

# NUEVOS CÓDIGOS DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN EN LA HIPERMODERNIDAD: EL MESIANISMO TECNOLÓGICO Y LA VIRTUALIDAD MÚLTIPLEX

Margarita Molero, Diego Corredor, Gemma Bel-Enguix

Universitat Rovira i Virgili

## **Abstract**

La realidad virtual es aquella creada por ordenador y creíble para la mente humana. Dentro de la realidad virtual, se distinguen tres delimitaciones distintas: a) un mundo paralelo generado por herramientas informáticas, b) la realidad advenida mediante el sueño, y c) la implantación de chips de memoria que introducen una estructura diferente de lo real.

El cine de ciencia ficción se ha ocupado profusamente de la realidad virtual, modificando sus códigos a medida que cambiaban: a) las posibilidades de utilización de los efectos especiales, b) las características socioculturales y estéticas de la sociedad, que se ilustran con la aparición de teorías como la hiperrealidad o la hipermodernidad, y c) el desarrollo científicotécnico que puede llegar a hacer realidad algunos de los elementos que se encuadraban hace pocos años en el terreno de la fantasía.

Este artículo se centra en el estudio de la realidad virtual entendida como el mundo paralelo generado por ordenador. El objetivo es dilucidar los cambios estructurales, dentro del código cinematográfico, que ha sufrido el subgénero de la realidad virtual. Para realizar el estudio se ha escogido un corpus de películas representativas del subgénero desde la pionera *Tron* hasta su *remake Tron Legacy* (2010). Para ello, se analizan los siguientes elementos: a) la hiperrealidad, b) la unificación y diversificación de códigos, c) la relación entre lo verdadero, lo falso y lo virtual, d) la intertextualidad.

Los resultados de esta investigación demuestran un cambio en los códigos del lenguaje cinematográfico, que se han adaptado a los parámetros de la virtualidad múltiple y han propiciado un cambio en la configuración de los tropos del género. Ello ha conllevado la creación de nuevas formas sintácticas y nuevos elementos transdiscursivos, donde la publicidad y los medios de comunicación tienen un lugar no menor en la generación del espacio discursivo.

**Palabras clave:** cine de ciencia ficción, realidad virtual, hiperrealidad, intertextualidad

## **1. Introducción**

La creación de mundos virtuales o paralelos es una prerrogativa tanto del cine como de la literatura, de la que nunca han prescindido. No se trata de un elemento exclusivamente ligado a la imaginación de los guionistas o de los autores literarios que han conseguido dar otra vuelta de tuerca a sus argumentos de ficción. Existen al menos dos elementos socioculturales y técnicos que han impulsado el surgimiento de la virtualidad como género.

En primer lugar, la importancia y capacidad creciente de la informática. Desde los años setenta y ochenta se ha intuido que la incidencia que tiene un ordenador en la modificación de la realidad es mucho mayor de lo que parecía en un principio. El desarrollo progresivo de programas complejos, herramientas de diseño de espacios tridimensionales, el gran mercado de los videojuegos y la creciente capacidad de cómputo de los nuevos modelos de hardware han disparado las posibilidades de creación por ordenador, superando a la tradicional propuesta de mundos alternativos de la literatura, que requería una participación entregada del lector.

En segundo término, las posibilidades de reproducción de originales que se atribuye la técnica moderna (cf. Benjamin, 1989) han modificado no sólo nuestra vida cotidiana, sino nuestra visión del arte, del mundo, de lo auténtico y de la realidad. Este cambio profundo en la percepción del mundo, y la resistencia a él, se identifica con la aparición del *Copyright*, los derechos de autor, los sitios web de descargas directas, la piratería informática, etc. La confusión entre la realidad y la copia viene teorizada en Beaudrillard (1978), que bajo el título de 'hiperrealidad' aboga por una preeminencia de la copia sobre la realidad, dando lugar a la entidad filosófica de lo virtual, como marco de existencia con un estatuto propio, como alternativa creíble a la realidad devaluada e inconsistente, formalizada por otros pensadores como Lipovetsky (1983, 2006).

Todo este transfondo cultural ha adoptado sus propios códigos en la literatura y en el cine. Las manifestaciones literarias de la huida postmoderna a lo virtual se ilustran fundamentalmente con la estética y estilo *Cyberpunk*, donde los futuros cercanos 'creíbles' son formas reconocibles extrapoladas de las tendencias actuales que reflejan el actual monopolio corporativo del poder y la riqueza: la ampliación de la sociedad de dos clases, la tecnocolonización del cuerpo, la escalada hacia el colapso ecológico, y la erosión de la sociedad civil, del espacio público, de la democracia popular, y del movimiento obrero. (Ross, 1991, p.152)

Dentro de los estereotipos propios del género, los caracteres clásicos cyberpunk son personajes marginados y solitarios, que viven en sociedades distópicas profundamente influenciadas por la tecnología. A la vez, los ordenadores han llegado a transformar y modificar el cuerpo humano mientras la información se convierte en lo que conforma la realidad donde discurre la vida de forma preferente (Lawrence, 1998).

El cine adopta una estética parecida, pero lleva a cabo una reestructuración de su lenguaje propio formulando lo que cualquier aficionado puede reconocer como el código narrativo, simbólico e ideológico del cine de realidad virtual, que comparte parcialmente las características de todo el cine de ciencia ficción.

En este artículo se pretende establecer este código informativo específico del subgénero de ciencia ficción que presenta un mundo virtual creado por ordenador. Para ello se han elegido las películas más representativas de este género desde *Tron* (1984), que se considera la primera de ellas, hasta su *remake Tron Legacy* (2010) (Pérez Agustí, 2003; Hanson, 2006). Las películas que componen el corpus analizado son las siguientes (cf. IMDb):

- *Tron* (1982)- Steven Lisberger
- *Videodrome* (1983)- David Cronenberg
- *El cortador de césped* (1992)- Brett Leonard
- *Johnny Mnemonic* (1995)- Robert Longo
- *Virtuosity* (1995)- Brett Leonard
- *Matrix* (1999)- Andy y Lana Wachowski
- *eXistenZ* (1999)- David Cronenberg
- *Nivel 13* (1999)- Josef Rusnak
- *Matrix Reloaded* (2003)- Andy y Lana Wachowski
- *The Matrix Revolutions* (2003)- Andy y Lana Wachowski
- *Gamer* (2009)- Mark Neveldine y Brian Taylor
- *Tron Legacy* (2010)- Joseph Kosinski
- *Tekken* (2010)- Dwight H. Little

En la sección 2, se explica el concepto de realidad virtual y su representación en el cine. En la sección 3, se introduce el concepto de hipercine, se estudian los rasgos que lo caracterizan y se identifican estos en los filmes que son objeto del presente estudio. A continuación (sección 4), se hace un repaso de los elementos de estética e ideología *ciberpunk* que se pueden encontrar en las películas del corpus. Finalmente, la sección 5 ofrece conclusiones sobre la conformación y evolución del código cinematográfico en el subgénero de realidad virtual.

## **2. La Realidad Virtual**

### **2.1 Concepto y características**

Definir la realidad virtual es complicado a causa de la misma naturaleza del concepto, de la rápida evolución en la manera de entenderlo, y de las innovaciones tecnológicas que permiten

modelar, o 'soñar', aspectos que hasta el momento ni siquiera se habían tomado en consideración. Además, cada una de las palabras que componen este término resulta conflictiva por sí misma. En efecto, la definición y estructura de la realidad es una preocupación filosófica básica y, por supuesto, no resuelta. A su vez, el término 'virtual', puede definirse prácticamente como una contraposición a 'real', con lo que el sintagma 'realidad virtual' consituye en sí mismo un oxímoron de difícil resolución. Quizás por esto algunos investigadores prefieren usar otros términos como: ciberespacio, realidad artificial, mundos virtuales, etc.

Atendiendo el corpus de películas analizado, vamos a considerar la realidad virtual como un entorno tridimensional simulado por ordenador en el que los participantes pueden interactuar en él desplazándose por su interior o modificándolo. El usuario accede a este mundo virtual a través de estímulos sensoriales y lo percibe como real.

Según la definición anterior, este sistema virtual cumple las siguientes características, consensuadas por la mayoría de estudiosos de la realidad virtual:

Una aplicación de realidad virtual es una simulación creada por ordenador. En este mundo regirán una serie de reglas, no necesariamente iguales a las de la vida real. El hecho de que la simulación sea interactiva es lo que distingue la realidad virtual de una animación. En una animación, los espectadores son individuos pasivos porque no pueden escoger el contenido de las imágenes que ven: éstas han sido grabadas previamente desde un determinado punto de vista o siguiendo una determinada trayectoria. En cambio, en un sistema de realidad virtual, el usuario puede improvisar su movimiento sobre la marcha, sin necesidad de tener que establecer un guión previo, pues el sistema de realidad virtual responderá en tiempo real a sus acciones. En la realidad virtual, el sistema captura la voluntad del usuario implícita en sus movimientos naturales. Si el usuario quiere ver la parte de mundo virtual que tiene detrás, no tiene que utilizar ningún comando ni mover el ratón, sino simplemente debe hacer el mismo gesto natural (girar la cabeza) que haría en el mundo real.

La interactividad con el mundo virtual supone que el usuario pueda mover objetos (además de a sí mismo) y modificarlos, y que tales acciones produzcan cambios en ese mundo artificial. Para lograr la interacción, existen diversas interfaces hombre-maquina, que van desde el teclado y el ratón hasta cascos, guantes o trajes sensoriales. Los elementos de control más sencillos son los ratones y *joysticks*; sin embargo, estos dispositivos han sido fundamentalmente desarrollados para movimientos bidimensionales y plantean problemas para el desplazamiento tridimensional. Diseños más sofisticados como volantes o *joysticks* 3D permiten el desplazamiento tridimensional de manera más eficiente.

La revolución de la realidad virtual en la interacción hombre-máquina radica en que el usuario deja de percibir los dispositivos (incluso deja de percibir el propio ordenador) para pasar a interactuar directamente con los objetos de la escena y el entorno virtual.

El nivel de interactividad depende básicamente del abanico de acciones que el usuario puede llevar a cabo en el mundo virtual y que tienen respuesta por parte del sistema. El nivel de interacción básico de un sistema de realidad virtual tiene que permitir al usuario moverse libremente por la escena y observar los objetos desde el punto de vista que elija. Algunos sistemas ofrecen un grado de interactividad más elevado y permiten que el usuario pueda interactuar con los objetos de la escena: el usuario puede abrir puertas, coger y mover objetos, accionar dispositivos virtuales, y hasta llegar a pilotar un avión o conducir un coche. Los usuarios perciben al mundo virtual como si estuvieran viendo un mundo real generado por ordenador. Los escenarios de realidad virtual que se presentan en el cine llevan la interactividad hasta el extremo, de manera que, una vez 'dentro' del mundo virtual, es difícil distinguir entre este y el real. Un ejemplo es *Matrix*. En esta película, los habitantes del mundo virtual no son conscientes de que habitan en este mundo artificial, puesto que no sólo se imita la realidad como es, sino que las acciones de los personajes producen modificaciones en el entorno, en el mundo, que en nada se pueden considerar diferentes de lo real.

Finalmente, la inmersión sensorial puede definirse como la desconexión de los sentidos del mundo real y la conexión al mundo virtual. Para que esta inmersión se lleve a cabo es necesario que exista realmente una sensación de profundidad que le dé credibilidad. Para conseguir este efecto los objetos del mundo virtual deben tener asociada una tercera dimensión que marque su profundidad en la pantalla.

La inmersión es el factor más importante. Los sistemas de realidad virtual se dirigirán principalmente a los sentidos (visual, auditivo, táctil) por medio de elementos externos (cascos de visualización, guantes de datos, cabinas, etc.); otros tratarán de llegar directamente al cerebro, evitando así las interfaces sensoriales externas. De este modo el usuario puede creer que realmente está viviendo las situaciones artificiales que el sistema de realidad virtual genera.

De los diferentes órganos de los sentidos, la vista es el que proporciona una mayor cantidad de información y, a la vez, es la que da una mayor sensación de presencia. Por este motivo, todo sistema de realidad virtual debe proporcionar estímulos adecuados como mínimo para el sentido de la vista, a pesar de que a menudo los sistemas de realidad virtual ofrecen también inmersión acústica y táctil.

## **2.2 Evolución**

En 1958, la *Philco Corporation* desarrolla un sistema basado en un dispositivo visual del casco, controlado por los movimientos de la cabeza del usuario; algunos años después, Iván Sutherland y otros crean el Casco Visor (*Head Mounted Display, HMD*) mediante el cual el usuario podía examinar, moviendo la cabeza, un ambiente gráfico. *Morton Heiling* inventa y opera el Sensorama.

En 1965 Ivan Sutherland habló de tentadores mundos virtuales, y en 1966 llevó a cabo los preliminares de experimentos en tres dimensiones. Sutherland demostró el primer sistema capaz de sumergir a la gente en pantallas de información en tres dimensiones. A partir de esta fecha, el tema se vinculó exclusivamente a propósitos militares hasta la década de 1980. Uno de los nombres más representativos en este campo ha sido el de Jason Lanier. Divulgador y promotor de este sistema, se hizo famoso a partir de la presentación en el año 1984 del guante de datos para la NASA. Se trataba de una versión mejorada del modelo que, en 1976, había inventado Tom De Fanti y mejorado, años después, por Tom Zimmerman. Por regla general, se reconoce que el término Realidad Virtual fue acuñado originalmente por Jaron Lanier.

A principios de los 90, los sistemas de realidad virtual salen de los laboratorios en busca de aplicaciones comerciales. Aparecen las cabinas de entrenamiento para pilotos de guerra, los conocidos simuladores de vuelo, los recorridos virtuales, entre otras muchas aplicaciones. Además, la realidad virtual impregna cualquier referencia a la informática o la red.

El momento histórico actual es un periodo de crecimiento y consolidación de las técnicas y recursos de la realidad virtual. Los grandes avances de las últimas décadas han sido posibles gracias al esfuerzo e interés combinado de científicos, militares, visionarios y empresarios, que ven en este campo una prometedora fuente de ingresos. No sólo los promotores de ocio han puesto sus ojos en la realidad virtual. Hoy en día tiene diversas aplicaciones en Psicología, Medicina o Educación. Pese a los avances en este campo, existen restricciones que hacen que se pueda acceder sólo de manera muy limitada a este mundo virtual. La mayoría de estas limitaciones están relacionadas con la visualización: calidad insuficiente y poca disponibilidad de los dispositivos, elevado coste de esta tecnología, etc.

### **2.3 La realidad virtual en las producciones cinematográficas**

La realidad virtual ha sido una de las fuentes inspiradoras de la ciencia ficción durante las últimas décadas. Las primeras películas que incorporan elementos de realidad virtual son *Tron* (1982) y diez años más tarde *El cortador de césped* (1992). La utilización de cascos de visión y guantes de datos en *El cortador de césped*, transmitió la idea de que cualquiera podía vivir una experiencia similar sin salir de casa, pero los cascos de la época eran mucho más limitados aún que los actuales.

La realidad virtual en el cine superó el efecto de *El Cortador de Césped* con películas de acción futurista como *Johnny Mnemonic* (1995), un thriller de ciencia ficción en el que se reproducía digitalmente el ciberespacio de una forma viva e imaginativa, como no se había hecho antes.

*Matrix* (1999), tan analizada desde varios puntos de vista (cf. Yeppeth, 2005), destaca por sus efectos especiales y su guión. La película parte de una premisa: ¿Y si todo lo que vivimos y sentimos es un sueño y no podemos despertar para comprobarlo? La pregunta, de clara resonancia descartiana, introduce *Matrix* en el marco de la Filosofía, al proponer una reflexión sobre la naturaleza de la experiencia humana, desde unos parámetros tecnológicos y sociales muy diferentes de los que en su día llevaron a Descartes a dudar de la realidad tangible.

En *Matrix*, el mundo real es un planeta tierra destruido, donde lo único que funciona es un sistema electrónico gigantesco de máquinas que genera la ilusión de un mundo que ya está perdido. En una parte se encuentran todas las vainas de los millones de humanos durmiendo, el resto es un inmenso laberinto de enormes desagües y alcantarillas habitado por máquinas. El mundo virtual, el sueño, es 1999, donde los humanos creen que viven. Un universo electrónico completamente fabricado por ordenadores en el que se enfrenta la banda de Morfeo a los implacables agentes guardianes de la ilusión de realidad.

La realidad virtual se ha mitificado llegando a plantear herramientas que de momento son “ciencia ficción”. Conforme la informática ha ido asumiendo un peso cada vez más preponderante en la vida del hombre y los videojuegos han ido creando de la nada mundos nuevos y cada vez más extraños; el cine, con la ayuda de los guionistas de ciencia ficción, ha hecho oír su voz con mayor fuerza. *Tron* abre el subgénero de la realidad virtual en el cine, en la que el creador de un videojuego es literalmente “absorbido” por su ordenador y descubre que los elementos que lo constituyen tienen vida propia y antropomorfa. Con el paso del tiempo y el perfeccionamiento de los modos de comunicarse, la relación entre los protagonistas y el ordenador se ha ido haciendo cada vez más sofisticada, como en *eXistenZ* (1999), donde la frontera entre lo real y lo virtual es cada vez más difusa, y los “jugadores” pierden poco a poco la percepción de sus verdaderas acciones.

En lo concerniente a la técnica, esta no tiene el papel sagrado que en principio cabría presuponer, de manera que no existe la exaltación de los adelantos científicos en el subgénero de realidad virtual. Al contrario, en las películas tratadas podemos observar como los hombres y las mujeres de las sociedades contemporáneas y futuras (postmodernas) mantienen una relación no amistosa, o cuanto menos, precavida respecto a la técnica. Esto supone una gran diferencia con el júbilo vanguardista y futurista de los primeros progresos de la industrialización, que se

afanaron en divulgar, ya que veían en la tecnología un signo de construcción prometeico de la sociedad. Parte del cine postmoderno transmite preocupación y alarma ante la tecnología, y se dedica a reflexionar sobre las implicaciones éticas, los peligros reales que acarrea el progreso salvaje, a la vez que pretende comprender hacia dónde va la humanidad, como es el caso de nuestro corpus. Otro segmento de cine siente fascinación por la tecnología, aunque no de ella directamente, sino de lo que representa.

El ciberespacio y la realidad tienen la misma consistencia, la única diferencia que los distingue es que el primero se puede plegar a los dictados de la voluntad. Con la literatura *ciberpunk* y las incipientes películas de ciencia ficción y realidad virtual de los años 80, el ordenador pasa de ser una vulgar y aburrida máquina de sobremesa a transformarse en un portal de un fascinante mundo donde todo es posible, llegando a convertirse en un apéndice de la experiencia limitada de la realidad. El ordenador se convierte en una prolongación de la vida, del cerebro, de la memoria o del mundo, que tienta a traspasar la delgada línea que separa lo real de lo virtual.

La informática se convierte en una evasión, como si de literatura romántica se tratase y se presenta como una droga tecnológica que invita al usuario a emprender un viaje de escapada del mundo feliz y real hacia nuevos paisajes surreales o más reales que el real. En *Matrix* (1999) el 'hacker' Neo debe decidir entre obtener las respuestas a sus tribulaciones, conocer la verdad y despertar del letargo al que le han inducido, aceptando una pastilla roja, o tomar la azul a cambio de la tranquilidad y la ignorancia que le suministra su realidad.

Así pues, la tecnología no se muestra como algo ajeno al ser humano, sino visceral, dentro de nosotros, bajo nuestra piel o hasta el interior de la mente. De ahí, la normalidad con la que aparecen las prótesis corporales, los implantes tecnológicos cerebrales (Johnny Smith de *Johnny Mnemonic* o los rebeldes de *Matrix*), las alteraciones genéticas (como los tumores cerebrales causados por las ondas catódicas en *Videodrome*) o la Inteligencia Artificial (el programa de análisis llamado *Crom* o el malévolo *Master Control Program* de *Tron*) que redefinen la naturaleza humana, examinando su condición carnal y la evolución que puede experimentar por factores internos y externos, como la tecnología.

En cuanto a la estética, todas describen un paisaje urbano e informatizado, así como las transformaciones sufridas por los humanos, su sociedad y entorno por la brutal extensión de la tecnología en todos los aspectos. Los relatos futuristas se desarrollan sobre todo en ambientes oscuros y/o nocturnos. La escasez de luz facilita la creación de una atmósfera perfecta para representar ese aspecto amenazante y peligroso que debe tener el futuro en que la máquina y los productos posthumanos viven enfrentados a los humanos, o como mínimo no en perfecta armonía.



Pero no solo las megápolis son descritas de forma similar, también podemos encontrar nexos de unión entre las diversas visiones del ciberespacio, de lo que se encuentran al adentrarse en el mundo de las computadoras. La infinitud, la vastedad sin límite de la realidad virtual, del ciberespacio, de ese universo paralelo creado. Buenos ejemplos de esto son el escenario acuoso y sin fin en que *El cortador de césped* (1992) y su amiga mantienen relaciones sexuales o los largos túneles cibernéticos por los que viaja la información en *Matrix* (1999), *El cortador de césped* (1992) o *Johnny Mnemonic* (1995). Estos espacios cibernéticos crean la sensación de infinitud con la sucesión y la uniformidad de las partes que los componen, con una estética geométrica y alargada, como los 'frames' que componen el universo de *Tron* (1982). Aunque, sorprendentemente, en *Nivel 13* (1999) Douglas llega con su coche a los confines de la recreación, rompiendo claro está esa sensación de vastedad.

La corporeidad de los personajes es puesta en duda, ya que deben vivir en un mundo de excesos (la infinitud es uno de ellos, ya que la sociedad a la que representa ha traspasado los límites de lo deseable, llegando a ser una sociedad distópica, hiperexcesiva), y adaptarse a él. Cabe resaltar la gran importancia que se le otorga a la imagen (personal y en general) en la postmodernidad, desechando todo contenido, vaciando al cuerpo y supeditándolo al juicio del otro. En *Videodrome*, Max Renn, el protagonista, en plena alucinación va perdiendo progresivamente su cuerpo y voluntad, viéndose reducido a su propia imagen, fusionada con el televisor que le marca qué ha de hacer, convirtiéndose en la carcasa de sí mismo.

En este mundo hipertecnológico se crean los cyborgs, los robots humanoides y demás personajes excesivos, se nos presentan grotescos a nuestros ojos. En muchos casos, la carne se funde con la máquina en busca de un estado superior de la existencia. La humanidad se deconstruye, se desmorona para rehacerse, reinventarse. Como los humanos 'enfermos' de *Videodrome* (1983), en que los cerebros de los televidentes están evolucionando, sufren alucinaciones y tumores cerebrales, que les permitirán asimilar el bombardeo de imágenes e información sin fin que reciben a diario. En *Tekken* (2010), Bryan Fury, uno de los participantes del *Iron First Tournament* es un *cyborg* que ha sustituido sus antiguos huesos humanos por otros de metal. La especie de implantes cocleares que llevan Neo y sus compañeros en *Matrix*, como el disco duro cerebral de Johnny Mnemonic, o los biopuertos a los que se conectan en *eXistenZ* para entrar en el juego obligan al espectador a reflexionar sobre el futuro del cuerpo posthumano en la sociedad hipertecnológica, en los que la carne y la tecnología pueden convivir en gran multitud de formas. Alejándonos de las visiones antropocéntricas y renacentistas en que la humanidad es el centro del universo, en el futuro distópico que nos presentan, nuestra especie no es más que otro integrante de la sociedad hipertecnológica, como lo son los *cyborgs*, los

robots, las máquinas o las corporaciones. Hay algunas 'máquinas' capaces de crear pensamiento propio y conciencia. Por eso deberíamos distinguir entre diversas gradaciones de Inteligencia Artificial: en *Tron*, la mayoría de programas con los que se encuentran *Clu*, *Flynn* y *Tron*, solamente pueden simular los estados y contenidos mentales de un humano, sin poseerlos ni poder modificarlos. Actúan según una directrices fijadas, y nunca pueden quebrantarlas. Mientras que los programa ISO, a través de los algoritmos isomorfos, son capaces de aprender conceptos de su usuario para moldear sus acciones de acuerdo con la expectativa de quien los gobierna, permitiéndoles ser autosuficientes. Como también lo es el *mainframe Master Control Program*, que se dedica a controlar la red. Estos últimos, como las máquinas que gobiernan *Matrix*, son capaces de pensar, no solo de simular contenidos y estados mentales, sino que pueden ser intencionales y conscientes como los seres humanos. Las máquinas de *Matrix* quieren destruir a los rebeldes y así asegurar su hegemonía, mientras que el 'mainframe' (en *Tron Legacy*) pretende abandonar el mundo virtual y ampliar sus dominios también hacia el mundo real, amenazando el planeta entero.

Cuando los distintos integrantes de las nuevas sociedades ultratecnológicas se ven obligados a convivir, el escenario más habitual que nos encontramos son las luchas por el poder entre ellos. En *Matrix* los rebeldes luchan contra las máquinas que los esclavizan y las utilizan como fuente de energía. En *Tron* los programas de ordenador quieren librarse de sus creadores y usuarios, en *Johnny Mnemonic* las corporaciones y las mafias compiten por la información, o en *eXistenZ* dos compañías luchan entre ellas por el poder, a la vez que hay grupos de rebeldes 'realistas' que se oponen al uso de los biopuertos, ya que 'deforman' la realidad.

En las sociedades posthumanas e hipertecnológicas el estado y los gobiernos suelen estar remplazados por gigantes corporaciones multinacionales, que pasan a ser centros del poder político, económico y militar. La población humana suele agruparse en estructuras tribales en los suburbios, organizándose para resistir los embates de la vida, y algunos hasta se atreven a enfrentarse a los poderosos. En el futuro tecnócrata, posthumano y descontrolado, el tiempo y el espacio ya no son lo que solían; como en *eXistenZ*, donde la sesión de marketing de *Alegra* sólo dura 20 minutos, pero parecen horas a los jugadores conectados; o como los rebeldes de *Matrix*, que al introducirse en la virtualidad no interactúan de igual manera, llegando a controlar estos parámetros para reaccionar ante los acontecimientos adversos (Neo puede volar, realizar grandes saltos, posee telequinesia...). Tampoco las apariencias, ese es el sentido final de la realidad virtual, donde lo real puede llegar a desaparecer, a cambio de lo virtual. Lo real es todo aquello que se nos presenta como tal, aunque se carezcan de garantías sobre ello. No es relevante si se trata de una ilusión, la interacción es real, no es posible otro criterio hasta la

“liberación”, si esta llega nunca. En *Nivel 13*, Douglas vive y trabaja en el mundo generado virtualmente. De manera fortuita descubre otras realidades alternativas, sin llegar a saber con certeza si su realidad también es virtual.

## **2.4 Atrapados en la caverna**

El mito de la caverna de Platón ha sido fuente de inspiración de multitud de creaciones artísticas, incluidas las cinematográficas. Haciendo una interpretación un tanto interesada, se puede considerar que el filósofo relata la existencia de unos hombres cautivos desde su nacimiento en el interior de una oscura cueva. Estos son prisioneros de ataduras físicas que les impiden moverse y otras mentales, ya que faltos de otra educación están condenados a tomar por verdades las sombras proyectadas por el fuego en el fondo de la gruta -como si de una pantalla de cine se tratase- aunque solo sean una burda y falsa representación del mundo exterior.

Los dos niveles de realidad del mito se muestran claramente en películas como *Matrix* (1999) o *Tron Legacy* (2010), donde el mundo interior de la caverna, y el mundo exterior son fácilmente reconocibles. En el primer largometraje los rebeldes, encadenados insatisfechos, comienzan un largo y laborioso camino de liberación personal y colectiva. Estos pretenden destruir las paredes y las cadenas que les atan a la caverna, que les permiten comer y dormir, pero no vivir. Y no solo deberán enfrentarse a los creadores de la caverna, en este caso las máquinas, sino también a sus propios compañeros de prisión, que prefieren la comodidad del mundo conocido, que el desierto de lo real. En la segunda entrega de *Tron*, los programas que habitan el ciberespacio no son capaces de plantearse otra existencia que la que ellos viven en la red, y mucho menos la de otra realidad.

Ambos filmes podrían relacionarse sin mucha dificultad con las alegorías platónicas. De alguna manera, *Tron Legacy* puede interpretarse como el triunfo de la caverna sobre la realidad exterior, la confirmación de la supremacía de la copia sobre la realidad, la cristalización de la hiperrealidad baudrillardiana. No obstante, todas las películas de nuestro corpus presentan diferentes situaciones que muestran alguno de los cuatro ámbitos representados en el mito: la caverna, la liberación, la ascensión al mundo real y el exterior.

### *La caverna*

Seguramente tras una experiencia entre lo real y lo virtual, a muchos humanos les costaría decidirse sobre cuál de ellos identificar con la ‘caverna’ de sombras que encadena. Es común actualmente el sentimiento de estar encadenados a una sociedad que no podemos elegir, con unas estructuras sociales inmóviles, sujetos a las ideologías dominantes, trabados a un lenguaje alienante y engañoso... Esta visión ‘cavernaria’ de lo que se ha considerado hasta ahora ‘lo real’ tiene su explicitación en las películas del corpus. *Videodrome* (1983) presenta una visión

bastante profética de lo que serían y llegarán a ser los medios de comunicación. Cronenberg muestra su preocupación por la manipulación de las actitudes de los televidentes, concibiendo la televisión como un teatro de sombras chinas, un desfile de apariencias. Las sombras obscenas y violentas de *Videodrome* (1983) seducen tanto a los telespectadores, que llegarán a controlar su cerebro y sus actuaciones. Al no poder distinguir entre la imagen creada y la realidad, también esta cinta supone, de alguna manera, la materialización de la teoría de la hiperrealidad.

Pero la caverna por excelencia debería situarse en los 'frames' de la saga *Tron* (1982) y en *Matrix* (1999), el sistema en que se simula la existencia en la película del mismo nombre. La conciencia de que se habita, o no, en una realidad engañosa hecha de sombras, es lo que marca el límite de la capacidad de este mundo artificial para hacer esclavos a los 'humanos' que lo habitan.

### *La liberación*

La conciencia de la esclavitud es un paso imprescindible para el deseo de liberación. Este es un problema de primera magnitud en *Matrix* (1999), donde Morfeo decide erigirse en liberador a la fuerza de una sociedad que ni si quiera se ha planteado la vuelta a lo real. El mesianismo de Neo, de la misma manera, es un mesianismo a la fuerza, siempre tímido y dubitativo, que tiene que descubrirse cada día, y que no va a recibir ninguna aclamación, al contrario, se va a encontrar con las resistencias de aquellos que no están dispuestos a dejar su calidad de vida a cambio de una pretendida realidad.

La liberación de los 'cautivos' de lo virtual siempre es extraña. ¿Cómo llegan a desencadenarse? ¿Quién les ayuda a hacerlo? En la primera entrega de *Matrix*, Morfeo ofrece una píldora a Neo que le permitirá realizar un viaje iniciático que lo iluminará, a partir de ese momento estará libre de cadenas que le impidan salir de la caverna. O en *Nivel 13* (1999), Douglas después de la extraña muerte de Fuller, el magnate de los negocios, llega a descubrir la existencia de diversos mundos paralelos cibernéticos, incluso llega a entender que vive en una realidad falsa, tomando conciencia de sus propios grilletes.

### *La anábasis*

En cuanto a la abrupta y laboriosa ascensión al mundo real, y por tanto al conocimiento, normalmente no esta exenta de penalidades. En *El cortador de césped* (1992), Jobe, el jardinero, padece deficiencia mental hasta que su vecino decide experimentar con su mente. Después de múltiples sesiones Jobe llega a desarrollar grandes potencialidades que llegarán a convertirlo en un ser mortífero, totalmente descontrolado al evolucionar a una especie mentalmente superior. El descubrimiento del fuego por parte de los cautivos les posibilita su superación, siendo el fuego en este caso la técnica, que llevará a nuestro protagonista a su total emancipación.

En el caso de *Matrix* (1999), la anábasis comporta un complejo proceso de preparación, que culmina con el descubrimiento, por parte de los iniciados, de lo real. A causa de las complejas características del mundo real y el mundo virtual, en la trilogía la subida tiene componentes de catábasis, ya que los que emprenden el camino se encuentran con que el mundo exterior tiene muchas características más cercanas al infierno que a la liberación que buscaban.

#### *El exterior*

La experiencia del mundo exterior y real no deja de ser traumática y dura. En *Matrix* (1999), cuando los cautivos salen de la realidad informática en que duermen a los habitantes del mundo real, no encuentran otra cosa que un desierto de ruinas, vainas de seres humanos utilizados como baterías eléctricas y el cielo cubierto de contaminación. También estará el sol tras una densa cortina de humo, dando a entender que la razón y el conocimiento están ocultos tras engaños y mentiras. Es tal el panorama de la “verdadera realidad” que no todos los cautivos quieren volver a la cueva a desatar, informar y liberar a sus antiguos compañeros, como harán los rebeldes Neo, Morfeo y los suyos. Hay prisioneros, como Cifra, que tras ser liberados deciden volver a la seguridad anodina de la caverna, aún sabiendo que es una existencia irreal, la prefiere.

### **3 El Hiper cine**

Una de las características de la evolución del cine postmoderno que podemos observar en el corpus establecido, como también en general en todo el cine actual, es la saturación, es decir, llevar todo a extremos superlativos. En la época de la hiperrealidad (Baudrillard, 1978) y la hipermodernidad (Lipovetsky, 2006), el cine tiende a lo hiper, a incidir en lo extremo y buscar sensaciones fuertes, nuevas y efímeramente continuas. El cine que trata de la realidad virtual ha seguido esta tendencia, como vamos a analizar a continuación.

#### **3.1 El cine de la post (hiper?)-modernidad: lo simple y lo múltiple**

El modelo fílmico ha ido evolucionando con el paso de los años, sobre todo con la llegada de la época postmoderna. El cine tradicional es un cine de géneros (western, comedia, bélico), en el que las tramas, los personajes pasan por un filtro para convertirse en clichés. Esto se debe a la finalidad comercial de tales películas, ya que no supone un gran esfuerzo de comprensión para la mayoría de espectadores, siendo estas accesibles para todos los públicos. Con la aparición de la sociedad de masas, la dinámica favorecía el cine como mercancía y adjudicaba el papel de consumidor al espectador homogéneo. Este cine de personajes planos, historias simples e imágenes impresionantes, se rige por la ley de la simplicidad, y la ausencia de esfuerzo interpretativo por parte del receptor. Lipovetsky y Seroy (2009) han denominado ‘simplex’ a esta tendencia de construcción cinematográfica.

Durante los 80 y especialmente en los 90 este proceso *símplex* se acentúa, sobre todo con las películas de superhéroes, en que los buenos triunfan sobre los malos. Con esto, al tener una estructura tan simple, el argumento permite un despliegue más espectacular de la imagen; con más luces, más rapidez, más ruido y acción trepidante que satisfaga a los consumidores. Los ejemplos más claros los podemos encontrar en la industria hollywoodense, experta en el uso de moldes cinematográficos de éxito seguro, como la saga de *Indiana Jones* (1981-2008) y de *Rambo* (1982- 2008) o las sucesivas entregas de *Batman*, donde los personajes están claramente etiquetados, con funciones previsibles y donde los buenos, son buenos de verdad, los malos malísimos, y los primeros aunque pierdan la batalla, ganarán la guerra.

Pero este proceso evolutivo no es el único que está sufriendo el cine. Paralelamente al asentamiento de lo *simplex*, el cine de la hipermodernidad provoca el desarrollo de lo que Lipovetsky y Seroy (2009) nominan '*múltiplex*'. Los flujos migratorios, los viajes, Internet y los medios de comunicación globales fomentan el intercambio cultural y referencial entre consumidores, de manera que se adoptan unos códigos y estética más fluidos, mestizos y supranacionales. Las identidades se confunden, aumentan, se imbrican y renuevan. Pero la postmodernidad no es la época del colectivo, sino del individuo, y el hecho de que haya más referentes posibles que nunca no significa que las formas culturales diferentes tiendan a aumentar, sino paradójicamente la mundialización tiene un gran potencial homogeneizador de culturas y productos, uniformizando la población a estándares occidentales. Esta hibridación mundializada ha desatado una superación estética de las estructuras *símplex* tradicionales, basadas en diferenciación de la historia principal respecto a las secundarias, y la preponderancia de la comprensión de la trama sin problemas para la mayoría.

Con la aparición de lo *múltiplex* el relato se puede volver caótico, coral, fragmentario, abierto a diferentes interpretaciones... sin dejar de lado la espectacularidad *símplex*, el espectador, aunque no llegue a entender la trama, se entretendrá con la sucesión de imágenes, y sonidos envolventes, llegando sin parar a puntos clímax del film, sin llegar nunca a ser catárquicos. Espectacularidad, hiperrealismo, hiperbrevedad e hiperrapidez. Estas características ya se pueden encontrar en las tempranas *Tron* (1982), *Johnny Mnemonic* (1995) o la casi incomprensible pero espectacular *Videodrome* (1983), donde la combinación de conspiraciones, terror visceral y surrealismo es difícil de digerir, aunque posee lo que era una profética visión de los medios actuales. Con el paso de los años, la tendencia no revertirá y se afianzará, como se puede observar en *Nivel 13* (1999), donde la mayoría de las historias secundarias planteadas quedan abiertas; en *Matrix* y sus secuelas, donde priman varios niveles de lectura de los filmes, a la vez que están saturados de imágenes excesivas; o en *Tron Legacy* (2010), donde padre e

hijo ya no se adentran en un mundo fractal, sino en una realidad cibernética visualmente asombrosa, mucho más avanzada y con un malo muy malo, que pondrá en peligro la humanidad entera.

### **3.2 El hipermetraje**

Durante décadas, la duración de un film vino dada por la extensión de las bobinas de celuloide, que imponían una longitud media de 90 minutos, con excepción de las superproducciones, que tenían en el exceso de metraje uno de sus signos de identidad. Actualmente, estas limitaciones materiales han sido superadas con la introducción, a mediados de los años 90, de los formatos digitales, que respecto al viejo 35 mm, ofrecen presupuestos más bajos y mayor facilidad de manipulación. La tendencia es que la duración de las películas continúe creciendo.

La duración media de los filmes ha ido aumentando. Así, dentro del corpus que manejamos, ha pasado de los casi 90 minutos de *Tron* (82 min.) o *Videodrome* (88 min.) en los años 80, a 1h 40 minutos en los años 90; *Johnny Mnemonic* (98 min.), *Virtuosity* (105 min.), *eXistenZ* (97 min.) o *Nivel 13* (100 min.). Ya en la primera década del siglo XXI comenzarían a acercarse y algunas sobrepasan las 2 horas; con *Matrix Reloaded* (138 min.), *Matrix Revolutions* (129 min.) y *Tron legacy* (125 min.), grandes producciones que hicieron uso extensivo de la tecnología digital.

### **3.3 Cine Hiper-HighTech**

Los nuevos avances y el surgimiento de nuevas tecnologías, como la digitalización, potencian los géneros cinematográficos propicios a los efectos especiales. Las películas de acción, ciencia ficción, bélicas... casi todas, están repletas de espectaculares efectos que pretenden sorprender cada vez más al espectador. Siendo la realidad virtual uno de los extremos en cuanto a exceso de imágenes, materializando mundos, realidades y personajes totalmente artificiales, estimulando al consumidor con multitud de percepciones y sensaciones a tiempo real: más velocidad, más peligro, más luces, más reflejos... A principios de la década de los 80, con *Tron* (1982) llega la primera producción cinematográfica que incluye rudimentarios gráficos diseñados por ordenador, que crean un mundo informático lleno de colores primarios, estructuras repetitivas y geometría pura. Esta estética asentó las bases gráficas y estilísticas que el imaginario colectivo relacionaba con el recién descubierto mundo de los ordenadores. También *Videodrome*, ya en el año 1983, introdujo efectos especiales, aunque valiéndose mucho más del ingenio y de las ilusiones, que de la tecnología digital, muy incipiente por entonces.

A partir de este momento, paulatinamente las películas irán recurriendo de manera creciente a las imágenes artificiales. Es tal la evolución, que en la actualidad es casi inconcebible que una película no use herramientas informáticas durante su grabación y montaje, llegando a que los efectos especiales estén por todas partes, en una especie de competición en que la película

posterior debe superar la previa. Un ejemplo paradigmático de este fenómeno puede ser la Trilogía *Matrix*, en que cada entrega esta más cargada de efectos, cada una es más dinámica que la anterior, más activa, más 'realista'... dejando paso a un contenido cada vez más diluido, (clarísimamente en *The Matrix: Reloaded*) para primar sobre todo la forma. Todo ello se enmarca, según el análisis de Lipovetsky y Seroy (2009), en la integración de lo simplex -o reducción a límites extremos de la complejidad narrativa combinada con los personajes unidimensionales -y lo múltiplex- representado aquí por la complejidad de los recursos tecnológicos utilizados junto con la dificultad de comprensión del juego de espejos que propone la trama.

#### **4. La Estética Ciberpunk**

Esta primera corriente que se aleja con pavor de la tecnología bebe de la tradición literaria de evasión que pasaría a llamarse *ciberpunk*, siendo su punto álgido la década de los ochenta en EEUU. Este movimiento literario se inaugura en 1984 con la primera novela que menciona el termino "ciberespacio", *Neuromancer* de William Gibson (Gibson, 1984).

El género del *ciberpunk* retrata la paranoia *high-tech*, ese horror que causa la tecnología por su temible alianza con el sistema y el poder, dejando atrás estados y naciones para ser subyugados a las grandes corporaciones, las empresas multinacionales. En la novela de Gibson, el ciberespacio es un lugar imaginario al que acceden los personajes conectándose a dispositivos electrónicos que les permitía volcar sus mentes en el ordenador. Idea que usaría más tarde Cronenberg en *eXistenZ* (1999), en que los personajes se conectan a los biopuertos. Una idea similar también aparece en *Johnny Mnemonic* (1995) per el mismo W. Gibson, que escribió el guión de la película, en que Johnny, un mensajero mnemónico con un implante cibernético en el cerebro transporta grandes cantidades de información para clientes mafiosos que no desean exponer sus datos a la inseguridad de Internet.

En la totalidad de los carteles originales de las películas de nuestro corpus, los colores predominantes son oscuros, sobre todo el negro. En multitud de fotogramas de *Johnny Mnemonic* (1995) o *Matrix* (1999), la ciudad adquiere ese matiz de anonimia y despersonalización gracias a la oscuridad envolvente que apenas da tregua a la luz. Las metrópolis se han vuelto lugares inhabitables, levemente iluminadas por un sinfín de puntos de luz, que nos recuerdan al cielo estrellado. También en *Tekken* (2010) encontramos multitud de fotogramas que nos muestran la vastedad de los suburbios, como si no tuviesen fin, extendidos



hasta donde alcanza la vista, desmoralizando a todo espectador que aún conservase algún atisbo de esperanza en la sociedad futura hiperindustrializada.

## 5. Conclusiones

La realidad virtual, tal como la conocemos actualmente, dista mucho del marco conceptual de un mundo paralelo que presentan, sin ninguna restricción tecnológica, las películas de ciencia ficción. Los mundos virtuales que propone el cine postmoderno proporcionan al personaje una experiencia de inmersión total, muchas veces involuntaria, en que el protagonista es absorbido completamente en la simulación, siendo para él casi imposible percibir qué es la realidad (cf. Muñoz Corcuera, 2009). Son claros ejemplos *eXistenZ* o *Matrix*. Además de trasladar a un estadio posterior de la tecnología, este fenómeno se inserta dentro de la teoría de la hiperrealidad, tal como la describe Baudrillard (1978) desde el punto de vista artístico, filosófico y tecnológico. Según el sociólogo francés la confusión entre la realidad y la virtualidad, o la primacía de la segunda sobre la primera, es uno de los ejes del nuevo paradigma epistemológico que surge gracias a la rápida reproducción y difusión de los bienes culturales.

Las películas analizadas muestran una sociedad tecnológica en pleno desarrollo donde las máquinas controlan, manipulan y esclavizan al hombre. El ser humano es un peón de la sociedad tecnológica: por ejemplo, por la televisión en *Videodrome* (1983) o por los videojuegos en *eXistenZ* (1999). *Matrix* (1999) va más allá e intenta que dudemos de todo aquello que nos rodea y busquemos la verdadera realidad, aunque “la ignorancia da la felicidad”, según el personaje de Cifra, y el mundo real pueda ser deprimente y sucio. Se trata, por tanto, de filmes distópicos. Esto último contrasta con los conceptos de creatividad, innovación, fascinación, sensibilidad, asombro, desarrollo, etc. que van asociados al concepto de mundo virtual (Pérez Martínez, 2011), y también con la mesianización o sacralización de la tecnología que parecían sugerir etapas anteriores de la literatura y el cine de ciencia ficción.

A medida que avanzan las nuevas tecnologías, las películas introducen más acción y efectos especiales. Se notan grandes diferencias entre *Tron* o *Videodrome* (1982) y la saga de *Matrix*, dirigidas estas últimas a un público consumidor de películas de acción y videojuegos. Esta maximización de la espectacularidad va acompañada de una evolución paradójica en complejidad del argumento: por una parte, las historias son cada vez más planas y los personajes arquetípicos; por otra, las tramas incorporan complicadas secciones que, imbricadas, conforman un mundo difícil de comprender. En otro nivel, la mezcla cultural, la dispersión de los referentes míticos y la mundialización, están presentes en casi todas las antropologías sugeridas por los largometrajes que se han estudiado. Así pues, se produce una fusión de lo simple y lo

múltiple, donde la verosimilitud juega un papel secundario, y se pide al lector un esfuerzo de participación con la asunción de escenarios completamente alternativos.

Por último, la estética *ciberpunk* ha influido con fuerza en el género cinematográfico de la realidad virtual, de la mano de William Gibson (1984, 1986). *Matrix* y *Nivel 13* (1999) son un ejemplo de esta tendencia estética y filosófica que refuerza el sentido distópico de la realidad virtual tal como la ha concebido el cine. Todo ello, no parece más que el reflejo del pesimismo existencial con que el postmodernismo encara la construcción del futuro, y de su falta de confianza en la razón y la tecnología, y los avances científicos.

### **Bibliografía**

1. Benjamin, Walter (1989): *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
2. Baudrillard, Jean (1978): *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairos.
3. Gibson, William (1984): *Neuromàntic*. Badalona: Edicions Pleniluni.
4. Gibson, William (1986): *Quemando cromo*. Barcelona: Ediciones Minotauro.
5. Hanson, Matt (2006): *Cine digital: escenarios de Ciencia-Ficción*. Barcelona: Océano.
6. Lipovetsky, Gilles y Jean Seroy (2009): *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
7. Lipovetsky, Gilles (1983): *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
8. Lipovetsky, Gilles (2006): *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
9. Muñoz Corcuera, Alfonso (2009): "Realidad virtual y memorias posibles: apuntes sobre la presencia de mundos virtuales en el cine postmoderno de ciencia-ficción". En *Eikasía: Revista de Filosofía*, 24 [<http://revistadefilosofia.com/24-21.pdf>, consultado el 20/09/11]
10. Pérez Agustí, Adolfo (2003): *75 años de Cine de Ciencia- Ficción*. Madrid: Masters.
11. Pérez Martínez, Francisco Javier (2011): "Presente y futuro de la tecnología de la Realidad Virtual". En *Revista Creatividad y Sociedad*, núm. XVI. [<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/16/4-Realidad%20Virtual.pdf>, consultado el 08/10/11].
12. Person, Lawrence (1998): "Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto". En revista *Nova Express*, núm. 16.
13. Ross, Andrew (1991): *Strange Weather: Culture, Science and Technology in the Age of Limits*. London: Verso.
14. The Internet Movie Database (IMDb) [<http://www.imdb.com>, consultado el 05/09/11].
15. Yeppeth, Glenn (ed.) (2005): *Tomar la pastilla roja. Ciencia, Filosofía y Religión en Matrix*. Barcelona: Obelisco.

