

#28

NOTAS PARA EL ESTUDIO DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN CONTEMPORÁNEO (2008-2022). POLÍTICA: DISTOPÍA, ORGANIZACIÓN, REVOLUCIÓN

Roberto Chuit Roganovich

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Instituto de Humanidades (IDH)

Universidad Nacional de Córdoba (UNC)

<https://orcid.org/0000-0001-9691-9932>

Artículo || Invitado | Publicado: 01/2023

DOI 10.1344/452f.2023.28.3

r.chuitroganovich@gmail.com

Ilustración || © Andrés Müller – Todos los derechos reservados

Texto || © Roberto Chuit Roganovich – Licencia: Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons





Resumen || El cine contemporáneo de ciencia ficción se nos muestra hoy como un género que parecería poner en tela de juicio el relato de la irrevocabilidad del capitalismo, del capitalismo que se narra a sí mismo como *fin de la historia* y como episodio necesario de una historia natural y teleologizada del hombre en comunidad. Así, la ciencia ficción, como tal vez en ningún otro género, hace práctica la pregunta acerca de los *mundos posibles* al tomar como materia prima, y a veces de forma inconsciente, *el pulso de las fugas ideológicas del capitalismo contemporáneo*. Las preguntas que nos interesa resolver a lo largo de este trabajo son, pues, ¿en qué se reconocen estas crisis políticas «reales» en las expresiones de la ciencia ficción contemporánea? ¿De qué manera se encuentran modelizadas y de qué formas, de haberlas, se resuelven narrativamente?

Palabras clave || Ciencia | Ficción | Cine | Política | Distopía | Utopía

Notes for the Study of Contemporary Science Fiction Cinema (2008-2022)

Abstract || Contemporary science fiction cinema appears as a genre that would seem to call into question the story of the irrevocability of capitalism, a capitalism that narrates itself as the *end of history* and as a necessary episode of a natural and teleologized history of man in community. Thus, science fiction, as perhaps in no other genre, makes practical the question about *possible worlds* by taking as raw material, and sometimes unconsciously, *the pulse of the ideological vanishing points of contemporary capitalism*. The questions that we are interested in resolving throughout this work are, then, how are these “real” political crises recognized in the expressions of contemporary science fiction? In what way are they modeled and in what ways, if any, are they resolved narratively?

Keywords || Science | Fiction | Cinema | Politics | Dystopia | Utopia

Notes per a l'estudi del cinema de ciència-ficció contemporani (2008-2022)

Resum || El cinema contemporani de ciència-ficció se'ns mostra avui com un gènere que semblaria posar en dubte el relat de la irrevocabilitat del capitalisme, del capitalisme que es narra a si mateix com a fi de la història i com a episodi necessari d'una història natural i teologitzada de l'home en

comunitat. Així, la ciència-ficció, com potser en cap altre gènere, fa pràctica la pregunta sobre els *mons possibles* pel fet de prendre com a matèria primera, i a vegades de manera inconscient, *el pols de les fugides ideològiques del capitalisme contemporani*. Les preguntes que ens interessa resoldre al llarg d'aquest treball són, doncs, en què es reconeixen aquestes crisis polítiques «reals» en les expressions de la ciència-ficció contemporània? De quina manera es troben modelitzades i de quines formes, si n'hi hagués, es resolen narrativament?

Paraules clau || Ciència | Ficció | Cinema | Política | Distopia | Utopia

0. Introducción: problema y diagnóstico

La teoría literaria se encuentra sin lugar a duda en una crisis. Crisis que se extiende al plano epistemológico y metodológico, pero también al objeto mismo de la disciplina: la literatura (Todorov, 2009). Con todavía ideas nuevas y a veces contradictorias respecto de qué entendemos por lo literario y cómo deberíamos trabajarlo (primera crisis), tenemos en claro que la literatura hoy no es un bien de circulación masiva (segunda crisis), como sí podría haber sido en otro momento, ni mucho menos un producto que funcione como punta de lanza del amplio espectro de los consumos culturales (2009). ¿Qué hacer, pues? Al menos en principio, un diagnóstico que nos permita sopesar de manera aislada las dos crisis a las que nos enfrentamos. De un lado, el diagnóstico de la crisis histórica de nuestro objeto (crisis de su consumo y circulación, etcétera), respecto de la cual podríamos tener poco que ver, para luego preguntarnos: en qué todavía nos compete el estudio de la literatura, con qué fines, con una práctica de escritura dirigida hacia quiénes, y de qué tipo de *insistencias* —intentando no caer en el anacronismo—, todavía seríamos responsables. Del otro, el diagnóstico y revisión de los fundamentos epistemológicos de nuestra propia disciplina (su alcance, sus límites, su *aggiornamento*, su redefinición), sin perder de vista que estas crisis no socavan el valor y la relevancia histórica de la disciplina (como, por ejemplo, al reconocer que la teoría literaria nos ha brindado herramientas lo suficientemente rigurosas y sistemáticas para volcarnos a producciones culturales diversas independientes de la literatura). Este aporte no pretende profundizar en los diagnósticos posibles. Pretende, por el contrario, *operativizar* la teoría literaria en nuevos mapas de consumos culturales; esto es, *continuar* con el gesto de apertura de la teoría literaria hacia formas otras de las narrativas de consumo masivo.

Dijimos que la literatura se encontraba a la baja. Este no es el caso de otras experiencias culturales que —aun siendo masivas, pero todavía injustamente fuera de los planes de estudio de los sistemas educativos secundarios, terciarios y universitarios— se alejan de la mera palabra para incorporar otros mecanismos artísticos (ya sean visuales, sonoros, pictográficos). De las expresiones culturales alternativas a la literatura, encontramos que el cine contemporáneo de ciencia ficción es, por mucho, el género que hoy en día tiene mayores niveles de recaudación, influencia, pregnancia discursiva y continuidad empresarial¹.

El éxito comercial de estos productos ya es razón suficiente para que desde las humanidades se les dedique tiempo reflexivo. Las causas de este *revival* son, sin dudas, multifactoriales, pero creemos que pueden ser reconocidas con mayor facilidad en el «malestar generalizado» de la cultura capitalista contemporánea y en el agotamiento del modelo del Estado de bienestar cuanto en reformulaciones drásticas del género en tanto que tal (Fisher, 2018).

<1> Según Box Office Mojo de las diez películas más taquilleras de la historia solo tres no pertenecen al género de ciencia ficción/fantasy (https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW). La maravilla recaudatoria del cine de ciencia ficción contemporáneo se entiende incluso más cuando se contemplan otras variables igualmente determinantes: merchandising (desde remeras y medias a tazas y cortinas de baño), spin-offs en plataformas de streaming, libros, cómics, juegos (de PC, de consola, de mesa, de RPG Pen&Paper), entre muchas otras. En el caso de la década 2010-2020, y también según Box Office Mojo (<https://screenrant.com/the-highest-grossing-movies-of-the-2010s-ranked-according-to-box-office-mojo/>), solo tres de las diez películas más taquilleras (Frozen II, Furious 7 y The Lion King) no pertenecen al género ciencia ficción.

No hace mucho tiempo, en el año 2005, Fredric Jameson afirmaba:

Lo devastador no es la presencia de un enemigo sino la creencia universal no solo de que esta tendencia es irreversible, sino de que las alternativas históricas al capitalismo se han demostrado inviables e imposibles, y que ningún otro sistema socioeconómico es concebible, y mucho menos disponible en la práctica (8).

Esta «creencia universal» se encuentra hoy en estado tambaleante. Entendemos que las crisis económicas y sus coletazos, que la disminución de la calidad de vida de la población general, que las crisis de representatividad política, las crisis pandémicas y las crisis bélicas del siglo XXI (Przeworski, 2022) han contribuido al desgaste de los «cordones sanitarios» de la ideología capitalista contemporánea. En este contexto, vemos delinarse un conjunto de puntos ciegos y de límites —todavía imposibles de franquear por nuestra imaginación, aun y siempre rehén de nuestro modo de producción (Jameson, 2009: 10)— que están siendo explorados por diferentes tradiciones políticas, desde las derechas alternativas y el neofascismo al socialismo y el comunismo.

En este marco, y como no sucedía en bastante tiempo, la ciencia ficción vuelve a aparecer como un género que pone en tela de juicio el relato de la irrevocabilidad del capitalismo, del capitalismo que se narra a sí mismo como *fin de la historia* según la tesis fukuyamista y como episodio necesario de una historia natural y teleologizada del hombre en comunidad. Así, la ciencia ficción, como tal vez en ningún otro género, hace práctica la pregunta acerca de los *mundos posibles* al tomar como materia prima, y a veces de forma inconsciente, *el pulso de las fugas ideológicas del capitalismo contemporáneo*. Las preguntas que nos interesan son, pues, ¿en qué se reconocen estas crisis «reales» en las expresiones de la ciencia ficción contemporánea? ¿De qué manera se encuentran modelizadas y de qué formas, de haberlas, se resuelven narrativamente?

1. Programa y corpus

Con el eco de este diagnóstico, nos hemos abocado a desarrollar una base de datos de películas de ciencia ficción producidas entre el año 2008 y 2022².

El recorte temporal, por ahora y en esta instancia exploratoria, es a la vez arbitrario y necesario. Lo relativamente arbitrario: el año 2008 funciona como punto de partida menos porque haya representado un corte o acontecimiento de magnitud en el campo de la producción cultural o del cine de ciencia ficción cuanto porque apunta al comienzo y desarrollo de una crisis económica financiera —la crisis más relevante del capital en el siglo XXI— y cuyas especificidades sociales, culturales y políticas fueron tematizadas por el cine de ciencia ficción. Lo necesario: porque sería una tarea monumental pensar el género de la ciencia ficción en su generalidad habida cuenta de sus mutaciones y variables a lo largo del tiempo. No es

<2> La base de datos es abierta y puede encontrarse en el siguiente enlace: <https://docs.google.com/spreadsheets/>

nuestra intención, pues, llevar a cabo una historia comparada del género; nuestro objetivo, por el contrario, es tanto más modesto: no nos interesa el género en su especificidad formal, de tenerla, sino más bien observar qué tiene para decirnos hoy, respecto de nuestra propia industria imaginaria y respecto del modo en cómo nuestros productos culturales se encuentran modelizando —por decirlo de algún modo— las fugas ideológicas de lo real histórico.

Pretender subsumir el corpus bajo una o dos directrices hermenéuticas o interpretativas —más allá de algunas marcas históricas del género— sería una generalización abusiva. Por ello, en este trabajo nos interesan menos aquellas obras de nuestro corpus que toman elementos de la ciencia ficción para la mera construcción del *setting* de la acción (indexadas en nuestra base de datos bajo el rótulo «narrativa estrecha»), que aquellas obras que incorporan o modelizan en su propuesta narrativa diferentes tipos de crisis generalizadas (indexadas bajo el rótulo «narrativa ampliada»), y que trabajan con diversas formas de la distopía/utopía (ya sea ambiental, biológica, bélica, política, tecnológica o temporal).

A un nivel más específico, y al menos para esta entrega, nuestro interés es observar de qué manera(s) estas crisis empujan a los personajes a desarrollar articulaciones políticas y dinámicas organizativas, y bajo qué reglas el desarrollo mismo de la acción se encuentra supeditado a la ventura de la organización política.

Estas inquietudes nos permiten, incluso antes de empezar nuestro análisis, realizar distinciones concretas respecto de ciertas categorías reconocidas de la teoría literaria de factura formal-estructuralista. Diremos que nos interesa la *organización política* por sobre las categorías de tiempo, de espacio, de personajes y narradores; diremos, también, que nos interesa la *organización política* en cuanto que figura colectiva que adquiere su estatuto actancial por negatividad respecto de las crisis que le dan nacimiento o que contribuyen a su formación.

Siguiendo los aportes y definiciones de cierta militancia marxista (Lenin, Gramsci, Althusser), nuestro interés se centra en observar: en primera instancia, el juego entre la *organización* propiamente dicha y su siempre precedente *orientación* (su línea); en segunda instancia, el modo en cómo tanto la *organización* como la *orientación* se definen, se estructuran y se reformulan dialécticamente en relación con la *crisis* tematizada.

Nuestro corpus es vasto. En la actualidad cuenta con una cantidad de 432 películas largometrajes *live-action*, es decir, no animados, y producidos en Occidente. Del total de 432 películas de ciencia ficción indexadas, cerca del 35% tematiza diferentes expresiones de distopías políticas. Este 35% se encuentra compuesto de 149 piezas cinematográficas. Esta pequeña muestra es nuestro corpus. Ahora bien, no todas las películas en nuestro corpus, por redundante que resulte aclararlo, trabajan del mismo modo la distopía/utopía políti-

ca. Por ello, y sin intenciones de realizar por ahora una taxonomía exhaustiva del modo en cómo las diferentes variables de la distopía política se muestran, trabajamos en una distinción general, binómica, y que allanó el camino de nuestro trabajo: mientras que en algunas de las obras las dinámicas organizativas de intervención política son parte constitutiva y esencial del desarrollo del arco narrativo (centralidad del tema político), para muchas otras la distopía/utopía política funciona como mero *setting* (escenario, marco) del desarrollo de la acción, y no como su principio articulador (no centralidad del tema político).

El diseño mismo de la base de datos nos permitió de forma anticipada comprender esta variable. Así, se previó que cada película fuera tabulada a partir de dos temáticas generales («Tema 1» y «Tema 2» en nuestro sistema de notación, respondiendo a las dos variables del binomio explicado más arriba: centralidad o no centralidad del tema político). Esto permite, por un lado, que cada cinta pueda pertenecer a una o más problemáticas tematizadas, ampliando su capacidad de expresión analítica; por otro, que los temas tratados en cada cinta puedan ser, al menos de forma vaga, jerarquizados.

De este modo, el corpus con el que trabajamos finalmente se conforma por: 89 (ochenta y nueve) películas en las cuales la distopía política es una tematización primaria, y 60 (sesenta) películas en las que, si bien de relevancia, la tematización sobre la distopía política no tiene grandes influencias sobre el desarrollo narrativo de la trama.

Para comenzar, resta realizar dos comentarios organizativos y metodológicos.

El primero: no todas las variables indexadas serán utilizadas a lo largo de este trabajo. Por ello, antes de comenzar nuestro análisis, quisiéramos —con la esperanza de que puedan ser de utilidad para futuras investigaciones— pasar breve revista de las otras variables que estructuran el corpus:

- el *setting* espacial (intergaláctico, galáctico, otro planeta, planetario o terráqueo)
- la localización temporal (futuro cercano, lejano o remoto; pasado cercano, lejano o remoto; ucronía futura cercana, lejana o remota; ucronía pasada cercana, lejana o remota)
- la estética general (ciberpunk, dieselpunk, nanopunk, realista, seapunk, solarpunk, steampunk o tecnomedieval)
- el trasfondo explicativo/metafísico del mundo ficcional (científico, mítico, mágico o mixto)
- la especie y género del protagonista/grupo protagonista y del antagonista/grupo antagonista (humano, no humano o ciborg; masculino, femenino o no binario).

El segundo servirá para alivianar la carga sintáctica y sortear confusiones: cada vez que digamos «ciencia ficción», al menos en este trabajo, nos estaremos refiriendo, al mismo tiempo, al cine

de ciencia ficción contemporáneo (producido entre el 2008 y el 2022) y al conjunto de películas que conforman nuestra muestra y que tematizan de algún modo la realidad política de los universos imaginarios.

2. Líneas de lectura

2.1. Utopía muda

Hemos descubierto que el cine contemporáneo de ciencia ficción termina a menudo cuando la utopía está a punto de comenzar. La utopía en estas expresiones se encuentra a menudo modelizada como un espacio neutro que supone simultáneamente: 1) la suspensión indefinida del mal provocado por una formación social específica y anterior, y 2) un vacío a futuro que, por su propia inespecificidad, posibilita una reflexión abierta —casi siempre extradiegética— acerca de qué mundo puede o está a punto de ser construido.

Nuestro corpus parecería estructurarse, pues, y a excepción de algunos casos ejemplares —*Beyond the Black Rainbow* (2010), *The Zero Theorem* (2013)—, como una narrativa de *hasta la acefalía* (política, económica, explotadora), *hasta el fin de la crisis* (ambiental, bélica, biológica), y poco más. Es poco el resto que queda después de la inversión del orden, después de la revolución o del trastocamiento radical de los regímenes de explotación. Aun cuando la acción política es restitutiva (es decir, cuando se organiza respecto de un regreso a un estado anterior al estado «del mal») la información que las obras cinematográficas nos dan es más bien difusa y breve.

Al respecto, nuestro corpus brinda información interesante. Fuera de aquellas «narrativas estrechas», para las cuales, como dijimos, el *setting* distópico es poco más que un color de ambiente, encontramos una constante. Más del 90 (noventa) por ciento de las cintas que no tienen un final abierto cierran el arco narrativo con la destrucción del orden imperante anterior o con la victoria del movimiento revolucionario: así, después de la muerte del líder antagonista, después de la desarticulación de los aparatos represivos dominantes, después de la suspensión de las normativas leoninas, los filmes cierran de manera abrupta bajo la figura de la esperanza y de la confianza de un nuevo mundo por construirse.

Así, encontramos que el estado final la nueva narrativa de ciencia ficción es una versión *aggiornada* del «*happily ever after*» (del «vivieron felices para siempre»).

2.2. El objeto del deseo

Las diferencias con los relatos clásicos y narrativas populares y de consumo masivo (Propp, 1998) son, sin embargo, de gran valor analítico. La disputa por el objeto o bien deseado, como bien sabemos a partir de los aportes de la narratología, movilizaba y dinamizaba

el camino del héroe a la vez que los arcos de los ayudantes y los antagonistas. En el esquema clásico, el objeto o bien deseado se encontraba modelizado en, valga la redundancia, un objeto o un bien —la espada sagrada, la enamorada, la corona del reino, la tierra prometida—. Así, el cierre idílico funcionaba como correlato de la satisfacción última de los deseos del héroe: de este modo, el relato llegaba a su fin cuando el actante principal entraba en conjunción con el objeto o bien deseado. Sin embargo, en una especie de metáfora energética, es reconocido que en estas formas narrativas la «carga» del mundo —aquello que el mundo contiene— es idéntica al comienzo y al final del relato, aunque su posición (su «pertenencia») esté trastocada; en otras palabras, que la obtención del objeto maravilloso —la restitución del reino, la llegada a la tierra prometida, el asesinato del dragón, el rescate y amor de la doncella— suponía una *combinatoria nueva* del orden de las cosas pero no una *creación ex nihilo* de un orden radicalmente otro.

En el corpus que hemos construido, sin embargo, y en aquellas obras que nos interesan (aquellas con «narrativas ampliadas» en las que se tematizan crisis generalizadas, como ser las políticas, ambientales o biológicas) estos dos elementos son trabajados de forma diferente. Lo primero que llama la atención es que aquí el objeto de deseo no se encuentra tematizado como un *objeto*. Lo que en la narrativa clásica de los relatos populares aparece como un objeto concreto, por más representativo o simbólico que pudiera ser (la amada representa el amor, la corona al reino, el cáliz la cristiandad, etcétera), aquí aparece como mero *medio* o herramienta de trabajo para la concreción de un deseo ulterior. Este deseo ulterior apunta, más bien, a una idea abstracta de futuro, a la construcción de un orden nuevo o a la recomposición de un orden anterior, si bien no idílico, al menos tolerable; por consiguiente, parecería ordenarse no en relación con un estado volitivo, deseante o fiduciario objetualmente *localizado*, sino con un estado específico del orden general de las cosas. Lo segundo que llama la atención es que la realización de este *deseo* supone un trastocamiento del orden «energéticamente equivalente», esto es, del resultado «comparado igual a cero» (prerrealización/ posrealización), y por consiguiente, un trastocamiento del orden en clave radical, por más que no se encuentre desarrollado. Ahora bien, esta segunda novedad tiene un valor especial para nosotros. El *deseo*, aquí, si bien vehiculiza, moviliza y estructura el movimiento del héroe —y de los ayudantes y los antagonistas—, nunca se narra como plenitud; su concreción, por el contrario, se narra más bien como suspensión, como incógnita, como cesación o aplazamiento. Lo que tenemos pues es una *fuga hacia adelante*: esto es, frente a la imposibilidad de figurar una utopía —tanto por parte de los protagonistas como por parte del aparato narrativo mismo—, los relatos finalizan abruptos antes de su comienzo.

2.3. Táctica > Estrategia

Tenemos pues que la utopía, invisible y no lexicalizada, no es necesariamente creativa, sino, por el contrario, opositiva; no imaginativa sino reactiva; que se instituye como tal no por su propio valor ideante, por su propia capacidad resolutive (en el plano de la acción, pero también en el plano de la creación), sino por su contrario: la superación del estado coyuntural de las cosas. En este marco, el utopismo contemporáneo en el cine de ciencia ficción es menos principista cuanto táctico: esto es, menos movilizado por consideraciones generales acerca de la forma esperable o deseada de vivir (el programa de una ética o de un «programa de transición») cuanto por paliativos coyunturales del desastre que se vive (la negación en fuga de una coyuntura).

Esto nos pone frente a varios problemas. El trabajo sobre todos ellos nos permitirá, por una parte, establecer puntos de contacto y alejamiento respecto de otros estudios capitales del cine de ciencia ficción; por otra parte, contribuir al desarrollo de la «estructura modelo» del cine de ciencia ficción contemporáneo que trabaja con «narrativas ampliadas» y distopías políticas; y, además, contribuir al diseño de categorías organizativas a partir de las cuales se haga posible acercarse a nuevos corpus.

En primer lugar, encontramos que toda actividad política se estructura en el cine de ciencia ficción contemporáneo a partir de un presente doliente y no de un ideario de futuro pleno. Como se ha dicho, la actividad política aquí es, muchas de las veces, reactiva y opositiva y, por tanto, enfocada más en los programas de acción *táctica* que en cualquier *estrategia*. Abundan, pues, en nuestro corpus las dinámicas guerrilleras y terroristas —similares a lo que entendemos como foquismo y atentados—, sin ser nosotros, como espectadores, concedores del plan estratégico que los comprende, de existir alguno. La máxima, en todo caso —cosa que no nos permite considerarla una estrategia—, se orienta a *frenar* el avance o *remover* de cuajo una dinámica de opresión establecida.

De este modo, vemos que en casi la totalidad de nuestro corpus la acción estratégica se encuentra ausente. No encontramos aquí programas de acción prolongados en el tiempo, ni críticas estructurales al orden imperante ni reivindicaciones ideológicamente unificadas opuestas al *statu quo*. Por el contrario, toda aparición de una visión de conjunto es solapada y minimizada por dinámicas de respuesta pragmática de «acción directa»: así, la política subalterna en el cine contemporáneo de ciencia ficción es una política coyunturalista, propia de la *realpolitik*, a caballo de múltiples experiencias ideológicas, por incongruentes o contradictorias que puedan parecer.

Un caso representativo es la saga *The Purge*, que a día de hoy cuenta con cuatro películas. Esta saga plantea una ucronía contemporánea de estética realista en la que la clase política estadounidense decide, con el fin de purgar las pasiones bajas de sus ciudadanos

—y producidas por la crisis ambiental, económica, habitacional que aquejan el país—, operativizar un juego bastante particular. El juego consiste en que, durante una única noche al año, todo ciudadano tiene el derecho de asesinar a quien considere necesario o justo, sin ser posteriormente penado por la ley. En las diferentes entregas de la saga nos encontramos con protagonistas que, independientemente de su pertenencia de clase, se encuentran más preocupados por sobrevivir a la noche de «la purga» que a combatir el sistema político que lo instauro. Así, por fuera de algunas críticas y referencias a la constitución y el diseño de la estrategia política del juego (*The Forever Purge*), tenemos que los diferentes arcos planteados dan por supuesta la reproducción y estabilidad del *statu quo* y la continuidad indefinida de la costumbre de la purga en los años venideros. Este planteo se repite en muchas de las películas de nuestro corpus: la implementación de una norma refrendada por diferentes aparatos políticos ha borrado de manera tal la huella de su imposición que la disputa narrativa se desarrolla entre personajes subalternos sometidos a un orden específico y no entre personajes subalternos pero aliados para combatir un orden político adverso a sus propias vidas.

La serie cinematográfica *The Hunger Games* tiene una premisa similar a *The Purge*. Esta saga (basadas en la saga literaria homónima escrita por Suzanne Collins) plantea un futuro distópico en donde el centro político y dirigencial de la comunidad —el Capitolio—, y debido a la falta de recursos para satisfacer las necesidades ciudadanas básicas, divide a sus habitantes en «Distritos» acorde con sus quehaceres productivos. Las diferencias sanitarias, habitacionales, alimentarias y policiales entre los Distritos y el Capitolio es remarcable. En esta misma línea, y con la intención de generar cierta cohesión ideológica y coerción policial, el Capitolio organiza anualmente, a la forma de un coliseo, un juego a muerte. En este juego, que ofrece al victorioso poco más que honor o mero reconocimiento social, cada Distrito ofrece «voluntarios» para combatir televisadamente en un predio.

El viraje narrativo ocurre hacia finales de la segunda entrega (*Catching Fire*) y principios de la tercera (*Mocking Jay: Part I*). Aquí descubrimos a las fuerzas de la resistencia con quienes los protagonistas entran en contacto. De allí en adelante, veremos cómo la resistencia intenta derrocar al gobierno imperante. Lo curioso es que, a pesar de la existencia del debate y la discusión eminentemente política, no encontramos aquí un programa de transición desarrollado, ni figuraciones específicas acerca de cómo debería ser el mundo pos-revolucionario; por el contrario, encontramos debates tácticos y, por lo general, cercanos al campo militar y bélico.

2.4. Experiencias de organización

En las películas de nuestro corpus en donde la distopía política no es un mero *setting*, un mero marco de acción, sino el polo semántico alrededor del cual gira el desarrollo de la trama, esta estructura se repite. En todas ellas, el debate táctico, militar, estratégico y arma-

mentístico solapa, oblitera o invisibiliza el debate ideológico, moral, programático o estrictamente político. Algunos ejemplos destacables son: *9* (2009), *Terminator Salvation* (2009), *Rise of the Planet of the Apes* (2011), *Elysium* (2013), *Snowpiercer* (2013), *Mindgames* (2015), *Star Wars: The Force Awakens* (2015), *Rogue One* (2016), *Midnight Special* (2016), *The Humanity Bureau* (2018), *How It Ends* (2018), *Captive State* (2019), *Chaos Walking* (2021).

En segundo lugar, el dinamismo casi exclusivamente táctico de esta forma de intervención (es decir, no estratégica) nos pone frente a una representación *espontaneísta* de la política subalterna. Tenemos aquí que la intervención directa siempre nace y se articula no tanto por consideraciones ampliadas sobre un régimen político y económico específico sino a partir de sus *efectos* concretos y palpables, como puede ser el hambre, el castigo físico, y otras expresiones de la violencia referidas al cuerpo. Aquí los héroes y protagonistas (individuos o grupos), que no pueden destacar más que en abstracto la injusticia de la formación social bajo la que viven, intervienen sobre el mundo de forma «desorganizada», es decir, carente de «línea» y de dirección. En este universo táctico, pues, de la intervención espontaneísta, es entendible que los aliados —muchas veces tematizados como sujetos colectivos despersonalizados— establezcan con los héroes o con el grupo protagonista un vínculo empático, comunitario, identitario, pero sin la presencia de una sobreunificación filosófica, ideológica o programático-política. Esta falta de organización (si se quiere, una falta de verticalidad organizativa y programática o, como en *The Hunger Games* o un despotismo dirigencial que aun vertical es carente de todo polo democrático) trastoca la figura histórica del intelectual revolucionario: aquí, los protagonistas, sin conocimiento profundo de las estructuras invisibilizadas y dominantes de la formación social en la que viven, y solo por estar imbuidos de una *destinación exógena* o de un *saber hacer* específico (saber, por lo general, no político, sino más bien físico/intelectual/metódico) provocan *como por arte de magia* la adhesión de los sectores populares y explotados.

La saga *The Divergent Series*, basada en los libros de Veronica Roth, tematiza a lo largo de sus tres películas los siguientes conflictos: una sociedad distópica jerarquizada por valores genéticos en donde la división social del trabajo es inflexible —*Divergent* (2014)—, una guerra civil al interior de la comunidad de Chicago —*Insurgent* (2015)— y una guerra abierta entre la comunidad de Chicago y el poder central de «más allá del muro» —*Allegiant* (2016)—. Con similitudes destacables con las sagas *The Hunger Games* y *Maze Runner* encontramos aquí una organización social distópica organizada y dirigida por los «adversarios» del relato, y que se oponen a un «enemigo interno» que busca subvertir el orden establecido.

En las cintas de nuestro corpus, la lucha por la dirección de la sociedad se dirime siempre a través del uso de la fuerza y de la batalla armada. Así, el elemento democrático —al menos por fuera de los dos grupos adversarios— se encuentra siempre desplazado.

Al interior de los espacios revolucionarios, sin embargo, sucede algo diferente. El debate táctico acontece —estrategias ideológicas de cooptación, de ataque y asedio, de repliegue y defensa—, como así también el estudio de la especificidad del adversario (el secreto de su gubernamentalidad, de su funcionamiento interno; el reconocimiento de sus dispositivos de control, la comprensión de las estrategias cohesivas y coercitivas del poder central, etcétera). Los diagnósticos, las caracterizaciones y los rumbos de acción e intervención armada son, por lo general, debatidos. Los resultados de estos debates, sin embargo, pueden diferir. Por un lado, tenemos aquellos grupos que, por acalorados que sean los debates, llegan a espacios de común acuerdo respecto de las líneas de acción a tomar —*District 9* (2009), *The Crazies* (2010), *The Colony* (2013), *Independence Day: Resurgence* (2016)—. Por otro lado, tenemos grupos, por lo general más reducidos, que no llegan a un acuerdo político, lo que provoca una partición al interior del espacio: de ahí que tengamos experiencias de intervención política espontaneístas, autonomistas, individualistas, sectarias o no dialogantes —*Robo-Geisha* (2009), *The Book of Eli* (2010), *Riddick* (2013), *Mad Max: Fury Road* (2015), *Captain America: Civil War* (2016), *Logan* (2017), *X-Men Apocalypse* (2019).

2.5. Experiencia única del fin

A pesar de estas diferencias —es decir, independientemente del nivel de consenso obtenido y del trabajo sobre el disenso—, sí encontramos ciertas constantes. La primera, ya figurada: la dirección política es siempre una dirección militar vaciada de línea política en el sentido más estandarizado del término. La segunda: la utopía se figura —ya en diálogos, ya en ensoñaciones— únicamente como la suspensión del orden establecido, como la destrucción de los fundamentos reproductivos del sistema vigente, y no como un programa político de reconstrucción, de redefinición y de reorganización productiva, vital, ociosa o afectiva.

Como ya dijimos, la figuración utópica en el cine de ciencia ficción contemporáneo no es programática sino exclusivamente contestataria; así, las reflexiones sobre las posibles vidas plenas, las «vidas dignas de ser vividas», tienen en los protagonistas menos de programa de acción o transición cuanto de localización de la «injusticia», de identificación directa de la injusticia y de las «vidas tristes» con el orden imperante.

Como ya se anticipó, en la ciencia ficción contemporánea el fin del relato es el fin del desastre. Como en un finalismo medianero, la supresión del orden imperante —su inversión, reconversión, destrucción o escape— supone simultáneamente la supresión de cualquier forma de explotación, lo que marca el comienzo de una vida feliz. Así, todo fin es una promesa: la promesa de una inversión total del modo de vida, una reconversión total de la experiencia humana que, sin embargo, no se intuye ni se prefigura: es muda. Aquí la diferencia con

los relatos clásicos de ciencia ficción o de fantasía es remarcable: mientras que en los relatos clásicos —dentro de los cuales podríamos colocar a los trabajados por Propp— muchos de ellos desarrollados en una «narrativa estrecha», es decir, con problemas «localizados» incluso en el marco de una polifonía actancial, el conflicto se resuelve en sin provocar un cambio sustancial en el ordenamiento del mundo, aquí, en el nuevo cine de ciencia ficción —con problemas de más amplio calibre y con personajes colectivos— aparece un vacío y un silencio, el síntoma de una imposibilidad: la imposibilidad de pensar el futuro y, por extensión, de organizarlo.

2.6. El heroísmo bajo

En gran parte del corpus trabajado por Jameson, los héroes y protagonistas suelen ser hombres y mujeres de gran relevancia en los diagramas políticos de los universos ficcionales; esto es, hombres y mujeres —incluso a veces organizados, bien en partidos, en empresas o en instituciones— encargados de estructurar, definir y operativizar complejos totales de actividad política real (como puede ser el caso de *Utopía*, de Moro, en donde Raphael Hythlodæus es un mero viajante independiente que lleva a Europa las buenas nuevas de una región extraña; o *La mano izquierda de la oscuridad*, de Ursula K. LeGuin, en donde un enviado terrestre se limita a presentar una sociedad interestelar más que sorprendente). Esto no sucede a menudo en el cine contemporáneo de ciencia ficción; por el contrario, el inventariado general con el que nos encontramos es de personajes «bajos», objetos directos de las dinámicas de explotación, subalternos respecto de un orden que los comanda o meros sobrevivientes de un reparto político que los invisibiliza y excluye como sujetos políticos.

Más del 90 (noventa) por ciento de nuestra muestra presenta protagonistas «bajos», esto es, personajes explotados, de algún modo excluidos, subalternos respecto del orden imperante, y con empleos a menudo manuales que prescinden de formación académica o técnica alguna —por ejemplo, *Snowpiercer* (2013), *Kin* (2018), *Quarantine* (2020)—. Así, la gran mayoría de los protagonistas o grupo protagonistas son meros ciudadanos o sobrevivientes en un contexto de crisis ambiental o bélica. Incluso cuando los protagonistas sí tienen algún tipo de formación académica o técnica (todas las veces que nos encontramos con científicos, agentes de las fuerzas de seguridad, militares, médicos, etcétera) su posición en la jerarquía general de la empresa o institución en la que son explotados es de subordinación.

La homogeneidad de esta tipología es sorprendente. A pesar de esto, existen algunos casos muy puntuales en donde los personajes protagonistas sí tienen una posición jerarquizada en el entramado social —como *Dune* (2021), en donde el protagonista, Paul, es el heredero del ducado de la casa Atreides, y las dos entregas *Iron Sky* (2012) y *Iron Sky: The Coming Race* (2019), en donde el protagonista es el presidente de los Estados Unidos de América.

Ahora bien, el lugar subalterno que ocupan respecto de, y por decirlo de forma apresurada, las relaciones generales de la producción, no indica que los personajes o grupos protagonistas estén vaciados de valor: las más de las veces es un saber específico o un «don» (atlético, genético o intelectual) lo que los vuelve relevantes para los procesos de desobediencia civil, guerra interna, terrorismo o revolución.

3. Conclusiones y trabajos futuros

3.1. *Cismalogética*

Hasta aquí hemos realizado una tipología veloz del modo en cómo el nuevo cine de ciencia ficción tematiza la política. Ahora bien, afirmar que hemos logrado identificar algunas constantes del género sería apresurado, por mucho que puedan estar refrendada en el corpus realizado. En un caso u otro pudimos constatar:

1. Cierta imposibilidad de pensar la posteridad posrevolucionaria.
2. Cierta ponderación del momento táctico por sobre el momento estratégico.
3. Cierta similitud en las estructuras organizativas revolucionarias (agrupaciones políticas antisistema imperante).
4. Ciertos mecanismos regulatorios compartidos de intervención política (pensamiento táctico, ausencia de pensamiento programático o estratégico, espontaneísmo, sectarismo, individualismo).
5. Cierta similitud entre la tipología de actantes protagonistas
6. Cierta similitud entre la forma en la que el deseo se estructura para los protagonistas y grupos protagonistas y sus diferencias respecto de las narrativas clásicas.

Estos avances, por el momento nada perentorios, nos permiten definir las líneas generales de trabajos posteriores.

Sobre los dos primeros puntos arriesgaríamos, en principio, que los estudios posibles acerca de la ciencia ficción contemporánea deberían tener carácter *cismalogético*, al estar obligados a pensar la separación y su proceso, no el *después de la ruptura* sino el *mediante*, no la *posteridad* sino el *proceso del corte*. Este registro de la temporalidad es interesante aquí —es decir, en este trabajo y con esta muestra— menos por su relevancia como categoría narrativa cuanto por su caracterización política. Así, fuera de aquellas películas de ciencia ficción para las cuales la temporalidad sí es un elemento narrativo fundamental (viajes en el tiempo, por ejemplo) encontramos dos ejes de envergadura: el del corte y el de la no-posteridad.

En nuestro corpus, lo relevante del *corte* es, paradójicamente, el modo en cómo se encuentra tematizado su contrario, es decir, cómo se encuentra narrado el orden «natural» de las cosas y las garantías de su existencia; la reproducción, por decirlo de algún modo, de las

relaciones de producción, y con ello, el eterno retorno de lo mismo: el tiempo como recursividad circular que se presenta en las diferentes formaciones sociales representadas como el «fin de la historia», por fuera de toda singularidad y régimen acontecimental.

Respecto de la *no-posteridad* también hay mucho por decir. Hasta aquí, este cine de ciencia ficción parecería modelizar siempre *el proceso de saturación y ruptura de una formación social específica*. El trabajo incisivo y exhaustivo sobre este proceso del corte —la caracterización de la distopía, del descontento popular, de la acción revolucionaria, de la organización militante, etcétera— parecería limitar, incluso en obras de más larga duración (como las sagas), el tratamiento sobre las diversas formas de la posteridad.

Ahora bien, de nuestra parte, trabajar de manera insistente sobre lo no dicho, lo no tematizado, al menos en este caso, no nos parece una buena estrategia metodológica, sería, creemos, pervertir las obras, torcerlas hasta obligarlas a decir aquello que no dicen. Lo que sí tenemos, por la negativa, es una incipiente historia del género, que nos muestra que esta imposibilidad de narrar la posteridad no es un rasgo estructural o formal de la ciencia ficción, cuanto un color o rasgo epocal. Hasta entonces, encontrábamos que la supresión del mal, tematizado como mera violencia destructiva, recomponía de forma automática los lazos sociales destruidos: así, toda intención de hurgar por una nueva reestructuración de las condiciones de sociabilidad era desestimada por la fuerza del nuevo bienestar que funcionaba como eco del estado de las cosas previo a la aparición de los antagonistas. Por el contrario, en el cine contemporáneo de ciencia ficción, el mal no es abiertamente amoral, esquizo, desenfrenado o dislocado; ofrece, de hecho, un plan «superador» (el fascismo gubernamental de Loki y el ecofascismo de Thanos en la saga *Avengers*, el autoritarismo y decrecionismo de Coin en *The Hunger Games*) y muestra una intención específica en la reformulación de las relaciones sociales sobre la consideración de un pasado *ya* interpretado por los antagonistas como *injusto*, insostenible, necesario de ser cambiado. Así, al no haber regreso posible al pasado, toda ciencia ficción contemporánea es, a la vez, una pregunta por el futuro organizativo de las sociedades imaginarias. Aquí, tal vez, encontraremos diferencias analíticas con algunas zonas del trabajo de Jameson, Allen (2002) y Kaveney (2005), lo que nos ofrece cierta vacancia investigativa, debido a algunas diferencias acerca de las *respuestas* que nos han ofrecido y ofrecen nuestros respectivos corpus. El utopismo clásico (Moro, Fourier), pero también sus versiones más sutiles del siglo XX, propone una vía de escape al mundo real-histórico, a nuestras propias formaciones sociales, al propio capitalismo como dinámica reguladora de deseos, sujetos y objetos, a la propia dinámica del valor como «forma social total» (Jappe) y, con ella, un conjunto de alternativas palpables, un conjunto de directivas organizativas concretas que abrirían el paso a una utopía política/ambiental/tecnológica.

La ciencia ficción contemporánea, por el contrario, no parecería operar bajo este esquema. La ciencia ficción contemporánea no trabaja sobre una formación social «otra», abstracta y *naciente* (la posibilidad de una terraformación *ex nihilo*, de una colonización de planetas vírgenes, de la posibilidad de un diseño civil nacido de una tabula rasa, del punto cero de desarrollo del contrato social); por el contrario, trabaja sobre una formación social ya construida, ya específica, con su «propia historia» mostrada, expuesta y con las condiciones de su propia reproducción ya aseguradas. La ciencia ficción contemporánea parecería construir el plano de la política a partir de una caracterización negativizada de la realidad imaginaria en tanto que tal; a su vez, y aquí la diferencia con la forma clásica, esta caracterización y constatación es tan vasta y extensa (en sus mecanismos descriptivos, en su especificidad, en sus detalles) que los arcos narrativos suelen arreglarse con fines a su destrucción y no a su reformación o superación.

De esto deducimos que puede resultar de gran valor pensar *no las variedades de lo utópico sino las variedades de lo distópico*, en cuanto en cada una de ellas aparece el eco de problemas políticos contemporáneos acuciantes y de gran relevancia que todavía no han encontrado respuesta en el debate político internacional.

3.2. La no-totalidad

Sobre los puntos siguientes quisiéramos constatar que, a la forma de una anamnesis invertida, cualquier forma de representación del futuro es obligatoriamente fragmentaria y celular, incapaz de ser —por el mismo aparato que la configura— total o totalizante. Esta obviedad nos dispensa de una disyuntiva fundamental: el estudio de los discursos utópicos no puede desarrollarse evaluando su capacidad computacional de procesamiento de datos y variables, como tampoco su profundidad «cuantitativa» respecto de la figuración de futuros posibles.

En el campo cinematográfico, entendemos que la figuración del futuro es, a la vez, *parcial* (puesto que se articula a través de un singular, un particular, o un conjunto más bien cerrado de singularidades), *parcializada* (puesto que el aparato artístico mismo constituye, construye, define ese particular o esa singularidad mediante mecanismos estéticos específicos) y *parcializante* (puesto que lo particular imaginado configura el espacio general o universal en donde se enmarca, fuera del cual otras singularidades no nombradas y no designadas se presentan como un mero invisible o un imposible).

Así, a pesar de nuestra capacidad imaginativa, el futuro utópico tiene vedada cualquier forma de representación *total*. De esta manera, la figuración del futuro no puede ser sino siempre fragmentaria, parcial, a caballo simultáneo de irregularidades, inconsistencias e

incongruencias, *id est*: siempre deficiente respecto a otras capacidades computacionales o tabulares que pudiesen producir punto a punto un futuro ignoto.

Esto nos invita, pues, a abordar el cine contemporáneo de ciencia ficción en su misma *parcialización* para observar cómo se encuentran tematizadas las diversas fugas ideológicas del capitalismo contemporáneo, desde la aún insistente tradición socialista y comunista, pasando por las propuestas aceleracionistas y decrecionistas, hasta los pivotes ideológicos de las derechas alternativas, radicales o neofascistas (como el ecofascismo, el «Gran Reemplazo», el supremacismo blanco, etcétera).

Con estos avances modestos, y desde una perspectiva a la vez *cismalógetica* y antitotalizante, podremos abordar el nuevo cine de ciencia ficción, menos para entender su especificidad en tanto género, su novedad respecto de su propia historia narrativa, cuanto para entender algo más acerca de nuestro propio futuro político.

Bibliografía citada

ALLEN, L. D. (2002): *Science Fiction: Notes*, New York: John Wiley & Sons.

CALDER WILLIAMS, E. (2011): *Combined and Uneven Apocalypse*, Winchester: Zero Books.

FISHER, Mark (2018): *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?*, Buenos Aires: Caja Negra Editora.

JAMES, E. y MENDLESOHN, F. (eds.) (2003): *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge y Nueva York: Cambridge University Press.

JAMESON, F. (2009): *Arqueologías Del Futuro: El Deseo Llamado Utopía y Otras Aproximaciones de Ciencia Ficción*, Barcelona: Ediciones Akal.

JAMESON, F. (2010): *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo: 1983-1998*, Buenos Aires, Argentina: Manantial.

KAVENEY, R (2005): *From Alien to The Matrix: Reading Science Fiction Film*, Londres y Nueva York: I.B. Tauris.

KERSLAKE, P. (2007): *Science Fiction and Empire*, Liverpool: Liverpool University Press.

MAY, T. (ed.) (2013): *Emerging Trends in Continental Philosophy*, Londres y Nueva York: Routledge.

PROPP, V. J. (1998): *Morfología Del Cuento*, Madrid: Akal.

PRZEWORSKI, A. y ODRIOZOLA, E. (2022): *Las Crisis de la Democracia: ¿Adónde Pueden Llevarnos el Desgaste Institucional y la Polarización?*, Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

ROBERTS, A. (2006): *Science Fiction*, Londres y Nueva York: Routledge

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

STABLEFORD, B. (2003): *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*, Nueva York: Routledge.

TODOROV, T (2009): *La literatura en peligro*. Sobregués, N. (trad.), Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Lista de largometrajes citados (por orden alfabético de los directores)

ABRAMS, J. J. (Dir.) (2015): *Star Wars: The Force Awakens* [Film]

ACKER, S. (Dir.) (2009): *9* [Film]

BAKER, J. (Dir.) (2018): *Kin* [Film]

BLOMKAMP, N. (Dir.) (2009): *District 9* [Film]

BLOMKAMP, N. (Dir.) (2013): *Elysium* [Film]

COSMATOS, P. (Dir.) (2010): *Beyond the Black Rainbow* [Film]

DEMONACO, J. (Dir.) (2013): *The Purge* [Film]

DEMONACO, J. (Dir.) (2016): *The Purge: Election Year* [Film]

EDWARDS, G. (Dir.) (2016): *Rogue One* [Film]

EISNER, B. (Dir.) (2010): *The Crazies* [Film]

EMMERICH, R. (Dir.) (2016): *Independence Day: Resurgence* [Film]

GILLIAM, T. (Dir.) (2013): *The Zero Theorem* [Film]

GOTH, A. (Dir.) (2015): *Mindgamers* [Film]

GOUT, E. (Dir.) (2021): *The Forever Purge* [Film]

HUGHES Bros. (Dires.) (2010): *The Book of Eli* [Film]

IGUCHI, N. (Dir.) (2009): *RoboGeisha* [Film]

JOON-HO, B. (Dir.) (2013): *Snowpiercer* [Film]

KING, R. W. (Dir.) (2018): *The Humanity Bureau* [Film]

LAWRENCE, F. (Dir.) (2013): *The Hunger Games: Catching Fire* [Film]

LAWRENCE, F. (Dir.) (2014): *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* [Film]

LAWRENCE, F. (Dir.) (2015): *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* [Film]

LIMAN, D. (Dir.) (2021): *Chaos Walking* [Film]

MANGOLD, J. (Dir.) (2017): *Logan* [Film]

MCGINTY, J. (Dir.) (2009): *Terminator Salvation* [Film]

MCMURRAY, G. (Dir.) (2018): *The First Purge* [Film]
MILLER, G. (Dir.) (2015): *Mad Max: Fury Road* [Film]
NICHOLS, J. (Dir.) (2016): *Midnight Special* [Film]
RENFROE, J. (Dir.) (2013): *The Colony* [Film]
RINGO, D. (Dir.) (2020): *Quarantine* [Film]
ROSENTHAL, D. (Dir.) (2018): *How It Ends* [Film]
ROSS, G. (Dir.) (2012): *The Hunger Games* [Film]
RUSSO Bros. (Dir.) (2016): *Captain America: Civil War* [Film]
SCHWENTKE, R. (Dir.) (2015): *The Divergent Series: Insurgent* [Film]
SCHWENTKE, R. (Dir.) (2016): *The Divergent Series: Allegiant* [Film]
TWOHY, D. (Dir.) (2013): *Riddick* [Film]
VAUGHN, M. (Dir.) (2019): *X-Men Apocalypse* [Film]
VILLENEUVE, D. (Dir.) (2021): *Dune* [Film]
VUERENSUOLA, T. (Dir.) (2012): *Iron Sky* [Film]
VUERENSUOLA, T. (Dir.) (2019): *Iron Sky: The Coming Race* [Film]
WAYTT, R. (Dir.) (2011): *Rise of the Planet of the Apes* [Film]
WYATT, R. (Dir.) (2019) *Captive State* [Film]