

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

Terminator y the matrix: las representaciones sociales ante la irrupción de nuevas tecnologías digitales.

Guralnik, Gabriel Eduardo y Pidoto, Claudio.

Cita:

Guralnik, Gabriel Eduardo y Pidoto, Claudio (2011). *Terminator y the matrix: las representaciones sociales ante la irrupción de nuevas tecnologías digitales. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/33>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/uxN>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

TERMINATOR Y THE MATRIX: LAS REPRESENTACIONES SOCIALES ANTE LA IRRUPCIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

Guralnik, Gabriel Eduardo; Pidoto, Claudio
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

Durante los últimos 30 años, la tecnología digital impactó la vida cotidiana, y creció hasta dar la impresión de avances sin límites. Al mismo tiempo, la sociedad experimentó enormes cambios sociales y políticos, que parecen anunciar una nueva era histórica. Desde la teoría de las representaciones sociales, este trabajo analiza la forma a través de la cual dos películas de ciencia-ficción articulan escenarios que integran la visión de un mundo devastado por una guerra nuclear con la amenaza de que los dispositivos digitales desarrollen una inteligencia propia, y tomen el control del planeta. Un caso -Terminator- refleja la representación de un mundo donde la especie humana está condenada a la extinción. El otro -The Matrix- refleja el temor de que las computadoras tomen el control de la humanidad, con un objetivo biopolítico, basado en explotar a los seres humanos como esclavos de las máquinas. En ambos casos, las representaciones sociales reflejadas parecen guardar una estrecha relación con los temores de la Guerra Fría, y con las consecuencias del neoliberalismo y la posmodernidad.

Palabras clave

Psicosocial Ciencia-ficción Tecnología Cine

ABSTRACT

TERMINATOR AND THE MATRIX: SOCIAL REPRESENTATIONS FACING THE BREAK INTO NEW DIGITAL TECHNOLOGIES

During the last 30 years, digital technologies hit the day to day life, and grew up until give the impression of unbounded advances. At the same time, society experienced huge social and political changes, that seems to announce a new historical age. From the social representations theory, this work analyzes the way through which two sci-fi movies link scenarios that integrates the vision of a nuclear war devastated world with the threat of a self-intelligence developed by digital devices, which take over the planet. One case -Terminator- reflects the representation of a world where the human species is doomed to extinction. The other -The Matrix- reflects the fear that computers take over the humankind, with a biopolitic objective, based in exploiting human beings as machine's slaves. In both cases, the reflected social representations seem to keep a narrow relationship with the Cold War fears, and with neoliberalism and posmodernity consequences.

Key words

Psychosocial Science-fiction Technology Cinema

Introducción: articular el cine de ciencia-ficción y las representaciones sociales

La ciencia-ficción, creadora de escenarios conjeturales, "suele referir acontecimientos insólitos o extraños, pero les otorga verosimilitud mediante explicaciones científicas" (Abraham,2005:19). La importancia de lo *extraño* es tal, y su estudio ha sido tan difundido, que merece, o bien un trabajo específico, o bien -como en este caso- remitir a algunos de los principales trabajos sobre el tema, desde "Lo siniestro" (Freud,2007:2483-2505) y "El horror sobrenatural en la literatura" (Lovecraft, 1998) hasta el clásico estudio 1970 de Tzvetan Todorov (Todorov, 2006). A su vez, en la relación entre lo *extraño* y la ciencia-ficción, el "Estudio Preliminar" de Pablo Capanna brinda una síntesis parcial, pero ineludible para lecturas posteriores (Capanna, 1990:9-27). Más recientemente, en su estudio sobre Borges y la ciencia-ficción, Carlos Abraham proporciona un adecuado estado del arte sobre el lugar que ocupa lo *extraño* en la ciencia-ficción (Abraham,2005:13:26).

Si bien el término "ciencia-ficción" fue propuesto ya por W.Wilson en 1851 (Capanna,1990:12), y numerosas obras del género se remontan, como mínimo, al siglo XIX[1], la ciencia-ficción, como género popular, se inaugura durante el siglo XX (con la sola excepción de Julio Verne, y de algunas obras decimonónicas de H.G.Wells). Desde el punto de vista norteamericano, la ciencia-ficción se vuelve masiva con "*Amazing Stories*", revista de historietas de Hugo Gernsback (Ackerman,1998). En realidad, el género ya se estaba haciendo popular en Europa. De hecho, la primera película de la historia es una comedia de ciencia-ficción (Méliès,1902), y mientras en los EEUU Gernsback publicaba historietas, en Alemania Fritz Lang filmaba *Metrópolis* (1926)[2].

Desde entonces, la ciencia-ficción se ha trasladado con frecuencia creciente al cine[3]. Como medio de difusión masiva, el cine facilitó la presentación de los escenarios de la ciencia-ficción a sectores crecientes, que -dependiendo del éxito de la obra- pueden llegar a millones, o incluso decenas de millones. La traslación de esas obras a la televisión y al DVD (antes, al VHS) puede situar al público en centenares de millones.

Tal como sus antecesores[4], el cine no es "un mundo no genérico o indefinido, sino un mundo poblado como tal, un mundo presentado como tal, un mundo articulado como tal: en una palabra, un *mundo representado*" (Casetti y Di Chio,1990:137-138). Cabe, entonces, preguntarse por lo *re-presentado* en el cine de ciencia-ficción, por las *re-presentaciones* que el cine de ciencia-

ficción refleja. Más allá de la verosimilitud científica o no de una obra de ciencia-ficción -tema que no es objeto de este trabajo- el impacto que la misma produce en la población es, en algunos casos, ponderable, en términos de representaciones sociales. De hecho, es difícil no admitir que, en el escenario conjetural de un futuro *puesto en escena*, la ciencia-ficción puede funcionar como *inductora* de representaciones sociales. Y puede, al mismo tiempo funcionar como *recolectora* (o *portavoz*) de representaciones sociales, en un movimiento *recolección-inducción* que se potencia con la producción filmica. En efecto, “se trata de identificar lo que se presenta ‘literalmente’ y lo que surge del debate constructivo y presenta procesos adaptativos, índices de transformaciones sociales y culturales. Así en la apertura de una película norteamericana sobre dinosaurios, podemos ver la repentina reaparición de una nítida oposición ‘creyentes darwinianos’ y aquellos (‘fundamentalistas’ religiosos) que no aceptan ninguna vida en la tierra antes de lo que dice la biblia sobre la creación del hombre” (Moscovici y Vignaux,2003:23-24).

En este caso, se analizarán brevemente el contexto previo y la articulación de tres películas, casi contemporáneas, con las representaciones sociales previas de temáticas afines a las que estas películas tratan, y la forma en éstas pudieron incidir, a su vez, en la construcción de nuevas representaciones sociales[5]. Se incluirán “Terminator” (Cameron,1984), “Terminator 2” (Cameron, 1991) y “The Matrix” (Wachovsky A.; Wachovsky L., 1998). Junto al contexto histórico-político-social de la aparición de las películas, se tomarán las rupturas que plantearon ciertas innovaciones tecnológicas del período. Y se espera mostrar, con este trabajo, que ciertas representaciones sociales subyacentes a estas películas tributan a la dialéctica objetivización-anclaje, en especial en el intento de integrar la novedad, poniéndola en contexto con los sistemas de creencia preexistentes, con el objetivo de explicarla y, sobre todo, de dominarla.

La catástrofe a las puertas

Entre 1918 y 1945, el mundo en general (y Occidente en particular) vivió una serie tremenda de crisis, cuyos picos máximos fueron las dos Guerras Mundiales. En agosto de 1945, los EEUU lanzaron dos bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki (Parker,1991:403), cuyas filmaciones fueron ampliamente difundidas. En 1949, la URSS obtuvo sus propias armas nucleares (Hobsbawm,2005:233). Visto desde hoy, sabemos que la Guerra Nuclear no estalló. Pero “durante cuarenta años fue una posibilidad cotidiana”, que marcó la subjetividad de millones de personas: “Generaciones enteras crecieron bajo la amenaza de un conflicto nuclear global que, tal como creían muchos, podía estallar en cualquier momento y arrasarse a la humanidad” (Hobsbawm,2005:230). En esto hay que tomar en cuenta, básicamente, no lo que estaba sucediendo en las altas esferas de la política internacional, sino la representación que los sujetos tenían de la posible catástrofe, basada en la experiencia de las Guerras Mundiales: “...la gue-

rra fría se basaba en la creencia occidental, ...muy lógica tras el fin de la segunda guerra mundial, de que la era de las catástrofes no se había acabado en modo alguno” (Hobsbawm,2005:234). Así, cuando en 1962 estalló una crisis por los misiles que la URSS estaba instalando en Cuba, el mundo entero estuvo en vilo ante lo que parecía una Tercera Guerra Mundial inminente. Hoy sabemos que “lo último que Moscú deseaba era la guerra”, y que “la principal preocupación de ambos bandos fue cómo evitar que se malinterpretaran gestos hostiles como preparativos bélicos reales” (Hobsbawm,2005:232). Pero no era eso lo que las poblaciones de los EEUU y de Europa Occidental leían en sus periódicos cada día. La gran catástrofe parecía a punto de estallar.

El hecho no sorprende, si recordamos que las representaciones sociales son, para Moscovici, ese “conjunto de conceptos, declaraciones y explicaciones generadas en la vida cotidiana, en el transcurso de las comunicaciones interindividuales... Puede afirmarse, incluso, que son la versión contemporánea del sentido común” (Moscovici,1981:181). El *sentido común* mostraba, a todas luces, que los EEUU y la URSS estaban “envueltos en una loca carrera de armamentos que llevaba a la destrucción mutua” (Hobsbawm, 2005:239). El que ninguna de las superpotencias quisiera “utilizar la guerra como arma política en sus relaciones mutuas, pues era el equivalente de un pacto suicida” (Hobsbawm, 2005:233), no siempre formaba parte de los discursos políticos de la época, y, en algunos casos (como el de Kennedy en 1962) podría decirse todo lo contrario[6].

Recordemos que, en el proceso de objetivización, las informaciones que circulan “serán objeto de una selección en función de criterios culturales... [y] normativos... Estas informaciones son separadas del campo científico al que pertenecen... y son apropiadas por el público que, al proyectarlas como hechos de su propio universo, consigue dominarlas” (Jodelet,1986:482). Y que, una vez formado el núcleo figurativo de la representación social -como parte de la objetivización- el proceso de anclaje tiende a “la *integración cognitiva* del objeto representado dentro del sistema de pensamiento preexistente y a las transformaciones derivadas de este sistema...”. En tal sentido, “el proceso de anclaje, situado en una relación dialéctica con la objetivización, articula las tres funciones básicas de la representación: función cognitiva de integración de la novedad, función de interpretación de la realidad y función de orientación de las conductas y las relaciones sociales” (Jodelet,1986:486). No sorprende, por ello, que en la mayor parte de las películas de ciencia-ficción de la década de 1950, la catástrofe aparezca, al final, atenuada por uno o más elementos que “salvan”, finalmente, a la humanidad. El público -y esto lo sabe, intuitivamente, el director- necesita *dominar* los nuevos hechos, y, de las tres funciones básicas que derivan del anclaje, emerge la de orientación de las conductas y las relaciones sociales, como la de mayor urgencia ante la catástrofe inminente. El esquema se repetirá, con nuevas formas de tramita-

ción del problema, cuando a la Guerra Fría se sume, durante las décadas de 1980-1990, la eclosión masiva de la tecnología digital.

Bisagras de la historia

En el período que va de 1981 a 1998, encontramos grandes cambios tecnológicos, de alcance global y vigencia casi inmediata. Así, en 1981 aparece la primera PC (computadora personal) comercial. La extraña entelequia que representaba, para el sujeto común, una computadora, comienza a formar parte de la vida cotidiana. En los años siguientes, el conjunto monitor-teclado-CPU pasará a formar parte del paisaje familiar. Lo que era una gran novedad en 1981, será, una década después, un objeto habitual[7].

En 1995 se estandarizan los protocolos de uso de Internet, y se inicia el uso global de la World Wide Web por ella soportada. Su espectacular crecimiento llevará, hacia 1998, a que, el sentido común del sujeto occidental -al menos, en la clase media- pueda unir la imagen de una PC en cada casa con la de todas las PC conectadas entre sí, y con el resto del mundo[8]. La "globalización" era algo más que una doctrina político-económica: era la respuesta instantánea, desde el otro extremo del mundo, a través de un monitor.

Durante el mismo período, la historia política y social experimenta un cambio, simultáneo e igualmente impactante. Desde 1979, con Margaret Thatcher en el Reino Unido, comienza en occidente la ola neoliberal, reforzada en 1980 con la elección de Ronald Reagan como presidente de los EEUU. La Guerra Fría se libra ahora, abiertamente, en el plano económico. No sin un ingrediente tecnológico: desde el mundo digital se estaba, también, luchando la Guerra Fría, y la popularización de las PCs no era sino una de sus múltiples líneas de trincheras. El desbalance económico -con un fuerte retraso en diversas tecnologías- y las propias contradicciones internas, llevaron, en 1989, a la caída del Muro de Berlín. La Unidad Alemana no fue sino un anticipo de la implosión de la URSS, apenas dos años después. La Guerra Fría había terminado, con la victoria total del capitalismo, en su versión neoliberal. Algunos anunciaron el "fin de la historia". En 1998, ya se vislumbraba que no era sino un nuevo principio.

Representaciones sociales: del enemigo político al enemigo digital

La preocupación por el futuro, que en el siglo XX se acentúa por los constantes cambios políticos, sociales, culturales y tecnológicos, se vuelve parte de aquello que el público intenta dominar. Se trata de un futuro inminente: un futuro que el devenir volverá presente en el corto plazo. Las bisagras de la historia citadas no son sino parte de este proceso, en que el sujeto debe integrar "lo nuevo" con lo que ya conoce, a fin de interpretar la realidad cambiante, lo que, eventualmente, puede orientarlo en sus relaciones sociales: un modo de incorporación social de la "novedad", de familiarización con lo extraño, propio del proceso de anclaje: "la incorpora-

ción social de la novedad puede ser estimulada por el carácter creador y autónomo de la representación social...", y, a la vez, "la 'familiarización de lo extraño' hará prevalecer los antiguos marcos de pensamiento, alineándolo en lo ya conocido... Comprender algo nuevo es hacerlo propio y también explicarlo" (Jodellet,1986:491-492). Durante la década de 1950, el futuro próximo (aquello que "pronto" se volvería *presente*) remitió a un holocausto nuclear. Entre 1981 y 1991, se acelera la necesidad de integrar "otro nuevo": la PC. Pero al integrar *lo nuevo* con lo que *ya conoce*, el sujeto no puede menos que enmarcar la novedad tecnológica con la representación de Guerra Fría que, desde hace más de treinta años, viene formando parte de sus representaciones sociales.

Durante las décadas de 1950-1960, la computadora representaba, como se mencionó, esa extraña entidad que podía ocupar todo un piso, y que bien podía ser capaz de poseer inteligencia propia (Kubrick,1968) o de materializar los fantasmas del *ello* y destruir toda una civilización (McLeod Wilcox,1956). Pero su rol, frente a una Guerra Nuclear, tendía a ser *pasivo*: eran los dirigentes políticos quienes tomarían la decisión fatal. En particular, los dirigentes políticos del *enemigo*. En la década de 1980, con las PCs cada vez más cerca del sujeto, y con los primeros métodos de conectividad previos a la Web, subsistía aún el fantasma del holocausto nuclear. Sin embargo, la computadora ya no parecía tan *pasiva*. La combinación podía resultar en que una computadora, por error, desatara un conflicto entre los EEUU y la URSS, creyendo participar de un juego (Badham,1983). Esta integración de *lo nuevo* (computadoras portables, *chips* de enorme capacidad, robotización de la industria) con *una parte de lo conocido* (arsenal nuclear) se refleja en Terminator (Cameron,1984). Así, el "futuro inminente" de 1984 mantenía como fondo el holocausto nuclear, desatado en el film no por decisión humana, sino por "poderosas computadoras", aprovechando un conflicto humano subyacente (la Guerra Fría) para hacerse con el poder mundial. El objetivo de las "poderosas computadoras" -que han adquirido inteligencia propia- es destruir a los humanos (a quienes consideran una amenaza), usando los propios enfrentamientos de los humanos. El final (relativamente) feliz da, por supuesto, la sensación de que esa *novedad* puede, al fin y al cabo, dominarse.

Siete años después, Cameron presenta "Terminator 2". En 1991, el mundo asiste al fin de la Guerra Fría. Pero la representación social del holocausto nuclear perdura. Ahora, las "poderosas computadoras" de 1984 tienen un nombre: Skynet. Se proporciona, además, un motivo explícito. Skynet toma "conciencia de sí misma". Los humanos intentan desconectarla. Skynet contraataca, utilizando los mismos principios de la Guerra Fría. Por supuesto, todo esto no transcurre en el presente de la película (1991), sino en un futuro no muy cercano (2029). Lo que no impide que ese futuro se vuelva "inminente", en la medida en que la batalla decisiva tendrá lugar en 1991, y no en 2029. En este aspecto, es el mismo juego

que se muestra en la "Terminator" original: la batalla decisiva no se librará en ese futuro, sino (textualmente): "Esta noche". A nivel psicosocial, podemos afirmar que, la lucha desigual que Sarah Connor y Kyle Reese libran contra el poderoso T-101, remite a una representación indispensable para el público: *podemos cambiar el futuro hoy; podemos luchar hoy, para que no se desate el Apocalipsis*. En otras palabras: *el futuro se puede dominar*. Pero en 1991, hay un factor que falta en 1984: la obsolescencia tecnológica, otra "novedad" que debe integrarse, y que también debe ser *dominada*.

En este aspecto, "Terminator 2" trabaja con el mismo "futuro inminente", pero el centro de la trama ya no es esa guerra nuclear que "ocurrió" en 2029, sino la lucha desigual entre dos tecnologías incomparables: el T-101, poderoso en 1984, contra el T-1000, que en 1991 lo supera en todos los aspectos. El conocimiento del público sobre la tecnología se da ya por supuesto: el *chip* que posee el T-101 se puede, como cualquier *chip* de computadora, reprogramar (y es por ello que, ahora, el T-101 *defiende* a John Connor). Y, en una interesante vuelta de tuerca, lo que se intenta ahora no sólo es salvar a John Connor del T-1000, sino destruir la base misma de Skynet, antes de que sea construida.

Por otra parte es curioso verificar cómo, en ambos casos, no son los EEUU, como Estado, los responsables directos del holocausto nuclear futuro, sino la ambición de una corporación comercial -Cyberdine Systems- por monopolizar todos los contratos de defensa del país. Se articulan, aquí, el temor derivado de la Guerra Fría y el poder de las grandes corporaciones, beneficiarias del neoliberalismo[9]. La era de Reagan -y, más aún, la de Thatcher- no han dejado en el imaginario social una buena impresión respecto de los grandes monopolios. Distinto es el caso en 1998. "The Matrix" postula un mundo donde también existió holocausto nuclear, pero en el contexto de una guerra de humanos contra máquinas. La humanidad vive conectada a una red virtual, que no deja de ser una hipótesis de la virtualidad insinuada en la interacción de los monitores, que se combina con otra hipótesis, dada por la conectividad total de los sujetos a través de la mediación tecnológica que propone la Web. El objetivo, en este caso, es utilizar la masa biológica humana como productora de energía eléctrica. El episodio de la Guerra Nuclear no oculta el dispositivo de poder que las máquinas ejercen sobre las personas, esclavas productoras de energía, que conservan su subjetividad a cambio de la sumisión total, sustentada en la ignorancia de su propia condición. Aunque no se trata aquí ya de una corporación, ni de un Estado, la metáfora biopolítica es explícita.

Representaciones sociales: dos mundos pos-apocalípticos, dos "amos digitales"

"Bienvenido al desierto de lo real", dice Morfeo cuando le muestra a Neo en qué se ha convertido el mundo en el presente de "The Matrix", situado hacia fines del siglo XXII. Este sintagma lingüístico, que puede abordarse desde distintas teorías e interpretaciones, es interesan-

te aquí en tanto se acompaña del sintagma icónico que representa, precisamente, lo que el espectador está habituado a percibir desde la década de 1950: una combinación de Hiroshima y el invierno nuclear. Edificios destruidos, bajo un cielo obturado. El sintagma icónico de "Terminator" transcurre durante el sueño de Kyle Reese: la destrucción y la noche eterna siguen presentes, pero se agregan imágenes de una batalla despareja entre humanos y máquinas. En "The Matrix", el *desierto de lo real* es la soledad. En "Terminator", *lo real* (mostrado desde el sueño) es el infierno en el aire, y también en la tierra, alfombrada de calaveras. La integración cognitiva de ese núcleo figurativo remite, sin esfuerzo, a Auschwitz. Lo mismo se repetirá en "Terminator 2", donde el año 2029 sigue alfombrado de calaveras, que las máquinas aplastan a su paso.

En 1984, año del estreno de "Terminator", la escena pos-apocalíptica concuerda con el temor generalizado frente a la Guerra Fría. El film se entrelaza narrativamente al temor que la sociedad padece frente a una Guerra Nuclear, ubicando al espectador en una aproximación al hecho consumado. Un suceso que anuncia el fin de la civilización, a partir de una mirada retrospectiva entre el futuro (2029) y el presente de la enunciación (1984). Lo conocido, lo actual (1984), se enfrenta a un mundo de destrucción y muerte anunciado (2029), colmando de significantes (desde la mirada del narrador) la representación de estos dos mundos opuestos. Se advierte aquí el proceso de objetivización: "Al poner en imágenes las nociones abstractas, da una textura material a las ideas, hace corresponder cosas con palabras, da cuerpo a esquemas conceptuales..." (Jodellet, 1986:481). Lo que se materializa es la visión de un futuro posible, donde los recursos formales del film proponen múltiples signos de exterminio, y dificultad extrema de supervivencia humana. La propuesta narrativa no es ingenua, en tanto su temática recorre representaciones muy vigentes en el marco del momento socio-histórico en el que se produce la película. Es la tramitación en la experiencia fílmica de una profecía que irrumpe en el orden geopolítico mundial, signado por el principio de un posible desenlace apremiante.

"Terminator 2" surge durante el fin de la Guerra Fría. Se inicia un "nuevo orden", donde la representación del enemigo irá asumiendo diferentes rostros. Sin embargo, quedan vestigios del temor vivido por varias décadas de un posible holocausto nuclear. La trama sigue influida por este riesgo, pero el guión debe hacer una concesión a la caída de la URSS. Así, cuando el T-101 anuncia que Skynet lanzará los misiles de los EEUU sobre Rusia, el joven John Connor pregunta: "¿Pero no son los rusos nuestros amigos?". En la pregunta de un niño que no vivió la Guerra Fría, están implícitas dos representaciones de los adultos: una, que difícilmente los rusos, los *otros*, sean alguna vez "nuestros amigos". Otra, que las armas nucleares rusas no dejaron de apuntar a territorio norteamericano. Esto permite reafirmar la trama principal, donde el enemigo no es representado desde la dicotomización de dos regímenes, ya que la especulación de la

destrucción humana tiene a ella misma como su desencadenante. El ruso dejó de ser soviético, pero sigue siendo *el otro*. El discurso del poder biopolítico de un siglo atrás, que aludía en Europa a las *hordas eslavas del Este*, sigue tan vigente como siempre[10]. De otro modo, Skynet no podría lanzar un ataque sobre Rusia, para que *las hordas eslavas del Este* destruyan, con sus misiles, a los EEUU. Aún cuando el verdadero enemigo sea Skynet, al espectador no le cuesta comprender que el exterminio de los humanos se producirá por las propias contradicciones de los humanos.

En los tres casos, la representación del futuro señala una visión particular del poder humano y su relación con la tecnología. Podemos pensar este augurio pos-apocalíptico como una representación particular en cada película de los signos de la posmodernidad. La sociedad asiste a una nueva representación histórica, no lineal, en constante reconstrucción: “se considera más bien la amenaza de la posibilidad de una catástrofe atómica, que ciertamente es real, como un elemento característico de este ‘nuevo’ modo de vivir la experiencia que se designa con la expresión ‘fin de la historia’” (Vattimo,1985:13). Caen los grandes relatos, ante la imposibilidad de comprender racionalmente el devenir de la historia, y en este proceso se construye una representación poshistórica, posmoderna: “la idea de una historia como proceso unitario se disuelve y en la existencia concreta se instauran condiciones efectivas -no sólo la amenaza de la catástrofe atómica, sino también sobre todo la técnica y el sistema de la información- que le dan una especie de inmovilidad realmente no histórica” (Vattimo,1985:13).

Por supuesto, el mundo pos-apocalíptico es totalmente distinto en la saga “Terminator” que en “The Matrix”. Skynet no tiene intención de dejar humanos vivos, excepto los que sirvan para cargar a los muertos -lo que, de nuevo, remite a Auschwitz. Ajena a la lógica de producción-consumo que impone el capitalismo, Skynet no necesita a su creador, a quien percibe como amenaza a su propia existencia. En esto, Skynet funciona más como un animal acosado que como una entidad racional. *Parece tener miedo*. En el otro extremo, la indeterminada “conciencia” que diseña la Matriz, necesita a los humanos, como productores de energía, para sobrevivir. Tiene que regular su existencia, prever su cantidad, garantizar su rol de baterías vivientes. La Matriz, la simulación virtual intersubjetiva, remite a un dispositivo de poder biopolítico (Foucault,1996). Dotada del poder soberano, la “máquina consciente” no puede destruir la vida, sino que debe someterla a su regulación. Aquí, el escenario pos-apocalíptico no es el de la muerte, sino el de una esclavitud perenne. Y se aproxima, en esto, a la representación social que muchos sujetos pueden tener, en 1998, del neoliberalismo.

Conclusiones

Aún con su carácter dinámico y variable, las representaciones sociales mantienen, en distintos momentos, la estabilidad suficiente como para ser objeto de su reflejo

en el cine, como medio masivo, y, en particular, en el cine de ciencia-ficción, como género pasible de recrear escenarios no admisibles por las formas de expresión realista. En este aspecto -y, eventualmente, con el aporte de otras teorías, cuando resulta pertinente- nuestro trabajo consiste en mostrar que la pregunta por el futuro -inherente a gran parte de la ciencia-ficción- termina siendo, a través del cine, un reflejo de las representaciones sociales presentes de cada época. Y que, aún en los casos en los que el discurso del cine pretende narrar un futuro lejano (2029 en “Terminator”, filmada en 1984; fines del siglo XXII en “The Matrix”, filmada en 1998), alude, de hecho, al futuro más próximo concebible, cuando no directamente al presente del sujeto en cada momento.

Que la subjetividad es atravesada, constantemente, por los cambios tecnológicos y los nuevos dispositivos socioculturales que generan -y que los generan- es algo inferible teóricamente desde el discurso histórico (y, en general, de los discursos de cada época), pero también es algo empíricamente verificable, cuando se trata de un pasado reciente. Sin duda esta premisa puede ser cotejada -en “Terminator” y en “The Matrix”- con un estudio de campo, dado que la época que tratamos es muy próxima al presente. Se trata del paso lógico siguiente al del presente trabajo, que probablemente se encare en el mismo del Proyecto de Investigación en el marco del cual el trabajo fue producido. Pero creemos que, con la exposición aquí realizada, hemos dado cuenta de una interacción entre historia, tecnología y subjetividad que resulta indispensable en el momento de analizar la forma en que el relato construido por el cine de ciencia-ficción tributa a los procesos que hacen a las representaciones sociales, en una doble vía que hace, a fin de cuentas, a la dialéctica permanente entre el reflejo de una representación social y la inducción de la misma desde un discurso cinematográfico que pretende especular con el futuro de la humanidad.

NOTAS

[1]La obra más generalmente reconocida como pionera de la ciencia-ficción es "Frankenstein", de Mary Shelley, publicada en 1818, cuando la autora contaba sólo con 21 años. Es verdad que, ya en el siglo II de nuestra era, Luciano de Samosata narró un viaje a la Luna ("Historia verdadera"), y no fue el único. Pero Mary Shelley es la primera escritora en abordar el género desde la *plausibilidad* científica, y darle a su novela los elementos fundantes que tendrán más tarde, las obras de ciencia-ficción.

[2]Habitualmente aparece el año 1927 como el de aparición de Metrópolis. Esto es correcto, en tanto fue su año de estreno, pero la película fue rodada íntegramente en 1926.

[3]Incluso existe un caso documentado de escritura de una novela de ciencia-ficción en forma simultánea con su rodaje como película. Se trata de "2001: A Space Odyssey", escrita por Arthur Clarke y filmada por Stanley Kubrick (www.imdb.com).

[4]Es insoslayable recordar que la ópera era ya un espectáculo multimedia. Y de ningún modo el único.

[5]Como señala Jodelet, las representaciones sociales son "imágenes que condensan un conjunto de significados, sistemas de referencia que nos permiten interpretar lo que nos sucede, e incluso, dar un sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver, teorías que permiten establecer hechos sobre ellos" (Jodelet,1986:472).

[6] Deberíamos sumar a la amenaza nuclear las consecuencias que tuvo la Carrera Espacial sobre el *sentido común* de las sociedades. No entramos en este tema, pues las películas que tomamos como caso de estudio no abordan, siquiera indirectamente, el tema del espacio. Lo que no implica que no forme parte de nuestra investigación.

[7]Tanto, que la carrera de Intel para superar sus propios *chips*, año tras año (8085, 8086, 8088, 80286, 80386), pasó al lenguaje coloquial casi de inmediato: la XT (Intel 8086) era impactante, hasta que apareció la XT Turbo (Intel 8088). La obsesividad de la XT fue casi lamentable ante la llegada de la AT (Intel 80286), que corrió la misma suerte frente a las PC de procesador 80386. Y esto no era objeto simplemente de tecnólogos, sino motivo de conversación entre jóvenes -y no tan jóvenes- de la época.

[8]Hay que admitir que, al menos para el sujeto que operaba una PC en una empresa, la "red local" de computadoras (LAN: *Local Area Network*) anticipaba ya la idea de conectividad. Y que el servicio de correo electrónico, soportado por Internet antes de la popularización de la Web, abonó también el camino hacia la idea de la "conectividad general" a nivel mundial.

[9]El mismo poder de las corporaciones forma parte de las películas de ciencia-ficción de toda una época. Es el caso, por ejemplo, de *Alien* (Scott,1979), *Death Watch* (Tavernier,1980), *Brazil* (Gilliam,1985) y *Robocop* (Verhoeven,1987).

[10]Las *hordas eslavas del Este* son un tema recurrente en el discurso del racismo biológico del siglo XIX, surgido en el marco del poder biopolítico (Foucault,1996). El temor al *Este* se potenciará con la Revolución Rusa de 1917, y desembocará en la brutal invasión nazi a la URSS de 1941, con objetivos explícitos de esclavización de los rusos, y exterminio racial de los judíos.

BIBLIOGRAFÍA

Abraham, C. (2005): "Borges y la ciencia ficción". Buenos Aires: Quadrata.

Ackerman,F. (1998): "Ciencia Ficción". Barcelona: Evergreen.

Badham,J. (1983): "Juegos de Guerra". Los Angeles: MGM.

Cameron,J.(1984): "Terminator". Los Angeles: Hemdale Film.

Cameron,J. (1991): "Terminator 2": Freemont: Carolco.

Capanna, P. (1990): "Estudio Preliminar". En Capanna, P. (comp.):

"Ciencia Ficción Argentina. Antología de cuentos". Buenos Aires: Aude.

Cassetti,F y Di Chio, F (1990): "Cómo analizar un film". Barcelona: Paidós.

Foucault, M. (1996): "Genealogía del Racismo". La Plata: Caronte.

Freud,S. (2007): "Lo Siniestro". En "Obras Completas", Tomo 3. Madrid: Biblioteca Nueva.

Jodelet,D. (1986): "La representación social: fenómenos, concepto y teoría". En Moscovici, S. (comp.): "Psicología social". Barcelona: Paidós.

Kubrick,S. (1968): "2001: Odisea del Espacio". Surrey: MGM.

Lang,F. (1927): "Metrópolis". Berlín: UFA.

Lovecraft,H.P. (1998): "El horror sobrenatural en la literatura". Buenos Aires: Leviatán.

McLeod Wilcox,F. (1956): "El Planeta Prohibido". Culver City: MGM.

Méliés,G (1902): "El viaje a la Luna". París: Star Film.

Moscovici,S. (1981): Psicología de las Minorías Activas. Madrid: Morata.

Moscovici,S. y Vignaux,G. (2003): "El concepto de *themata*". En Moscovici,S. (comp.): "Representações sociais". Petrópolis: Vozes. Traducción de la Cátedra de Psicología Social, Facultad de Psicología, UBA.

Parker,R.A.C. (1991): "El siglo XX: Europa 1918-1945". México D.F.: Siglo XXI.

Todorov,T. (2006): "Introducción a la literatura fantástica". Buenos Aires: Paidós.

Vattimo,G. (1985): "El fin de la modernidad: nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna". Barcelona: Gedisa.

Wachowsky,A y Wachowsky,L. (1998): "The Matrix". Sydney: Warner Brothers.