

EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN COMO NARRACIÓN SOCIAL

Lluís Casado Esquiús

Psicólogo clínico, psicoterapeuta

casado@copc.cat

This article explores the meaning of a film genre, science fiction, throughout its history, this influence of society in the films that occur within it manifests itself in two levels, «as a mirror of attitudes, trends and changes in society (social concerns), or as an expression of the collective psyche of a time (social psychological concerns)». In the case of the science fiction themed freedom allows emerge the «ghosts» of a society with impunity: allowing the genre of science fiction to the maximum proximity to primary processes and little secondary processing that allows to satisfy the defense mechanisms.

Keywords: therapy, film, science fiction, society, history.

Las relaciones de la Psicología y el cine vienen de lejos. En 1929 el psicoanalista y discípulo de Freud, Hanns Sachs publica el artículo “Psicología del film”, en el que a través del análisis de tres films –“El acorazado Potemkin”, “La madre” y “Tres mujeres”– concluye: “el film parece ser un nuevo medio de conducir a la humanidad hacia el reconocimiento de su inconsciente” (Sachs, 1983/1929, pp.37-40).

En lo año siguientes los enfoques han sido diversos, desde analizar la obra de los cineastas como proyección del director (véase el caso de Federico Fellini en Iarussi, 1996) hasta el análisis de películas, la obra completa de directores o géneros cinematográficos en clave psicológica desde cualquiera de sus escuelas (por ejemplo la transaccional en Casado (1981), o la psicoanalítica en Thaon, Klein y Golmard, 1986).

A los efectos del presente artículo nos interesa más analizar la relación entre el film y el espectador, tema que, por supuesto, también ha sido profusamente explorado. A título de ejemplo podemos citar la analogía que describe Gubern (1979) entre el cine y la experiencia onírica, o yo mismo en un artículo centrado en “Muerte en Venecia” de Visconti (Casado, 1984) en el que enfatizo el hecho de que la identificación del espectador con el relato cinematográfico se produce cuando este aborda temas universales, arquetípicos, que trascienden la anécdota concreta

del argumento filmico. Por otra parte, comparto la opinión de Requena (1983, p. 25) de que “el análisis psicoanalítico de los textos narrativos ya no tendrá por qué ser necesariamente análisis de su autor, sino también, y fundamentalmente, análisis del imaginario colectivo que, en cada sociedad, y momento histórico determinado, es configurado a través de los textos de una cultura”.

Este aspecto es particularmente trascendente si pretendemos extraer conclusiones sociales del análisis de un género cinematográfico, la ciencia ficción, por ejemplo, a lo largo de su historia, o en relación a un momento histórico determinado. Como expresa Selva (1987, p. 9) desde la perspectiva de la Historia, “cualquier film es el resultado de una situación contemporánea a su realización y, por tanto, en su contenido quedan marcadas las huellas conscientes o inconscientes de una realidad imperante...”

Esta influencia de la sociedad en las películas que se producen en su seno se manifiesta en dos niveles,”como espejo de actitudes, tendencias y cambios en la sociedad (preocupaciones sociales), o como expresión de la psique colectiva de un época (preocupaciones psicológicas sociales)” (Kuhn, 1990, p. 16). Pero además, en el caso de la ciencia ficción la libertad temática (la fantasía no tiene límites) permite aflorar los “fantasmas” de una sociedad con total impunidad: “el postulado más delirante puede servir de punto de partida si lo que sigue es un elaboración lógica” (Thaon, 1986, p. 1), lo que siguiendo al mismo autor, permite al género de la ciencia ficción la máxima proximidad con los procesos primarios y la poca elaboración secundaria que permita satisfacer los mecanismos de defensa.

Pero la visión complementaria es también importante. Como instrumento de la cultura de masas y de consumo el cine también influye en las modas y actitudes sociales. Es un constructor de realidades sociales. Y no podemos olvidar que el cine es un arte, pero también una industria, y como tal ha ido adaptándose a las nuevas necesidades organizativas y de mercado.

Así, la industria de Hollywood sufrió un progresivo cambio en las relaciones de poder a partir de los años setenta del siglo XX, cuando la “blockbuster strategy”, que podríamos traducir por la estrategia del éxito de temporada, acabó con la tradicional organización de grandes estudios de producción, y especialmente concentró el poder en manos del productor (Baker y Faulkner, 1991, p. 291), en detrimento del director, cabría decir. Esta estrategia tiende a aprovechar los éxitos repitiendo temas y estructuras narrativas, con lo cual el mensaje es más recurrente.

Nuestro objetivo se centra en la primera perspectiva, en concreto en dilucidar si la ciencia ficción cinematográfica constituye un reflejo de la cultura y los valores dominantes en la sociedad (occidental) en un momento histórico dado, y obviando por tanto su papel como generador de representaciones sociales y por tanto su contribución a la construcción social de la realidad. Como destaca Francisco Javier Tirado (2004, p.2) refiriéndose a los cambios sociales con los que especula la literatura de ciencia ficción, “tenemos en sus páginas un cómo y un porqué, o sea,

toda una propuesta de análisis social”

Pero por ello antes debemos delimitar nuestro campo de estudio, es decir el género cinematográfico que conocemos por ciencia ficción, cuestión que como se verá no resulta nada simple.

LA CIENCIA FICCIÓN COMO GÉNERO CINEMATográfico

Puede resultar decepcionante consultar la bibliografía sobre el género si uno busca una definición. Con toda seguridad el autor acaba por reconocer que no dispone de un método adecuado para tal propósito. Los intentos han sido muchos, desde análisis históricos que sintetizan los temas que se supone “son” de ciencia ficción, que en un discurso curiosamente circular, resultan de un compendio de los filmes que se acepta comúnmente que forman parte del género, hasta la aplicación de métodos estructuralistas (por ejemplo Telotte, 2002) para identificar cuales serían los requisitos de la narrativa de una película para poder atribuirle su pertenencia al género, aunque el propio autor citado acabe por aceptar la porosidad y la mutabilidad en los límites que intenta determinar.

A pesar de las dificultades, por otra parte nada excepcionales en Psicología, resulta obvio que para nuestros propósitos necesitamos acotar el campo de estudio, y para ello nos basaremos en algunos aspectos sobre los que hay cierto consenso entre los especialistas, ya sean críticos cinematográficos o estudiosos de los fenómenos culturales desde las perspectivas sociológicas o psicológicas.

El crítico cinematográfico francés Gérard Lenne en un libro clásico (Lenne, 1974/1970), considera que la ciencia ficción es un conglomerado heteróclito e híbrido que configura un subgénero del género Fantástico. Este género Fantástico se caracteriza por narrar diversas formas de intrusión de la anormalidad en la normalidad, intrusión que pone en peligro el orden preestablecido (pp. 26-28). Desde esta perspectiva el frecuente “happy end” de las películas no es otra cosa que el restablecimiento del orden tras la crisis.

Ahora bien en el género Fantástico la ciencia ficción convive con otro subgénero, el fantástico (con minúsculas). La diferencia está en el tipo de peligro: mágico en el fantástico, “realista” en la ciencia ficción. Es la diferencia entre Harry Potter o El señor de los Anillos y Blade Runner o Matrix. El peligro también debe ser desconocido, inesperado, extraño, pues de lo contrario cualquier película de aventuras o policíaca sería fantástica.

Siguiendo a Lenne conviene diferenciar el origen del peligro, que puede ser interno (el propio ser humano y sus acciones), o externo, normalmente proveniente de más allá de nuestro planeta. Recuperaremos este punto más adelante.

Pero el “realismo” de la ciencia ficción no emana de la temática (invasiones extraterrestres, viajes en el tiempo, etc.) sino de la credibilidad narrativa que surge de la coartada de la ciencia, aunque el uso que hace de la ciencia es puramente especulativo cuando no insostenible a la luz de los conocimientos actuales (vid

Barceló (2000), Nichols (1991)). La ciencia ficción crea un cambio de verisimilitud que permite que la narración sea creíble aunque sea falsa (Goimard, 1976)

Recapitulemos: una película de ciencia ficción narra la aparición de un peligro anormal que altera el orden. La intrusión es creíble pues se describe bajo la tutela de la ciencia y la tecnología, obviando los componentes mágicos.

El uso a conveniencia de la ciencia y la tecnología permite desarrollos narrativos que den rienda suelta a la fantasía según un esquema de “qué pasaría si...”. Son, por tanto, narraciones de anticipación (aunque en ocasiones sería más adecuado hablar de extrapolación) que contraponen lo posible a lo cotidiano. En este sentido son frecuentes los inicios de película que muestran la normalidad en la vida familiar, laboral, social de los protagonistas que pronto se verá truncada.

Este intento de delimitación del género tiene sus limitaciones, derivadas de la impureza narrativa en muchas películas que mezclan lo mágico y lo “realista”, el uso de lenguajes cinematográficos de otros géneros sobre temáticas de ciencia ficción (por ejemplo, *Mars attacks* (Burton, 1996) o *Men in black* (Sonnenfeld, 1997) son comedias que parodian la ciencia ficción), o incluso la opinión social de los espectadores que atribuirían al género sin dudarlo películas como las dos trilogías de *Star Wars* aunque según la definición que acabamos de proponer pueden considerarse más bien películas de aventuras encubiertas formalmente como ciencia ficción.

UNA BREVE HISTORIA

La ciencia ficción como género literario es hija de la Revolución Industrial. El optimismo en la tecnología incipiente y también los temores que suscitaba se plasmaron en autores como Verne o Wells. También en revistas baratas (“pulp”) que tuvieron gran éxito en las primeras décadas del siglo XX, como *Amazing Stories* o *Astounding*, en las que empezaron a publicar algunos de los primeros grandes novelistas de ciencia ficción como Isaac Asimov o Robert Heinlein. También en esos años se popularizan los tebeos de “superhéroes” (Superman, Flash Gordon, Buck Rogers). Estos superhéroes pasaron enseguida a la pantalla como seriales de gran éxito. Hasta ese momento el cine, con algunas excepciones notables, se había desentendido de la ciencia ficción.

Los años cincuenta del siglo XX vieron la eclosión (en Estados Unidos fundamentalmente) de la ciencia ficción en el cine. Muchas son las causas que los distintos autores atribuyen al fenómeno, algunas propias de la industria como el agotamiento comercial de otros géneros (el terror), y otras de mayor interés para nosotros como la guerra fría, el maccarthysmo, o el impacto social de la bomba atómica.

En esa época aparecen en la pantalla dos de los temas que caracterizaran la ciencia ficción cinematográfica: las invasiones de extraterrestres en su versión violenta o sutil, y los efectos peligrosos de la tecnología. Como vemos un ejemplo

de cada uno de los orígenes del peligro que destacaba Lenne.

Los años sesenta vieron una recesión del género hasta que a finales de la década se estrenan “The planet of the apes” (Shaffner, 1967) y “2001: a space odyssey” (Kubrick, 1968): dos grandes éxitos de taquilla, con estrella protagonista (en el primer caso) y director de prestigio en el segundo y presupuestos generosos, a diferencia de las modestas producciones de serie B de la década anterior. La ciencia ficción había llegado a la mayoría de edad.

Estas dos películas que comparten una cierta voluntad reflexiva a partir de temas clásicos (el viaje en el tiempo, el contacto con los extraterrestres y la rebelión de la máquina) no encontraron seguimiento temático (al margen de sus propias secuelas) y los años setenta derivaron fundamentalmente hacia los peligros de la destrucción ecológica y las distopías sociales que culminan en “Blade Runner” (Scott, 1982) punto final de esa época e inicio de la ciencia ficción postmoderna para muchos estudiosos: en un Los Angeles sucio, oscuro y multicultural se nos plantea el problema de la identidad a partir de la confrontación entre el ser humano y los “replicantes”, androides de aspecto y comportamiento humanos.

Los años ochenta y noventa comportan el recurso recurrente al “remake” (versiones de películas anteriores), grandes sagas de éxito como la iniciada por “Alien” (Scott, 1979) o “Terminador” (Cameron, 1984), la primera en clave de terror sobre el enfrentamiento con el “otro” en este caso un monstruo depredador, la segunda sobre el enfrentamiento ser humano – máquina, y gran variedad de temas como las guerras contra alienígenas, la destrucción del mundo por un asteroide, y la paulatina impregnación postmoderna en filmes como “Total recall” (Verhoeven, 1990) y especialmente “Matrix” (Wachowsky, 1999, 2003).

El eclecticismo y la variabilidad de temas va en aumento y perdura hasta nuestros días acompañado de más “remakes”, secuelas y precuelas. La característica más determinante de la ciencia ficción de los últimos años es el abordaje de cualquier tema aunque presente algunas novedades como la aparición de la ingeniería genética como amenaza más actual que la bomba atómica, y la realidad virtual como escenario del dilema sobre la identidad en el siglo XXI, por ejemplo en filmes como “Solaris” (Soderbergh, 2002), “Paycheck” (Woo, 2003), o “Avatar” (Cameron, 2009).

MÉTODO DE ANÁLISIS

Por supuesto no es nuestra intención efectuar una historia de la ciencia ficción cinematográfica, pero este breve repaso nos sugiere que, si bien es posible efectuar una categorización temática del género y pueden intuirse ciertos correlatos con momentos históricos concretos (ver apéndice 1), por esta vía difícilmente podemos llegar a conclusiones demasiado fiables. En primer lugar por la repetición de los temas básicos a través de los años, y en segundo lugar por que en la misma película puede entrecruzarse más de un tema.

Por supuesto se han propuesto otros abordajes de análisis: los mitos (Lenne, op. cit.), aunque el mismo autor destaca que “el cine no crea mitos nuevos porque no hay mitos nuevos; solo hay mitos viejos bajo formas nuevas” (p.63), los arquetipos (Bassa y Freixas, 1993), el análisis textual (Rey, Bertosa y Tormo, 2011), etc.

En este trabajo propondremos un abordaje narrativo. El hecho que un guión cinematográfico es un relato, y por tanto permite un análisis narrativo, no es ninguna sorpresa, pero cuando Bruner (2002, p.19) se pregunta ¿qué es una historia? pareciera que su respuesta está extraída de cualquiera de los libros sobre el género que se han citado antes. Para Bruner una historia necesita unos personajes que tienen unas expectativas habituales en el estado normal del mundo. La historia empieza cuando se produce una brecha en el orden de las cosas que esperan. Toda la acción representa los esfuerzos de estos personajes ante la brecha. Evidentemente esta descripción vale para cualquier tipo de historia, artística o no, pero las similitudes me impulsaron a seguir en esta dirección.

El abordaje narrativo nos permite abordar el análisis a dos niveles, el de la acción y el de la consciencia (lo que piensan o sienten los protagonistas) (Bruner, 1996/1986). Ello nos permite escapar de los límites del análisis exclusivamente temático a los que aludíamos antes, y atender a todos los elementos narrativos: personajes, expectativas, acciones, entorno, peripecia y respuestas para solventar el problema creado.

Tras la renuncia a un análisis histórico nos planteamos otra opción: aprovechar la, en ocasiones molesta, tendencia de la industria a los “remakes” para poder comparar narrativamente dos versiones distintas, distanciadas muchos años entre sí, de la misma película.

El objetivo es verificar si los personajes, sus intenciones, la peripecia y las soluciones presentan diferencias sustanciales. Cabe hacer una advertencia previa, en el caso de producirse, atribuir estas diferencias exclusivamente a un cambio en los valores sociales es especulativo, pues pueden entrar en juego otros factores como el estilo del director, las modas cinematográficas, el papel preponderante de los efectos especiales en los últimos años, o incluso la personalidad de los intérpretes, especialmente si son estrellas.

Hemos escogido tres películas cuyas primeras versiones abarcan el período clásico de la ciencia ficción y de las que se efectuaron remakes a principios del siglo XXI.

The war of the worlds

Basada en una novela de H.G. Wells de 1895 compararemos las versiones dirigidas en 1953 por Byron Haskin y en 2005 por Steven Spielberg.

Principales personajes y sinopsis argumental:

Versión de 1953

Clayton Forester: científico, joven, alegre, persona “normal” que va a pescar con los colegas, desempeña un rol masculino tradicional

Sylvia: aunque es universitaria desempeña un rol femenino tradicional (auxiliar de las tropas durante el conflicto, cocinera, protegida por Clayton en varias escenas)

Mathew Collins: sacerdote y tío de Sylvia, se sacrifica intentando comunicarse con los invasores para evitar la guerra

Militares: son profesionales que cumplen con su deber de defensa, no pierden el control aun cuando la guerra es desfavorable e incluso pecan de prepotencia cuando al inicio de las hostilidades se permiten expresar: “les borraremos del mapa”

Ciudadanos: personas corrientes, preocupadas por sus cosas pero cuando el desastre se ha producido aparecen el miedo, las peleas, el pillaje y todo tipo de conductas irracionales

Extraterrestres: una voz en off al inicio de la película los describe como muy inteligentes, tecnológicamente superiores, envidiosos de la Tierra y que deciden conquistarla pues Marte, su planeta de origen, está moribundo.

Sinopsis: en las afueras de un pueblo de California se estrella lo que parece ser un meteorito. El acontecimiento genera la curiosidad de los ciudadanos y surge una nave del supuesto meteorito que empieza desintegrar personas. Van cayendo más meteoritos por todo el mundo y las naves que surgen destruyen todo lo que encuentran a su paso.

Se moviliza el ejército que es derrotado absolutamente, las armas terrestres son inútiles, incluso cuando en una decisión final se decide utilizar una bomba atómica (a pesar de los riesgos de radioactividad se advierte).

Clayton y Sylvia huyen del campo de batalla pero son localizados por los extraterrestres en una granja abandonada. Allí Clayton consigue un “ojo electrónico” y muestras de sangre alienígenas que les permitirán comprender la tecnología y fisiología de los extraterrestres y preparar el contraataque, pero todo el material de laboratorio es destruido por las multitudes enloquecidas en la evacuación de Los Angeles. Los militares derrotados han cedido el testigo a los científicos que con el material pierden también toda esperanza. La población se refugia en iglesias esperando el final.

Pero sucede el “milagro”: las naves extraterrestres se paran y los tripulantes mueren. La voz en off nos informa que han sido derrotados por los seres más pequeños creados por Dios: los microbios terrestres letales para los extraterrestres.

Versión de 2005

Ray Ferrier: maquinista de grúas en el puerto, egoísta, desordenado, divorciado y padre incompetente

Robbie: hijo adolescente de Ray, enfrentado y resentido con su padre

Rachel: hija de 10 años de Ray, atemorizada por los acontecimientos

Ciudadanos: personas corrientes, preocupadas por sus cosas pero cuando el desastre se ha producido aparecen el miedo, las peleas, el pillaje y todo tipo de conductas irracionales

Extraterrestres: una voz en off al inicio de la película los describe como muy inteligentes, tecnológicamente superiores, envidiosos de la Tierra y que deciden conquistarla.

Sinopsis: tras presentarnos la caótica vida familiar de Ray, aparecen unas “tormentas electromagnéticas” sobre la ciudad. Como consecuencia de ellas surgen del subsuelo las naves alienígenas que sin previo aviso empiezan a destruir la ciudad y a sus ciudadanos. Ray queda en estado de shock, se recupera, roba un coche y huye de la ciudad con sus hijos para llevarlos con su madre. Durante el viaje las disputas, especialmente con el hijo mayor son constantes.

En dos escenas se ven columnas militares que van hacia el frente. Aunque no hay prácticamente escenas bélicas se nos informa que la derrota de los humanos es segura ante la superioridad tecnológica de los invasores.

Humanos enloquecidos por el miedo asaltan su coche y continua su huída con Rachel (Robbie se ha ido con los soldados). Durante el viaje Ray empieza a conectar con sus hijos, se produce un viaje interior como padre. Además una nave abduce a su hija y Ray, en una acción heroica inverosímil, la rescata.

Llegan a Boston, ciudad de destino, y ven como las naves empiezan a fallar, lo que aprovecha el ejército para destruir una de ellas. La última escena nos muestra el reencuentro familiar que incluye la reconciliación de Ray con Robbie.

Una voz en off similar a la de la primera versión nos informa del motivo del final de los extraterrestres, enfatizando el “derecho de los humanos a sobrevivir”.

Análisis

Existen muchas coincidencias entre las dos versiones. Las finalidades básicas son transparentes. Invadir un planeta (con el atenuante de la necesidad en la primera versión) para los extraterrestres, la supervivencia para los humanos. Por otra parte cualquier intento de diálogo queda claro que es absurdo, las relaciones con el “otro” han de ser violentas.

En la primera versión es interesante la armonía existente entre los militares y los científicos (inexistente en la mayoría de las películas del género), como representantes de la fuerza y la razón. Estos valores no son incompatibles con los religiosos, que a la postre serán los prevalgan.

En la segunda versión el papel del científico es sustituido por el de padre y la religión también está ausente excepto en la voz en off final. Este cambio de rol es importante porque la finalidad del científico era ayudar a salvar la humanidad, la de Ray salvar a sus hijos.

Los roles de género en la primera versión son tradicionales en las relaciones

caracterizadas por la sumisión de la mujer, quedando modificadas en la segunda. Ray está divorciado y porque su ex-mujer acabó harta de él.

La peripecia básica (y diríamos única en la primera versión) de la película es la supervivencia, tanto en relación a los invasores, como entre los propios humanos durante las escenas de pánico y evacuación. La tecnología (militar en este caso) no es mala, el problema es que la de los invasores es superior. En la segunda versión la peripecia principal, ya no colectiva sino personal, es la de Ray en relación a su rol como padre.

The time machine

Casualmente también basada en una novela de H.G. Wells, comparemos las versiones dirigidas por George Pal en 1960 y por Simon Wells (curiosamente descendiente del escritor) en 2002

Principales personajes y sinopsis argumental:

Versión de 1960

George: gentleman inventor, curioso, idealista

Amigos: gentleman, alguno con una profunda amistad hacia George, interesados en sus negocios, escépticos ante George

Tribu de los Eloi: rubios, pasivos, indiferentes, viven en la superficie

Weena: miembro de los Eloi, algo más curiosa, chica de aspecto infantil

Tribu de los Morlocks: aspecto de homínido agresivo, viven en el subsuelo, caníbales

Sinopsis: George reúne en su casa a sus amigos para mostrarles su “maquina del tiempo”. Ante el escepticismo de éstos decide emprender el viaje hacia el futuro. La acción se inicia en 1899 y recorre buena parte del siglo XX en el que no encuentra más que guerras y destrucción. Ante una explosión nuclear se ve obligado a huir hacia un futuro remoto (más de 800.000 años). En un paisaje aparentemente idílico George conoce a la tribu de los Eloi, que no se interesan en lo mas mínimo en él, ni responden a sus preguntas. Salva a Weena de morir ahogada en un río ante la más absoluta indiferencia del resto.

A una señal los Eloi se dirigen hacia un edificio que se cierra impidiendo a George alcanzar a Weena. George consigue entrar en el mundo subterráneo y tras luchar con los Morlocks y recibir una incipiente ayuda de algún Eloi, consigue devolverlos a la superficie. Comprende que la Humanidad hace mucho tiempo que se dividió, los Eloi tienen la vida fácil y tranquila, pero han perdido toda iniciativa e inquietud. Los Morlocks están confinados en el subsuelo, pero dominan a los Eloi y se alimentan de ellos.

George decide regresar a su tiempo (sin Weena a causa de un contratiempo), explica a sus amigos los horrores que ha visto, pero su advertencia sobre los peligros de la sociedad “moderna” choca una vez más con el escepticismo de sus amigos.

Desengañado decide volver al futuro para intentar crear una sociedad nueva en el futuro.

Versión de 2002

Alexander: profesor universitario, ingeniero, innovador, despistado

Philby: colega y amigo, contrapunto conservador, siempre con los pies en el suelo

Tribu de los Eloi: tribu primitiva, activos y con una organización social y cultural elaborada. Aceptan su situación porque el “mundo es así”

Mara: miembro de los Eloi, madre, culta, activa

Tribu de los Morlocks: homínidos agresivos y caníbales, no pueden abandonar el subsuelo

Líder de los Morlocks: pertenece a la “casta de los cerebrales” que controlan las otras castas inferiores, por ejemplo la de los cazadores.

Sinopsis: poco después de comprometerse, la novia de Alexander, Emma, muere en un atraco ante los ojos de él. Deprimido y culpable se encierra en su laboratorio para perfeccionar su máquina. Regresa al pasado para evitar el asesinato, pero Emma muere de todas formas en otras circunstancias. Decide ir hacia el futuro para averiguar con los conocimientos que supone encontrará la forma de evitar la muerte de su amada. Pasa por el siglo XXI y se entera de que la construcción de una colonia lunar ha alterado la órbita de la Luna. Huye hacia el futuro. Está enfermo y es cuidado por Mara, de la tribu de los Eloi. Se integra en la tribu y empieza a actuar de padre de Kalen, hijo de Mara.

Se ve involucrado en una cacería de los Morlock, se ve forzado a enfrentarse a uno de ellos y sobrevive con mucha suerte. Los Morlock ha hecho prisionera a Mara y ve en su busca, se enfrenta a los Morlock a los que vence haciendo explotar su máquina. Previamente ha conocido al líder de los Morlock, un ser enigmático, con poderes mentales que ante los reproches de Alexander responde “tu eres el resultado inexorable de tu historia, igual que yo” justificando así el orden social en el planeta.

Alexander se queda con Mara y Kalen, dando a entender que su búsqueda ha finalizado.

Análisis

Los dos protagonistas de las dos versiones son muy distintos entre sí. Más allá de que George sea un inventor y Alexander un universitario (la figura del inventor autodidacta del siglo XIX se actualiza en un profesor arropado por una institución universitaria), sus finalidades son radicalmente distintas. George busca ver el futuro, adquirir conocimientos, para mejorar la sociedad de su época. Alexander se mueve por la culpa y el deseo de recuperar a su amada y por ello quiere cambiar el pasado. Una vez en el futuro George, más allá de una incipiente atracción por

Weena, pretende “despertar” a los Eloi para que rompan las cadenas que les esclavizan. Por el contrario Alexander salva a Mara y con ello, secundariamente, ayuda a los Eloi.

Los roles de género también son claramente distintos. George es un héroe que se enfrenta a puñetazos y sin miedo a los Morlock, Alexander llega enfermo, necesita cuidado, no es un activista sino un tutor de Kalen, y cuando se enfrenta a los Morlock lo hace porque la situación no le deja otra salida. Weena es un adolescente que necesita de un hombre que la enseñe y proteja, Mara es una mujer activa que toma decisiones y es responsable de sí misma.

Menos diferencias encontramos en la descripción de las dos tribus, ya que la relación de dominación incuestionada se manifiesta en las dos versiones. En este sentido la principal divergencia está en el hecho de que los Eloi en la primera versión se entregan voluntariamente, y en la segunda se resisten a ser cazados por los Morlock.

En las dos versiones el final significa una segunda oportunidad, pero para George esta oportunidad es colectiva, para Alexander, en cambio, es individual.

The planet of the apes

Basada en una novela de Pierre Boulle, compararemos las versiones de Franklin Shaffner de 1967 y la de Tim Burton de 2001.

Personajes principales y sinopsis argumental:

Versión de 1967

Comandante Taylor: astronauta, cínico y nihilista

Zyra: simia, psicóloga de animales, investigadora que no duda en enfrentarse a las leyendas oficiales en nombre de la racionalidad

Aurelio: simio, arqueólogo, más prudente que Zyra pero decidido a defender sus descubrimientos arqueológicos

Dr. Zaius: ministro de ciencia de los simios, parece un fundamentalista de la tradición, pero paulatinamente se descubre en él el garante del secreto que no conviene que se sepa

Nova: humana, es ofrecida como hembra de compañía a Taylor, le muestra una sumisión absoluta, no habla en toda la película

Sinopsis: una nave terrestre que viaja casi a la velocidad de la luz aterriza accidentadamente en un planeta desconocido. Los tres tripulantes que sobreviven (la única mujer de la tripulación ha muerto) abandonan la nave en un entorno árido buscando una zona en la que sobrevivir. Se ven involucrados en una cacería en la que los cazadores son simios y las presas humanos. Son capturados y fruto de una herida Taylor no puede hablar durante un tiempo.

Zyra ve en Taylor un humano (animal según su perspectiva) especialmente inteligente y empieza a investigarle ante la oposición de las autoridades. Cuando

Taylor consigue hablar Zyra le considera definitivamente el eslabón perdido entre el hombre y el simio. Zyra y Aurelio son acusados de herejía y ayudan a Taylor a escapar, acompañándole a la zona prohibida en donde Aurelio había escavado y encontrado restos de una cultura humana muy antigua. El Dr. Zaius les persigue con unos soldados, pero es capturado por Taylor y sus compañeros. Zaius niega todas las argumentaciones que le ofrecen Aurelio y Taylor porque contradicen las leyendas de los simios. Finalmente Zaius reconoce a Taylor que conocía la presencia de la civilización humana anterior a la simia y recomienda a Taylor que no avance más porque lo que encontrará no le va a gustar.

Taylor se marcha con Nova y efectivamente lo que encuentra no le gusta. En una de las escenas míticas de la ciencia ficción descubre la verdad: está en la Tierra y la civilización humana destruida era la suya. Taylor desesperado maldice una vez más a sus congéneres.

Versión de 2001

Leo Davidson: capitán de las fuerzas aéreas, astronauta instructor de simios, crítico con los humanos

Ari: simia, hija de un senador, defensora de los derechos de los humanos, rebelde

General Thade: general simio que aborrece a los humanos y critica la política tolerante en relación a ellos

Daena: humana, fuerte, valiente, enfrentada a los simios

Sociedad simia: decadente, es dibujada como un espejo de la sociedad humana actual

Sinopsis: una estación espacial alrededor de un planeta sin identificar se dedica al adiestramiento de chimpancés como astronautas. Una tormenta electromagnética (que en realidad es una singularidad espacio-temporal, se acerca. Se envía una sonda manejada por uno de los chimpancés que desaparece en la tormenta. Leo, en contra de las órdenes, pilota otra sonda para buscar a su chimpancé. Se produce el salto temporal hacia el futuro y la nave de Leo se estrella en un planeta desconocido.

Es capturado en una cacería de humanos a manos de simios. Los humanos son vendidos como esclavos o mascotas. Ari compra a Leo y Daena para el servicio doméstico.

El general Thade ha averiguado que Leo ha llegado en una nave espacial. Ari ayuda a escapar a algunos humanos, y al ser descubierta debe huir también. El general Thade (que cortejaba a Ari) manipula la situación y solicita la ley marcial a cambio de recuperar a Ari acusando a los humanos de raptarla.

En el lecho de muerte, el padre de Thade le explica a éste la llegada de los humanos en una nave hacía mucho tiempo. Thade marcha con su ejército (de gorilas) para capturar a los humanos.

Leo, Ari y otros humanos huyen hacia la zona prohibida buscando el punto de contacto que el comunicador de Leo le indica. Cuando llegan Leo descubre una nave destruida que resulta ser la estación en la que él trabajaba y recuperando las bases de memoria de la nave comprende lo que pasó: la estación se estrelló mientras le buscaban a él y los simios entrenados que llevaban fueron el origen de la civilización simia actual.

Los humanos ven en Leo al líder capaz de liberarlos de los simios, y en contra de su voluntad le dan apoyo para enfrentarse al ejército de Thade. En una batalla claramente inspirada en los “peplums” romanos la situación se torna crítica para los humanos, cuando aterriza una sonda de la que sale un chimpancé. Es Pericles el chimpancé de Leo, y la nave es la perdida en la tormenta que también ha viajado hacia el futuro. Los simios ven en él al fundador de su civilización y se produce una sorprendente fraternidad entre humanos y simios para un futuro de cooperación multicultural.

La película se cierra con un epílogo absurdo en el que Leo decide regresar a la Tierra para descubrir que también está gobernada por los simios.

Análisis

Las diferencias entre las dos versiones son, en este caso, abismales. Taylor era una persona que huía de la Tierra, como muestra su frase “en algún lugar del universo debe haber algo mejor que el hombre”, y el final no hace sino confirmarle su rencor. Leo es un profesional que se mueve por su sentido del deber, intenta rescatar a su chimpancé y lidera una revuelta sin realmente quererlo. También se siente culpable por el accidente de su nave. Al final simplemente regresa a la Tierra.

Los científicos de la primera versión se ven sustituidos por los militares (los gorilas de la primera versión tenían un rol secundario en el relato), así el dilema leyenda–ciencia de la primera versión, queda sustituido por el ansia de poder de Thade y su odio hacia los humanos. El dilema que refleja Ari se presenta en términos de derechos civiles de los humanos de una manera un tanto prosaica.

El final de la primera versión cierra un círculo dramático y poco reconfortante para la especie humana. El de la segunda versión es mesiánico y propone la cooperación como mejor terapia para olvidar el pasado.

CONCLUSIONES

A la vista del análisis precedente se nos aparecen algunas coincidencias que resultan interesantes:

Tendencia hacia el individualismo:

Las peripecias de las tres versiones antiguas de los filmes analizados contenían un claro referente colectivo (Forester usaba la ciencia para salvar a la humanidad, George buscaba una sociedad mejor, Taylor era crítico con su mundo), mientras que en las versiones más recientes los protagonistas se mueven por motivaciones

personales: Ray busca salvar a sus hijos, Alexander recuperar a su prometida y Leo cumplir con lo que considera su deber. Es curioso que la culpa esté tras las acciones de Alexander y Leo.

Esta dialéctica entre lo comunitario y lo individual parece decantarse hacia el individuo, seguramente por el proceso de deterioro comunitario en la postmodernidad al que alude Gergen (2010/1991). Con ello también desaparece un cierto reconocimiento de la crítica social y de la utopía como motores de cambio. George y Taylor eran unos desadaptados, Alexander y Leo son acomodaticios y egoístas.

Cambio en los roles de género:

Los distintos personajes femeninos nos muestran la evolución de la mujer en el imaginario colectivo a lo largo de más de cincuenta años. Entre Sylvia, Weena o Nova y Zyra, Daema o Ari vemos la diferencia entre el rol femenino definido patriarcalmente o el rol en evolución que todavía prosigue.

Pero más interesante es la evolución del rol masculino, que nos muestra la mayor confusión de los hombres en relación a su rol. Forester, George y Taylor eran hombres fuertes, héroes en el sentido tradicional. Ray, Alexander o Leo son personajes vulnerables, dubitativos que se ven obligados a seguir un viaje iniciático para enfrentarse a las peripecias de su vida. La confusión de los protagonistas postmodernos nos advierte de las dificultades para definir la identidad masculina en el siglo XXI.

Ambivalencia ante la tecnología:

La ciencia ficción, como se dijo antes, utiliza la tecnología como coartada. En realidad el propio cine desde Meliés hasta Avatar es también tecnología punta. Las relaciones entre el ser humano y la tecnología son por tanto un tema narrativo recurrente, y es curioso como lejos del optimismo de la época moderna la ambivalencia impregna las seis películas. La tecnología militar que nos ofrece la seguridad es impotente para protegernos, la máquina del tiempo no sirve a Alexander para recuperar a su amada, pero le ofrece una nueva oportunidad, al igual que a George. La tecnología ha destruido la Tierra en la primera versión de El planeta de los simios, en la segunda el accidente de la nave recuerda la pequeñez de lo humano ante los fenómenos cósmicos.

Esta ambivalencia está presente en el mundo cotidiano si pensamos en la ingeniería genética, las redes sociales o la dependencia de los ordenadores para cualquier actividad. El miedo convive con la esperanza.

Relaciones sociales:

Las relaciones con “el otro” son sistemáticamente de conflicto, entre humanos y extraterrestres, entre los Eloi y los Morlocks, entre los simios y los humanos. Las formas de resolver el conflicto siempre son violentas, aunque en ocasiones la violencia adopte la forma de defensa justa ante la invasión, o revuelta liberadora de los Eloi o de los humanos ante los simios. Solo, y mediante una intervención sobrenatural, la cooperación aparece en la segunda versión del Planeta de los

simios. En esta cuestión la ciencia ficción ha sido y es profundamente pesimista sobre el ser humano.

EPILOGO

La ciencia ficción nos habla de nuestros miedos. El orden se ve truncado por una intromisión inesperada y en tanto no llegue la solución el espectador se ve enfrentado a sus ansiedades. Las tres películas analizadas nos hablan de supervivencia, aspiraciones, tecnología, identidades, relaciones, temas que sin necesidad de alienígenas o simios están presentes en la cotidianeidad de las personas. También nos hablan de los cambios que se han producido en nuestra cultura en relación a estos temas.

Tirado (op.cit., p. 4) relaciona la lista de temas que en su opinión permiten ser analizados en la ciencia ficción desde la perspectiva del pensamiento social y se refiere a la relación con el otro, la identidad, la relación entre la ciencia y la sociedad, el comportamiento colectivo, el conflicto social, y las relaciones de poder y de género. Todos estos temas permiten también una lectura desde la psicología clínica y además creo firmemente que es un error separar artificialmente la psicología social y la clínica, como ya expuse en otro lugar en el caso concreto de la psicoterapia de pareja (Casado, 1995).

Los tiempos que nos ha tocado vivir y que denominamos postmodernidad nos presentan nuevos retos psicológicos y la ciencia ficción ya es sensible a ellos. Incluso podemos decir que cada época comporta sus avances pero también sus psicopatologías (vid Talam, 2007) y la ciencia ficción nos abre una ventana para su comprensión como relato complementario del necesario análisis y comprensión racional.

En este artículo se explora el significado de de un género cinematográfico, la ciencia ficción, a lo largo de su historia, Esta influencia de la sociedad en las películas que se producen en su seno se manifiesta en dos niveles,» como espejo de actitudes, tendencias y cambios en la sociedad (preocupaciones sociales), o como expresión de la psique colectiva de un época (preocupaciones psicológicas sociales)» En el caso de la ciencia ficción la libertad temática permite aflorar los «fantasmas» de una sociedad con total impunidad: lo que permite al género de la ciencia ficción la máxima proximidad con los procesos primarios y la poca elaboración secundaria que permita satisfacer los mecanismos de defensa.

Palabras clave: *Terapia, cine, ciencia ficción, sociedad, historia*

APÉNDICE 1			
ORIGEN DEL PELIGRO	TIPO DE PELIGRO	TEMAS	FILMES REPRESENTATIVOS
INTERNO	TECNOLÓGICO PSICOSOCIAL	Efectos de la bomba atómica	Them! (Douglas, 1954) Gojira (Honda, 1954) Planet of the apes (Shaffner, 1967) Godzilla (Emmerich, 1998)
		Riesgos de la ciencia	Frankenstein (Whale, 1931) The Quatermass experiment (Guest, 1955) The fly (Neumann, 1958) The time machine (Pal, 1960) Andromeda Strain (Wise, 1971) The fly (Cronenberg, 1986) Species (Donaldson, 1995) The hollow man (Verhoeven, 2000) The time machine (Wells, 2002) Minority Report (Spielberg, 2002) I'm a legend (Lawrence, 2007)
		Máquinas rebeldes	2001: a space odyssey (Kubrick, 1968) Westworld (Chrichton, 1973) Blade Runner (Scott, 1982) Terminator (Cameron, 1984) Matrix (Wachowsky, 1999) I robot (Proyas, 2004)
		Distopías	Things to come (Cameron Menzies, 1936) Fahrenheit 451 (Truffaut, 1966) Soylent Green (Fleischer, 1973) Zardoz (Boorman, 1974) Logan's run (Anderson, 1976) Mad Max (Miller, 1979) Robocop (Verhoeven, 1987) Gatacca (Niccol, 1997)

ORIGEN DEL PELIGRO	TIPO DE PELIGRO	TEMAS	FILMES REPRESENTATIVOS
EXTERNO	EXTRATERRESTRES	Contactos	The day the earth stood still (Wise, 1951) Forbidden Planet (Mac Leod Wilcox, 1956) Close encounters of the third kind (Spielberg, 1977) Contact (Zemeckis, 1997) Mission to mars (de Palma, 2000)
		Invasiones y guerras	The thing (Niby, 1951) The war of the worlds (Haskin, 1953) Invasion of the body snatchers (Siegel, 1956) (Kaufman, 1978) The thing (Carpenter, 1982) Predator (Mc Tiernan, 1987) Stargate (Emmerich, 1998) Independence day (Emmerich, 1996) Starships troopers (Verhoeven, 1997) War of the wolds (Speilberg, 2005) Avatar (Cameron, 2009)
	CATASTROFES	El fin del mundo	When wolrds collide (Mate, 1951) Meteor (Neame, 1978) Argameddon (Bay, 1998) Deep Impact (Leder, 1998) Knowing (Proyas, 2009) 2012 (Emmerich, 2009)

Referencias bibliográficas

- Baker, W.E. ; Faulkner, R.R. (1991): *Role as resource in the Hollywood film industry*, en *American Journal of Sociology*, vol 97, n° 2, septiembre
- Barceló, M. (2000): *Paradojas: ciencia en la ciencia ficción*. Madrid, Equipo Sirius
- Bassa, J. ; Freixas, R. (1993): *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Barcelona, Paidós
- Bruner, J. (1996/1986): *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona, Gedisa
- Bruner, J. (2002): *Pouquoi nous racontons-nous des histoires?*. Paris, Retz
- Casado, L. (1981): *La pareja en la comedia cinematográfica norteamericana*; en *Revista de Psiquiatría y Psicología Humanista*, n° 0 (p. 81-84)
- Casado, L. (1984): *El arte como canal de comunicación*, en *Revista de Psiquiatría y Psicología Humanista*, n° 8 (p.84-88)
- Casado, L. (1995): *Procesos psicosociales en la terapia de pareja*, en *Cuadernos de terapia familiar*, n° 28, pp. 7-14
- Clute, J. (1996/1995): *Ciencia Ficción. Enciclopedia ilustrada*. Barcelona, Ediciones B
- Gergen, K.J. (2010/1991): *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona, Paidós
- Goimard, Jacques (1976): *Une définition, une définition de la définition, et ainsi, de suite*, en *Cinema d'aujourd'hui*, n° 7
- Gubern, Román; Prat, Joan (1979): *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Barcelona, Tusquets
- Iarusi, O. (1996): *AT e cinema*, en *Tribute to Eric Berne*. Bisceglie, Editrice Don Uva, pp. 184-187
- Kuhn, Annette (ed) (1990): *Alien zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema*. London, Verso.
- Lenne, Gérard (1974/1970): *El cine "fantástico" y sus mitologías*. Barcelona, Anagrama
- Nichols, P. (1991): *La ciencia en la ciencia ficción*. Barcelona, Folio
- Requena, Jesús G. (1983): *Identificación y suspense a la luz del Psicoanálisis*, en *Contracampo. Revista de cine*, n° 32 (enero-febrero), p. 17-26
- Rey Matesanz, M.J., Berzosa Lloria, C.R. y Tormo Soler, J. (2011): *La representación social del futuro en el cine de ciencia ficción*, <http://mural.uv.es/berzosa/TISIV.pdf> (consultado el 28 de julio de 2011)
- Sachs, Hanns (1983/1929): *Psicología del film*; en *Contracampo. Revista de cine*, n° 32 (enero-febrero), p. 37-40
- Selva i Masoliver, M. (1987): *El cinema com a document*. *Perspectiva escolar*, n° 113, marzo
- Telotte, J. P. (2002/2001): *El cine de ciencia ficción*. Madrid, Cambridge University Press
- Thaon, Marcel; Klein, Gerard; Goimard, Jacques (1986): *Science – fiction et Psychanalyse*. Paris , Dunod.
- Tirado, F. J. (2004): *Ciencia ficción y pensamiento social*, en *Athenea digital*, n° 6