte en su sombra. Como *Una temporada en el infierno* e *Iluminaciones* a Rimbaud; como *El nacimiento de una nación* a Griffith; como *Sin novedad en el frente* a Remarque; el *Ciudadano Kane* a Orson Welles; *Casablanca* a Michel Curtis; *Pedro Páramo* a Juan Rulfo y *Muerte sin fin* a Gorostiza; como *Sgt. Pepper's* a los Beatles y *So* a Peter Gabriel; como *El perfume* a Patrick Süskind: todos sombras de obras irrepetibles.

Una representación estructural del proceso de realización de *Blade Runner* (véase esquema 6), permite comprender que en sus distintas etapas de gestación, esta película se encuentra inmersa en las lógicas de producción del *star system* y del *studio system* norteamericano. Asimismo, responde tanto a las premisas del campo artístico (espacio de innovación) como de la industria audiovisual (espacio de reproducción). Así lo expresan las múltiples tensiones, las relaciones de fuerza y de sentido, y los roles que ocupan los sujetos en este proyecto. Finalmente, en *Blade Runner* quedan impresos, aunque no de manera evidente, los códigos sociales e institucionales que portan sus

creadores, guionistas, intérpretes, productores, inversionistas, comercializadores y otros muchos agentes inscritos en la industria de Hollywood. Pero no sólo eso. En *Blade Runner* están tatuados, también, los códigos estéticos y temáticos del género futurista, y de la evolución histórica del lenguaje cinematográfico.

Esquema 6
Representación estructural del proceso de producción de Blade Runner



7.2. El modelo de análisis textual.

Primer acercamiento

Después de la breve crónica del proceso de producción de *Blade Runner*, que situó esta lectura en la trama de las instituciones y sus protagonistas, es decir, en ese espacio socialmente estructurado que posee sus propias leyes de funcionamiento y regulación, denominado *campo* (Bourdieu, 1988, 1990), a continuación se expone el modelo de análisis textual, mediante el cual se explora su dimensión discursiva. Todo ejercicio de análisis e interpretación sociocultural conlleva la reducción de un fenómeno a sus propiedades e interrelaciones esenciales, no visibles, de hecho, a nivel de la doxa o el sentido común. Esto supone que la complejidad total del fenómeno cinematográfico, incluso en los confines de una sola película, es inabarcable en su multidimensionalidad y dinamismo. De allí que el planteamiento del problema y las preguntas de investigación cumplan la función de fijar los límites pertinentes a la labor de búsqueda y sistematización de información, y a la tarea de orientar la reflexión sobre el objeto de estudio. Sin embargo, se debe también tener en cuenta que la acción de analizar e interpretar (distinguibiles sólo en la discusión epistemológica) se lleva a cabo como una sola operación cognitiva en el plano de la experiencia, esto es, en el momento en que el investigador observa con atención los datos o la información recopilada. El dispositivo que da cuenta de los indicadores y variables utilizados en el proceso de reducción de un fenómeno mediante el análisis y la interpretación es, precisamente, el *modelo*. En la práctica investigativa, los modelos de análisis hacen visibles las maniobras de conversión de la complejidad a su expresión esencial, ya que éstos son “esquemas simplificadores o descripciones idealizadas de un determinado fenómenos social, generalmente elaborados en el marco de un paradigma” (Giménez, 1994: 36).

En la película que nos convoca, las condiciones críticas de la modernidad se manifiestan en el orden de lo narrativo, lo estético y lo representacional, a través del entrecruzamiento del nivel sintagmático del filme (texto) con un universo simbólico-material más amplio que identificamos en el nivel paradigmático (contexto). En efecto,

este vínculo entre lo *específico* y lo *universal* en la obra cinematográfica se aborda, desde una perspectiva sociosemiótica, como el conjunto de correspondencias entre paradigma y sintagma, esto es, entre “un nivel latente de posibilidades lingüísticas y un nivel patente de realizaciones lingüísticas” (Becerra, 1990).

De tal modo, esta tentativa de exploración sociosemiótica pone en juego las oposiciones denotación/ connotación, texto/ contexto, en acto/ en potencia, patente/ latente, histórico/ lógico, específico/ análogo, concreción/ totalidad (véase esquema 4). Esta convicción se basa en que la exploración fílmica no puede soslayar el entrecruzamiento del texto observado y los imaginarios sociales a los que se refiere. De otra manera, el ejercicio interpretativo quedaría reducido a una lectura del filme cuyo resultado sería simplemente una descripción.

Procedimiento

La modalidad de análisis que se implementa en este proyecto asume el principio de que una película puede estudiarse, en su nivel estructural, como un texto. Esto es, existe una gramática que ordena y hace funcionar los componentes del filme, de modo parecido a como funciona la comunicación verbal y escrita. Hay párrafos (secuencias), oraciones (escenas), frases (tomas) y palabras (imágenes), así como *signos de puntuación* cinematográfica: corte, cortinilla, disolvencia, iris, transición, etcétera, que permiten descomponer y recomponer el texto fílmico para el análisis de su estructura y funcionamiento, como si se tratase de una obra literaria. Sin embargo, debe considerarse que el cine posee un lenguaje artificial y que estudiarlo supone movilizar otros principios no contemplados en el ámbito de la lengua. También es importante aclarar que así como “no existe *El* método científico, sino diversas formas de científicidad” (González, 2007: 50), y no hay una sola teoría del cine, sino teorizaciones múltiples, tampoco existe un modelo universal de análisis capaz de desentrañar todas las dimensiones del filme. Ninguna película revela abiertamente su estructura o el funcionamiento de sus componentes internos. Éstos deben ser contruidos lógicamente de acuerdo con sus propiedades internas y externas, y con base en las preguntas de investigación que establece el analista.

En concordancia con los objetivos ya trazados, retomo y adapto el modelo de análisis textual cinematográfico de Francisco Casetti y Federico di Chio (1998), cuya técnica traza un itinerario que va del desmembramiento a la recomposición del texto fílmico, para hacer visibles sus reglas de articulación y funcionamiento. El ejercicio de análisis se compone de seis etapas: segmentación, estratificación, enumeración, ordenamiento, reagrupamiento y modelización. Veamos cómo se procede en cada fase:

1) Segmentación.

La primera intervención sobre la película consiste en la descomposición de su linealidad. Se fragmenta el filme en unidades de contenido más breves, de tal forma que puedan observarse como *segmentos autónomos* (Metz, 1982). En el caso de *Blade Runner*, decidí dividir el texto en tres tipos sintagmáticos: Secuencia, escena y toma o encuadre. No obstante, por su acento sociológico, el análisis se centra en las secuencias y escenas, principalmente. Una secuencia es una unidad de contenido cuyo límite puede ser “una mutación del espacio, un salto en el tiempo, un cambio de los personajes en escena, un paso de una acción a otra; (...) una fractura significativa en el interior de la unidad semántica total” (Casetti y di Chio, 1998: 40). La escena, por su parte, “reconstituye, por medios ya fílmicos, una unidad que todavía se siente como ‘concreta’ y como análoga a la que nos ofrece el teatro o la vida (un lugar, un momento, una pequeña acción particular y concentrada)” (Metz, 1982: 153). Habitualmente, varias escenas conforman una secuencia. Por último, el encuadre es un segmento menor de película “rodado en continuidad” (Casetti y di Chio, 1998: 41) y delimitado en el nivel del montaje por dos cortes. Se muestra como una unidad significativa con la que se teje la escena y la secuencia. No se incluyen aquí otros tipos de divisiones como el episodio o el plano-secuencia, ya que no se presentan en la sintagmática de *Blade Runner*. Es así como se obtiene un panorama descriptivo sobre la estructura lineal de la película y sobre la forma como se organiza su trama.

2) Estratificación.

La segunda intervención sobre el texto fílmico consiste en la descomposición del espesor. Una vez que se desmiembra linealmente la película para determinar sus

segmentos, se procede a seccionar dichos segmentos para distinguir y diferenciar sus componentes internos, de acuerdo con los objetivos y preguntas de investigación. Se buscan *series de elementos homogéneos* en torno a la configuración de las identidades y la representación del espacio urbano, como ejes que recorren transversalmente la película. Asimismo, se destacan las posibles articulaciones de los elementos de cada serie, en términos estéticos, narrativos y representacionales. Aquí concluye la tarea de desintegración, obteniendo un mapa de los componentes simbólicos homogéneos y diferenciados del filme, para dar paso al proceso de recomposición.

3) Enumeración.

El primer paso en el trabajo de recomposición del texto, es la elaboración de un inventario de presencias. Es decir, un censo riguroso de elementos significativos en torno a las identidades de los protagonistas y a la representación del espacio urbano. En esta fase se tuvieron en cuenta “todos los elementos identificados durante la descomposición, caracterizados a un tiempo por su pertenencia a un determinado segmento y por su pertenencia a un determinado eje” (Casetti y di Chio, 1998: 49).

4) Ordenamiento.

En este momento del proceso de recomposición, se organizan los componentes de *Blade Runner* de acuerdo a su linealidad y espesor. Se intenta proyectar un cuadro descriptivo sobre la ubicación y correspondencia de los constituyentes de la identidad y del espacio urbano tanto en el sintagma (el encuadre, la escena o la secuencia específica) como en los ejes (estéticos, narrativos y representacionales), indispensables para la comprensión del orden interno del objeto de estudio. Lo narrativo, particularmente, se organiza aquí a partir del concepto de *situación*, concebido como unidad básica de composición de la vida social y, por extensión, de cualquier relato fílmico. Las situaciones ilustrativas del texto están constituidas por la correlación de sujetos (quiénes), acciones (hacen qué), objetos (para qué o con qué motivo), tiempo (cuándo) y espacio (dónde). Es así como “se recensionan los elementos significativos y se consideran los nexos que los ligan recíprocamente (Ver esquema 4). El resultado es el descubrimiento de un verdadero sistema de relaciones: los elementos que reclaman el uno al otro una especie de trama comprensiva” (Casetti y di Chio, 1998: 50).

5) Reagrupamiento.

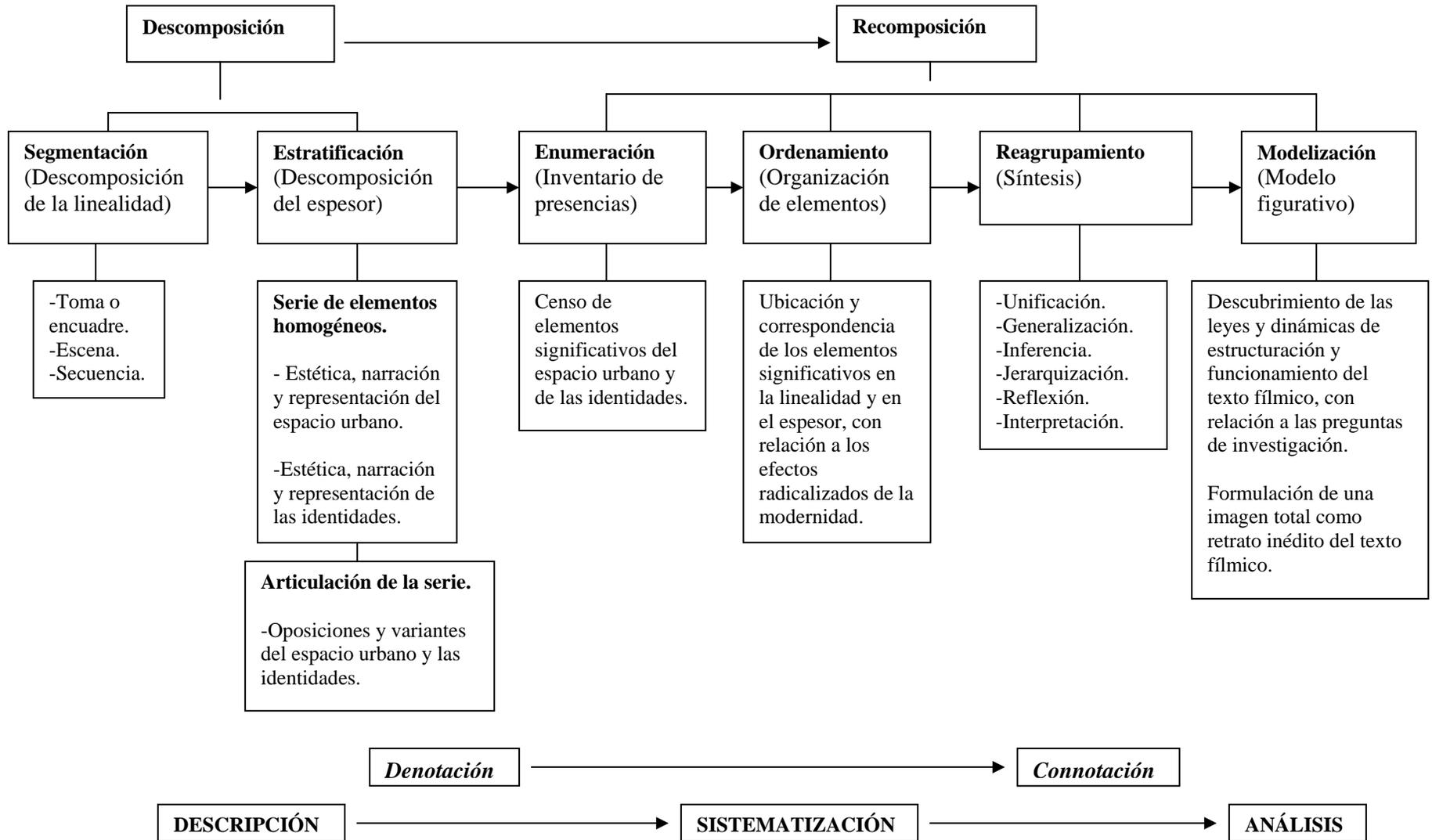
Esta fase implicó un ejercicio de síntesis, donde se unifican criterios, se generalizan situaciones del filme, se hacen inferencias y se jerarquizan concepciones y valoraciones con base en un paradigma de investigación y en un marco de referencia del objeto de estudio. “En resumen, se cancela y se abstrae, se elimina y se amplía, para llegar de todas formas a una imagen restringida del texto” (Casetti y di Chio, 1998: 51). Es decir, a la reducción del fenómeno fílmico a sus propiedades e interrelaciones fundamentales, tal como se esbozó líneas arriba.

6) Modelización.

El último paso es el que permite hacer una formulación no sólo sintética, sino, sobre todo comprensiva del filme analizado. Implica el develamiento de las leyes y dinámicas de estructuración y funcionamiento de la película en cuestión, con relación a los objetivos y preguntas de investigación. Es a través de la modelización como se obtiene una imagen total como retrato inédito del texto fílmico. Aquí se precisan las claves que articulan al sintagma con su paradigma, a la denotación con su connotación, al texto con su contexto. El resultado de esta etapa, por consiguiente, es un modelo. Este es, un instrumento de comprensión que, en forma de esquema, proporciona una visión condensada del filme-objeto, permitiendo el descubrimiento de sus vasos comunicantes, de sus tendencias y de sus correspondencias tanto internas como externas.

A manera de sumario (ver esquema 7), puede establecerse que durante el proceso de análisis textual cinematográfico se efectúan operaciones de segmentación y estratificación, de enumeración y reordenamiento de los componentes, y de integración de dichos componentes en un complejo unitario donde se les asigna una clave de lectura (marco teórico y conceptual) que permite su interpretación (Casetti y di Chio, 1998).

Esquema 7
Procedimiento de análisis



7.3. Sinopsis.

Inicio el trabajo de análisis textual con un ejercicio de síntesis del relato fílmico de *Blade Runner*, con el propósito de plantear los elementos centrales de la narración que serán incorporados al instrumento de observación, mejor conocido como modelo.

En el año 2019, las colonias espaciales de la Tierra son exploradas y trabajadas por avanzados androides denominados *replicantes*. Una vez que los recursos naturales parecen agotados en nuestro planeta, las arduas labores extraterrestres que realizan estos esclavos resultan cruciales para los fines de preservación y continuidad de las sociedades humanas. La Corporación Tyrell, encargada de la fabricación de replicantes, ha desarrollado una serie perfeccionada conocida como Nexus 6. Unidades sumamente especializadas, con mayor inteligencia, autonomía, y con cierta capacidad para desarrollar emociones y afectos. No obstante, para poder controlarlos, los Nexus 6 han sido diseñados para durar sólo cuatro años.

Un grupo de seis modelos de última generación se rebelan en una de las colonias espaciales, asesinando a 23 personas. Pese a la prohibición de volver a la Tierra, se trasladan de manera clandestina a la ciudad de Los Ángeles. Ante eventualidades como ésta, las autoridades forman una brigada de agentes policíacos conocidos como *blade runners*, dedicados al exterminio o “retiro” de replicantes.

De los seis Nexus que vuelven a la Tierra, sólo cuatro siguen con vida y se sospecha que han tratado de infiltrarse a la Corporación Tyrell. Uno de ellos, Leon Kowalski (Brion James), asesina al agente Holden (Morgan Paul) mientras le aplica la prueba Voight-Kampff, diseñada para la identificación de replicantes. El ex-policía Rick Deckard (Harrison Ford), experto en la caza de “portapieles” como despectivamente se nombra a estos androides, es reintegrado bajo presión para hacerse cargo de la localización y exterminio de los cuatro Nexus que deambulan por la ciudad. El capitán Bryant (M. Emmet Walsh), jefe del escuadrón, le muestra imágenes y datos de los sospechosos. Se trata de León Kowalski, Zhora (Joanna Cassidy), Pris (Daryl Hannah)

y, presumiblemente el líder, Roy Batty (Rutger Hauer). Deckard se pregunta por qué los replicantes han vuelto, si conocen las consecuencias que les acarrea haber violado tal prohibición.

La búsqueda del blade runner comienza en el edificio piramidal de la Corporación Tyrell, donde se entrevista con el poderoso genio de la biomecánica Eldon Tyrell (Joe Turkel) y con su hermosa asistente Rachael (Sean Young). Allí, por petición del propio Doctor Tyrell, Rachael se somete al test de empatía Voight-Kampff cuyo resultado la deja perpleja. Ella es una replicante, el prototipo experimental más avanzado que, en contraste con los otros, posee recuerdos implantados.

Acompañado por el agente Gaff (Edward James Olmos), enseguida Rick Deckard registra la habitación del hotel donde se aloja Leon Kowalski, según los datos obtenidos durante la entrevista en la que fue asesinado el blade runner Holden. La habitación está vacía. Allí encuentra una especie de escama en la bañera que deposita cuidadosamente en un pequeño sobre de plástico y también algunas fotografías escondidas en un cajón. Mientras tanto, los Nexus 6, Leon Kowalski y Roy Batty, se dirigen al laboratorio genético *Eye World*, donde un anciano oriental, Chew (James Hong), diseña ojos para los replicantes de la Corporación Tyrell. En un ambiente gélido, Leon desgarró el abrigo protector de Chew exponiéndolo a una temperatura extrema, mientras Roy lo interroga sobre cuestiones de morfología y longevidad. El anciano confiesa su desconocimiento del tema, argumentando que él sólo fabrica ojos. Antes de morir congelado, les da el nombre de J. F. Sebastián (William Sanderson), un ingeniero genético que puede conducirlos hasta Tyrell.

Deckard vuelve a su apartamento y encuentra en la puerta a Rachael. Angustiada, se empeña en demostrarle que la prueba Voight-Kampff a la que fue sometida es una farsa, y que no es una replicante, sino un ser humano como cualquiera. Para ello, le muestra a Deckard una fotografía de infancia en la que aparece junto a su madre. Él le explica que sus recuerdos han sido implantados y que en realidad pertenecen a la sobrina del doctor Tyrell. Rachael, absorta, deja caer algunas lágrimas y abandona apresuradamente el lugar. Mientras tanto, la replicante Pris, siguiendo un plan trazado

por Batty, se encuentra con J. F. Sebastián en la entrada del Edificio Bradbury. Un viejo inmueble abandonado en el sórdido corazón de Los Ángeles que el solitario Sebastián, afectado por el síndrome de matusalén que lo ha convertido en un anciano prematuro, comparte con una tropa de *juguetes* vivos de su propia invención. Pris consigue albergue con el genetista y prepara así el arribo de Roy Batty al día siguiente.

En su apartamento, Deckard analiza una de las fotografías encontradas en la habitación de Leon. Mediante sucesivas ampliaciones alcanza a vislumbrar el rostro de una mujer. Se trata de la replicante Zhora. Su siguiente paso consiste en averiguar el origen de la extraña escama que había recogido en la bañera del hotel. En la calle, entre bazares de chinos, Deckard descubre que se trata de una escama de serpiente artificial de alta calidad, que ostenta incluso el número de serie del fabricante, un egipcio llamado Abdul Ben Hassan. Bajo amenazas, este le revela a Deckard que había manufacturado dicha serpiente a petición del propietario del Club de Taffey, un bar ubicado en el barrio chino. Entonces, el blade runner se dirige al mencionado club para interrogar a Taffey Lewis (Hy Pyke), pero no obtiene información alguna. Aún arrepentido por el desafortunado encuentro con Rachael y con creciente crisis de identidad, Deckard decide hablarle por un *videoteléfono* para invitarla a tomar algo y conversar. Rachael se niega argumentando que esos lugares no son los que frecuenta, y corta bruscamente la comunicación. En ese momento, comienza el espectáculo de una bailarina exótica presentada como Salomé y su serpiente. Es la replicante Zhora. Al terminar su rutina, Deckard la afronta en el camerino. Zhora, sabiéndose atrapada, lo ataca y trata de huir. Luego de una ardua persecución, la replicante es eliminada por los disparos del blade runner, en plena acera pública. La muerte de Zhora ha sido observada por Leon, quien permanece oculto entre la muchedumbre curiosa.

Una vez que Deckard se dispone a abandonar el lugar del deceso, se detiene a comprar una botella de licor. El capitán Bryant lo intercepta para felicitarlo e informarle que la replicante Rachael ha huido de la Corporación Tyrell y, por lo tanto, debe ser exterminada. En una bocacalle, el blade runner es sorprendido por Leon Kowalski, dispuesto a vengar la muerte de Zhora. A punto de clavar sus dedos en los ojos de

Deckard, Leon es impactado en la sien por un disparo preciso de Rachael, que de pronto aparece.

En su apartamento, Deckard se recupera del trance que casi acaba con su vida. Rachael lo acompaña. Se sabe amenazada. Quiere huir al norte, pero él le advierte que, si bien no le hará daño, otro blade runner podría cazarla. La replicante quiere saber cuánto tiempo le queda de vida. Observa algunas fotografías sobre un viejo piano que, para su propia sorpresa, comienza a tocar mientras el blade runner dormita. A punto de marcharse, Rachael es detenida en la puerta por Deckard y ambos protagonizan una escena de amor.

En tanto, Roy Batty conoce a J. F. Sebastian a través de Pris. Con el propósito de acceder a su creador, Roy aprovecha una partida de ajedrez que el diseñador genético y su jefe juegan a distancia. El tiempo de los Nexus 6 se agota. Forzado, el genetista conduce al replicante hacia el enorme edificio piramidal. Ya en el ascensor de la Corporación Tyrell, Sebastian se comunica con el jerarca. El Nexus le murmura un movimiento de jaque mate a Sebastián, que despierta el interés del relajado Tyrell. Desde la intimidad de su alcoba, revisa el tablero de ajedrez y permite el ingreso de su subalterno. Por fin, el replicante y su creador se encuentran. Roy Batty le exige más tiempo de vida a su padre. Tyrell se niega argumentando que todas las opciones de aplicación genética conducen a la extinción. Trata, entonces, de consolar a un Roy desesperado por la imposibilidad de prolongar su vida. El Nexus, profundamente afligido, clava sus pulgares en los ojos de Tyrell y asesina también a Sebastián.

Rick Deckard es informado de los homicidios de Tyrell y Sebastian. Por órdenes de la policía, se dirige al Edificio Bradbury donde Pris lo espera camuflada entre maniqués y juguetes. Luego de ser atacado, el blade runner elimina a la replicante. Roy Batty, quien ya manifiesta síntomas de extinción, vuelve al edificio donde encuentra el cadáver de Pris. Allí se verifica una encarnizada persecución donde Deckard es acosado por un poderoso e iracundo Nexus al que se le agota el tiempo de vida. Después de ser perseguido por sombríos pasillos y de trepar penosamente hasta la azotea del edificio, con dos dedos fracturados y a merced del replicante, Deckard está a punto de caer al

abismo pero Roy Batty logra sujetarlo. El Nexus perdona la vida de su maltrecho verdugo y, luego de confesarle su dolor y resignación, se extingue irremediamente. El blade runner queda absorto ante el gesto de humanidad de Roy Batty, que deja escapar una paloma de sus manos muertas.

Deckard regresa a su apartamento en busca de Rachael, quien duerme profundamente. La despierta con sutileza, reiterándole su amor. Teme por su vida y quiere llevarla a un sitio seguro. Pero antes de abandonar el lugar, encuentra una figurita de papel en el piso. Se trata de un pequeño unicornio colocado allí por el agente Gaff, como signo de que han dejado vivir a la replicante y de que ambos seguirán siendo vigilados. El blade runner recuerda las palabras recientes de Gaff: “Lástima que no sobreviva, ¿pero quién lo hace?”. Rachael y Deckard cierran tras de sí la puerta.

En la primera versión, que no examinaré aquí, el filme termina optimistamente con una última escena, donde Deckard y Rachael (quien se informa que por ser un prototipo avanzado, no tiene fecha de caducidad) escapan por un paisaje iluminado y verde que promete tiempos de plenitud.

7.4. Descomposición y recomposición del texto fílmico.

Como se dijo anteriormente, la primera operación sobre la película consiste en la descomposición de su linealidad. Se divide el filme en secuencias y escenas. De este modo, se obtiene una descripción sobre el orden lineal de la película y sobre la forma cómo se distribuye su trama. Además, el número de secuencias, escenas y tomas, con relación al tiempo total del filme, permite tener una noción sobre la celeridad y el equilibrio del lenguaje audiovisual y sobre ciertos elementos de composición estética. El esquema 8 muestra la segmentación sintagmática en secuencias y escenas del largometraje. Para acompañar las maniobras de descomposición y recomposición del texto fílmico, se recomienda al lector ver *Blade Runner (The director's cut, o The final cut)*, pues constituye la fuente primaria de información con la cual se elabora el presente análisis. Los límites y alcances del ejercicio de interpretación que se deriva del

modelo de análisis textual están implicados en los presupuestos metodológicos del enfoque hermenéutico, que fue anteriormente desarrollado. Sobre todo la problemática que envuelve la relación entre la producción discursiva y la comunidad de interpretación a la que pertenece el analista.

Esquema 8
Segmentación sintagmática en secuencias y escena

<i>Sintagma</i>	<i>Secuencias</i>	<i>Escenas</i>
Secuencia 1	El replicante Leon Kowalski asesina al detective Holden que lo interroga a través de la prueba Voight-Kampff, un test de empatía para identificar replicantes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imágenes aéreas de Los Ángeles, 2019. 2. Interrogatorio de Holden a Kowalski.
Secuencia 2	El blade runner, Rick Deckard, come en una fonda de chinos mientras es abordado por el agente Gaff para ser llevado a la oficina del capitán H. Bryant, el jefe de detectives de la ciudad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edificios y calles de Los Ángeles, 2019. 2. Fonda de comida china. Encuentro entre Deckard y Gaff. 3. Travesía aérea por la ciudad.
Secuencia 3	Deckard, en entrevista con el capitán Bryant, es informado sobre el crimen y presionado para hacerse cargo del caso. El jefe policiaco le muestra imágenes y datos de los sospechosos: los replicantes Roy Batty, Leon Kowalski, Zhora y Pris.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edificio de la policía. 2. Deckard en la oficina de Bryant. 3. Bryant muestra a Deckard imágenes de los replicantes.
Secuencia 4	Deckard visita la Corporación Tyrell, allí conoce a Rachael, asistente del Dr. Eldon Tyrell. Mediante la prueba Voight-Kampff, Deckard descubre que Rachael es una replicante de última generación. Ella misma queda consternada porque no lo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Travesía aérea de Deckard por Los Ángeles, 2019. 2. Deckard en el edificio de la corporación Tyrell. Encuentro Deckard, Rachael y Tyrell. 3. Prueba Voight-Kampff a Rachael.

	sabía.	4. Tyrell informa a Deckard sobre características de los replicantes.
Secuencia 5	Rick Deckard se dirige al hotel donde se aloja el replicante Leon Kowalski. Revisa el cuarto detenidamente. Encuentra en la bañera algo parecido a una escama, así como algunas fotografías guardadas en el cajón de una cómoda. Se lleva consigo todo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Traslado de Deckard. 2. Deckard busca pistas en la habitación. 3. Kowalski pasa frente al hotel. Sabe que la policía lo busca. 4. Encuentro de Roy Batty y Kowalski. Batty se entera de la situación.
Secuencia 6	Los replicantes Roy Batty y Leon Kowalski, visitan el gélido laboratorio <i>Eye World</i> para indagar sobre sus posibilidades de vida. Expuesto a temperatura glacial, Chew, un anciano genetista, les confiesa que no sabe nada al respecto, que sólo diseña ojos, pero que existe otro ingeniero, J. F. Sebastian, que puede introducirlos con el Sr. Tyrell. Chew muere congelado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Batty y Kowalski caminan por la acera. 2. Batty, Kowalski y Chew en el laboratorio. Asesinato de Chew.
Secuencia 7	Deckard regresa a su apartamento y encuentra a Rachael. Ella se niega a aceptar que es una replicante. Le muestra a Deckard una foto de su madre y le habla de sus recuerdos. El blade runner le explica que se trata de <i>implantes</i> de memoria provenientes de la sobrina de Tyrell. Rachael entristece hasta las lágrimas y abandona el lugar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Traslado de Deckard. 2. Deckard y Rachael en el departamento. 3. Deckard observa las fotografías que encontró en el hotel. 4. Deckard contempla la ciudad desde el mirador de su departamento.
Secuencia 8	El ingeniero genético J. F. Sebastian se encuentra con la replicante Pris en la entrada del Edificio Bradbury. Ella se hace pasar por una ingenua muchacha extraviada y consigue hospedarse con Sebastian, quien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pris recorre la calle y acera. 2. Encuentro de Pris y Sebastian en la entrada del Edificio Bradbury. 3. Pris y Sebastian en el interior del edificio. 4. Departamento de Sebastian.

	habita todo un piso completo de este abandonado edificio.	Juguetes.
Secuencia 9	En su apartamento, Rick Deckard analiza una de las fotos que extrajo de la habitación del hotel. A través de una máquina de ampliación, descubre la imagen de la replicante Zhora.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard en su departamento, medita frente al piano y evoca un unicornio. 2. Deckard analiza a través de un amplificador de imágenes las fotografías.
Secuencia 10	Deckard investiga la procedencia de la escama que encontró en el baño del hotel. Recorre los mercados callejeros de la ciudad. Se trata de una escama de serpiente artificial que lo conduce al Bar de Taffey.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calles y mercados de la ciudad. 2. Deckard con comerciante asiática. 3. Deckard recorre el mercado. 4. Deckard interroga al egipcio Abdul Ben Hassam.
Secuencia 11	En el bar, Deckard interroga a Taffey Lewis. Desde allí se comunica con Rachael, la invita a tomar una copa pero ella lo rechaza. En ese momento, aparece en el escenario una bailarina exótica que realiza su espectáculo con una enorme serpiente, es Zhora.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard en el Bar de Taffey. 2. Deckard llama a Rachael por teléfono. 3. Encuentro de Deckard y Zhora.
Secuencia 12	Luego de una sinuosa persecución, el blade runner caza a la replicante Zhora. Mientras la policía revisa el cadáver y dispersa a los curiosos, el replicante Leon Kowalski, oculto entre la gente, observa lo acontecido.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard persigue a Zhora. 2. Deckard busca a Zhora, quien se ha escondido entre la multitud. 3. Deckard elimina a Zhora. 4. Kowalski atestigua el suceso. La policía dispersa a los curiosos.
Secuencia 13	En cuanto Deckard abandona el lugar del trance, es abordado por el capitán Bryant, quien le notifica que debe de eliminar también a Rachael, la replicante que ha desaparecido de la Corporación Tyrell. En una bocacalle, el blade runner es	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard compra una botella de licor. Aparece Gaff. 2. Diálogo entre Deckard y Bryant. 3. Kowalski sorprende a Deckard. Intervención de Rachael.

	sorprendido por Leon Kowalski. El Nexus golpea a Deckard y a punto de asesinarlo, cae muerto por el preciso disparo de Rachael, que aparece súbitamente.	
Secuencia 14	Rick Deckard se recupera en su apartamento. Lo acompaña Rachael. Está angustiada. Sabe que debe ser “retirada”. Deckard confiesa que no le hará daño, pero otro blade runner podría liquidarla. Ella pregunta sobre su tiempo de vida, pero él no lo sabe. Ambos se enamoran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard y Rachael en el departamento. El blade runner se recupera de su enfrentamiento con Kowalski. 2. Deckard dormita mientras Rachael mira fotografías y toca el piano. 3. Deckard y Rachael se besan.
Secuencia 15	En el desolado Edificio Bradbury, los replicantes Pris y Roy Batty presionan al genetista J. F. Sebastian para que los conduzca hacia el encuentro con Tyrell. Ambos juegan una partida de ajedrez a distancia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edificios de la ciudad. 2. Pris en el departamento de Sebastian. Éste dormita. 3. Encuentro de Sebastian y Roy Batty. 4. Sebastian prepara el desayuno. 5. Batty y Pris convencen a Sebastian para tener acceso a Tyrell.
Secuencia 16	El ingreso a la corporación se confabula a través de un movimiento de jaque mate que Roy Batty le propone a Sebastian. J. F. Sebastian introduce al replicante Roy Batty a la Corporación Tyrell. Allí, el Nexus 6 conoce a su creador. Desesperado, le exige más tiempo de vida. Tyrell se niega. Desconsolado, Roy Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imágenes exteriores del edificio de la corporación Tyrell. 2. Tyrell en su cama. Vende acciones por teléfono. 3. Sebastian y Batty en el elevador. 4. Encuentro de Tyrell y Batty. 5. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.
Secuencia 17	Rick Deckard es informado del homicidio de Tyrell y Sebastian. Se dirige al Edificio Bradbury donde la replicante Pris lo espera. El blade runner la	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard en su vehículo. Habla con Bryant y localiza por teléfono a Pris. 2. Deckard en el edificio Bradbury.

	elimina.	3. Confrontación con Pris.
Secuencia 18	Deckard se enfrenta con un Roy Batty enfurecido. Luego de una intensa persecución, Deckard se encuentra herido y a merced del replicante. Éste tiene la opción de vengar la muerte de sus amigos, pero decide salvar a su cazador a punto de caer al vacío. Entonces la vida de Batty se extingue ante la expresión consternada de Deckard.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roy Batty persigue a Deckard. 2. Batty salva a Deckard de caer al precipicio. Batty muere. 3. Gaff aparece. Informa a Deckard que el caso ha concluido.
Secuencia 19	Deckard vuelve a su apartamento en busca de Rachael. Quiere llevarla a un lugar seguro, pero al salir encuentra un pequeño unicornio de papel dejado por Gaff, el vigía del capitán Bryant. Deckard y Rachael abandonan el lugar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deckard en su departamento. Huye con Rachael.
Secuencia 20 <i>Sólo en la primera versión de 1982</i>	<i>En la primera versión, la película cierra optimistamente con la travesía de Deckard y Rachael. Ambos atraviesan un paisaje verde, abierto y luminoso.</i>	

La sintagmática de *Blade Runner*, ubicada en el plano de lo patente, se compone de 19 secuencias, 62 escenas y 1197 tomas. La duración promedio por toma es de 10.23 segundos. Cada secuencia tiene entre dos y cinco escenas. Su narrativa posee una estructura lineal y son recurrentes los encuadres de la ciudad (imágenes aéreas y a nivel de las calles) como recurso de delimitación de secuencias y escenas. Su configuración estética recurre a las tendencias formales del cine actual: un montaje más rápido con relación al ritmo de edición de décadas anteriores, combinación de lentes largos y

cortos en la composición de los planos, encuadres cercanos, y movimiento constante de la cámara.

El segundo momento de la maniobra de descomposición es la *estratificación* del texto fílmico, consistente en la escisión de su espesor. Aquí se buscan escenas específicas que ponen de manifiesto las dos categorías de análisis: lo urbano y las identidades. El esquema 9 muestra que *Blade Runner* contiene 31 escenas que denotan elementos estéticos, narrativos y representacionales asociados con la composición del espacio urbano, y 24 escenas asociadas, en la misma forma, con los perfiles identitarios. Este momento del análisis, que sitúa el discurso aún en el plano de lo patente, se propone identificar en las secuencias, escenas y tomas del texto fílmico aquellas unidades homogéneas relacionadas con la problemática de la ciudad y de las identidades. De modo que las escenas marcadas con una X, ya sea en la columna de ciudad o identidades, son incorporadas a la etapa de recomposición que incluye el ejercicio interpretativo.

Esquema 9
Estratificación de la estructura sintagmática.

<i>Sintagma</i>	<i>Secuencias</i>	<i>Escenas</i>	<i>Ciudad</i>	<i>Identidades</i>	<i>Tiempo</i>
Secuencia 1	Kowalski asesina a Holden.	1. Imágenes aéreas de Los Ángeles, 2019.	X		3:10
		2. Interrogatorio de Holden a Kowalski.	X	X	4:16
Secuencia 2	Deckard, come en una fonda de chinos mientras es abordado por el agente Gaff.	3. Edificios y calles de Los Ángeles, 2019.	X		7:32
		4. Fonda de comida china. Encuentro entre Deckard y Gaff.	X		9:11
		5. Travesía aérea por la ciudad.	X		10:13
Secuencia 3	Deckard, en entrevista con	6. Edificio de la policía.			

	el capitán Bryant, es informado sobre el crimen y presionado para hacerse cargo del caso.	7. Deckard en la oficina de Bryant. 8. Bryant muestra a Deckard imágenes de los replicantes.		X X	11:30 13:10
Secuencia 4	Deckard visita la Corporación Tyrell. Conoce a Rachael y a Eldon Tyrell. Deckard descubre que Rachael es una replicante de última generación.	9. Travesía aérea de Deckard por Los Ángeles, 2019. 10. Deckard en el edificio de la corporación Tyrell. Encuentro Deckard, Rachael y Tyrell. 11. Prueba Voight-Kampff a Rachael. 12. Tyrell informa a Deckard sobre características de los replicantes.	X	 X X X	14:54 17:13 19:15 21:54
Secuencia 5	Deckard se dirige al hotel donde se aloja Kowalski. Inspecciona el cuarto. Halla una escama y fotografías.	13. Traslado de Deckard. 14. Deckard busca pistas en la habitación. 15. Kowalski pasa frente al hotel. Sabe que la policía lo busca. 16. Encuentro de Roy Batty y Kowalski. Batty se entera de la situación.	X	 X	22:58 25:35
Secuencia 6	Batty y Kowalski, van	17. Batty y Kowalski	X		26:24

	al laboratorio de Chew para interrogarlo. Éste muere congelado.	caminan por la acera. 18. Batty, Kowalski y Chew en el laboratorio. Asesinato de Chew.	X	X	26:50
Secuencia 7	Deckard regresa a su apartamento y encuentra a Rachael. Ella se niega a aceptar que es una replicante. Rachael entristece hasta las lágrimas y abandona el lugar.	19. Traslado de Deckard.	X		30:43
		20. Deckard y Rachael en el departamento.	X		31:45
		21. Deckard observa las fotografías que encontró en el hotel. 22. Deckard contempla la ciudad desde el mirador de su departamento.	X		36:24
Secuencia 8	Sebastian se encuentra con Pris en el Edificio Bradbury. Le brinda hospedaje a la replicante.	23. Pris recorre la calle y acera.	X		36:47
		24. Encuentro de Pris y Sebastian en la entrada del Edificio Bradbury.			
		25. Pris y Sebastian en el interior del edificio.	X		40:00
		26. Departamento de Sebastian. Juguetes.	X	X	41:09
Secuencia 9	En su apartamento, Rick Deckard analiza una de las fotos que extrajo de la habitación del hotel. Descubre la imagen de la replicante	27. Deckard en su departamento, medita frente al piano y evoca un unicornio.	X	X	41:28
		28. Deckard analiza a través de un amplificador de imágenes las fotografías.	X	X	42:51

	Zhora.				
Secuencia 10	Deckard investiga la procedencia de la escama que encontró en el hotel. Recorre los mercados de la ciudad.	29. Calles y mercados de la ciudad.	X		45:54
		30. Deckard con comerciante asiática.	X		46:17
		31. Deckard recorre el mercado.	X		47:29
		32. Deckard interroga al egipcio Abdul Ben Hassam.	X		48:07
Secuencia 11	En el Bar de Taffey, Deckard interroga al dueño. Aparece en el escenario Zhora.	33. Deckard en el Bar de Taffey.	X		48:55
		34. Deckard llama a Rachael por teléfono.		X	50:30
		35. Encuentro de Deckard y Zhora.			
Secuencia 12	El blade runner elimina a Zhora. Kowalski, oculto entre la gente, observa lo acontecido.	36. Deckard persigue a Zhora.	X		55:16
		37. Deckard busca a Zhora, quien se ha escondido entre la multitud.	X		55:50
		38. Deckard elimina a Zhora.			
		39. Kowalski atestigua el suceso. La policía dispersa a los curiosos.			
Secuencia 13	Bryant notifica a Deckard que debe de eliminar Rachael. En una bocacalle, el blade runner es	40. Deckard compra una botella de licor. Aparece Gaff. 41. Diálogo entre Deckard y Bryant. 42. Kowalski sorprende a		X	1:01:52

	atacado por Kowalski. Rachael aparece y elimina al replicante.	Deckard. Intervención de Rachael.			
Secuencia 14	Deckard se recupera en su apartamento. Lo acompaña Rachael. Ambos se enamoran.	43. Deckard y Rachael en el departamento. El blade runner se recupera de su enfrentamiento con Kowalski.	X	X	1:03:12
		44. Deckard dormita mientras Rachael mira fotografías y toca el piano.		X	1:07:48
		45. Deckard y Rachael se besan.		X	1:11:34
Secuencia 15	En edificio Bradbury, Pris y Batty presionan a Sebastian para que los conduzca hacia el encuentro con Tyrell. Ambos juegan una partida de ajedrez a distancia.	46. Edificios de la ciudad.	X		1:12:35
		47. Pris en el departamento de Sebastian. Éste dormita.			
		48. Encuentro de Sebastian y Roy Batty.		X	1:14:50
		49. Sebastian prepara el desayuno. Hablan de genética.		X	1:16:09
		50. Batty y Pris convencen a Sebastian para tener acceso a Tyrell.			
Secuencia 16	Sebastian introduce Roy Batty a la Corporación Tyrell. Allí, el Nexus 6	51. Imágenes exteriores del edificio de la corporación Tyrell.			
		52. Tyrell en su		X	1:20:40

	conoce a su creador. Le exige más tiempo de vida. Tyrell se niega. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.	cama. Vende acciones por teléfono. 53. Sebastian y Batty en el elevador. 54. Encuentro de Tyrell y Batty. 55. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.		X X	1:22:40 1:25:50
Secuencia 17	Rick Deckard es informado del homicidio de Tyrell y Sebastian. Se dirige al Edificio Bradbury donde la replicante Pris lo espera. El blade runner la elimina.	56. Deckard en su vehículo. Habla con Bryant y localiza por teléfono a Pris. 57. Deckard en el edificio Bradbury. 58. Confrontación con Pris.	X X		1:27:23 1:28:40
Secuencia 18	Deckard se enfrenta con un Roy Batty enfurecido. Deckard se encuentra herido y a merced del replicante. Éste decide salvar a su cazador. La vida de Batty se extingue.	59. Roy Batty persigue a Deckard. 60. Batty salva a Deckard de caer al precipicio. Batty muere. 61. Gaff aparece. Informa a Deckard que el caso ha concluido.	X X	X X	1:34:35 1:45:28 1:48:13
Secuencia 19	Deckard vuelve a su apartamento en busca de Rachael. Deckard y Rachael	62. Deckard en su departamento. Huye con Rachael.	X	X	1:48:58

	abandonan el lugar.				
--	---------------------	--	--	--	--

Una vez que se desintegra el texto fílmico para revelar su estructura, su esqueleto, se procede a su recomposición. Esta maniobra consiste en: 1) trazar un inventario de presencias o elementos significativos asociados a lo urbano y a las identidades, 2) organizar estos elementos con relación a los efectos radicalizados de la modernidad, y 3) reagrupar y modelizar estos elementos a través de un ejercicio de síntesis e interpretación. Lo anterior sólo es posible a la luz de las preguntas de investigación que han atravesado todas las estaciones de este trabajo:

1) ¿Cómo se representan los efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* y, concretamente, en la construcción fílmica de las identidades y del espacio urbano?

2) ¿Qué elementos narrativos, estéticos y de representación de lo social se movilizan en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* para expresar, mediante la ficción futurista, las consecuencias críticas de la modernidad en las sociedades contemporáneas?

3) ¿Cómo convergen las formas artísticas e industriales del cine futurista en las estrategias discursivas de *Blade Runner*, a fin de expresar las repercusiones humanas y sociales de la modernidad en su etapa de radicalización?

Con relación a los procedimientos de enumeración y ordenamiento de componentes significativos, que van situando el discurso hacia el plano de lo latente, el texto fílmico de *Blade Runner* connota los siguientes códigos urbanos identificados a partir de las preguntas de investigación y del marco teórico conceptual sobre los efectos radicalizados de la modernidad: 1) lo sagrado y lo utópico, 2) contaminación y degradación del espacio urbano, 3) multiculturalidad e interculturalidad, 4)

discursividades de la publicidad y 5) acceso y reciclaje de tecnologías (véase esquema 10).

Esquema 10
Enumeración y ordenamiento de códigos urbanos.

<i>Códigos</i>	<i>Secuencia</i>	<i>Escena</i>
Lo sagrado y lo utópico.	1, 7, 9, 10.	1, 22, 27, 29, 31.
Contaminación y degradación del espacio urbano.	1, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 17, 18, 19.	1, 17, 20, 23, 25, 29, 31, 36, 37, 43, 56, 57, 60, 62.
Multiculturalidad e interculturalidad.	2, 6, 10, 11, 12.	3, 4, 18, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 37.
Tecnologías. Acceso y reciclaje.	1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, 17.	2, 5, 9, 18, 26, 28, 30, 31, 56.
Publicidad. El discurso de los objetos.	2, 4, 5, 7, 8, 12, 15, 18.	3, 9, 13, 19, 23, 36, 37, 46, 60, 61.

Este mismo inventario y organización de elementos significativos, connota los siguientes códigos identitarios: 1) mortalidad, 2) memoria y poder, 3) anomia y sentido, 4) ironía y 5) amor y solidaridad. No son ya el esqueleto del filme, sino las *presencias* relacionadas con la categoría de *identidades*. Son, mejor dicho, la red de símbolos que nutren los perfiles identitarios en *Blade Runner*, con relación a nuestra modernidad en crisis (véase esquema 11).

Esquema 11
Enumeración y ordenamiento de códigos identitarios.

<i>Códigos</i>	<i>Secuencia</i>	<i>Escena</i>
Mortalidad.	1, 6, 14, 15, 16, 18, 19.	2, 18, 44, 49, 54, 55, 59,

		60, 61.
Memoria y poder.	2, 4, 5, 9, 14, 16, 18.	2, 10, 12, 16, 28, 44, 52, 60.
Anomia y sentido.	3, 6, 9, 15, 16, 18.	7, 8, 11, 18, 27, 48, 52, 54, 59, 60.
Ironía.	6, 8, 15, 16, 18, 19.	18, 26, 48, 49, 52, 54, 55, 60, 62.
Amor y solidaridad.	11, 13, 14, 18, 19.	34, 42, 43, 44, 45, 60, 62.

En la etapa de *reagrupamiento y modelización*, estos componentes sintagmáticos (tanto urbanos como identitarios) se articulan a los siguientes factores paradigmáticos, definidos a lo largo del presente trabajo como rasgos constitutivos de la modernidad y la postmodernidad, y que fueron desarrollados previamente en el marco teórico conceptual: 1) racionalidad y crisis de sentido, 2) rearticulaciones del tiempo y del espacio, 3) entornos de fiabilidad y riesgo, y 4) procesos de hibridación. Este esquema, constructivista y estructuracionista, permite vislumbrar las dinámicas representacionales del texto fílmico con relación a las preguntas de investigación, y abre la puerta para el ejercicio interpretativo (véase esquema 12).

Esquema 12
Reagrupamiento y modelización de códigos urbanos e identitarios.

<i>Modernidad y postmodernidad</i>	<i>Estética, narración y representación del espacio urbano</i>	<i>Estética, narración y representación de las identidades</i>
Racionalidad y crisis de sentido.	-Lo sagrado y lo utópico. -Contaminación y degradación del espacio urbano. -Tecnologías. Acceso y reciclaje.	-Mortalidad. -Memoria y poder. -Anomia y sentido. -Ironía. -Amor y solidaridad.

Rearticulaciones del tiempo y espacio.	-Tecnologías. Acceso y reciclaje. -Publicidad. El discurso de los objetos.	-Mortalidad. -Memoria y poder. -Ironía.
Entornos de fiabilidad y riesgo.	-Contaminación y degradación del espacio urbano. -Tecnologías. Acceso y reciclaje.	-Memoria y poder. -Ironía. -Amor y solidaridad.
Hibridación.	-Multiculturalidad e interculturalidad. -Tecnologías. Acceso y reciclaje.	-Memoria y poder. -Anomia y sentido. -Ironía.

7.5. La ciudad. Una estética del desencanto.

Una vez efectuadas las operaciones de descomposición y recomposición de los elementos del texto fílmico, este apartado se propone la integración de dichos componentes a través de un ejercicio de interpretación que dé cuenta de las relaciones esenciales entre el sintagma fílmico y su paradigma; es decir, entre el plano de lo patente y el plano de lo latente.

Durante los dos últimos siglos, la expansión urbana ha constituido uno de los fenómenos más significativos de lo que hoy puede llamarse *agudización de los efectos de la modernidad* (Giddens, 1999). La expansión de la racionalidad y la crisis de sentido, las múltiples rearticulaciones del tiempo y del espacio, la creación de diversos escenarios de fiabilidad y riesgo, los procesos de hibridación (entre lo humano y lo animal, lo biológico y lo mecánico, lo corpóreo y lo virtual), la decadencia y el retorno de lo sagrado, entre otras manifestaciones, son fenómenos que competen a las dinámicas de lo urbano. La ciudad actual, ese territorio concreto y simbólico donde se

verifican complejas interacciones sociales en torno a determinadas prácticas económicas, políticas y culturales, se ha convertido no sólo en el espacio predominante de la construcción de sentidos, sino también en el *laboratorio* azaroso de la modernidad.

El mundo se configura hoy desde la lógica de lo urbano. La ciudad es el ámbito de la especialización y, por lo tanto, el lugar donde confluyen los sujetos y los sistemas expertos. Concentra industria, comercio, administración, información, educación, religión, ocio, etcétera. Es el entorno creado por las dinámicas de la racionalidad y sus procesos de institucionalización, es decir, de exclusión, selección y jerarquización. Allí todo queda tramado: energías, tecnologías, equipamientos, infraestructuras, magnitudes, diseños y paisajes, etnias, clases, sistemas simbólicos, imaginarios, lenguajes, estrategias de comunicación, hegemonías y subalteridades, poderes y conflictos, modos y estilos de vida, y sobre todo, gente. La ciudad contemporánea constituye a la sociedad global y al mismo tiempo el planeta es un extenso tejido urbano. Así lo explica Marc Augé:

... la urbanización responde a dos aspectos contradictorios, pero indisociables, como las dos caras de una misma moneda: por un lado el mundo constituye una ciudad (la metaciudad virtual a la que se refiere Virilio), una inmensa ciudad en la que sólo trabajan los mismos arquitectos y en la que existen, de forma única, algunas empresas económicas y financieras, los mismos productos... Por otro lado, esta gran ciudad constituye un mundo que reúne todas las contradicciones y conflictos del planeta, (...) Asimismo, la ciudad-mundo y la ciudad mundial parecen estrechamente ligadas la una a la otra, aunque de manera contradictoria: la ciudad mundial representa el ideal y la ideología del sistema de la globalización, mientras que en la ciudad-mundo se manifiestan las contradicciones (o dicho de otro modo, las tensiones históricas) que ha engendrado este sistema (Augé, 2007: 38-39)

El apogeo de la ciudad moderna coincide, entre otros síntomas, con la decadencia de lo sagrado y el auge de lo profano, que en el discurso político adquiere el rostro de la utopía. Es decir, en la ciudad moderna confluyen la extinción del mito del retorno y la

emergente promesa del futuro conquistado. De hecho, la idea de revolución convirtió este mito en programa político: cambiar el futuro para volver al origen, a la originalidad, un valor supremo que en algún momento perdimos y que necesitamos recobrar pues en ello consiste nuestra salvación. La utopía inculca que esa verdad extraviada, verdad primigenia, no necesariamente se encuentra en el pasado, sino en el porvenir (Milán, 1994). Pocas expresiones revelan con tal fuerza el ocaso de lo sagrado y el fulgor de lo utópico, como el arte moderno. Durante la primera mitad del siglo XX, algunas vanguardias estéticas como el surrealismo, cercanas al marxismo y otros movimientos de izquierda, enarbolaron la idea del arte como vehículo de la revolución social y, por ende, de la recuperación definitiva de la *palabra mágica*. La creación del nuevo hombre, desde esta óptica, sólo es posible en función del desarrollo de una conciencia histórica que ponga en relación dinámica el todo con las partes, aunque esta sea configurada bajo un poder de coacción discursiva, tal como se constituye el pensamiento crítico. De este modo, el programa de las vanguardias, con su dosis de intolerancia, fue una tentativa de permanente creación e imaginación, de rupturas y transformaciones, de códigos orientados hacia la recuperación de lo insólito. Pero fracasaron. Sus lenguajes vivos en los márgenes del mundo se trasladaron hacia el centro muerto de las instituciones y el poder. Y la revolución social terminó siendo la revolución de las comunicaciones. La crisis de los sistemas ideológicos en el siglo XX, revelaron un porvenir incierto que, al parecer, se precipita en el presente del mundo urbano.

La ciudad contemporánea mira principalmente hacia el futuro. El pasado pertenece al discurso del patrimonio cultural, los museos, las academias y la melancolía. La tradición misma es, en cierta medida, una invención de las instituciones modernas (Luhmann 1997, Giddens 1999), cuyas imágenes del mundo, secularizadas, han abandonado toda pretensión de retorno mítico, llámese infancia, origen o paraíso perdido, diseminando así lo que algunos pensadores han denominado *la privación del sentido* (Noël, 1996). Hubo un tiempo en que Dios concentraba todos los sentidos, los recuperaba y los devolvía desde una centralidad tan absoluta que alejaba cualquier ruta hacia la periferia. Hoy el panorama es distinto. Esta periferia, frontera lejana o territorio hostil que el arte moderno se propuso explorar con una voluntad relativamente

soberana, “como un acto de transgresión de las propias imposibilidades” (Milán, 1994: 71), y que las vanguardias llevaron a la parálisis de lo instituido deslumbradas por la quimera de una poética empeñada en *modificar* el mundo, hoy se define por el poder de los símbolos institucionalizados que permean las diversas lógicas de aceptabilidad. Limitar los poderes del discurso, conjurar los azares de su aparición y seleccionar a los sujetos que pueden *hablar* (Foucault, 1979), son los mecanismos que la modernidad instauró para incorporar a su programa, incluso, lo periférico.

En el dominio de la *voluntad de verdad* (Foucault, 1979), entendida como ese sistema de exclusión y jerarquización puesto en práctica, valorado, distribuido y atribuido, lo sagrado fue sustituido por la utopía. Un *no lugar* fundado por la razón lógica, cuyo despliegue alimenta sueños y expectativas, organiza la lucha y el conflicto, y conduce también a la institucionalización de las visiones providenciales. En nombre de la razón, disfrazada en el discurso de lo verdadero, las utopías ideológicas del siglo XX justificaron y extendieron, hacia límites nunca imaginados, la violencia y el exterminio en el mundo entero. Fascismo, segregación y persecución, tortura, genocidio, guerra, totalitarismo y polarización de los estados nacionales, cancelaron por décadas cualquier tentativa de restauración de las redes humanas y sociales basadas en el reconocimiento de las alteridades. Sobre esto, Bauman señala:

Las utopías han desempeñado el papel de las liebres mecánicas, perseguidas ferozmente pero jamás alcanzadas por los perros de carreras. (...) el movimiento llamado “progreso” casi siempre fue un esfuerzo por alejarse de las utopías fallidas, en vez de un esfuerzo por alcanzar utopías todavía no experimentadas; un escaparse de lo “no tan bueno como se esperaba”, en vez de partir de lo “bueno” para llegar a lo “mejor”; un esfuerzo espoleado por las frustraciones pasadas más que por las dichas futuras. Las realidades que se declaraban como “realizaciones” de las utopías solían ser horribles caricaturas de los sueños, y no el paraíso soñado. (Bauman, 2008: 136).

Estas *realizaciones* de lo utópico que invariablemente terminaban en el desencanto, y que *Blade Runner* plasma en la configuración de la imagen urbana, fueron agotando la fe en el programa civilizatorio de la modernidad. El fin de las utopías como proyecto

movilizador es uno de los síntomas capitales de la crisis de la modernidad. El retorno de lo sagrado, de la razón mítica, en cambio, anuncia para varios autores (Maffesoli, 2007; Noël, 1996) el advenimiento de la posmodernidad. Un reencantamiento del mundo que se levanta sobre las cenizas de lo global mediante la redención de lo local, la solidaridad, el ludismo, la imaginación y la recomposición de lo comunitario ¿Pero, será acaso que estos mitos emergentes están siendo secuestrados también por el mercado y traducidos a códigos publicitarios? Quizás, los nuevos retornos que la posmodernidad ofrece, representados por la vuelta de las religiones, los esoterismos, la reinención del *yo* y los diversos fundamentalismos, carecen del sentido de totalidad, de integración argumentativa y de fortaleza ideológica necesarias para liberar a las sociedades actuales de las nuevas plagas de incertidumbres y temores. Vuelve lo sagrado, con el fervor que produce la posesión de la *verdad*, pero sin su centralidad medieval. Aparecen, en cambio, muchos epicentros. De allí que los nuevos mesías y salvadores, potenciados por las omnipresentes plataformas mediáticas, recurran a retóricas híbridas e intercambiables para afinar sus estrategias discursivas (para un ejemplo ver *el niño predicador* en YouTube). En el retorno mítico que nos propone esta *nueva edad media*, según la expresión de Umberto Eco (2004), la verdad original es un producto permutable. Como sugiere Octavio Paz: “Nadie tiene fe, pero todos se hacen ilusiones. Sólo que las ilusiones se evaporan y no queda entonces sino el vacío: nihilismo y chabacanería. La historia del espíritu laico o burgués podría intitularse, como la serie de Balzac: *Las ilusiones perdidas*” (Paz, 1986: 222).



En *Blade Runner*, la utopía ha sido reducida a la imagen de un unicornio, un sueño antiguo e incomprensible que Rick Deckard habita esporádicamente. En este filme, Los Ángeles del 2019 se ha convertido en una megalópolis congestionada y oscurecida por la contaminación. Es un firmamento parduzco, opresivo, invadido por chimeneas industriales que emanan fuego. Ciudad sobrecargada, desbordada, a la deriva, envuelta por un manto permanente de lluvia ácida. Un caudal de vehículos aéreos circula por angostos pasajes, esquivando la saturación de rascacielos y pantallas publicitarias donde una asiática, con atuendo tradicional, anuncia una especie de gragea o tableta mentolada. El ojo refleja un horizonte avasallado de infinitos puntos luminosos. Grises edificios como pirámides truncas, torres inclinadas o cilindros babélicos, abigarrados, sometidos a un funcionalismo extremo que ha puesto al aire todas las entrañas de acero, cemento, materiales sintéticos: estructuras, tuberías, conductos, elevadores externos que surcan los muros y permiten la contemplación de postales lúgubres creadas a partir de nuestras más finas pesadillas. Una estética con préstamos del expresionismo alemán (*El gabinete del Dr. Caligari*, Wiene, 1919 y *Metrópolis*, Lang, 1926).



En calles y aceras, la luz del día, secuestrada por los altos edificios, la contaminación y los densos vapores que emergen del alcantarillado, es sustituida por los artificios del neón, lámparas fluorescentes y mercuriales, incandescencias preñadas de turbiedad. Ciudad de arterias sucias atravesadas tanto por eficientes vehículos voladores como por destartalados Cadillacs de los años 50. Territorios de agobio y soledad, las vialidades pasan del tumulto, de la intensidad, del movimiento febril, de la procesión desordenada

de paraguas resplandecientes, al abandono y la desolación, calles despobladas, oscuras e inhóspitas, apenas surcadas por algún vehículo, donde la inseguridad se acrecienta y hace que los sujetos giren en grupos (indigentes, asaltantes, pandilleros enanos, ciclistas) bajo la vigilancia orweliana de patrullas aéreas. Grandes pantallas publicitarias, algunas flotantes, se despliegan anunciando el sueño siempre postergado del ciudadano común: abandonar el planeta, recuperar la vida, salvar algunas migajas del tiempo:

Una nueva vida le espera en las colonias espaciales. Podrá volver a empezar en una tierra dorada, llena de oportunidades y aventuras. ¡Vamos a las colonias! Este anuncio llega a ustedes por Shimago Domínguez S. A. Ayudándole a América a llegar al nuevo mundo (secuencia 2).



Pero, ¿no había sido América el nuevo mundo? Seguramente no será el mensaje publicitario quien reavive las disciplinas de la historia social. En *Blade Runner* no hay memoria: la ciudad de Los Ángeles del siglo XXI carece de la noción de pasado. Y las coloridas pantallas que venden el anhelo imposible de una vida mejor en las colonias espaciales, connotan la quiebra de toda moralidad. No se trata del discurso autista y celebratorio que se empeña en negar u ocultar un entorno humano y social en franca descomposición. Aquí lo publicitario es precisamente lo contrario: un enunciado estratégico, siempre oportunista, que se trepa en la fatalidad de los muchos para obtener

utilidades de los pocos. No podían faltar en este paisaje las marcas multinacionales dispuestas a patrocinar la era del desencanto: Coca Cola, Budweiser, TDK, Pan Am, RCA, etcétera. En este filme, el presente urbano está desarraigado, circula sobre su propio eje que es la vacuidad, su propia instantaneidad lo abisma. Algo parecido experimentan las sociedades contemporáneas, con sus contextos particulares. Eduardo Milán sostiene que “en la sociedad actual estamos todos diferidos, dislocados de un centro primigenio o mítico que no es ya el centro cultural o de hegemonía cultural. Es un dislocamiento de nosotros mismos, una toma de distancia respecto de nuestra identidad profunda” (Milán, 1994: 38).

En *Blade Runner*, atestiguamos una ciudad y un mundo cuya mutación acelerada aparentemente ha quedado suspendida. El ritmo de cambio que la recomposición del tiempo y del espacio, la especialización y el razonamiento lógico imprimieron en lo social (Giddens, 1993), sobre todo a partir de la Revolución Industrial, parece agotado en este retrato fílmico del porvenir. El cambio institucional en este universo se muestra estancado en la medida que los sujetos se desenvuelven a partir de una racionalidad circular, sin salidas, inmersa en las condiciones de riesgo extremo que ella misma ha creado y acumulado históricamente. Los Ángeles, de Ridley Scott, es una ciudad de sonámbulos, sin niños, sin árboles, desprovista de sentido del humor y de placer. Jesús Ibáñez afirma que, en contraposición a una ciencia ficción de derechas (Asimov, Heinlein, Clarke) que sostiene que: “puesto que nos llevan a un final tan feliz, dejemos las cosas como están”, se erige una ciencia ficción de izquierdas (Dick, Brunner, Pohl) que sostiene que: “puesto que nos arrastran al desastre, tratemos de imaginar un estado de cosas diferente” (Ibáñez, 1994:145). Y ahonda:

Sólo quedan dos soluciones: retroceder o avanzar. Moscovici opone las revoluciones utópicas (que inventan estados que no han existido) a las revoluciones tópicas (que hacen revivir estados que han existido ya). La mayor parte de la ciencia-ficción de izquierda toma el camino tópico (Ibáñez, 1994:156).

Un camino que en sí mismo revela la actual extinción de las utopías. Un sendero tópico que también nos muestra, en *Blade Runner*, una realidad estructurada a partir de los

acoplamiento de la tradición y del desarrollo tecnológico: lentas bicicletas y máquinas voladoras; pescaderías donde una anciana oriental analiza por medios tecnológicos una escama de serpiente artificial con un código incorporado; un periódico impreso que Deckard lee mientras espera turno en la barra de *suchi y noodles-soup*, bajo una enorme pantalla flotante que anuncia las maravillas de las colonias espaciales; un sucio, ruidoso y aglomerado autobús urbano, rearmado con viejas piezas de tranvía; puestos para lustrar calzado junto a un laboratorio de genética ocular; mercados atiborrados con atmósferas medievales donde se venden animales (artificiales algunos de éstos): serpientes, búhos, avestruces, mapaches, caballos enanos. Imaginado en el escenario de una posible devastación ecológica y humana, este tratado futurista bien podría representarse en la Ciudad de México, Sao Paulo, Río de Janeiro, Bogotá, Buenos Aires, Londres, Tokio o Beigin. En algunas de estas ciudades, sus habitantes poseen marcados desniveles de acceso a las tecnologías y, a la vez, disponen de una gran inventiva para el reciclaje de manufacturas (en México decimos *chicanada*). Es así que el espacio urbano de *Blade Runner* reproduce dos códigos insistentes del capitalismo contemporáneo: la publicidad y el reciclaje. Todo ello integrado a un paisaje de individuos solitarios y de atmósferas crudas. El propio Scott afirma: “Si observas ciudades como Chicago o Nueva York en una cruda tarde de invierno, se tiene esa sensación de ciudad sobrecargada. Incluso al pasar por los barrios modernos que acaban de ser levantados se ve basura junto a los rascacielos en construcción” (Scott, 2001: 135).



En el filme, los espacios interiores no son distintos, en esencia, a los exteriores. Más aún, pueden observarse como una continuidad de éstos: contornos castigados por luces mortecinas, siempre insuficientes, luz brumosa que se vuelve muro o que se quiebra por el efecto de persianas, tragaluces y lentas aspas de ventiladores. Recintos incoloros que ostentan las formas tradicionales del art deco, la primera estética funcional del siglo XX, muebles convencionales de madera, lámparas de vitral, decorados íntimos que se amalgaman con los fríos elementos del utilitarismo, paredes de cemento con relieves geométricos, lámparas fluorescentes que endurecen la percepción y revelan la degradación de las formas naturales. Refugios densos, casi irrespirables. Aposentos de sombras, siluetas y voces apagadas, los interiores en este universo se vuelven contra el ánimo de los personajes: tedio, zozobra, ausencia de humor. *Blade Runner* inaugura así una estética que niega los entornos plastificados y diáfanos de la ciencia ficción de los años 50. Una visión también distante de los pulcros y dilatados interiores de *2001: Odisea del Espacio* (Kubrick, 1968), *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977) o *Star Trek, la película* (Robert Wise, 1979).



En la quietud de la noche, Rick Deckard se asoma por el balcón de su apartamento, cobijado con una manta y portando un vaso con licor (secuencia 9). Desde lo alto del piso 97, contempla la angosta avenida surcada por un vehículo policiaco. Hasta él

llegan los rumores lejanos de motores y sirenas de patrullas y ambulancias. ¿Qué es lo que Deckard nos permite ver desde su palco? Una magnífica postal de la desolación urbana, grandeza y soledad, un paisaje enclaustrado, esculpido con las formas del desasosiego y las notas melancólicas de un Vangelis que conjuga los sonidos lejanos de un saxofón sintetizado, reminiscencias del jazz parisino, con la levedad de la música electrónica. Síntesis de la belleza y el horror. La ciudad que los antiguos forjadores de la modernidad concibieron como espacio de trabajo, vivienda, consumo, recreación y tránsito, en *Blade Runner* se nos muestra como una prisión sin límites, territorio de la degradación. La ciudad como gran morada de los sueños, de la memoria y la lucha, del amor y la invención, del placer y la desdicha, como lugar para proyectar y emprender, se consume así misma conforme avanza este filme. Por ello, Rafael Argullol nos dice:

De ahí que Los Ángeles-2019, al contrario de tantas escenografías de ciencia ficción, nos resulte eficazmente íntimo. Está todavía lejano, pero lo sentimos próximo. Es todavía futuro, pero ya es presente. No es una fantasía propuesta contra nuestra realidad, sino una realidad largamente imaginada durante siglos. Un depósito de sedimentos que cada pasado ha ido precipitando sobre el espejo del porvenir. Este escenario nos es verosímil porque nos muestra un futuro que tiene grabadas las imágenes de esos pasados, a pesar de que la tempestad del tiempo ha desfigurado sus huellas, distorsionándolas y mezclándolas en un laberinto de incertidumbre (Argullol, 2001: 18).

Uno de los tópicos esenciales de nuestra modernidad es el complejo entramado identitario que producen las sociedades multirraciales. *Blade Runner* puede apreciarse como una postal convincente de lo que es y será la diversidad étnica y cultural en el mundo urbano. Los Ángeles del 2019, es un lienzo saturado de asiáticos, hispanos, negros, anglosajones, judíos, árabes, egipcios, etcétera, que estructuran desigualmente las interacciones sociales. Tanto el jefe del escuadrón policiaco, Bryant, como los dos blade runners, Deckard y Holden, son de origen anglosajón. El agente Gaff, en cambio, resulta ser un estilizado hispano sin indicios de resistencia cultural o política, es una versión futurista del pachuco que habla un chicano incomprensible. ¿Es esa la llamada *tercera hispanidad*, distante de la surgida en Latinoamérica a raíz de la conquista y más

lejana aún de la hispanidad forjada en la España de los Reyes Católicos? ¿Es esa hispanidad personificada en el escritor mexicano Ilan Stavans, que tradujo al *spanglish* el primer capítulo de *Don Quijote de la Mancha*, profundizando así el debate y la reflexión sobre lo que podría ser nuestra lengua en el futuro próximo?: “In un palacete de La Mancha of wich nombre no quiero remembrearme, vivía not so long ago uno de esos gentlemen who always tienen una lanza in the rack, una buckler antigua, a skinny caballo y un grayhound para la chaze...” (Stavans, 2003). Un mestizaje verbal que parece borrar las fronteras del castellano y del inglés para producir una versión híbrida, no sólo de nuestro idioma, sino del mundo representado mediante el lenguaje.

Todos los replicantes, por su parte, son anglosajones. Incluso, Roy Batty, quien encarna la síntesis de la perfección y lo efímero, es un androide de perfil ario, una pieza de colección para cualquier *skin head* radical. Los asiáticos, representados en Hollywood como inofensivos desde el fin de la segunda guerra mundial, aparecen recluidos en sus fondas de comida barata iluminadas con dragones de neón, en pequeños abarrotados, misceláneas y pescaderías, salvo el genetista Chew, quien diseña ojos. Los árabes, egipcios e indios se ocupan de los aglomerados pasajes del mercado callejero, un azaroso submundo que tiene un pie en el reciclaje y otro en la clandestinidad. Rostros vivos de la antigüedad situados en el porvenir. ¿Cuántos mercados como este hemos recorrido en Guadalajara, El Cairo, Caracas, Rio de Janeiro, Shangai o Nueva Delhi? Los negros, por el contrario, no desempeñan roles específicos, sólo se asoman para ilustrar el enjambre urbano. Diversos grupos y diferentes estéticas se entremezclan en las aceras: hare krisnas, judíos ortodoxos, musulmanes, punks, cholos y pachuchos, asiáticos envueltos en kimonos, egipcios con turbantes, extrañas sectas uniformadas, paseantes con atuendos de los años 30 y 40, y otros andantes que cruzan fugazmente sus miradas en los corredores húmedos y congestionados. Todos portan una *desatención cortés*, que supone la ausencia de intenciones hostiles: “el tipo más básico de los compromisos de presencia que se dan en los encuentros con extraños en las circunstancias de modernidad” (Giddens, 1999: 83).

Las calles en *Blade Runner* son un estrépito de corazones y miradas solitarias que entretejen la ilusión de la movilidad: un ir y venir hacia ninguna parte. Y detrás de esta

diversidad étnica, lingüística, religiosa, estética, ¿existe algo semejante a la interculturalidad o son muchos rostros configurados desde un mismo centro? Detrás de la marquesina del legendario Million Dollar, una especie de Teatro Blancaita san angelino, que anuncia a “Los Mimilocos”, “Mazacote y orquesta”, “Perchelo Gilbe” y “Valenzuela”, junto a la fachada de la “Librería México. Libros, diarios y revistas en español” (secuencia 8), ¿hay todavía algún espacio para la diversidad cultural? O sólo se trata de máscaras múltiples que ocultan la unidimensionalidad que tanto combatió Marcuse (1985) desde el pensamiento y la acción política. Sin duda, *Blade Runner* es un filme lúcido y pesimista que suscribirían en el acto los filósofos de la Escuela de Frankfurt. De la ciudad anhelada a la ciudad postergada, Ridley Scott sentencia:

Blade Runner describe una carretera por la que descendemos actualmente –separación de clases, el abismo creciente entre ricos y pobres, la explosión demográfica– y no ofrece soluciones. Cuando filmamos enfrente del edificio Bradbury en el centro de L. A., vestimos la calle llenándola de basura. Recientemente, fui de nuevo a ese lugar, y la calle real se ve como yo quería que se viera para la película en 1982 (citado en Loud, 1993: 14).

7.6. Circularidad y migración de las identidades.

En *El laberinto de la soledad*, Octavio Paz (1999) nos recuerda que la identidad no es una *esencia*, sino una *historia*. No se trata de algo dado e inamovible, sino de dinámicas de representación del mundo que determinan las relaciones de los sujetos con sus entornos y consigo mismos. Las identidades se construyen y son cambiantes, están en permanente mutación. Son *migratorias* por definición. Casi nómadas, dirían algunos posmodernos. En el contexto radicalizado de la modernidad, los procesos mediante los cuales los sujetos se representan la vida y se identifican con determinadas formas simbólicas, adquieren mayor vértigo y complejidad gracias a los efectos socioculturales de la migración, la expansión de géneros impuros, los medios de masas y las tecnologías de información. Los símbolos nunca viajan solos. Llevan consigo las claves esenciales de su traducción. Movilizados por gente que se desplaza en diferentes

circunstancias, y por medios audiovisuales y dispositivos tecnológicos cuyos contenidos tienden a la hibridación, las formas simbólicas atraviesan de manera desigual y desnivelada los diversos espacios sociales. De este modo se crean, se refuerzan y transforman las redes de identificación y de distinción entre los sujetos y los grupos.

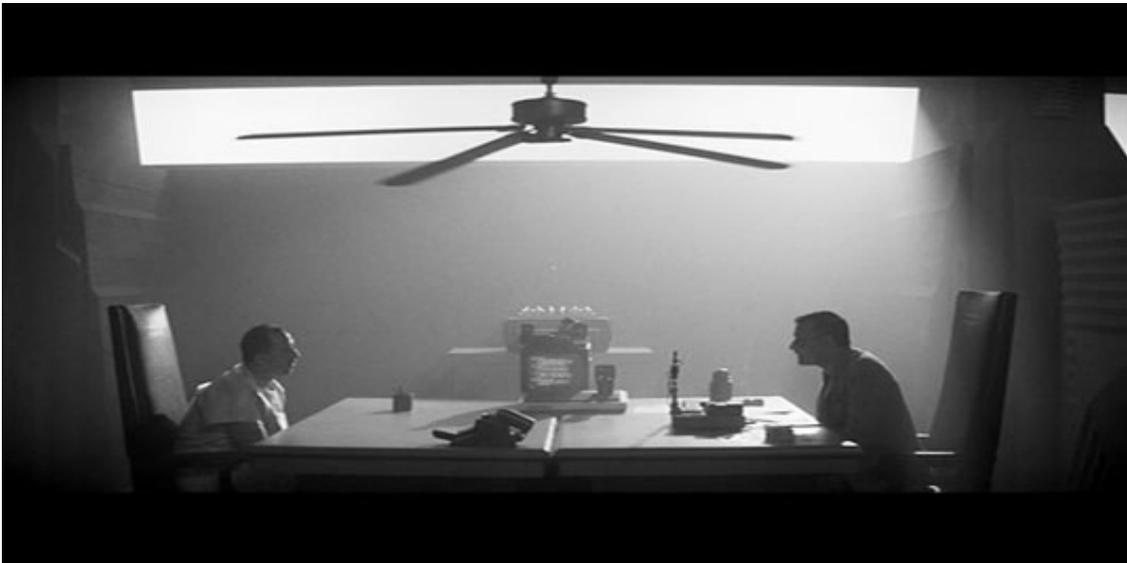
En un intrincado movimiento, nuevos perfiles van emergiendo, adquieren rostros y formas singulares en la cotidianidad de los individuos. Otros se disuelven en el olvido, desaparecen. Ciertos rasgos de las identidades, en cambio, permanecen en lo profundo, resisten, se agazapan en añejos rituales, en valores y cosmologías remotas, y desde allí esperan su tiempo de resurrección. A veces, dichos rasgos constituyen el último lazo con el mundo de las generaciones pasadas. Así, las identidades oscilan entre los extremos de lo profundo y de lo emergente, en un tramado en que la modernidad parece profundizar la distancia entre ambos.

Pero también, las identidades son relativas, están definidas por sus contrapartes, por aquello ajeno y distinto que nos define y, sin duda, nos transforma: las alteridades. En un vaivén incesante, ambas constituyen el motor del comportamiento individual y social. Además, debe añadirse que están configuradas a partir de lo complejo. La complejidad, entendida no como sinónimo de dificultad, sino como metáfora de lo que se constituye a partir de múltiples elementos, es quizás la cualidad fundamental de las identidades. En la medida que se componen de lo heterogéneo, de lo plural, los perfiles identitarios de los sujetos y los grupos poseen no sólo diversas propiedades e influencias de lo *otro*, sino también distintas orientaciones, impulsos y dimensiones sociohistóricas que conviven y luchan por imponerse en la cotidianidad.

De allí que las identidades también sean contradictorias. Sus propiedades no tienen necesariamente correspondencia entre sí, ni se comportan obligadamente de acuerdo a sus premisas fundacionales. Más aún, muchos rasgos identitarios de orígenes disímiles y hasta opuestos parecen articularse y transformarse en el horizonte cultural de las sociedades contemporáneas. De este modo, las identidades son construcciones simbólicas cambiantes, complejas, relativas, heterogéneas y contradictorias, que se

sustentan en la producción social de sentido. Es decir, en aquellas orientaciones significativas que se representan a través de formas simbólicas dispuestas en determinado tiempo y espacio social. Justamente, debe reconocerse que la modernidad ha suscitado relaciones inéditas entre lo temporal y lo espacial, recomponiendo así el orden de la percepción, la acción y la memoria colectivas. Esta urdimbre se revela con mayor intensidad, por ejemplo, en las concepciones sobre la muerte que han desarrollado las sociedades contemporáneas a raíz de un largo proceso de institucionalización de la razón. Tal como lo comenta Fernando Savater:

La muerte es la frontera natural de toda ambición, todo fervor y toda rapacidad, la pura y simple derrota del amor que quisiéramos invencible. De todos los proyectos que nos conciernen, el único que sin falta ni excusa habremos de cumplir es aquél en el que nada de propio hemos puesto, el que nos trata con mayor impersonalidad y menos miramientos. (...) De modo que la muerte nos une a la naturaleza, pero la conciencia de la muerte nos distancia de ella (Savater, 2001: 96-97).



En todo caso, la conciencia de la muerte es una conciencia social. Morir es un acto natural, pero el significado de la muerte es sociocultural, y por lo tanto una construcción histórica. En *Blade Runner*, la identidad de los protagonistas está atada a la idea de la muerte. Los replicantes quieren más vida, no por instinto, sino porque se

han apropiado de lo que se significa socialmente estar vivo. En la primera escena, Leon Kowalski es sometido a la prueba de empatía denominada Voight-Kampff, para identificar a los replicantes (secuencia 1). Leon ingresa con parsimonia en una oficina gris, brumosa, penetrada por columnas de luz artificial que vienen del exterior. El agente Holden lo espera fumando y bebiendo café. Parece un examen de rutina. Leon, visiblemente nervioso, interpela continuamente al agente que se mantiene atento al emplazamiento del artefacto y le pide que no se mueva. Fija el lector ocular y se dispone a interrogarlo en torno a la imagen de una tortuga volteada en medio de un desierto calcinante. Leon, quien no ha dejado de interrumpir a Holden, comienza a mostrar signos de ansiedad. El agente lo tranquiliza asegurándole que se trata tan sólo de una prueba “diseñada para provocar una reacción emocional”. Entonces le pide que describa las cosas agradables que recuerda sobre su madre:

-¿*Mi madre?* –pregunta Leon.

-*Sí* –insiste Holden.

-*Déjame contarte acerca de mi madre.*

Entonces Leon dispara el arma que ha escondido debajo de la mesa y el policía es despedido contra una pared con dos balas en el cuerpo. *Blade Runner*, en efecto, es un film sobre la temporalidad humana y sobre el lugar que ocupa la memoria en la configuración de las identidades. Su eje central es la mortalidad, el drama de la conciencia del ser que se niega a su propia extinción, que no logra aceptar cabalmente su regreso inevitable a la nada. La odisea de los replicantes no se agota en su reclamo de mayor tiempo, sino que revela la honda problemática de lo vivido y lo experimentado. La percepción de la fugacidad humana adquiere otros significados en el contexto radicalizado de la modernidad, cuyos mecanismos múltiples de desanclaje y recomposición de las temporalidades ha gestado un presente *fantasmagórico*, esquivo, inasible. Nuestro presente está empeñado en ganar tiempo, es un devorador de horas, veloz, redundante y volátil, que también nos muestra el rostro vacío y neurótico del “just on time”. De ahí la interrogante de Paz en torno al hombre moderno y su posibilidad de acceder al presente como un recurso de abolición de la muerte. Recurso transitorio que gravita en gran medida en el oficio cotidiano de conquistar sentidos:

El presente no nos proyecta en ningún más allá (...) sino en la médula, el centro invisible del tiempo: aquí y ahora. Tiempo carnal, tiempo mortal: el presente no es inalcanzable, el presente no es un territorio prohibido. ¿Cómo tocarlo, cómo penetrar en su corazón transparente? No lo sé y creo que nadie lo sabe... (Paz, 1998: s/p).

Se dice que en la antigüedad, el promedio de vida de las personas oscilaba alrededor de los 30 años. Defunciones de parto, enfermedades, epidemias, violencia y guerras no necesariamente generaban una perspectiva del mundo como algo de corto plazo. La vida duraba lo que tenía que durar. El tiempo no era propiedad de las mujeres y los hombres, sino de los dioses, el destino o los ciclos fatales del retorno. En las sociedades tradicionales, la relación entre fiabilidad y riesgo estaba filtrada por una visión mítica de la realidad. Sólo los *gobiernos* sobrenaturales podían conjurar el peligro y sus temores e, inexorablemente, fijaban el tiempo de vida de cada sujeto. La función central de las ritualidades, es decir de lo sagrado, consistía en enlazar y orientar colectivamente tanto las incertidumbres como las confianzas. De este modo, el acto de morir estaba determinado por las representaciones colectivas de la muerte y, por ende, del más allá: la muerte como ofrenda, la muerte honorable, digna y heroica. La muerte del patriota, del mártir, del abnegado. La del enfermo, del anciano, la víctima. La muerte no como fin, sino como transición, es decir, como continuidad de una condición de vida, constituía una identidad social. Quizás, la más profunda de sus dimensiones. En *Blade Runner*, por su parte, ni los humanos, ni los replicantes creen en esta muerte. La modernidad se representa en la desacralización de la experiencia de fenecer: es una lección inservible de soledad, un trastocamiento brutal del sentido. Morir es el fin de la paradoja. Así lo muestra el asesinato de Tyrell, el creador de los replicantes, en manos de su hijo predilecto. También el homicidio del agente Holden; de Chew, el genetista de ojos, y de Sebastian, el hacedor de juguetes *vivos*. Será, sin embargo, un replicante el que recupere el sentido premoderno de la muerte. Roy Batty, el Nexus 6, convertirá su agonía en un ritual de persecución que concluirá en un acto de perdón y en una confesión cargada de humanidad. El cyborg anuncia, así, el regreso de lo sagrado, el advenimiento de la posmodernidad.

Si la muerte, concebida como designio divino, es un rasgo de la tradición, la longevidad, en contraparte, es un proyecto de la modernidad. Se deriva del despliegue histórico de la razón lógica y de la consecuente aparición de la individualidad. Gracias a la medicina moderna, el promedio de vida ha aumentado extraordinariamente en todo el planeta, sin soslayar los desniveles de desarrollo en cada región. En México, por ejemplo, la esperanza de vida actualmente es de 72.2 años, en Estados Unidos es de 76.5 años y en Canadá es de 78.5 (Varios autores, 2001: 342). Hoy comenzamos a lamentar la muerte *prematura* de personas de 60 años. No debemos sorprendernos si en el futuro cercano interpretamos el deceso de un octogenario como una desgracia. Sin embargo, a este cuadro se suman escenarios de riesgo globalizado que el mundo antiguo nunca imaginó: desigualdad extrema, desempleo, crisis ecológica, nuevas epidemias, terrorismo, guerras industrializadas, amenaza nuclear, etcétera. La sociedad nunca había vivido en entornos tan seguros y, al mismo tiempo, de tal riesgo (Beck, 2006). Y sobre todo, de acuerdo con algunos pensadores contemporáneos (Marcuse, 1985; Noël, 1996), las personas nunca habían vivido tanto y experimentado tan poco. Rafael Argullol y Eugenio Trías se refieren al hombre moderno como un individuo *encapsulado* que en el contexto de una sociedad tecnificada y masificada, tiene las siguientes características:

1) (...) es capaz de acumular muchas vivencias, pero carece de experiencia; 2) es capaz de acumular muchas redes complejas de "información", pero carece de formación, de Bildung; 3) sólo reconoce la alteridad en la medida en que define su propia forma de ser y de sentir; es incapaz, por tanto, de un genuino encuentro con el otro (Argullol y Trías, 1993: 51).

La propuesta de Ridley Scott en torno a la construcción psicológica de los replicantes, apunta hacia el descubrimiento del sentido como un impulso que cierra la distancia entre lo vivido y lo experimentado. Los replicantes quieren vivir más porque se han abierto al sentido, ese espesor que sitúa la mirada en el centro y que nutre y pone en movimiento la esfera de los significados. La paradoja central del filme radica en que son precisamente los replicantes (cyborgs) quienes recuperan la imaginación y la pasión por el sentido que, cabe decir, caracterizó al hombre del Renacimiento. Vienen a la

Tierra en busca de ese presente que los proyecte hacia *la médula, el centro invisible del tiempo*.

Concebidos como herramientas de trabajo, de guerra y de placer, los replicantes dejan de ser una extensión de los sentidos del hombre, recordando la metáfora de Mc Luhan (1980), para convertirse en *hombres* ávidos de sentido. Son *androides* (un término que Scott rechaza) contruidos mediante ingeniería genética a imagen y semejanza de sus creadores. Han sido diseñados sin memoria, sin emociones y con una duración de cuatro años de vida. Están programados para realizar labores de exploración y colonización del espacio, que resultan peligrosas para los humanos. Funcionan también como unidades de combate y, en el caso de Pris, como objetos de placer. A partir de este planteamiento, la trama introduce algunas variables por demás sugerentes. Como consecuencia de lo vivido, los replicantes comienzan a desarrollar emociones y afectos. Es decir, amor, odio, celos, miedo, envidia, tristeza, etcétera. Pero, fundamentalmente, adquieren una conciencia de sí mismos que los trae de regreso a la Tierra en busca de una prolongación de sus tiempos de vida. Rachael, por su parte, es un prototipo avanzado que posee implantes de memoria para resolver, según Tyrell, el dislocamiento entre sus vastas emociones y su breve experiencia. Es aquí donde se borran las fronteras entre los humanos y sus máquinas. La memoria de la sobrina del Dr. Tyrell, implantada en la replicante Rachael, es una alegoría de la construcción colectiva del pasado. Es otro eje medular de *Blade Runner*, igual de importante que el de la mortalidad. El discurso de la historia ha sido el instrumento integrador y movilizador de las instituciones modernas. Su visión de los acontecimientos busca proveer a la sociedad de un pasado colectivo que permita operacionalizar las estrategias del poder en el presente y proyectar el futuro. Es el sedimento de las identidades nacionales, por ejemplo. Pero en el contexto crítico de la modernidad, la historia como *gran relato* está perdiendo coherencia y, sobre todo, está dejando de ser el instrumento cultural de los grupos dominantes encaminados hacia la organización del futuro. Ya no hay Historia, sino historias. Ya no hay un centro latente de lo acontecido, sino diversas centralidades que fluyen y se transforman en nuevos pasados.

En los inicios de su pesquisa, Rick Deckard se dirige a la Corporación Tyrell para reunir información sobre los replicantes sublevados (secuencia 4). Por petición del Dr. Tyrell, el blade runner aplica la prueba Voight-Kampff a la hermosa asistente Rachael, quien dibuja una breve sonrisa por la extraña decisión de su jefe. Ella responde con seguridad los cuestionamientos de Deckard, como si conociera las preguntas de antemano. Ocasionalmente, el blade runner observa el artefacto que registra los cambios oculares:

-Hojeando una revista, se topa con una foto de una muchacha desnuda...

-¿Está comprobando si soy replicante o lesbiana, señor Deckard?

-Sólo conteste la pregunta, por favor.-



Tyrell observa con atención la entrevista y revela una sonrisa de satisfacción por la aguda inteligencia de Rachael, su obra maestra. Al final de una larga sesión de más de cien preguntas, el blade runner evalúa los resultados de la lectura ocular y queda absorto. En un instante, Rachael ha perdido su andamiaje interno, su silencio y su mirada devastada la delatan. Una mezcla de tristeza profunda y confusión se imprimen en su bello rostro. Sin decir palabra, se levanta y abandona el lugar por petición de Tyrell.

-Rachael es un experimento. Y nada más, –sentencia el Dr. Tyrell–. Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones; después de todo, son inexpertos emocionalmente, con unos años para almacenar las experiencias que usted y yo damos por hecho. Si les obsequiamos un pasado, creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor.

-Recuerdos..., usted habla de recuerdos. –concluye Deckard.

De allí que las fotografías sean objetos recurrentes en este filme. Son imágenes de familia, principalmente. Las colecciona Leon Kowalski (sus *preciadas fotos*, según la expresión de Roy Batty). También Rachael trae consigo una fotografía de infancia con su madre. Es evidencia de su pasado y, por lo tanto, de su humanidad. Aunque la verdad sea otra. Y el mismo Deckard, quien exhibe retratos familiares encima del piano (fotos color sepia, rostros fantasmales), parece guardar un vínculo emocional cada vez más ambiguo con su tradición. La fotografía representa aquello que permanece en ese mundo de evanescencias, vertiginoso. Pero también, connota la última trinchera de memoria propia, individual, independiente de la construcción que el sistema elabora en torno al pasado. Es un recurso de lucha contra la anomia, hondamente arraigada a la crisis de la racionalidad contemporánea, y al agotamiento del *mundo de la vida* (Habermas, 2003).



En *Blade Runner*, por otra parte, ningún personaje se interroga sobre el significado profundo del desarrollo alcanzado por los replicantes. La tecnología se piensa sólo en su nivel funcional y no en relación con sus posibles implicaciones sociohistóricas y humanas. Tyrell, el genio de la biomecánica, un empresario fabricante de los “portapieles” que el gobierno necesita para el trabajo sucio en las colonias espaciales, le confiesa a Deckard (Secuencia 4):

-El comercio es el objetivo de esta corporación. Nuestro lema es ‘más humano que los humanos’-.

Gracias a los portentos de la biomecánica, Tyrell se ha convertido en un pequeño dios: da vida y la quita de acuerdo con los imperativos del poder institucionalizado. Es capaz de programar el funcionamiento de los *androides* y se reserva el derecho de implantar memoria en los modelos más avanzados. Pero también, es un empresario esclavizado por su propia mercancía, y ni siquiera sus enormes utilidades le permiten abandonar este planeta en descomposición. Lo que define a Tyrell, estratégico, competitivo y sin escrúpulos, un verdadero ejemplar de nuestras instituciones modernas, es la incapacidad para construir significados trascendentes a propósito de su función en la sociedad, y mucho menos para interpretar las consecuencias de sus logros tecnológicos concretos. Más aún, puede afirmarse que en la sociedad, la naturaleza del poder no contempla ningún tipo de reflexividad ontológica, sino pragmática. Busca la apropiación y el control no sólo de lo patente, sino de aquello que está por pensarse y decirse. El poder quiere hablar todos los lenguajes, quiere administrarlos y sancionarlos, desea reconfigurarlos permanentemente desde su propia matriz. Se empeña en convertir las socialidades en sociedad, lo instituyente en instituido, y la voluntad de saber en voluntad de verdad (Foucault, 1979). Aspira a rebautizar los imaginarios y codificarlos mediante la fuerza de lo simbólico, a través de la modelización de la memoria social. La resistencia, la transgresión, lo emergente, le quitan el sueño. Pero al nombrar y clasificar, al jerarquizar y excluir, el sujeto del poder es desplazado inevitablemente a la marginalidad. Pues sólo lo que está en el centro tiende a ser desalojado hacia la periferia: los hombres, los grupos y sus instituciones. Entonces, ¿qué es lo que permanece? El poder mismo, concebido como dimensión, es

decir, como posibilidad de reconocimiento y acción. En *Blade Runner*, el creador de vida es incapaz de comprender la alteridad, el lugar del otro en el mundo. Lo que revela el discurso y la acción de Tyrell, ese dios ínfimo, es la paradoja central de la modernidad: Pretender fundamentar una racionalidad desde los principios mismos de la razón. Tyrell, como los demás habitantes de esta historia, no puede desplegar una interpretación más allá de su rol de empresario genetista, porque su pensamiento se produce en el corazón del sistema. Tal como lo establece Luhmann, ya “no hay ningún metarrelato, porque no hay ningún observador externo” (Luhmann, 1997: 10). Sólo la descripción del sistema, dentro del sistema.

Por ello, resulta imposible no asociar la figura de Tyrell con el Dr. Frankenstein (*Frankenstein*, Whale, 1931 y *La novia de Frankenstein*, Whale, 1936), un dador de vida que muere en manos de su propia criatura. Pero también con Joh Fredersen, el amo de *Metrópolis* (Lang, 1926), encarnación del aislamiento en que siempre termina el poder absoluto. Y en cierta medida, también puede ligarse el perfil de Tyrell con el Dr. Caligari (*El gabinete del Dr. Caligari*, Wiene, 1919), el gran manipulador de las voluntades y los sueños. Creo que no es accidental que el rol y la construcción psicológica de Tyrell, esté relacionada con obras fundamentales de la estética expresionista. Por su despliegue formal, *Blade Runner* es un filme que hereda las visualidades de esta vanguardia. Así lo revela la iluminación altamente contrastada, que dramatiza las escenografías y los rostros. Las atmósferas oscuras, densas, brumosas. También, el exceso de geometrías y líneas *duras* (ver el interior del departamento de Deckard, secuencias 7 y 14). Pero, sobre todo, la representación del espacio urbano como un significante central que atraviesa todo el relato cinematográfico.

Los protagonistas de *Blade Runner*, connotan la oscilación entre la circularidad y la migración de las identidades. No porque estas sean estáticas o esenciales, sino porque la aceleración del ritmo de cambio (Giddens, 1993) que caracteriza hoy a la modernidad, desplaza los procesos de identificación hacia ámbitos cada vez más emergentes. Ciertamente, la migración de los cuerpos conlleva la migración de los símbolos, y viceversa. Lo que hoy experimentamos son identificaciones múltiples. Se trata de un cambio de *clima* cultural que sitúa a las identidades en un estado de mayor fragilidad.

Por supuesto, es una enorme paradoja: resucitan en esta época (¿cómo la llamamos: postindustrial, informacional, postmoderna?) diversas dimensiones de las identidades profundas (incluyendo el pensamiento mágico-religioso-sobrenatural, el tribalismo, lo popular, el hedonismo y lo local), al tiempo que estas se instrumentalizan y fragmentan. En este escenario, la desterritorialización de las prácticas culturales, y sus procesos de reterritorialización, constituyen uno de los elementos centrales de las transformaciones identitarias.

En Los Angeles del 2019, se promueve el éxodo hacia las colonias espaciales, pero sólo algunos pueden marcharse de este planeta desencantado. Sebastian, el genetista enfermo, no pudo salir de la Tierra. Acompañado de sus juguetes *vivientes*, consume sus días en un antiguo y abandonado edificio del centro de la ciudad. Por su parte, un grupo de replicantes vuelve a la Tierra en busca de su destino. También son, a su manera, migrantes. Para subsistir, deben desempeñar oficios que el promedio de la población rehuye. Mientras hagan su trabajo, no hay por qué preocuparse. Visto así, la figura del replicante puede interpretarse como una metáfora de las minorías étnicas que, en diversas regiones del orbe, se resisten a la muerte física y cultural. Son toleradas mientras constituyan una fuerza de trabajo sometida y barata. Sin embargo, cuando despiertan y reclaman derechos, como los Nexus 6, son perseguidas, expulsadas e incluso asesinadas. En algunos países, las comunidades de migrantes son percibidas como contingentes ajenos al corazón de la nación, y por tanto, una amenaza al predominio global de los grupos dominantes. Sociedades constituidas bajo la ecuación nacimiento-nación-derecho, conciben al extranjero que reclama una ecuación vida-derecho, como enemigo potencial. No obstante, como lo afirma Bergua, la forma como las sociedades se relacionan con el otro exterior está profundamente ligada con el modo en que los sujetos se relacionan dentro de su comunidad: “Dicho de un modo más general, sólo se perciben otros en el exterior cuando han sido creados otros internos” (Bergua, 2005: 91). De cualquier manera, un enfoque postnacionalista consideraría a los migrantes (los que llegan y los que se van) como la mejor parte una sociedad. Son factor de cambio y de interculturalidad. Llevan consigo la fuerza de las socialidades, de lo emergente y de lo instituyente.

Las sociedades modernas han forjado un tejido denso de identidades quebradas. La fragmentación del ciudadano actual, su *encapsulamiento* de acuerdo con la expresión de Argullol y Trías (1993), puede tener su explicación en los procesos de especialización propios del desarrollo industrial. La modernidad ha insertado a los sujetos en redes de relaciones sociales más o menos especializadas, asignándoles roles y funciones específicas y, al mismo tiempo, desanclándolos de los entornos generales. Las personas se desenvuelven en ámbitos creados que no pueden controlar directamente, debido a la complejidad y especialización con que han sido proyectados. Conocedor de minucias e ignorante en lo general, el sujeto contemporáneo debe confiar en el funcionamiento del sistema social, concebido como un sistema experto (Giddens, 1993). Sin embargo, los resultados siempre imprevisibles de la acción humana conllevan a la creación de ambientes de riesgo. La fiabilidad tiene su base, en gran medida, en la ignorancia de los sujetos frente al funcionamiento del mundo. En este filme, los replicantes Roy Batty y Leon Kowalski visitan el gélido laboratorio genético *Eye World*, donde esperan encontrar respuestas sobre sus posibilidades de vida (secuencia 6). Allí, un anciano oriental llamado Chew, los decepcionará. Roy se presenta ante el genetista sentenciando:

-En llamas los ángeles cayeron. Profundos truenos recorrían sus costas, ardiendo con las llamas de Orc.

Chew está desconcertado, no sabe lo que está sucediendo y trata de persuadir a los extraños para que abandonen el lugar. Entonces, Leon desgarró el pesado abrigo que protege al anciano del frío extremo, quedando a merced de los replicantes.

-Morfología, longevidad, fechas de inicio –pregunta Roy Batty.

-No sé. No sé nada de eso. Yo sólo hago ojos –responde Chew, suplicante, temblando de frío y de miedo. –Diseño genético. Sólo ojos. ¿Tú Nexus? Yo diseñé tus ojos.

-Chew, sin tan sólo pudieras ver lo que yo he visto con tus ojos –afirma pausadamente el replicante.

La identidad del anciano genetista está fragmentada por la especialización de su labor cotidiana. Y su oficio de hacedor de ojos, además, está descontextualizado del proceso biomecánico general. En el procedimiento de fabricación de replicantes, él sólo sabe hacer ojos y, más aún, su saber no lo conduce a ninguna introspección paralela. Sólo hace ojos, como el obrero ensambla componentes electrónicos en una maquiladora, sin capacidad para relacionar su práctica con las dinámicas del mundo.

Rick Deckard, por su parte, representa al individuo desbordado y sin alternativas que no tiene más oficio que exterminar replicantes. Es el rostro de la esfera policiaca, el punto de acceso a ese *sistema experto* denominado institución del Estado. En su primer encuentro con Rachael, declara con sobrada convicción (secuencia 4):

Éstos son como cualquier otra máquina. Pueden ser benéficos o peligrosos. Si son benéficos, no son problema mío.



Tras su máscara de perseguidor, lo que define a este blade runner es la inmovilidad, la inercia. Es un antihéroe que carece de conocimientos para sobrevivir en ámbitos ajenos al suyo. Dueño de una identidad quebrada, no expresa ni fe, ni ilusiones. A pesar del sueño intermitente de un unicornio atravesando un bosque luminoso, reminiscencia del edén perdido, nostalgia de la ensoñación. Asolado por la insistente presencia del agente Gaff, el asistente del capitán Bryant, que deja figuritas de papel por todas partes como símbolo de la omnipresencia del *gran hermano*, Deckard es un disciplinado y eficiente

burócrata cuyas certidumbres comienzan a convulsionarse a partir de su encuentro con Rachael. Hasta entonces, había hilvanado el sentido de su vida de acuerdo con sus propias tareas policiacas. Cuando tomó este caso, era un agente retirado que comenzaba a deambular como fantasma en las calles nocturnas de Los Ángeles. Ante su negativa inicial, el capitán Bryant lo miró a los ojos con cierto dejo de arrogancia, seguro que su retórica tendría efecto en el policía, y le espetó (secuencia 3):

“Si no eres un blade runner, no eres nadie”

Palabras de agravio para quien vive en un mundo en el que se exige ser *alguien*. En este escenario, la identidad como sentido de pertenencia significa pertenecer a todos, menos a sí mismo. ¿Qué clase de individualismo propone la modernidad, que invisibiliza a los sujetos mediante sus roles y adscripciones? Como lo dice Alejandro Piscitelli:

La sociedad –y el mercado– nos exigen ser nosotros mismos. Pero no tenemos identidad a menos que representemos a organizaciones, a cual más poderosa, anónima y gigantesca. No hay yo sin ellos. ¿Pero hay lugar para el yo en el relampagueo de las terminales? ¿Habrá nosotros a los que todavía queramos pertenecer? ¿Esos otros serán las organizaciones virtuales? ¿O las casas de campo? ¿O los retiros espirituales? ¿O la familia evanescente? ¿Pueden las redes personales sustituir las afiliaciones corporativas y profesionales? (Piscitelli, 1995: 244).

En Los Ángeles del año 2019, los espacios para construir identidades son apenas nichos para sobrevivir a las instituciones que se desmoronan. Al respecto, Bernard Noël, reflexiona así sobre la relación entre las identidades profesionales y la construcción de sentidos en el contexto crítico de la modernidad:

En la sociedad laica, los hombres sólo pueden encontrar el sentido al interior de su actividad y de sus relaciones, puesto que en la ausencia de Dios, la actividad y las relaciones representan el único apoyo del que disponemos para transformar el tiempo. Transformar el tiempo que nos arrastra hacia la muerte. Transformarlo en sentido. La privación del sentido significa ser arrojado hacia la muerte y no encontrar ningún

asidero para detenerse. Nuestra época está en crisis porque los individuos desean ir hacia el sentido, pero su pertenencia al cuerpo económico sólo los conduce al consumo, que está hecho de mortalidad (Nöel, 1996: 51).

De allí que una de las esferas cultivadas y trocadas por los sujetos para *ir hacia el sentido* resulte ser el espacio de la intimidad. Mientras Deckard dormita, Rachael recorre con la mirada su apartamento y se detiene en unas viejas fotografías de familia, acomodadas sobre el piano (secuencia 13). Observa con curiosidad esos rostros lejanos que alguna vez tuvieron vida. Junto a éstos, descubre una partitura, se acomoda frente al piano y comienza a tocar. Deckard despierta, se aproxima lentamente hacia ella y le dice:

-Soñé con música.

-No sabía si podía tocar –responde Rachael. –Recuerdo haber tomado clases. No sé si sea yo o la sobrina de Tyrell.

-Tocas maravillosamente.

Deckard intenta seducirla, el miedo la invade y trata de huir, pero el blade runner la detiene en la puerta. Ahí, Rachael recibe su primera lección de pasión humana. Ambos inician una relación íntima que representa las formas cómo se construyen los vínculos de amistad y amor en los contextos dinámicos de la modernidad. Estos lazos íntimos se sustentan en la confianza que produce la compleja fragua de rutina, integridad, recompensa y sentido práctico. Las sociedades modernas han transformado los mecanismos tradicionales mediante los cuales los sujetos construyen sus entornos de confianza: el sistema de parentesco, el predominio de la comunidad local, la cosmología religiosa y la tradición, concebida como “rutina intrínsecamente significativa” (Giddens, 1999: 103) que tiende a estructurar la temporalidad y, a través de las imágenes del pasado, organiza el futuro. Estos mecanismos, sin duda presentes aún en nuestra cotidianidad, están siendo intervenidos y transfigurados por proyectos reflexivos orientados a la construcción del yo. La tesis de Giddens (1993, 1995) apunta a la relación dialéctica entre los procesos de transformación de la intimidad y los

dispositivos de desanclaje de los sistemas abstractos que imponen la necesaria creación de mecanismos de fiabilidad:

Las rutinas estructuradas por los sistemas abstractos poseen un carácter vacío, no moral, y esto cobra validez en la idea de que lo impersonal inunda progresivamente lo personal. (...) ¿Qué significa todo esto en términos de la confianza personal? La respuesta a esta pregunta es fundamental para entender la transformación de la intimidad en el siglo XX. La fiabilidad en las personas no está enmarcada por conexiones personalizadas dentro de la comunidad local ni por redes de parentesco. La fiabilidad en un plano personal se convierte en un proyecto, algo que ha de ser <trabajado> por las partes implicadas, y que exige franqueza (Giddens, 1999: 116-117).

En Blade Runner, el vínculo íntimo entre Rachael y Deckard, nutrido por un deseo pasional que se convierte en amor, se basa en una creciente fiabilidad. Es un irse abriendo hacia el otro que, al mismo tiempo, se deja invadir. Esta entrega mutua, ya no está dada por los principios de la antigua tradición. Es decir, la relación amorosa no se forja de acuerdo a los dictados de la familia, la comunidad, la religión y las costumbres. Sino que ha de construirse. Se va conquistando en un proceso que los conducirá a la autorrevelación. El amor constituye el último lazo de certidumbre y anclaje en un mundo evanescente. La lucha de Deckard por salvar a Rachel, en un escenario de debacle existencial, connota la permanencia última del amor. No sólo como recurso de salvación, sino como posibilidad de principio. Un umbral hacia la esperanza. Ni utopía, ni retorno a lo sagrado, sólo esperanza. Es, además, uno de los elementos centrales de la filmografía cyberpunk. Películas como Brazil (Terry Gilliam, 1985), Días extraños (Kathryn Bigelow, 1995), Fugitivo del futuro (Johnny Mnemonic, Robert Longo, 1995), Nirvana (Gabriele Salvatores, 1996), Ciudad en tinieblas (Dark City, Alex Proyas, 1998), El Piso 13 (Josef Rusnak, 1999), la saga de The Matrix (Hermanos Wachowski, 1999, 2003) y El pago (Paycheck, John Woo, 2006), entre otras, nos presentan diversas tramas donde el protagonista, perseguido por las patologías del sistema social, sólo puede confiar en una mujer, su confidente, su complice. Juntos, subvierten lo social, lo revientan y lo reiventan. Quizás, la palabra que mejor define la

construcción de la intimidad en los filmes cyberpunk es solidaridad. Amor solidario ante la incertidumbre, ante el riesgo institucionalizado, la amputación de la memoria, la circularidad y migración de las identidades y la mortalidad.

No obstante, si en la pantalla, el amor y el deseo se fraguan en diversas estrategias de insurrección, en la sociedad contemporánea ambos se flagelan, según la perspectiva de Eduardo Milán:

La palabra ‘amor’, por gracia del psicoanálisis, ha sido sustituida por una palabra más liviana, la palabra ‘deseo’. Esa sustitución significa una revolución copernicana no sólo en el centro de la retórica –con ella muere un tópico literario- sino en el centro de la vida. El amor es singular, el deseo es plural. Y la pluralidad del deseo le quita dimensión trágica al antiguo concepto del amor. Quiero decir: ‘deseo’ es una palabra que corresponde a la realidad temporal que vivimos, a la realidad de lo simultáneo. Y del mismo modo que ya no hay tiempo sino tiempos, ya no hay amor sino amores. El amor como posibilidad de transgresión temporal está acabado. Y el amor como posibilidad de conquista de otra realidad –de una realidad más noble. Más justa y más humana- está acabado porque todas las realidades –aun las ‘otras’- ya están aquí. Nunca como ahora la riqueza temporal había acabado con lo esencial (Milán, 1994: 42).

En el extremo opuesto del cuadro, se encuentra J. F. Sebastian, el ingeniero genético de 25 años que trabaja para la Corporación Tyrell. Pequeño y débil, este sujeto padece un acelerado proceso de envejecimiento causado por el síndrome de matusalén, que descompone sus células de manera irreversible. A pesar de su talento, continúa en la Tierra, precisamente, porque no aprobó el examen médico. En un universo sobrepoblado, Sebastian habita un piso completo del hermoso y solitario Edificio Bradbury, en pleno corazón de la ciudad. Es una especie de ermitaño urbano. Sin embargo, el genetista se las ha arreglado para afrontar su propio abandono. Es un niño indeleble, tímido y depresivo, que fabrica sus propios juguetes vivos, sus únicos amigos: un gran oso de peluche con atuendo napoleónico, acompañado por un enano pálido con nariz de Pinocho envuelto en un traje militar del siglo XIX y con un casco

cromado. Cada noche, estos personajes de Waterloo le dan la bienvenida al genetista y se alejan marchando y colisionando con los márgenes de las puertas.

Aunque el tratamiento de *Blade Runner* descansa en la ironía, estos juguetes encantadores y a la vez siniestros, representan los únicos signos manifiestos de humor en el filme. Un humor irónico, como todo aquel que se deriva de una fatalidad perceptible, el mejor humor. Pero no el cinismo: esa visión pesimista que admite la inviabilidad del mundo y, al mismo tiempo, opta por la indiferencia y la parálisis. Un humor insensible que se niega a afrontar las problemáticas del ser y sus múltiples consecuencias. La mirada irónica, por su parte, se sitúa en el extremo opuesto del cinismo. Ciertamente, reconoce que todo proyecto humano está condenado al fracaso y que la vida es una broma pesada, pero sufre con intensidad su propio desencanto y busca obstinadamente las puertas de la salvación. La ironía requiere de capacidad inventiva para poder activar los engranajes de la contradicción, por eso el arte es su vehículo predilecto. Como lo asegura Haraway en su *Manifiesto para Cyborgs*:

La ironía se ocupa de las contradicciones que, incluso dialécticamente, no dan lugar a totalidades mayores, se ocupa de la tensión inherente a mantener juntas cosas incompatibles, consideradas necesarias y verdaderas. La ironía trata del humor y de la seriedad. Es también una estrategia retórica y un método político... (Haraway, 1995: 253).

En la ironía de *Blade Runner* no hay humor feliz, sino una mirada profunda e insólita sobre la arruinada situación humana. Pero ambas, tanto la ironía como el cinismo, se han convertido en una expresión de la crisis de la modernidad, en la medida en que esta ha sido incapaz de cumplir sus promesas esenciales. La primera propone cierto tipo de reflexividad crítica: la sonrisa que provoca exige atar cabos, movilizar el pensamiento y establecer correspondencias; la segunda, connota el agotamiento de toda introspección y la derrota de la esperanza.

El encuentro de J. F. Sebastian con los replicantes Pris y Roy Batty, resume la ironía fundamental del filme: el genetista que coadyuva en la creación de los Nexus 6,

entidades físicamente superiores, resulta ser un catálogo de anomalías, patético y lastimero. Esta circunstancia habla del desfase entre la evolución biológica-genética y el desarrollo tecnológico-cultural. Biológicamente no hemos evolucionado al ritmo de nuestros recursos racionales y simbólicos. El cambio tecnológico de los últimos 300 años, y particularmente durante el siglo XX, posibilita la metáfora del cyborg como extensión de nuestra condición humana: un organismo poco desarrollado con una mente hiperdesarrollada. Mientras Batty analiza el tablero de ajedrez (secuencia 14), pregunta:

-*¿Por qué nos miras, Sebastian?*

-*Porque son tan diferentes. Tan perfectos...*

-*Sí* –murmura Batty.

-*¿Qué generación son?* –pregunta Sebastian.

-*Nexus 6.*

-*¡Ah, lo sabía! Yo hago diseño genético para la Corporación Tyrell... Tú tienes algo mío. ¿Muéstrame algo?*

-*Como ¿qué?* –responde Batty.

-*Cualquier cosa.*

-*No somos computadoras, Sebastian. Somos cuerpos.*

-*Pienso, Sebastian, luego existo* –sentencia Pris.

La genialidad humana, en *Blade Runner*, ha producido seres tan breves como inalcanzables. Tanto el genetista como los replicantes se extinguen rápidamente. Sin embargo, el argumento fílmico plantea un dilema sustancial: Sebastian, a diferencia de los Nexus 6, no se muestra obsesionado por la experiencia inevitable de la muerte, ni parece estar interesado en reclamar más vida. De alguna forma, personifica la definición durkheimiana de *anomia* (Durkheim, 1965), como pérdida individual del sentido por efectos de lo social. La verdadera crisis existencial la portan, paradójicamente, los androides. Una crisis que los hombres-dioses son incapaces de mitigar o encauzar porque a esas alturas de la civilización *no pueden ni con su alma*. Desde la óptica de los replicantes, este estado de cosas justifica plenamente la rebelión contra las reglas del creador, del mismo modo como los hombres modernos se han alzado contra el reino de Dios y lo han exiliado por incumplimiento de contrato.



Cuando por fin Roy Batty se encuentra con su creador, Tyrell, el artífice de su conciencia, los andamiajes míticos del poder se derrumban (secuencia 15):

-¿Cuál es el problema? –Pregunta Tyrell.

-La muerte –responde Roy Batty.

-¿La muerte? Me temo que eso está un poco fuera de mi jurisdicción.

-¡Quiero más vida, padre! –sentencia el replicante.

Ante la negativa de Tyrell y la mirada horrorizada de Sebastian, el Nexus 6 asesina a sus creadores, no sin antes comunicarles el descubrimiento de su propia moralidad: “He hecho cosas cuestionables” (secuencia 15). Roy Batty quería más vida, no inmortalidad. Quería más tiempo de existencia, el suficiente para acercarse a la complejidad de su creador. El tiempo indispensable para construir y deleitarse en el sentido. Sólo eso. En su impotencia de acceder a la utopía, la máquina se vuelve tan orgánica que asume ya no una identidad racional, sino primitiva, casi animal. Sin utopías sólo hay identidades quebradas. En *Blade Runner*, los replicantes no sufren la dualidad de su condición: no desean convertirse en humanos, porque no poseen el mito del origen. Son los humanos quienes padecen esta contradicción: admiran la perfección de los replicantes y, a la vez, les temen y los exterminan. Según Haraway, la identidad del cyborg

... se sitúa decididamente del lado de la parcialidad, de la ironía, de la intimidad y de la perversidad. Es opositivo, utópico y en ninguna manera inocente. (...) Su principal problema, por supuesto, es que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado. Pero los bastardos son a menudo infieles a sus orígenes. Sus padres, después de todo, no son esenciales (Haraway, 1995: 256).

Enterado de los homicidios de Tyrell y Sebastian, Rick Deckard se dirige al Edificio Bradbury para eliminar a la replicante Pris y protagonizar una persecución despiadada por parte de un furioso Roy Batty, que ya muestra síntomas de extinción (Secuencia 16). El Nexus 6 acosa al blade runner en un ritual primitivo de cazador y presa. Parece que juega con su víctima, pues una vez que lo alcanza le da nuevamente espacio para que escape. Abandona de pronto su papel de replicante, para convertirse en un animal sediento que aulla en la ruinoso soledad del Edificio Bradbury. Roy Batty, el Nexus 6, se ha transformado en una síntesis del humano, el animal y la máquina. Al respecto, Haraway argumenta que “el cyborg aparece mitificado precisamente donde la frontera entre lo animal y lo humano es transgredida. Lejos de señalar una separación entre la gente y otros seres vivos, los cyborgs señalan apretados acoplamientos inquietantes y placenteros” (Haraway, 1995: 256).

Luego de trepar con dificultad hasta la azotea del inmueble, con dos dedos de la mano fracturados y acosado por un replicante enloquecido que parece disfrutar con el martirio psicológico, el blade runner hace un intento desesperado por escapar saltando hacia el edificio anexo, pero queda suspendido de la cornisa más alta del Lloyd's Bank. A punto de caer, Deckard es sujetado por Roy Batty. En un gesto de compasión inesperado, el replicante salva la vida de su verdugo, revelándonos la compleja relación entre el poder y la ética. Ante el frustrado intento por ampliar su permanencia en el mundo, aunado al impulso emocional de vengar el *retiro* de sus amigos, este replicante opta por una decisión ética en los márgenes de su existencia. Al preservar la vida de su cazador, el Nexus 6 ha migrado su identidad de *máquina* hacia lo esencialmente humano. Luego, con evidentes referencias religiosas, Roy Batty extrae de su mano el doloroso clavo que lo precipita a la conciencia de estar vivo y, con templada resignación, imprime en el

blade runner una profunda lección de humanidad. Una llovizna insistente moja el rostro de Deckard mientras escucha, perplejo, las palabras finales del androide. Y antes de liberar una paloma de sus manos muertas, en un súbito golpe de melancolía, el replicante celebra con Deckard el valor intransferible de lo vivido (secuencia 16):

He visto cosas que los humanos no creerían. Naves de ataque ardiendo sobre los hombros de Orión. He visto rayos de mar resplandeciendo junto a la Puerta de Tannhauser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es tiempo de morir...

VIII. HACIA UNA POSIBLE CONCLUSIÓN.

En cierta forma, toda conclusión supone un abandono, una renuncia. Por eso, esta parte se refiere más a un razonamiento abierto hacia otros posibles ejercicios interpretativos, que a la finalización de un viaje. Las preguntas problemáticas que guiaron el proceso de investigación se fueron atendiendo a lo largo de cada capítulo. ¿Cómo se representan los efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* y, concretamente, en la construcción fílmica de las identidades y del espacio urbano? ¿Qué elementos narrativos, estéticos y representacionales se movilizan en el discurso cinematográfico de *Blade Runner* para expresar, mediante la ficción futurista, las consecuencias críticas de la modernidad? ¿Cómo convergen las formas artísticas e industriales del cine futurista en las estrategias discursivas de *Blade Runner*? A manera de síntesis, presento a continuación algunas deducciones derivadas del cuerpo de la tesis.

Como modelo de representación, *Blade Runner* se inscribe en la intersección de dos tipos de ciencia ficción: el cine de contingencia y el cine de alteridades. En consonancia con el primer tipo, *Blade Runner* recrea ambientes sociales definidos por la crisis ambiental y por los efectos imprevistos del desarrollo tecnológico. Las consecuencias azarosas del diseño genético ocasionan la insurrección de los androides, llamados replicantes en este filme. Es así como las creaciones tecnológicas se alzan contra la sociedad e intentan subvertirla. El cine de contingencia, señalé anteriormente, es una metáfora *agravada* de la crisis de racionalidad que permea a las instituciones modernas. Por otra parte, acorde con el cine de alteridades, *Blade Runner* muestra los desafíos que experimentan las sociedades complejas frente a las dinámicas de la diversidad, la interculturalidad y la emergencia de lo instituyente. La presencia del extraño en las redes de interacciones sociales (el androide que adquiere conciencia de su mortalidad), se convierte en un factor de tensión y transformación del entorno. Sugerí que esta modalidad es evidentemente postmoderna, pues en su centro está el debate sobre la migración o el despalzamiento de las identidades. Por su parte, debemos reconocer que

Philip K. Dick supo retratar esta complejidad en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, y en otras novelas y relatos. Al respecto, Ibáñez sostiene:

Se ha dicho que la esquizofrenia es la enfermedad de nuestro tiempo. Nadie como Dick, esquizofrénico polimorfo, y por tanto no rígido, ha sabido expresar las inquietudes de este tiempo. Es el novelista de los mundos interiores: de nuestras fantasías, alucinaciones, terrores... (Ibáñez, 1997: 270).

El sintagma fílmico de *Blade Runner*, revela los siguientes códigos urbanos identificados a partir de las condiciones radicalizadas de la modernidad: 1) lo sagrado y lo utópico, 2) la contaminación y degradación del espacio urbano, 3) la multiculturalidad e interculturalidad, 4) las discursividades de la publicidad y 5) el acceso y reciclaje de tecnologías. Es así que la ciudad recreada por Ridley Scott enfatiza la imagen de la ciudad-mundo, de acuerdo con Augé, entendida como el lugar de las contradicciones y tensiones de la sociedad global. Aunque, con menor intensidad, también está presente la evocación de la ciudad mundial, a través de las entidades industriales y financieras representadas por la Corporación Tyrel y en las retóricas de la publicidad. Por otra parte, connota los siguientes códigos identitarios: 1) la mortalidad, 2) la memoria y el poder, 3) la anomia y el sentido, 4) la ironía y 5) el amor y la solidaridad.

Desde el enfoque de las representaciones sociales, *Blade Runner* predica una visión pesimista en torno a las posibles secuelas provocadas por los desequilibrios de la sociedad mundial. A diferencia de los discursos apologistas de la modernidad que celebran los alcances de la democracia, las libertades, la sociedad informacional y el bienestar de amplios sectores de población, los personajes de esta película cargan una suerte de fatalidad interiorizada, aquella que a fuerza de repetirse termina siendo imperceptible. Esta fatalidad se encarna en la degradación del paisaje urbano, en la crisis de reflexividad frente al desarrollo tecnológico, en el agobio de los actores ante la debacle general de sus condiciones de vida, en la anomia y *encapsulamiento* de las identidades frente al predominio de los sistemas expertos, y en el encumbramiento de la sociedad del riesgo. Es así como el largometraje despliega, a través de la ficción

futurista, una mirada desencantada en torno a la radicalización de los efectos de la modernidad.

Es también una obra moral, si se entiende este concepto no como un relato contaminado por el didactismo o la moraleja, sino como la alegoría que ilumina la problemática de lo humano. Su profundidad simbólica radica en la afirmación de que las mujeres y los hombres no somos seres que evolucionamos moralmente. Aquellos valores esenciales que pueden asegurar nuestra permanencia como especie, no se transmiten genéticamente. Por el contrario, lo humano es un valor que debe aprenderse y transmitirse a cada generación. Y por supuesto, renovarse. Supone la edificación de un sistema cultural que ponga a la alteridad, al otro, en el centro de las relaciones sociales. Y es que la historia del mundo ha registrado una larga sumisión de los individuos a los poderes hegemónicos en turno: la iglesia, el estado, el partido, el patrón, la étnia, el género. De allí que esta cinta represente, de acuerdo con Fernando Savater, “uno de los mayores esfuerzos metafísicos del cine actual” (Savater, 2001: 95). Como Serge Gruzinski lo observa en *Blade Runner*:

En Los Ángeles, en 2019, se persigue a los ‘replicantes’, arguyendo la inhumanidad de esos esclavos andróides, como cinco siglos antes los conquistadores sometieron y masacraron a los indios sosteniendo que éstos no tenían alma. Pero eso no es lo esencial. Lo esencial se encontrará en la metrópoli titanésca, (...) percibida como uno de los desenlaces lejanos de una historia esbozada desde 1492 (Gruzinski, 1994: 215).

Es un filme de lecturas múltiples procedente, además, de lo que hemos denominado la industria cultural con énfasis estadounidense. Se trata, en efecto, de un producto realizado bajo los criterios comerciales de Hollywood. A partir de sus propias tácticas enunciativas orientadas a satisfacer el tiempo de ocio de los espectadores, la trama de *Blade Runner* es resultado de una afortunada hibridación entre ciencia ficción, relato amoroso y género policiaco. Rick Deckard es una especie de Philip Marlowe futurista, situado en un trance que bien podrían haber narrado Raymond Chandler, Dashiell Hammett, Truman Capote o incluso Leonardo Sciascia. Con su gabardina bogartiana, Deckard se apega a un itinerario ya probado por la vertiente criminal, definido por la

persecución de los fugitivos, el peligro inminente (el héroe nunca muere al principio, si es que va a morir), el amor intrépido, el enigma suspendido y la accidentada consecución del plan. En referencia al detective de Hammet, nuestro blade runner es “el hombre que trabaja por la ley, quien por sus métodos y actitud podría pasar por delincuente. La ironía seca y distante, la suavidad pendenciera, la carencia de escrúpulos para ejercer la violencia si lo demanda el caso...”, son características del *justiciero legal* (Saravia, 1990: 5).

De este modo, la eficacia comunicacional de *Blade Runner* se sustenta principalmente en su adhesión a las formas estandarizadas de los géneros, que garantizan una lectura situada del relato fílmico, no obstante su actual condición de formas *impuras*. Fidelidad a la ficción futurista, al romance y a la serie negra, pero también al comic, a la publicidad y al diseño industrial. El resultado supone un hábil ejercicio de recombinación de elementos simbólicos, un ágil montaje, el despliegue de escenografías densas, rigurosos efectos especiales y, sobre todo, una iluminación altamente constratada. En resumen, se puede afirmar que *Blade Runner*, como producto industrial, sitúa en primer plano la relación entre costos de inversión y márgenes de utilidad. Su calidad como obra artística se encuentra unida a su función de mercancía. En este caso, los principios de profundidad simbólica, perfección formal e innovación propios del arte, son permeados por las lógicas del entretenimiento masificado y las formas globalizadas del ocio. Por ello, puedo concluir que en *Blade Runner* confluyen fructíferamente aquellas premisas del arte que conducen a la *contemplación como placer óptico*, y las de la industria cultural, basadas en la rentabilidad, la expansión de mercados y la satisfacción de la audiencia mediante la *inmersión como placer táctil*.

En su estructura narrativa, este largometraje manifiesta una *continuidad intensificada* con respecto a los procedimientos narrativos y visuales del cine clásico. En su textualidad predomina una potenciación de los recursos estéticos del cine estadounidense de gran audiencia. Son cuatro, principalmente, las tácticas de manejo de cámara y de montaje que determinan en *Blade Runner* su apego a dicha *continuidad intensificada*: edición más rápida, combinación de lentes largos y cortos, encuadres más cercanos y movilidad de la cámara.

Desde el punto de vista estético, resulta una obra lograda, en la medida en que sus elementos visuales y argumentativos se encuentran plenamente justificados e integrados a la totalidad. Como lo reconoce Ridley Scott: “creo que he sabido poner cada cosa en su sitio...” (Latorre, 2000: 53). Esta rigurosa correspondencia entre sujetos, acciones, motivos, espacios y tiempos, movilizadas mediante el lenguaje fílmico, le otorga a esta obra intensidad y, sobre todo, verosimilitud. En este sentido, el creador artístico no desea reflejar fielmente las realidades del mundo, eso es tarea de científicos sociales, historiadores y periodistas. Quiere, en cambio, recrear o imaginar escenarios e historias a través de sus propios recursos expresivos. Quiere fundar mitos, llevar hasta las fronteras significantes aquello ya dicho y por decirse. Sus lenguajes apuntan no a las fortificaciones de la verdad, sino a los repertorios de lo creíble, lo verosímil. Para ello, debe apropiarse de una tradición expresiva y ponerla en juego con la mayor coherencia y consistencia posible. Entre lo verdadero y lo verosímil, sin embargo, existen vasos comunicantes. Flujos de sentidos múltiples inscritos en contextos de posibilidades simbólicas e imaginarias. ¿Existió alguna vez el París de Balzac o de Hemingway, el Dublín de Joyce, el Manhattan de John Dos Passos, Woody Allen o Paul Auster, ese país llamado México de Luis Buñuel, Juan Rulfo, Emilio “el indio” Fernández o Carlos Fuentes? ¿Existe la Tijuana de Federico Campbell, Luis Humberto Crosthwaite, Heriberto Yépez, Steven Soderbergh o María Novaro? ¿O han sido universos resignificados por la mediación del discurso literario y cinematográfico? Nuestra tradición ha insistido en que las obras artísticas relevantes son fuente permanente de mitos. Y *Blade Runner*, como otros filmes significativos, ya se ha integrado a nuestras mitologías del futuro. Dice Jesús Ibáñez:

Los artistas trabajan para dejar abierto el registro imaginario, los científicos trabajan para dejar abierto el registro simbólico: de ahí que, en última instancia, el trabajo de los científicos esté regulado por la inteligencia, y el trabajo de los artistas esté regulado por la sensibilidad (aunque no hay científico verdadero sin sensibilidad, ni artista verdadero sin inteligencia) (...) La ciencia ficción integra los tres registros. Cada novela (o relato fílmico) constituye, a la vez: un pronóstico en lo científico, una

profecía en lo artístico, un propósito en lo real. Los dos primeros los pone el autor, para provocar el tercero en el lector (Ibáñez, 1997: 144).

Espero haber dejado abierto en estas páginas algún registro simbólico. Tal como lo expresé en la introducción, este trabajo de tesis fue propuesto como un coloquio entre la sociología de la cultura y el cine futurista. Fue una tentativa de hermenéutica profunda con base en la producción de una forma simbólica compleja. También representó, como dije, la afirmación de un proyecto académico personal que ha estado fraguándose desde hace más de veinte años, y que en estas páginas ha logrado integrar elementos que antes estaban dispersos. El objetivo de este *proyecto de vida* es el estudio de las relaciones entre el fenómeno cinematográfico y la construcción de representaciones sociales. Aquí están de nuevo las preguntas: ¿De qué forma participa el cine en la configuración de los imaginarios colectivos? ¿Cómo se gestan las discursividades fílmicas en el seno de las discursividades sociales? ¿Bajo qué lógicas de apropiación las representaciones sociales inscritas en el discurso cinematográfico se vuelven mitos? Los mitos, dije al principio, son parte fundamental de la producción social del sentido. Y el cine, uno de sus vehículos privilegiados.

MEXICALI, B. C. MÉXICO, ENERO DE 2009.

IX. BIBLIOGRAFÍA.

- ADORNO, Theodor W. (1983) *Teoría estética*. Ediciones Orbis. Barcelona.
- ADORNO, Theodor W; Max Horkheimer. (1997) *Dialéctica del iluminismo*. Editorial Sudamericana. México
- (1992) “La industria cultural”, en Daniel Bell, Et. al. *Industria cultural y sociedad de masas*. Monte Ávila Editores. Caracas.
- AGRASÁNCHEZ Jr., Rogelio. (1997, 2001) *Carteles de la época de oro del cine mexicano 1936-1956*. Archivo Fílmico Agrasánchez/ Universidad de Guadalajara. México.
- (2001) *Bellezas del cine mexicano* Archivo Fílmico Agrasánchez.
- (2000) *Miguel Zacarías: creador de estrellas*. Fílmico Agrasánchez/ Universidad de Guadalajara. México.
- ALFARO, Francisco H. y Alejandro Ochoa. (1998) *La república de los cines*. Clío. México.
- ANCESCHI, Giovanni; Jean Baudrillard, Et. al. (1989) *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra. Madrid.
- ANSART, Pierre. (1992) *Las sociologías contemporáneas*. Amorrortu editores. Buenos Aires.
- ARGULLOL, Rafael; Eugenio Trías. (1992) *El cansancio de occidente*. Ediciones Destino. México.
- ARISTÓTELES. (1985) *La poética*. Editores Mexicanos Unidos. México.
- (1963) *Obras*. Aguilar. Madrid.
- ARNHEIM, Rudolf. (1986) *El cine como arte*. Paidós. Barcelona.
- ARREDONDO, Isabel. (2001) *Palabra de mujer. Historia oral de las directoras de cine mexicanas 1988-1994*. IMCINE. México.
- AUGÉ, Marc. (2008) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona.
- AUGÉ, Marc. (2007) *Por una antropología de la movilidad*. Gedisa. Barcelona.

- AUGROS, Joel. (2000) *El dinero de Hollywood. Financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. Paidós. Barcelona.
- AUMONT, J; A. Bengala, Et al. (1996) *Estética del cine*. Paidós. Barcelona.
- ÁVILA Dueñas, Iván Humberto. (1994) *El cine mexicano de Luis Buñuel: estudio analítico de los argumentos y personajes*. Océano/ IMCINE. México.
- AVIÑA, Rafael. (2004) *Una mirada insólita. Temas y géneros del cine mexicano*. Océano/ CONACULTA. México.
- AYALA Blanco, Jorge. (2006) *La herética del cine mexicano*. Océano. México.
- (2004) *La grandeza del cine mexicano*. Océano. México.
- (2002) *El cine, juego de estructuras*. CONACULTA. México.
- (2001) *La fugacidad del cine mexicano*. Océano. México.
- (1991) *La disolvencia del cine mexicano*. Grijalbo. México.
- (1986) *La búsqueda del cine mexicano*. Posada. México.
- (1968) *La aventura del cine mexicano*. Era. México.
- (1966) *Cine norteamericano de hoy*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- BAJTÍN, Mijaíl M. (1999) *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI. México.
- BALLE, Francis. (1991) *Comunicación y sociedad. Evolución y análisis comparativo de los medios*. Tercer Mundo Editores. Bogotá.
- BARTHES, Roland. (1991) *El imperio de los signos*. Mondadori. Madrid.
- (1971) *Elementos de semiología*. Comunicación. Madrid
- BARTHES, Roland; Et. al. (1982) *Análisis estructural del relato*. Premiá. México.
- BASSA Joan; Ramón Freixas. (1997) *El cine de ciencia ficción*. Paidós. Barcelona.
- BAUMAN, Zygmunt. (2008) *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. CONACULTA/ Tusquets. México.
- BAUMAN, Zygmunt. (2006) *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

- BAYER, Raymond. (1998) *Historia de la estética*. Fondo de Cultura Económica. México.
- BECERRA, Jesús. (1990) *La semiótica como metodología en las ciencias sociales*. Documento.
- BECK, Ulrich. (2006) *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Paidós. Barcelona.
- BELL, Daniel. (1989) *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Conaculta. México.
- BELL, Daniel; Dwight MacDonald; et. al. (1992) *Industria cultural y sociedad de masas*. Monte Avila Editores. Caracas.
- BELTRÁN, Luis Ramiro y Elizabeth Fox. (1980) *Comunicación dominada. Estados Unidos en los medios de América Latina*. Nueva Imagen. México.
- BENJAMIN, Walter. (1998) *Imaginación y sociedad*. Taurus. Madrid.
- (1994) *Discursos interrumpidos*. Planeta/Agostini. Barcelona.
- (1977) *El arte en la época de su reproducción mecánica*, en James Curran, Et. al. *Sociedad y comunicación de masas*. Fondo de Cultura Económica. México
- BERGUA, José Ángel. (2005) *Patologías de la modernidad*. Ediciones Nobel. Oviedo.
- BERICAT, Eduardo. (1998) *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social*. Ariel. Barcelona.
- BETTETINI, Gianfranco. (1977) *Producción significativa y puesta en escena*. Gustavo Gili. Barcelona.
- (1975) *Cine: lengua y escritura*. Fondo de Cultura Económica. México.
- BOURDIEU, Pierre. (2002) *Las reglas del arte*. Anagrama. Barcelona.
- (1999) *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Anagrama. Barcelona.
- (1990) *Sociología y cultura*. Conaculta. México.
- (1988) *Cosas dichas*. Gedisa. Barcelona.
- BOISSIERE, Olivier; Dominique Lyon. (2001) “Una entrevista con Ridley Scott”,

en Varios autores. *Blade Runner*. Tusquets. Barcelona.

- BORDWELL, David. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Ed. Paidós. Madrid.
- BOWIE, Andrew. (1999) *Estética y subjetividad. La filosofía alemana de Kant a Nietzsche y la teoría estética actual*. Visor. Madrid.
- BROKER, Will (Ed.). (2005) *The Blade Runner Experience. The Legacy of a Science Fiction Classic*. Wallflower Press. London.
- BUKATMAN, Scott. (1997) *Blade Runner*. British Film Institute. London.
- BURTON-Carvajal, Julianne. (2002) *Matilde Landeta, hija de la revolución*. CONACULTA/ IMCINE. México.
- (1991) *Cine y cambio social en América Latina*. Diana. México.
- BURTON-Carvajal Julianne, Ángel Miquel y Patricia Torres San Martín. (1998) *Horizontes del segundo siglo. Investigación y pedagogía del cine mexicano, latinoamericano y chicano*. Universidad de Guadalajara/ IMCINE. México.
- CAMPOS, Juan. (1998) *Blade Runner. Cine negro futurista*. Midons. Valencia.
- CANUDO, Ricciotto. (1998) “Manifiesto de las Siete Artes”, en Romaguera i Ramió, Joaquín y Homero Alsina. *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. Madrid.
- CAREAGA, Gabriel. (1981) *Erotismo, violencia y política en el cine*. Joaquín Mortíz. México.
- CARRO, Nelson. (1984) *El cine de luchadores*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- CASSETTI, Francesco y Federico di Chio. (1998) *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona.
- CASTELLS, Manuel. (2004) *La era de la información*. Tres tomos, Siglo XXI. México
- CHÉNIEUX-Gedron, Jaqueline. (1989) *El surrealismo*. Fondo de Cultura Económica. México.
- CIUK, Perla. (2000) *Diccionario de directores del cine mexicano*. CONACULTA. México.
- COLLINGWOOD, Robin George. (1993) *Los principios del arte*. Fondo de Cultura

Económica. México.

- CURRAN, James. Et al. (1998) *Estudios culturales y comunicación*. Paidós. Barcelona.
- Et al. (1981) *Sociedad y comunicación de masas*. Fondo de Cultura Económica. México.
- CROVI, Delia. (1995) *Desarrollo de las industrias audiovisuales en México y Canadá*. UNAM. México.
- DAVIS, Mike. (2002) *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*. Virus. Barcelona.
- DEBRAY, Régis. (1994) *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada de occidente*. Paidós. Barcelona.
- DE LA MAZA, Luis Reyes. (1973) *El cine sonoro en México*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- (1968) *Salón rojo*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- DE LA PEZA, Carmen. (1998) *Cine, melodrama y cultura de masas: estética de la antiestética*. CONACULTA. México.
- DE LA VEGA, Eduardo. (2001) *Microhistorias del cine en México*. Universidad de Guadalajara/ IMCINE/ Instituto Mora/ Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- (1997) *Del muro a la pantalla: S. M. Eisenstein y el arte pictórico mexicano*. Universidad de Guadalajara/ IMCINE/ Instituto Mexiquense de Cultura. México.
- (1992) *Pioneros del cine sonoro: Gabriel Soria (1903-1971), Arcady Boytler (1893-1965) y José Bohr*. Universidad de Guadalajara. México.
- (1989) *Raúl de Anda*. Universidad de Guadalajara. México.
- (1988) *Alberto Gout (1907-1966)*. Cineteca Nacional. México.
- (1987) *El cine de Juan Orol*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- DE LA VEGA, Eduardo; Enrique Sánchez Ruíz. (Comps.) (1994) *Bye Bye Lumière. Investigación sobre cine en México*. Guadalajara

- DE LA VEGA, Eduardo y Patricia Torres San Martín. (1997) *Adela Sequeyro*. Universidad de Guadalajara/ Archivo Fílmico Agrasánchez/ Universidad Veracruzana. México.
- DE LOS REYES, Aurelio. (1987) *Medio siglo de cine mexicano 1896-1947*. Trillas. México.
- (1983) *Los orígenes del cine en México*. Fondo de Cultura Económica/ SEP. México.
- (1981, 1993) *Cine y sociedad en México*. Dos Tomos. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- DE LUNA, Andrés. (1985) *La batalla y su sombra. La revolución en el cine mexicano*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México.
- DE MICHELI, Mario. (1993) *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial. Madrid.
- DE ORELLANA, Margarita. (1999) *La mirada circular. El cine norteamericano durante la revolución mexicana*. Artes de México. México.
- (1983) *Imágenes del pasado. El cine y la historia*. Premiá. México.
- DE PAZ, Alfredo. (1979) *La crítica social del arte*. Gustavo Gili. Barcelona.
- DE SAUSSURE, Ferdinand. (1982) *Curso de lingüística general*. Ediciones Nuevomar. México.
- DE VENTÓS, Xavier Rubert. (1993) *El arte ensimismado*. Ediciones Península. Barcelona.
- DERRIDA, Jacques. (1992) *Acts of Literature*. Routledge. New York.
- DERRIDA, Jacques y Bernard Stiegler. (1998) *Ecografías de la televisión*. EUDEBA/UBA. Buenos Aires.
- DICK, Philip K. (2000) *Blade Runner ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Edhasa. Barcelona.
- DORFLES, Gillo. (1993) *El devenir de las artes*. Fondo de Cultura Económica. México.
- DUCROT, Oswald; Tzvetan Todorov. (2000) *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Siglo XXI. México.
- DULAC, Germaine A. (1998) “Las estéticas. Las trabas. La Cinegrafía integral”, en

Romaguera i Ramió, Joaquín y Homero Alsina. *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. Madrid.

- DURKHEIM, Emilio. (1965) *El suicidio*. Schapire. Buenos Aires.
- ECO, Umberto. (1995) *Interpretación y sobreinterpretación*. Cambridge University Press.
- (1984) *Obra abierta*. Ariel. Barcelona.
- (1983) *La estructura ausente*. Editorial Lumen. México.
- ECO, Umberto; Furio Colombo, Et. al. (2004) *La nueva edad media*. Alianza Editorial. Madrid.
- ECO, Umberto; Galvano Della Volpe, Et. al. (1971) *Problemas del nuevo cine*. Alianza Editorial. Madrid.
- EISENSTEIN, Sergei M. (1986) *La forma del cine*. Siglo XXI Editores. México.
- (1974) *El sentido del cine*. Siglo XXI Editores. México.
- EISNER, Lotte H. (1998) “Contribución a una definición del cine expresionista”, en Romaguera i Ramió, Joaquim y Homero Alsina (Eds.) *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. Madrid.
- EPSTEIN, Edgard Jay. (2006) *The Big Picture. Money and Power in Hollywood*. Random House. New York.
- ERREGUERENA, María Josefa. (2002) *El mito del vampiro*. Plaza y Valdéz/ Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México.
- ESTEINOU, Javier. (1993) *La comunicación y la cultura nacionales en los tiempos del libre comercio*. Fundación Manuel Buendía. México.
- (1983) *Los medios de comunicación y la construcción de la hegemonía*. Nueva Imagen. México.
- FAULSTICH, Werner; Helmut Korte (comps.) (1997) *Cien años de cine*. Vol.1. Siglo XXI editores. México.
- FISH, S. (1979) *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Harvard University Press. Cambridge.
- FISHER, Ernst. (1993) *La necesidad del arte*. Planeta/Agostini. Barcelona.
- FOUCAULT, Michel. (1981) *Esto no es una pipa*. Anagrama, Barcelona.

- (1979) *El orden del discurso*. Tusquets. Barcelona.
- (1968) *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI. México.
- FREUD, Sigmund. (1969) *Introducción al psicoanálisis*. Alianza Editorial. Madrid.
- FRATTINI, Eric; Yolanda Colías. *Tiburones de la comunicación. Grandes líderes de los grupos multimedia*. Oceano. México.
- FUENTES Navarro, Raúl. (1996) *La investigación de la comunicación en México. Sistematización documental 1986-1994*. U de G/ITESO. Guadalajara.
- (1994) *Catálogo CONEICC de documentación sobre comunicación en México*. CONEICC/UNISON. México.
- (1988) *La investigación de la comunicación en México. Sistematización documental 1956-1986*. Ediciones de Comunicación. México.
- GADAMER, Hans-Georg. (1991) *La actualidad de lo bello*. Paidós, Barcelona.
- GALINDO Caceres, Jesús. (1998) *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Pearson. México.
- (1997) *Sabor a ti. Metodología cualitativa en investigación social*. Universidad Veracruzana. Xalapa.
- GARCÍA, Gustavo. (1997) *Pedro Armendáriz*. Clío. México.
- (1997) *Época de oro del cine mexicano*. Clío. México.
- (1997) *Nuevo cine mexicano*. Clío. México.
- (1994) *No me parezco a nadie: La vida de Pedro Infante*. Clío. México.
- (1986) *La década perdida*. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
- (1982) *El cine mudo mexicano*. Martín Casillas/ SEP. México.
- GARCÍA Canclini, Nestor. (1999) *La globalización imaginada*. Paidós. México.
- (1998) *La producción simbólica. Teoría y método en sociología del arte*. Siglo XXI. México.
- (1994) *Los nuevos espectadores. Cine, video y televisión en México*. CONACULTA/ IMCINE. México.

- (1993) *El consumo cultural en México*. CONACULTA. México.
- (1989) *Culturas híbridas. Estrategias para salir de la modernidad*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México.
- GARCÍA RIERA, Emilio. (1969-1978/ 1992-1997) *Historia documental del cine mexicano*, 1era edición 9 tomos; 2da edición 18 tomos. Editorial Era. México.
- GARCÍA Tsao, Leonardo. (1998) *El ojo y la navaja. Ensayos y críticas de cine*. Aguilar. México.
- (1987) *Francois Truffaut*. Universidad de Guadalajara. México.
- (1994) *Felipe Cazals habla de su cine*. Universidad de Guadalajara. México.
- GIBSON, William. (1998) *Neuromante*. Minotauro. Barcelona.
- GIDDENS, Anthony. (2001) *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Taurus. Madrid.
- (1999) *Consecuencias de la modernidad*. Alianza Editorial. Madrid.
- (1995) *La transformación de la intimidad*. Cátedra. Barcelona.
- (1986) *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*. Amorrortu. Buenos Aires.
- GIMÉNEZ, Gilberto. (2003) “La investigación cultural en México. Una aproximación”, en Valenzuela Arce, José Manuel (Coord.), *Los estudios culturales en México*. Fondo de Cultura Económica. México.
- (1994) “La teoría y el análisis de la cultura. Problemas teóricos y metodológicos”, en González y Galindo (Coords.), *Metodología y cultura*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México.
- GOLDMANN, Lucien. (1967) *Para una sociología de la novela*. Editorial Ciencia Nueva. Madrid.
- GOLDMANN, Lucien; Jean Piaget, Et. Al. (1969) *Las nociones de estructura y génesis*. Editorial Proteo. Buenos Aires.
- GOMBRICH, Ernest. (1999) *Historia del arte*. Conaculta/ Diana. México.
- GONZÁLEZ, Jorge (Coord.). (2007) *Cibercultura e iniciación en investigación*. Conaculta/ UNAM. México.
- GONZÁLEZ DUEÑAS, Daniel. (2002) *Méliès. El alquimista de la luz*.

CONACULTA. México.

- (1986) *Luis Buñuel: La trama soñada*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- (1998) *El cine imaginario. Hollywood y su genealogía secreta*. Universidad Autónoma de Nuevo León. Monterrey.
- GONZÁLEZ Martínez, Luis. (1998) “La sistematización y el análisis de datos cualitativos”, en Rebeca Mejía Arauz y Sergio Antonio Sandoval (Coords.), *Tras las vetas de la investigación cualitativa. Perspectivas y acercamientos desde la práctica*. ITESO. Guadalajara.
- GONZÁLEZ Vargas, Carla. (2006) *Rutas del cine mexicano 1970-2006*. CONACULTA/ IMCINE. México.
- (2003) *Woody Allen. Su vida y sus películas*. Diana. México.
- GOROSTIZA, Jorge y Ana Pérez. (2002) *Ridley Scott. Blade Runner*. Paidós. Barcelona.
- GRAMSCI, Antonio. (1985) *Antología*. Edición de Manuel Sacristán. Siglo XXI. México.
- (1976) *Literatura y vida nacional*. Juan Pablos Ed. México.
- GRUZINSKI, Serge. (1994) *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner*. Fondo de Cultura Económica. México.
- GUBERN, Román. (2000^a) *El eros electrónico*. Taurus. Madrid.
- (2000) *Historia del cine*. Editorial Lumen. Barcelona.
- (1974) *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Lumen. Barcelona.
- GUIRAUD, Pierre. (1983) *La semiología*. Siglo XXI. México.
- HABERMAS, Jürgen. (2003) *Teoría de la acción comunicativa. Crítica de la razón funcionalista*. Tomo II. Taurus. Madrid.
- (1997) *Historia y crítica de la opinión pública*. Gustavo Gili. Barcelona.
- (1988) “La modernidad, un proyecto incompleto”, en Baudrillard, Habermas y otros. *La posmodernidad*. Kairós. México.
- HALL, Stuart. (1997) *Representation. Cultural representations and signifying practices*. Sage. London.

- HARAWAY, Donna. (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra. Madrid.
- HARTLEY, John; Tim O' Sullivan, et. al. (1997) *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Amorrortu Editores. Buenos Aires.
- HEGEL, G. W. (1946) *De lo bello y sus formas*. Espasa-Calpe. Buenos Aires.
(1947) *Sistema de las artes*. Espasa-Calpe. Buenos Aires.
- HEIDEGGER, Martin. (1958) *Arte y poesía*. Fondo de Cultura Económica. México.
- HERMAN, Edward S. y Robert W. McChesney. (1999) *Los medios globales. Los nuevos misioneros del capitalismo corporativo*. Catedra. Madrid.
- HINOJOSA Córdova, Lucila. (2003) *El cine mexicano. De lo global a lo local*. Trillas. México.
- HOBBSAWM, Eric. (1998) *Historia del siglo XX*. Crítica. Buenos Aires.
- (1998) *La era del imperio, 1875-1914*. Crítica. Buenos Aires.
- HUISMAN, Denis y Georges Patrix. (1971) *La estética industrial*. Oikos-Tau. Barcelona.
- IBAÑEZ, Jesús. (1997) *Por una sociología de la vida cotidiana*. Siglo XXI. Madrid.
- IGLESIAS, Norma. (1991) *Entre yerba, plomo y polvo. Lo fronterizo visto por el cine mexicano*, dos tomos. El Colegio de la Frontera Norte. Tijuana.
- IGLESIAS, Norma y Rosa Linda Frago. (1998) *Mirada de mujer. Encuentro de cineastas y videoastas mexicanas y chicanas*. El Colegio de la Frontera Norte. Tijuana.
- JENSEN, Klaus Bruhn y Nicholas Jankowski (Eds.). (1995) *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*. Routledge. London/ New York.
- JENSEN, Klaus Bruhn. (1997) *La semiótica social de la comunicación de masas*. Bosh. Barcelona.
- (1995) *The Social Semiotics of Mass Communication*. Sage. London.
- (1993) "Erudición humanística como ciencia cualitativa: contribuciones a la investigación sobre la comunicación de masas", en Jensen y Jankowski

(Eds.). *Metodologías cualitativas de investigación en comunicación de masas*. Bosh. Barcelona.

- JODELET, Denise. (1986) “La representación social: fenómenos, concepto y teoría”, en Serge Moscovici (Coord), *Psicología social, II. Pensamiento y vida social*. Paidós, España.
- JODELET, Denise y A. Guerrero Tapia. (2000) *Develando la cultura escolar. Estudios sobre representaciones sociales*. UNAM, México.
- KAHLER, Eric. (1993) *La desintegración de la forma en las artes*. Siglo XXI. México.
- KANT, Immanuel. (1961) *Crítica del juicio*. Losada. Buenos Aires.
- (1932) *Lo bello y lo sublime*. Espasa-Calpe. Madrid.
- KERMAN, Judith B. (Ed.). (1991) *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green State University Popular Press. Bowling Green.
- KRACAUER, Siegfried. (1989) *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Paidós. Barcelona.
- KUHN, Thomas. (1971) *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica. México.
- LÉVI-STRAUS, Claude. (1968) *Arte, lenguaje, etnología*. Siglo XXI. México
- LATORRE, José María. (2000) *Blade Runner/ Amacord*. Libros Dirigido. Barcelona.
- LINDLOF, Thomas R. (1995) *Qualitative communication research methods*. Sage, Thousand Oaks.
- LÓPEZ Aranda, Susana. (1997) *El cine de Ignacio López Tarso*. Universidad de Guadalajara/ IMCINE. México.
- LOTMAN, Yuri M. (1979) *Estética y semiótica del cine*. Gustavo Gili. Barcelona.
- LOWE, Donald M. (1986) *Historia de la percepción burguesa*. Fondo de Cultura Económica. México.
- LOTMAN, Yuri M. (1979) *Estética y semiótica del cine*. Gustavo Gili. Barcelona.
- LUHMANN, Niklas. (1997) *Observaciones de la modernidad*. Paidós. Barcelona.
- LYOTARD, Jean-Francois. (1985) *The Post Modern Condition*. University of

Minnesota Press. Mineapolis.

- MACIEL, David R. (1994) *El bandolero, el pocho y la raza: imágenes cinematográficas del chicano*. Universidad Nacional Autónoma de México/ University of Nuevo Mexico. México.
- MAFFESOLI, Michel. (2007) *Posmodernidad*. Universidad de las Américas Puebla. Puebla.
- (2005) *La tajada del Diablo. Compendio de subversión posmoderna*. Siglo XXI. México.
- (2004) *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. Fondo de Cultura Económica. México.
- MARINETTI, Filippo Tommaso, Bruno Corra y otros. (1998) “La Cinematografía futurista”, en Romaguera i Ramió, Joaquín y Homero Alsina. *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. Madrid.
- MARRIS, Paul y Sue Thornham. (1999) *Media Studies: A Reader*. Edinburgh University Press, Edinburgh.
- MARTÍN Barbero, Jesús. (1987) *Procesos de comunicación y matrices de cultura. Itinerario para salir de la razón dualista*. Felafacs/Gustavo Gili. México.
- (1987) *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili. México.
- MARTÍN Serrano, Manuel. (1986) “La mediación de los medios de comunicación”, en M. de Moragas (ed.) *Sociología de la comunicación de masas*. Gustavo Gili. Barcelona.
- (1985) *La producción de comunicación social*. Cuadernos del CONEICC. Guadalajara.
- MARTÍNEZ de Velasco Vélez, Patricia. (1991) *Directoras de cine. Proyección de un mundo oscuro*. CONACULTA/ IMCINE. México.
- MARX, Karl. (1974) *Contribución a la crítica de la economía política. Introducción a la crítica de la economía política*. Ediciones de Cultura Popular. México.
- MARX, Karl y Friedrich Engels (1975) *Cuestiones de arte y literatura*. Península. Barcelona.
- MARZAL Felici, José Javier y Salvador Rubio Marco. (1999) *Blade Runner*. Octaedro. Barcelona.

- MATTELART, Armand. (1977) *Multinacionales y sistemas de comunicación*. Siglo XXI. México.
- (1974) *La cultura como empresa multinacional*. Era. México.
- MATTELART, Armand y Michele Mattelart (1997) *Historia de las teorías de la comunicación*. Paidós. Barcelona.
- MATTELART, Armand y Delcourt, X. (1984) *¿La cultura contra la democracia? El audiovisual en la era transnacional*. Mitre. Barcelona.
- MAYER, Arno J. (1997) *La persistencia del antiguo régimen*. Altaya. Barcelona.
- MC LUHAN, Marshall. (1985) *La galaxia de Gutenberg*. Origen/Planeta. México.
- (1980) *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Diana. México.
- MEDRANO Platas, Alejandro. (1999) *Quince directores del cine mexicano*. Plaza y Valdéz. México.
- METZ, Cristian. (1982) “La gran sintagmática del film narrativo”, en Roland Barthes, T. Todorov, Et. al., *Análisis estructural del relato*. Premiá Editora. México.
- MILÁN, Eduardo. (1994) *Resistir. Insistencias sobre el presente poético*. Consejo Nacional para la Cultura y las artes. México.
- MILLÁN, Mágina. (1999) *Derivas de un cine en femenino*. Porrúa/ Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- MIQUEL, Ángel. (2000) *Mimí Derba*. Archivo Fílmico Agrasánchez/ Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- MIQUEL, Ángel. (2000) “Cine mexicano y regiones: panorama bibliográfico 1980-1999”, en Eduardo de la Vega Alfaro (Coord.) *Microhistorias del cine en México*. U. de G., UNAM, IMCINE, Cineteca Nacional e Instituto Mora. Guadalajara.
- (1995) *Por las pantallas de la ciudad de México. Periodistas del cine mudo*. Universidad de Guadalajara. México.
- (1992) *Los exaltados. Antología de escritos sobre cine en periódicos y revistas de la ciudad de México 1896-1929*. Universidad de Guadalajara. México.

- (1991) *El nacimiento de una pasión. Luis G. Urbina: primer cronista mexicano de cine*. Universidad Pedagógica Nacional. México.
- MONSIVÁIS, Carlos. (1993) *Rostros del cine mexicano*. Américo Arte/ CONACULTA. México.
- (1977) *Amor perdido*. Era. México.
- MONSIVÁIS, Carlos y Carlos Bonfil. (1996) *A través del espejo. El cine mexicano y su público*. Ediciones El Milagro/ IMCINE. México.
- MONTERROSO, Augusto. (1983) *La oveja negra y demás fábulas*. Seix Barral. México.
- MORIN, Edgar. (2001) *El cine o el hombre imaginario*. Paidós. Barcelona.
- MOSCOVICI, Serge. (1981). *La era de las multitudes. Un tratado histórico de psicología de masas*. Fondo de Cultura Económica. México.
- (1979) *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Huemul. Buenos Aires.
- MURDOCK, Graham. (1988) *Organizar lo imaginario. Control y autonomía de la comunicación masiva*. Premiá Editorial. México.
- NAIME, Alfredo. (1995) *El cine: 204 respuestas*. Alhambra Mexicana. México.
- OLABUENAGA, Teresa. (1991) *El discurso cinematográfico. Un acercamiento semiótico*. Trillas. México.
- OROZCO Gómez, Guillermo. (1997) *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Universidad Nacional de la Plata, Argentina/ MDEC. Guadalajara.
- (1994) *Al rescate de los medios*. Universidad Iberoamericana/ Fundación Manuel Buendía. México.
- PAZ, Octavio. (1998) *Teatro de signos/ transparencias*. Editorial Fundamentos. Madrid.
- (1986) *El arco y la lira*. Fondo de Cultura Económica. México.
- (1984) *Las peras del olmo*. Origen/Seix Barral. México.
- PECORI, Franco. (1977) *Cine, forma y método*. Gustavo Gilli. Barcelona.
- PEDRAZA, Pilar. (2000) *Fritz Lang. Metrópolis*. Paidós. Barcelona.

- PEREA, Juan Miguel. (1992) *Ridley Scott*. Ediciones JC. Madrid.
- PÉREZ Turrent, Tomás (coord.). (1985) *La fábrica de sueños: Estudios Churubusco 1945-1985*. IMCINE. México.
- (1984) *Canoa: memoria de un hecho vergonzoso. La historia, la filmación, el guión*. Universidad Autónoma de Puebla. Puebla.
- PÉREZ Turrent, Tomás y José de la Colina. (1986) *Luis Buñuel: prohibido asomarse al interior*. Joaquín Motriz/ Planeta. México.
- PISCITELLI, Alejandro. (1995) *Cyberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós. Barcelona.
- PLATÓN. (1966) *Obras completas*. Aguilar. Madrid.
- POLI, Francesco. *Producción artística y mercado*. Gustavo Gili. Barcelona.
- POLONIATO, Alicia. (1980) *Cine y comunicación*. Trillas. México.
- POPPER, Karl. (1994) *En busca de un mundo mejor*. Paidós. Barcelona.
- POSADA Pablo Humberto y Alfredo Naime. (1997) *Apreciación de cine*. Alambra Mexicana. México.
- PRINGLE, David. (1991) *Ciencia ficción. Las 100 mejores novelas*. Minutauro. México.
- QUIRÓS Fernández y Francisco Sierra Caballero (directores). (2001) *Crítica de la economía política de la comunicación y la cultura*. Comunicación Social. Sevilla.
- RAMÍREZ, Gabriel. (1989) *Crónica del cine mudo mexicano*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- (1986) *Lupe Vélez. La mexicana que escupía fuego*. Cineteca Nacional. México.
- (1980) *El cine yucateco*. Cineteca Nacional. México.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. (1976) *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra. Madrid.
- RAMÓN, David. (1997) *Dolores del Río*. Clío. México.
- RODRÍGUEZ Cruz, Olga. (2000) *El 68 en el cine mexicano*. UIA-Golfo/ BUAP/ Instituto Tlaxcalteca de Cultura. México.

- ROMAGUERA i Ramió, Joaquín y Homero Alsina. (1998) *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. Madrid.
- ROSITI, Franco. (1980) *Historia y teoría de la cultura de masas*. Gustavo Gili. Barcelona.
- SADOUL, Georges. (1998) *Historia del cine mundial*. Siglo XXI Editores. México.
- SAMMON, Paul M. (1996) *Future Noir. The making of Blade Runner*. Orion Media. Londres.
- SÁNCHEZ-Biosca, Vicente. (2004) *Cine y vanguardias artísticas*. Paidós. Barcelona.
- SÁNCHEZ González, Santiago. (1996) *Ridley Scott*. Royal Books. Barcelona.
- SÁNCHEZ Ruiz, Enrique. (2003) *Hollywood y su hegemonía planetaria: una aproximación histórico-estructural*. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- (1992) *Medios de difusión y sociedad. Notas crítica y metodológicas*. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- SÁNCHEZ Vázquez, Adolfo. (1996) *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. Fondo de Cultura Económica. México.
- SARAVIA, Leobardo. (1990) "Presentación", en Dashiell Hammett, *La herradura dorada*, Entrelíneas. Tijuana.
- SARTRE, J. P. (1957) *Baudelaire*. Losada. Buenos Aires.
- (1950) *¿Qué es la literatura?* Losada. Buenos Aires.
- SCHILLER, Federico. (1943) *La educación estética del hombre*. Espasa-Calpe. Buenos Aires.
- (1943) *Sobre lo sublime*. Mercosur. Buenos Aires.
- SCHILLER, Herbet I. (1993) *Cultura, S.A. La apropiación corporativa de la expresión pública*. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- (1976) *Communication and Cultural Domination*. Sharpe. New York.
- SCHMELZ, Itala. (2006) *El futuro más acá*. CONACULTA/ IMCINE. México.
- SCHOLLES, Robert y Eric S. Rabkin (1982) *La ciencia ficción. Historia, ciencia,*

perspectiva. Taurus. Madrid.

- SCOTT, Ridley. (2001) "Un texto de Ridley Scott", en Varios autores. *Blade Runner*. Tusquets. Barcelona.
- SODRÉ, Muniz. (1998) *Reinventando la cultura. La comunicación y sus productos*. Gedisa. Barcelona.
- SONTANG, Susan. (1996) *Contra la interpretación*. Alfaguara. Madrid.
- SORLÍN, Pierre. (1985) *Sociología del cine*. Fondo de Cultura Económica. México.
- STAVANS, Ilan. (2003) *Spanglish: The making of a new american language*, Haper Collins, New York.
- SUVIN, Darko. (1984) *Metamorfosis de la ciencia ficción*. Fondo de Cultura Económica. México.
- TAIBO I, Paco Ignacio. (1986) *El Indio Fernández, el cine por mis pistolas*. Joaquín Motriz/ Planeta. México.
- (1985) *María Félix 47 pasos por el cine*. Planeta. México.
- (1984) *La música de Agustín Lara en el cine*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. (1992) *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Tecnos. Madrid.
- THOMPSON, John B. (1998) *Ideología y cultura moderna*. UAM- Xochimilco. México.
- (1995) *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona.
- TORRES San Martín, Patricia. (2001) *Cine y género. La representación social de lo femenino y lo masculino en el cine mexicano y venezolano*. Universidad de Guadalajara. México.
- (1993) *Crónicas tapatías del cine mexicano (1917-1940)*. Universidad de Guadalajara. México.
- TOSI, Virgilio. (1993) *El cine antes de Lumiere*. UNAM. México.
- TOUSSAINT, Florence. (1998) *Televisión sin fronteras. Siglo XXI*. México.

- TRUJILLO Muñoz, Gabriel. (1999) *Baja California. Ritos y mitos cinematográficos*. Universidad Autónoma de Baja California. Mexicali.
- (1997) *Imágenes de plata. El cine en Baja California*. UABC/ ICBC. Mexicali.
- TUÑÓN, Julia. (2000) *Los rostros de un mito. Personajes femeninos en las películas de Emilio 'Indio' Fernández*. CONACULTA/ IMCINE. México.
- (1998) *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano. La construcción de una imagen 1939-1952*. El Colegio de México/ IMCINE. México.
- (1986) *Historia de un sueño. El Hollywood tapatío*. Universidad de Guadalajara/ Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- Varios autores. (1996) *Blade Runner*. Tusquets. Barcelona.
- Varios autores. (2001) *El estado del mundo. Anuario económico geopolítico mundial*. Akal. Madrid.
- VALENZUELA, José Manuel (Coord.) (1992) *Decadencia y auge de las identidades*. El Colegio de la Frontera Norte. Tijuana.
- WEBER, Max. (2002) "Los fundamentos racionales y sociológicos de la música", en *Economía y sociedad*. Fondo de Cultura Económica. México.
- WILLIAMS, Raymond. (1994) *Sociología de la cultura*. Paidós. Barcelona.
- WOLF, Janet. (1997) *La producción social del arte*. Ediciones Istmo. Madrid.
- ZAVALA, Lauro. (2003) *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México.
- (1994) *Permanencia Voluntaria. El cine y su espectador*. Universidad Veracruzana. Xalapa.
- ZÚÑIGA, Ariel. (1990) *Vasos comunicantes en la obra de Roberto Gavaldón*. Ed. El Equilibrista. México.

HEMEROGRAFÍA

- BANCHS, María A. (2000) “Aproximaciones procesuales y estructurales al estudio de las representaciones sociales”, en *Papers on Social Representations*, Vol. 9, 2000, Johannes Kepler Universität Linz. Austria. Revista en línea www.psr.jku.at/PSR2000/9_3Banch.pdf
- BRUNO, Giuliana. “Ramble City: Postmodernism and Blade Runner”, en *October*, Vol. 41, Summer, 1987.
- COLÓN Zayas, Eliseo. “Arte, estética, efecto: arqueología de la publicidad”, en *Diálogos de la Comunicación*, núm. 40, septiembre de 1994. FELAFACS. Bogotá.
- DE la Vega Alfaro, Eduardo. “El siglo Lumiere”, en *La Tempestad*, núm. 11,12 y 13. marzo-agosto 2000. Monterrey.
- ENRIGUE, Álvaro. “*Blade Runner*: Vox Deckard, vox Scott”, en *El Nacional Dominical*, núm. 147, 14 de marzo de 1993. México.
- FERGUSON, Marjorie. (1995) “Media, markets, and identities: Reflections on the global-local dialectic”, en *Canadian Journal of Communications*. Vol. 20, number 4, 1995.
- FRANCESCUTTI, Pablo. “El cine de ciencia ficción como máquina del tiempo”, en *Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, Volumen 2, 1996/97. Universidad Nacional de Rosario.
- GALÁN, Diego. *Blade Runner*, en *El País*. 2 de febrero de 1983. Madrid.
- GARCÍA Riera, Emilio. “Notas varias”, en *Uno Más Uno*. 3 de enero de 1983. México.
- GIL Olivo, Ramón. “Cine y ficción. Más ideología que ciencia”, en *Revista Universidad de Guadalajara*, núm. 18, primavera 2000. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- GÓMEZ Vargas, Héctor. “Luces en la oscuridad. La investigación sobre el cine en México”, en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época II, Volumen VI, núm. 12, diciembre de 2000. Universidad de Colima.
- GUBERN, Román. “El cine en la cultura del siglo XX”, en *Contratexto*, núm. 9, diciembre de 1995. Universidad de Lima.
- “Medios masivos de comunicación y tradiciones artísticas”, en *Intermedios*, núm.1, marzo de 1992. RTC, Secretaría de Gobernación.

México.

- KAEL, Pauline. “Churros, arte y cine”, en *Nexos*, No.25, enero de 1980. México.
- LAZO, Norma. “Sueñan los androides con ovejas eléctricas”, en *Complot Internacional*, núm. 24, enero de 1999. México.
- LEMOS, André. “Cultura cyberpunk”, en *Textos de Cultura e Comunicacao*, núm. 29, 1er semestre de 1993. Salvador.
- LOUD, Lance. “Los secretos de Blade Runner”, en *El Nacional*, 17 de enero de 1993. México.
- MORALES Moreno, Jorge. “Arte y tecnología. Al otro lado de la profecía y el radar”, en *Sociológica*, núm. 35, septiembre/diciembre de 1997. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco. México.
- PROTZEL, Javier. “Grandeza y decadencia del espectáculo cinematográfico”, en *Contratexto*. Núm. 9, diciembre de 1995. Universidad de Lima. Lima.
- QUINTANA, Ángel. “Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del arte”, en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 35, segunda época, junio 2000. Institut Valencia de Cinematografia Ricardo Munoz Suay. Valencia.
- VARGAS Llosa, Álvaro. “El arte mediocre. Una entrevista con Ernst Gombrich”, en *Nexos*, No. 231, marzo de 1997. México.

ANEXO 1

A. Ficha Técnica.

Titulo original: Blade Runner.

Nacionalidad: Estados Unidos.

Año de estreno: 1982.

Dirección: Ridley Scott.

Guión: Hampton Fancher y David Webb Peoples, basado en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Phillip K. Dick.

Dirección de fotografía: Jordan Cronenweth.

Diseño de producción: Lawrence G. Paul.

Producción: Blade Runner Partnership, Ladd Company y Sir Run Run Shaw.

Productor: Michael Deeley.

Productor asociado: Ivor Powell.

Productores ejecutivos: Brian Nelly, Hampton Fancher y Catherine Haber.

Distribución: Warner/ Columbia.

Montaje: Terry Rawlings y Marsha Nakashima.

Efectos especiales fotográficos: Douglas Trumbull, Richard Yuricich, David Dryer, David Scharf.

Asesor visual: Syd Mead.

Dirección artística: David Zinder.

Música: Vangelis.

Vestuario: James Lapidus, Bobby E. Horn, Winnie Brown y Linda A. Matthews.

Supervisión de producción: C. O. Erickson.

Control de producción: Steve Warner.

Coordinadores de producción: Vickie Alper y Jack Hinkle.

Dirección de producción: John W. Rogers.

Dirección de localización: Michael Neale.

Asistente de dirección artística: Stephen Dane.

Decoración: Tom Duffield, Hill Skinner, Grez Pickrell, Charles Breen, Louis Mann y David Klasson.

Atrezo: Linda DeScenna, Tom Roysden y Leslie Frankheimer.

Ilustración de producción (story board): Sherman Labby, Mentor Huebner, Tom Southwell y Tom Cranham.

Fotografía adicional: Steven Poster, Brian Tufano y Dave Stewart.

Supervisor de efectos ópticos: Robert Hall.

Fotografía de efectos especiales: Robert Bailey, Tama Takahashi y Don Jarel.

Operadores: Robert Thomas, Al Bettcher, Dick Colean, Don Baker, Rupert Benson, Glen Campbell, Charles Cowles, David Hardberger, Ronald Longo, Timothy McHugh y John Seay.

Asistente de cámara: Alan Harding.

Efectos especiales visuales: Filmfex y Lodge/Cheesman.

Efectos especiales ópticos: Phillip Barberio y Richard Ripple.

Efectos especiales (matte paintings): Matthew Yuricich, Rocco Gioffre y Michelle Moen.

Gráficos: John Wash y Dream Quest Images.
 Sonido: Meter Penell y Michael Hopkins.
 Grabación de sonido: Bud Alper, Graham V. Hartstone y Ferry Humphreys.
 Figurines: Charles Knode y Michael Kaplan.
 Efectos especiales: Terry Frazee, Steve Galich, Logan Frazee y William G. Curtis.
 Efectos especiales electrónicos: Evans Wetmore, Gregory L. McMurry y Richard Hollander.
 Maquetas: Mark Stetson, Jerry Allen, Sean Casey, Paul Curley, Leslie Ekker, Thomas Field, Vance Frederick, William George, Kristopher Grez, Robert Johnston, Michael McMilliam, Thomas Phak, Christopher Ross y Robert Wilcox.
 Miniaturas: Bob Surlock.
 Ayudantes de dirección: Newton Arnold, Peter Cornberg, Don Hauer, Morris Chapnick, y Richard Schroer.
 Maquillaje: Marvin Westmore.
 Asesores: Bud Elam, David Grafton y Wayne Smith.
 Títulos de crédito: Intralink Film Graphic Desing.
 Duración: 117 minutos.

B. Interpretes.

Rick Deckard Harrison Ford.
Roy Batty Rutger Hauer.
Rachael Sean Young.
Gaff Edward James Olmos.
Capitán H. Bryant M. Emmet Walsh
Pris Daryl Hannah
J. F. Sebastian William Sanderson
Leon Kowalski Brion James
Dr. Eldon Tyrell Joe Turkel
Zhora Joanna Cassidy
Chew James Hong
Holden Morgan Paull
Oso (Juguete de Sebastian) Kevin Thompson
Kaiser (Juguete de Sebastian) John Edward Allen
Taffey Lewis Hy Pyke
Chica camboyana Kimiro Hiroshige
Maestro sushi Bob Okazaki
Vendedora Carolyn DeMirjian
Cantineros Charles Knapp, Leo Gorcey Jr. y Thomas Hutchinson
Bailarina Nelly Hine
Ebrias Sharon Hesky y Rose Mascari
Geishas Susan Rhee y Hiroko Kimuri
Chinos Kai Wong y Kit Wong
Policías Hiro Okazaki, Steve Pope y Robert Reiter