

## ***Velocidad, ciencia y ficción***

Texto de conferencia de J. L. Marzo, 1999

Buenas tardes. Recientemente he podido deshacerme, o esta es mi ilusión, de uno de los fantasmas que desde mi niñez televisiva me han venido acompañando. Recuerdo aquellas tardes del sábado, pegado a la televisión, junto a mi hermano, esperando con ansiedad una nueva entrega del Coyote y el Correcaminos. Ya en aquellos años, me hacía grandes preguntas al respecto de estos dos personajes: ¿cómo se puede ser tan tonto para estropearlo todo en tan poco tiempo? ¿Cómo era posible que el destino se cebara tanto en ese pobre Coyote? Aparte de mi fascinación (poca, si somos sinceros) por todos aquellos aparatos e inventos que de nada le servían, además de mi más profunda repulsión por aquella retorcida avestruz, ya de pequeño, lo recuerdo con claridad, pensaba que había truco escondido. Que en alguna parte de la historia estaba la clave para entender todas aquellas contradicciones. Ahora pretendo saber que la historia que nos contaban era un sutil discurso sobre el deseo cristiano, sobre la conformidad social frente a lo que no podemos o no nos dejan conseguir. Pero, por otro lado, me dí cuenta de que, aparte de eso, Coyote era una fabulosa metáfora sobre la tecnología contemporánea, sobre el concepto de velocidad y sobre la gestión institucional de esa idea.

El Coyote luchaba contra la velocidad, contra un mundo que iba más rápido que si mismo, contra un objeto de deseo inalcanzable, no porque no pudiera ser atrapado, sino porque iba demasiado rápido. Por esa razón, el Coyote se pasaba el día equipándose con todo tipo de artilugios; necesitaba de esas máquinas, de esas prótesis para ponerse al diapasón del mundo, para establecer una relación igualitaria. Sus máquinas casi siempre eran dispositivos de velocidad, tecnologías de desplazamiento. El Coyote era una especie de cyborg; un ser consciente de que para dejar de ver las cosas emborronadas tenía que ponerse a la misma velocidad que esas cosas. Y no pocas veces lo conseguía. Aunque, eso sí, preocupado por correr como la maldita avestruz, nunca se acordaba de comérsela en el momento oportuno.

La fábula del Coyote y el Correcaminos llegó simultáneamente a millones de personas a través de la televisión. En realidad, fue Galileo quien puso la primera pantalla: un agujero de cristal en el que mirar a lugares muy lejanos. Con la invención del telescopio, el astrónomo italiano y otros que le siguieron establecieron que las distancias eran tan enormes y relativas que se hacía necesario un total replanteamiento de la idea de velocidad. Más que eso; con el telescopio se hacía patente que para establecer la más mínima noción empírica de velocidad era necesaria la "máquina"; artefactos que fueran capaces de deducir la distancia, de conquistar el espacio. La ciencia barroca se convirtió en un puro ejercicio por dominar la velocidad; desde los más diminutos e infinitesimales procesos físico-químicos, que se producen en nanomilésimas de segundo hasta las más progresivas transformaciones cósmicas; desde nuestros constantes cambios de humor hasta las infinitas variables que hacen de un proceso histórico algo voluble. Todo se convierte en probabilismo, la ley jesuita del relativismo. Todo pasa a componerse de posibilidades, de variaciones. Se trata de dominar la variable para así estar más preparado en el momento de su fantasmagórica aparición. Es decir, nos equipamos con determinadas tecnologías, como el telescopio, el microscopio, para analizar procesos más allá de nuestra simple percepción sensorial; nos damos máquinas fotográficas o de cine para captar una realidad huidiza; nos compramos televisores, radios u ordenadores para dar sentido a una velocidad de comunicación y gestión de información que funciona a 56.000 kilobytes por segundo; e inventamos el tren, el coche o el avión para convertir la distancia en algo táctil, a la luz de aquellas tecnologías decimonónicas, como el telégrafo, que auguraban una velocidad suprema en la información del mundo.

1

Con el telescopio, el hombre podía detectar astros a años luz de la tierra; los podía ver pero no los podía tocar, como le pasaba al Coyote. Toda la ciencia pasó a fundamentarse en la idea de predicción; de análisis empíricos que pudieran demostrar cosas que eran intangibles, que estaban muy lejos pero que podíamos observar con nitidez en el cristal de la máquina frente a

nuestro ojo. Es extremadamente difícil fotografiar un átomo; cuando lo iluminamos, éste sale despedido. Lo que vemos del átomo es un rastro, a través del cual deducimos su existencia. La velocidad de fuga es el objetivo a medir. Observar los astros suponía calcular el tiempo que la luz tardaba en llegar a la tierra, con el propósito de fijar así la fecha real de los planetas en el momento de su observación. La ciencia, en realidad, pasaba a ser ciencia-ficción o, mejor dicho, ciencia-predicción, ciencia-búsqueda a fin de entender lo que se vé en el cristal. Una ciencia producto de la necesidad de predecir, como si de una voluntad militar se tratara: la anticipación ante hechos que existen, cuya probabilidad y existencia está corroborada. Los ordenadores, sin ir más lejos, son lo que son porque se originaron en contextos, como los militares, en los que la predicción es fundamental: el cálculo balístico<sup>1</sup> o los escenarios de estrategia que requieren cómputos enormes con montones de variables. Las reglas de esa ciencia-predicción las encontramos hoy por doquier: en las estrategias de inversión en bolsa, en las decisiones a tomar por un jugador frente a la consola de un video-juego, en la realidad virtual<sup>2</sup> en dónde podemos simular un edificio que aún no ha sido construido, o en los comentarios de revista en los que señalan los errores científicos de la serie

---

<sup>1</sup> "Resulta sorprendente que la semejanza entre las tareas encomendadas a una batería antiaérea autodirigida y un cazador que, con un fusil, sigue el vuelo de un pato. La cibernética intenta sacar aquí determinadas conclusiones entre uno y otro proceso.

Ambos procesos deben ser ejecutados a la máxima velocidad posible, puesto que tanto el pato como el avión pueden cambiar su curso. A esta exigencia sirve, en el organismo humano, el sistema ojo-cerebro-músculo, y, en el cañón antiaéreo, un mecanismo automáticamente dirigido de células fotoeléctricas y un sistema de conexiones motoras que trabajan eléctricamente. Tanto los cañones que apuntan automáticamente como los movimientos de nuestros ojos y manos hacia el objeto dan pruebas de inestabilidad. Una exacta reproducción cinematográfica ha demostrado que el movimiento de nuestros ojos y brazos, al perseguir un objeto que se desplaza continuamente, se produce en pequeñas y regulares sacudidas de determinada frecuencia, sacudidas de las que no nos damos cuenta subjetivamente. De manera parecida, el cañón también da pequeños saltos cuando tiene bajo su observación un objeto volador." En Rolf Strehl, *Han llegado los robots*, Destino, Barcelona, 1956, 228

<sup>2</sup> "The principle of virtual reality has, in its simpler form, a practical potential for helping to reveal the invisible, conjure up the unseeable." En Anthony Smith, *Software for the Self. Technology and Culture*, Faber&Faber, London, 1996, 99

Star Trek (¿cómo se pueden conocer los errores científicos en el diseño de una nave espacial del año 4000?).

Esto tiene mucha envidia, si se paran un momento a pensar en ello. Si la ciencia emprende una carrera para establecer aquello que puede pasar, entonces es toda una tentación crear una realidad en función de aquello que ha de venir. Ya ven que ésto tiene mucho de religioso, y desde luego no es por casualidad. La ciencia la hemos hecho teleológica, es decir, existe en función de algo futuro, de una manera muy similar al modelo religioso. La ciencia, al mostrarnos que hay cosas posibles, demostrables en el cristal de la mirilla o de la pantalla pero aún no asimilables rompe de cuajo los modelos clásicos de la realidad y de la ficción, para comprometerlo todo en un estado de probabilidades y simulación, de tests de cercanía respecto de lo que se vé al final del telescopio. Esas probabilidades ciertamente acaban afectando a nuestro propio presente, puesto que en el entramado de poder legislamos la realidad con los ojos puestos en ese día que llegará. Legislación que invariablemente viene establecida institucionalmente y que legitima los propios mecanismos científicos por su capacidad de predicción y de registro.

Los mecanismos audiovisuales que tenemos son fundamentalmente registradores de distancias, de evidencias de nuestra capacidad de conquista de espacios y distancias. El género de ciencia ficción se ha basado tradicionalmente en estos dos aspectos: los mecanismos tecnológicos por un lado, y la conquista de las distancias por el otro, y todo ello resumido en la idea del viaje y en la visión de un reto: la velocidad. La velocidad de la luz, de *Supermán*, de la *hormiga atómica*, de los viajes planetarios, de las naves recorriendo años luz (a expensas del propio astronauta a quien se le da la posibilidad de conocer su propio futuro al volver a la tierra) son escenarios predictivos de ese reto. Como también son escenarios los viajes interiores, el registro de nuestra velocidad moral, el reconocimiento de nosotros mismos en el otro, como en *Alien*, *Blade Runner* o *Frankenstein*; o el reconocimiento de los otros en nosotros mismos (como muchas de las películas de Cronenberg), a veces gracias al viaje en el pasado, como en *El Planeta de los Simios*, o en las

novelas de Mark Twain, *Un yanqui en la corte del Rey Arturo*; *Looking Backward*, de Edward Bellamy; *Tarzán*, de Edgar Rice Burroughs o *La máquina del tiempo* de H. G. Wells, de 1895. O la velocidad de computación y gestión de la información, con el terror que ello conlleva al depender el destino del hombre únicamente de esa información, como ocurre en *la Mosca*, en *2001* o en *Matrix*.

Que el género de la ciencia ficción se desarrollara plenamente en Occidente durante el siglo XIX no es casualidad. En el siglo XIX confluyen tres tendencias que formaran el marco idóneo para el desarrollo e implantación de la ciencia ficción: el capitalismo, las máquinas audiovisuales y las máquinas de transporte. Aquí, hoy, nos interesa prestar atención especialmente a la tercera, pero antes de entrar, presentemos las líneas generales de cada una.

–En primer lugar, la implantación definitiva del capitalismo y de un nuevo orden laboral regido en buena medida por su mecanización y lo que de amenaza ello suponía para el mundo obrero respecto a la división del trabajo<sup>3</sup>. No sólo eso, sino que con el nuevo orden laboral de la fábrica (simbolizado en la cadena de montaje de Ford o en el estudio científico de la productividad del trabajador por parte de Taylor) aparecía a la par un nuevo concepto de "tiempo de entretenimiento" que debía servir para apaciguar las tensiones de la clase obrera y así optimizar la capacidad laboral del trabajador. Walter Benjamin ya se lo figuró: "Lo que el Luna Park [parque de atracciones en Coney Island, Nueva York] consigue con sus diversiones no es más que la prueba del adiestramiento al que el obrero no especializado está sometido en la fábrica."<sup>4</sup> Así, los nuevos espectáculos, muchos de ellos, como veremos ahora, primeros ejercicios audiovisuales de ciencia ficción, responden en buena medida a un intento del capital por reforzar una relación "optimista", simuladora y ficcional entre el obrero y la mecanización. No olvidemos que serán los propios

---

<sup>3</sup> Ver Ursula Franklin, *The Real World of Technology*, CBC Massey Lectures Series, CBC Entreprises, Toronto, 1990, 62

<sup>4</sup> Walter Benjamin, "Sobre algunos temas en Baudelaire", *Poesía y Capitalismo*, Taurus, Madrid, 1972 (ed. orig, París, 1938), 148

empresarios industriales quienes financiaban los parques de atracciones como forma de distracción de sus trabajadores.

-En segundo lugar, la evolución de las máquinas de representación audiovisual, desde las linternas mágicas, los dioramas, panoramas, cicloramas hasta el cine se desarrolla principalmente en el terreno del ilusionismo y de la magia escénica<sup>5</sup>: sólo tenemos que recordar las linternas mágicas, al mago/cineasta Mèlies, etc. Esas máquinas crecieron no sólo como un proyecto realista sino que además, todo ello ocurrió dentro de un discurso ilusorio<sup>6</sup>, "en el que la experiencia de segunda mano tenía que hacerse tan auténtica como fuera posible, bien abrumando los sentidos con estímulos o bien confrontándolos constantemente con confirmaciones de ellos mismos."<sup>7</sup> Esa percepción ilusionista de los medios ópticos será perfecta como campo de simbiosis a la hora de aplicar narrativas de ciencia ficción, puesto que las propias máquinas son en sí mismas entendidas bajo patrones mágicos. Y no sólo las máquinas de registro y representación visual sino también las propias tecnologías como procesos de cambio social. Sólo tenemos que recordar la

---

<sup>5</sup> Respecto a las relaciones entre el moderno aparato audiovisual y sus orígenes ilusionistas, ver Jorge Luis Marzo, "Ilusión e ideología en la máquina de ver", *Singular Electrics* (Jorge L. Marzo y Tere Badia, eds.), Fundació Joan Miró, Barcelona, 1998

<sup>6</sup> "All the Victorian devices (including television) exploit this phenomenon [persistence of vision] in one way or another, whether in a flip-book or a zoetrope. There were in fact two different but overlapping historical strands, the former attempting to reproduce 'reality' in order to analyse and explain it, the latter attempting to exploit the same perceptual phenomenon (persistence of vision) to produce fantasy and illusion, to create, from the human imaginative repertory, a simulated world -and make it move.

The former, scientific line of development was concerned with taking the work of the laboratory into the real world, and bothered little about the potential of the resulting devices to reproduce as illusions the ways of the living world; the latter was an outright illusionistic quest in which the inventors permitted their devices to be taken into the fairground, to be manufactured as expensive toys." En Smith, 91

<sup>7</sup> Philip Hayward & Tana Wollen, *Future Visions. New Technologies of the Screen*, The Arts Council of Great Britain & BFI Publishers, London, 1993, 2

percepción social de los logros de Edison desde los primeros días de su implantación<sup>8</sup>.

–Y por último y en tercer lugar, aparece la gestación de una nueva idea de horizonte procedente tanto del fenómeno colonialista occidental como de la evolución de nuevos medios mecánicos de transporte, dinámicas ambas que transformarán profundamente nuestra percepción del espacio. De Julio Verne se ha dicho: "Una épica de la comunicación para la era del liberalismo industrial"<sup>9</sup>.

Fijémonos hoy, por lo que nos interesa, en esta idea del viaje.

Las clases burguesas y administrativas del siglo XIX, imbuidas en las teorías literarias e históricas del Romanticismo, persiguieron con tesón a lo largo de todo el siglo una comunión entre nuevos modelos de visión, más acordes con el triunfo del individualismo moderno en el entramado de un pujante nacionalismo y una percepción del mundo especialmente compleja ya que se adquiriría "en movimiento", gracias al desarrollo de nuevos medios de locomoción. Todo ello iba a desembocar en una singular lectura de la idea de "horizonte", tanto desde el punto de vista ideológico, como cultural, artístico y

---

<sup>8</sup> "Public perception of Edison were not entirely homogenous. While the general layman would certainly have respected Edison's scientific pragmatism, as segment of the population regarded him with some superstition. The rural community of Menlo Park, where Edison founded a laboratory, feared the scientific experiments taking place almost on their own doorsteps. They called him "The Wizard of Menlo Park", a title that, fueled by the popular media, became synonymous with the practical inventor. The irony of these opposing perceptions of Edison is very clear: while the world heard of yet another empirical invention revealing sound common sense, they were also hearing that a wizard had been behind its construction.

In Britain, too, the popular press saw Edison as a mixture of scientist and magician. H.G. Wells would have been aware of this mixed persona, perpetuated in numerous articles, as *The Times* of 31 December 1878 testifies: "Mr. Thomas Alva Edison's present sayings and doings are watched and noted with feverish anxiety both in the United States and in this country". The same article, indeed, exhibits both the magical and scientific view of Edison, claiming at one point that "he is in the position of a skilful conjurer" and at another that "he has a large factory and laboratory at Menlo Park... where many highly skilled artificiers are employed in constructing elaborate machinery." En Martin T. Willis, "Edison as Time Traveler: H.G. Wells's Inspiration for his First Scientific Character", *Science Fiction Studies*, vol. 26, part 2, July 1999, DePauw University, 287

<sup>9</sup> Darko Suvin, en Robert Scholes & Eric Rabki, *Science Fiction. History, Science, Vision*, Oxford University Press, 1977, 9

técnico. La idea del viaje comportaría un nuevo territorio conceptual en el que se legitimarían, por una parte los nuevos fenómenos del turismo y el ocio dentro de Europa y de los EEUU, primero en las clases adineradas y luego en las clases medias y bajas, y por otra parte la propia evolución del cine y de las técnicas más difundidas de entretenimiento, primero en las capas obreras y después hacia arriba.

Paralelamente, un proceso colonial estaba teniendo lugar, encarnado en guerras imperialistas en "extraños" países, especialmente en la exploración africana, y que los medios de comunicación se encargarían de hacer llegar al público con sobradas dosis de manipulación y exotismo. Se vendía un viaje magnífico al corazón de las tinieblas. El espíritu que guió el imperialismo europeo durante el siglo XIX se definía a menudo por la capacidad del hombre blanco en superar todas las adversidades, incluso las más devastadoras y dañinas, tanto desde el punto de vista de naturalezas inhóspitas (en favor de negocios) como aquellas más morales (costumbres y modos de vida distintos y a veces considerados aberrantes), a través del entusiasmo, las armas y la organización social. Es interesante observar como buena parte de las teorías coloniales del siglo XIX y primer tercio del siglo XX acabaron formando parte de las visiones que sobre el hombre blanco se daban en las colonias galácticas de las películas de ciencia ficción de los años 50.

Durante la segunda mitad del siglo XIX, los viajes extendieron distancias desconocidas hasta la fecha, gestando poco a poco la idea de míticos viajes espaciales, con todo lo que de predicción ello conlleva. Por su parte, la aparición del barco de vapor, del globo aerostático y del tren, aceleraron el surgimiento de una percepción "panorámica" y en velocidad de la realidad. La realidad vista en movimiento, como *continuum*, pasaba a adoptar un carácter de experiencia interior fugaz, cuyas sensaciones era necesario fijar en el tiempo y en la memoria, y que muchos parques de atracciones se encargarán



de traducir. Es del todo sintomático observar que tanto el panorama<sup>10</sup>, en su pico histórico, como el tiovivo (*carrousel*) o la montaña rusa se desarrollan en paralelo. Ambos sistemas responden a una nueva concepción de la mirada móvil, de la captación de lo circundante bajo el signo de una sensación efímera y borrosa nacida de un sujeto en movimiento. No es casualidad tampoco que el primer panorama fuera patentado (aunque Robert Barker lo diseñara realmente en 1787) por el norteamericano Robert Fulton, quien inventaría en 1807 el primer barco a vapor<sup>11</sup>. Nuevos modos de ver que tienen directa correlación con nuevas maneras de percibir el espacio en movimiento.

La moda del alpinismo y también del globo aéreo, como viaje romántico dentro del propio continente, cuya experiencia no podía reproducirse simplemente a través de una fotografía descontextualizada, conducirá a las primeras investigaciones sobre imágenes panorámicas que den una visión –a vista de pájaro– lo más completa posible de esa nueva línea del horizonte que es el propio mundo. Una visión que quedaría del todo implantada con las imágenes de nuestro planeta captadas por los primeros astronautas a finales de los años 50. El desarrollo de técnicas, llamadas por aquellos días *geognosis*, relativas a la cartografía, la biología, la geología y la geografía, que a su vez empleaban aparatos ópticos como los binoculares o los microscopios, otorgará el fundamento científico necesario para que los viajes supongan todo un programa definido de actitudes institucionales que marcarán indeleblemente el imaginario popular respecto al horizonte.

Por su parte, los nuevos servicios postales, los nuevos medios de comunicación, como el cable submarino, el telégrafo o la cámara fotográfica; las nuevas imprentas industriales que permitían grandes tiradas, la publicidad, etc, todo ello llevó a un acercamiento de ese horizonte lejano hasta el mismo

---

<sup>10</sup> Sobre el panorama ver, Jorge Luis Marzo, "El panorama", *Movimiento Aparente*, Eugeni Bonet ed., Espai d'Art Contemporani de Castelló, 2000, 132–161

<sup>11</sup> Respecto a la influencia del turismo fluvial en la concepción imperialista del horizonte, ver Daniel R. Headrick, *Los instrumentos del imperio. Tecnología e imperialismo europeo en el siglo XIX*, Altaya, Barcelona, 1998 (ed. orig., Oxford, 1981), 22

corazón de la ciudad. En este sentido, es importante insistir en la influencia de los viajes de exploración, la mayoría de ellos realizados por "enviados especiales" (pagados por periódicos y editoriales) que, gracias a esas nuevas tecnologías, proporcionaban retazos de información, que convenientemente aderezados por heroicas y románticas descripciones, y revestidos de un sentido moral del individuo frente a la hostilidad de lo "otro", acababan siendo fusionados en grandes espacios o narraciones épicas de rápido consumo y fácil mercantilización, tanto en la prensa como en los medios de entretenimiento de masas. El mundo se desplegaba ante el ciudadano sin tener que salir de viaje. Como un observador británico señaló en 1824, "los panoramas se encuentran entre los más felices artilugios para ahorrar tiempo y dinero... Lo que costaba un par de cientos de libras hace medio siglo, ahora cuesta un chelín y en sólo un cuarto de hora"<sup>12</sup>. Las narrativas de viajes en los discursos audiovisuales del ocio planteaban un espectador, que sentado en su butaca o protegido dentro de una cabina era capaz de trasladarse muy lejos sin perder la experiencia sensorial. El espectador se movía por el universo confortablemente sentado, sólo tocando botones de una consola, lo que le reforzaba en su ilusión de control tecnológico y de participación social<sup>13</sup>. No

---

<sup>12</sup> Vanessa R. Schwartz, *Spectacular Realities. Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris*, University of California Press, 1998, 151

<sup>13</sup> "Tanto los trabajadores sedentarios que supervisan máquinas automáticas, que leen marcadores como los que estudian patrones moleculares, todos están ocupados en operaciones visuales que requieren estar sentado. La extensión y sensibilización de la visión crea situaciones en las que los individuos que usan instrumentos experimentan un nuevo abanico de fenómenos, extendiendo su control sobre objetos antes muy poco familiares. Los microscopistas, los radiólogos, los meteorólogos son productos característicos de la mecanización de la visión. Para conseguir estos resultados, los hombres modernos han tenido que ajustarse a posiciones estacionarias, a la concentración retinal y a la postura sentada.

En aviones o en tanques, el soldado sedente extiende la campaña militar a distancias sin precedentes. El individuo inmóvil de la sociedad sedentaria se sienta en estadios deportivos convirtiéndose en un espectador renombrado, quien en realidad representa nuestra figura sentada en toda la obra. Para comunicar, se sienta a telefonar o a teclear un mensaje. Sus pensamientos, así, viajan más rápido y más lejos que si estuviera moviendo su propio cuerpo. En vez de caminar hacia su destino, enciende un motor o toma un tren. Cuando reserva pasaje para un vuelo, la distancia a su destino excede con mucho la posibilidad de la locomoción corporal. En la persecución del entretenimiento y el recreo, multitud de gente miran imágenes en movimiento desde una infinidad de hileras de butacas. O se quedan en casa, pulsando botones en grabadoras, radios, televisiones o en equipos de sonido.

sólo eso, los conceptos simbólicos de simulación presentes durante todo el siglo XX, pero especialmente desarrollados tras la Segunda Guerra Mundial, también responden a un hecho científico incuestionable: investigaciones efectuadas durante los años 50, demostraron que el hombre empieza a cometer errores al alcanzar una velocidad igual al doble de la del sonido, o sea, alrededor de los 2.600 km/h. A esa velocidad, se presenta una alteración de la circulación cerebral relacionada con las condiciones de la presión atmosférica<sup>14</sup>. El jefe de la North America Aviation Company, J. K. Kindelberger, decía en 1956: "Ya no se pueden construir aviones que vuelen aún más rápido que los ahora existentes, puesto que no se puede colocar a un hombre en un mecanismo el cual ya no puede gobernar"<sup>15</sup>. El límite humano había sido alcanzado; la realidad biológica no puede igualar la velocidad en todas sus consecuencias, por lo que se requiere todo un sistema de proyecciones, de extensiones que permitan el viaje. Así pues, no es casualidad que Kindelberger fabricara misiles guiados con cámaras de televisión en sus lomos. Como tampoco será casualidad más tarde que el sistema de proyección IMAX no pueda realizar cortes bruscos en las secuencias o movimientos muy rápidos, ya que llevaría al público a violentas náuseas<sup>16</sup>. El límite humano de adaptación se produce ya incluso en la virtualidad, en el mismísimo sensorium audiovisual que nos hemos dado.

No debemos perder de vista que una sociedad fundamentada en la capacidad de moverse y de transportarse a grandes distancias parecía una contradicción para una inmensa masa social cuya única experiencia viajera eran algunos transportes públicos y cuya únicas escapadas eran las ferias o el

---

La silla no es sólo el contenedor más sobresaliente de los hombres modernos, sino que sentarse es la postura simbólica de la era de la ciencia y de la tecnología". Herbert Collins, "The Sedentary Society", *Mass Leisure*, (Eric Larrabee, Rolf Meyersohn, eds), The Free Press, Illinois, 1958, 19

<sup>14</sup> Strehl, 12

<sup>15</sup> Strehl, 267

<sup>16</sup> Tana Wollen, "The Bigger The Better", in Hayward&Wollen, 23-24

cine. Aparece así una fenomenal evolución de la idea de viaje a través del cine y de los parques de atracciones, y también en las Ferias y Exposiciones Internacionales<sup>17</sup> que comenzarían en el último tercio del siglo XIX y que han recorrido todo el siglo XX, a través de la enorme figura de la autopista: auténtico parque temático del transporte moderno. Los sistemas a vapor y sobre todo el tren ejercieron desde su origen como el principal emblema de una nueva sociedad motorizada, fascinación que sabría ser aprovechada en beneficio político<sup>18</sup> y empresarial. Esa influencia del transporte en la vida e imaginario sociales de Occidente enseguida tuvo respuesta por parte de una incipiente industria del entretenimiento, que a la postre modelaría buena parte de la literatura y de las audiovisiones en torno a la ciencia ficción.

Así, encontramos que en 1898, el óptico Louis Régnault abrió su *Mareorama* en París<sup>19</sup>. Un viaje simulado de barco, con proyecciones de cine a los lados muy cerca de los espectadores, que incorporaba la idea de la plataforma móvil y que añadía aire comprimido para producir el viento y las olas, junto a una orquesta escondida que interpretaba una sinfonía. En el prospecto de la atracción se indicaba que la intención era “crear un impacto sobre todos los sentidos a la vez y obtener el efecto realista más completo”.

En 1900, el ingeniero francés Grimoin-Sanson presenta el *Cineorama*, en la Exposición Universal de París. El principio fundamental era el siguiente: “En el rodaje, se disponen en círculo diez aparatos que funcionan con un riguroso sincronismo gracias a una ligazón mecánica; en la proyección, diez proyectores igualmente dispuestos en el centro de una sala más o menos

---

<sup>17</sup> Respecto a la evolución de las exposiciones universales, ver Daniel Canogar, *Ciudades Efímeras. Exposiciones Universales: Espectáculo y Tecnología*, Julio Ollero Editor, Madrid, 1992

<sup>18</sup> Mill escribía esto en una crítica sobre *Democracy in America*, de Tocqueville: "The mere visible fruits of scientific progress in a wealthy society, the mechanical improvements, the steam-engines, the railroads, carry the feeling of admiration for modern and disrespect for ancient times, down even to the wholly uneducated classes". En Herbert L. Sussman, *Victorians and the Machine. The Literary Response to Technology*, Harvard University Press, 1968, 4

<sup>19</sup> Marzo, "Ilusión e ideología...", 142

esférica, restituyen las diez bandas así filmadas en cada “cuadro”. Para las necesidades del espectáculo se tomaron cinco vistas, en cinco ciudades europeas, así como en el Sahara, añadiendo dos escenas tomadas desde la barquilla de un globo que despegaba y luego aterrizaba en la Plaza de la Concordia, imágenes que iban a abrir y cerrar la representación. Para contemplar este espectáculo, cuyas imágenes estaban, además, coloreadas, los espectadores subían a la barquilla de un “globo”; el aparato de proyección se encontraba en una cabina a sus pies”<sup>20</sup>.

Así también, Los *Halle Tours* o viajes simulados en tren, uno de los sistemas panorámicos integrados de más éxito a principios del siglo XX, fueron presentados por primera vez en la Exposición Universal de St. Louis, en 1904. El proyecto original de William Keefe, que después sería algo más descafeinado, era el siguiente: “Un vagón de ferrocarril desprovisto de uno de los lados y dando vueltas en un túnel circular, cuya pared forma una pantalla sin fin. Sobre ésta, se proyectan imágenes tomadas a su vez desde un tren en movimiento. La ilusión del viaje tenía que ser reforzada por el recurso a una vía desigualmente señalizada, lo que tenía que provocar vibraciones y balanceos, creando de esta suerte una sensación de gran velocidad. Del mismo modo, tenían que colocarse una serie de fuelles en el interior del túnel, suscitando una fuerte corriente de aire que recorrería todo el vagón. Cabe suponer que también habría un apropiado efecto sonoro –es estruendo de la locomotora, silbidos, rechinamientos y ruidos del vagón, etc. [...] Finalmente, la fórmula con la que los Hales Tours serán conocidos en todo el mundo, durante siete prósperos años, sólo pondrá en juego un único “vagón” fijo [...] Las dimensiones de la pantalla y la distancia entre ésta y el proyector son tales que la imagen cubre totalmente el campo de visión de los ocupantes del vagón y, por tanto, es de *tamaño natural*.”<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Noël Burch, *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*, Cátedra, Madrid, 1999 (ed. orig., Londres, 1981), 56

<sup>21</sup> Burch, 53-54

Pero será Coney Island, en Nueva York, el epítome de este nuevo discurso tecnosocial a principios del siglo XX, y el lugar en dónde estas experimentaciones entrarán en el terreno de la ciencia ficción como género. Con dos grandes parques, Steeplechase Park y Luna Park –en especial este último, inaugurado el 16 de mayo de 1903– Coney Island se convirtió en algo enteramente nuevo en la historia del espectáculo de masas. Se trataba de algo inmenso. Hacia 1907 empleaba ya a 1700 personas y utilizaba 1.300.000 bombillas. Ilusiones de vertiginosos transportes galácticos, gigantescas norias, montañas rusas o autochoques representaban todo un paisaje de futuro al alcance de la mano, y sin moverse de un asiento. Uno de los éxitos más notorios fue "A Trip to the Moon", inaugurado originalmente en Buffalo en 1902. Este montaje puede considerarse realmente como la primera simulación de ciencia ficción. En este espectáculo 60 pasajeros se sumergían en un viaje lunar a través de un juego de aire comprimido, imágenes pintadas y proyectadas y sistemas de audio que daban la impresión real de estar en una nave. Las simulaciones de movimiento eran estupendas, según indican las crónicas de la época. Una vez que los espectadores habían alunizado sobre un cráter del satélite, eran inmediatamente saludados por selenitas enanas con espaldas picudas. Luego se les llevaba por una avenida llena de árboles fantásticos hacia la Ciudad de la Luna y más allá hacia el Castillo del Hombre de la Luna. Finalmente, las selenitas conducían a los espectadores a una gran habitación de paredes de queso, en dónde se les obsequiaba con trozos de pared que podían comer. Los pasajeros, entonces, volvían a la tierra a través de un puente colgante.

Otro de los espectáculos de ciencia ficción con un gran éxito de público fue "A Trip to Mars by Aeroplane", abierto en 1911. Treinta pasajeros realizaban un viaje que empezaba en la Isla del Gobernador de Nueva York. El avión sobrevolaba las nubes en dirección al espacio exterior. Un narrador iba comentando las diferentes vistas en esta odisea marciana, y antes de volver a la Tierra, se pasaba junto a algunos de los planetas del Sistema Solar.

En 1962, 50 años después, en plena carrera espacial, Coney Island daría un nuevo giro a sus contenidos, haciéndolos más acordes a los nuevos tiempos, aunque no variaba aparentemente sus formas. Se abrió el parque Astroland, con sus espectáculos "Viaje al siglo XXI" y "Cohete desde Cabo Cañaveral". Éste último era un cohete de aluminio en el que 32 personas sentadas en la cápsula superior a la manera de los astronautas observaban el lanzamiento en una pantalla frontal. Se simulaban las condiciones de vuelo, movimientos, vibraciones y sonidos. Se inauguraba la comercialización de las técnicas de simulación aéreas que los militares habían estado utilizando desde hacía años. La simulación de vuelo llevaría posteriormente, junto a determinados sistemas informáticos, a la aparición de la Realidad Virtual, tal y cómo la conocemos hoy. No sólo eso, sino que la propia dinámica cinematográfica también sucumbió a estos modelos. Debido a la aparición de la televisión, el número de espectadores de cine bajó en picado durante los años 50, lo que llevó a la industria de Hollywood a ofrecer nuevos sistemas de percepción en pantalla, como el cinemascope, el 3-D o el cinerama, es decir ampliaciones del espacio perceptivo que sugerían cada vez más una auténtica inmersión en el paisaje ilusionista.

Si Coney Island suponía un grandioso escaparate de entretenimiento institucional para la gente de Nueva York y de sus alrededores, el cine y en no poca medida las exposiciones internacionales representaron y lo siguen haciendo, monumentales narraciones estatales y corporativas respecto a la idea de futuro, de globalización y de consenso social. Las exposiciones universales de Chicago en 1893, la de París de 1900 o la de Sant Louis en 1904 supusieron ya un cambio radical en el concepto de espacio ilusorio de progreso, gracias a la introducción espectacular de la electricidad y de una estética propia de la tecnología. El Pabellón de la Electricidad<sup>22</sup> de la Expo de París en el primer año del siglo XX auguraba ya una estética futurista que más

---

<sup>22</sup> Sobre la llegada y uso de la electricidad en las Ferias Internacionales, ver el estudio en el caso de la Exposición Colombina de 1893 en <http://columbus.gl.iit.edu/bookfair/ch14.html>

tarde se convertiría en patrón de uso, pero será especialmente la Expo Mundial de Nueva York de 1939 la que fijará un modelo especial de percepción de futuro, teniendo la ciencia ficción un papel estelar:

"[La Expo de Nueva York de 1939] adoptó la ciencia ficción –considerada un género menor por las altas esferas de la literatura, pero que tenía un enorme seguimiento popular– como un nuevo sentido de temporalidad que la novela histórica ya no podía representar. La aceleración del progreso tecnológico provocaba un envejecimiento prematuro del presente. La ciencia ficción intentó solventar esta crisis mediante la imaginación; el lector era catapultado hacia un futuro en el que el ser humano alcanzaba y dominaba la desbocada realidad. Julio Verne y H. G. Wells son considerados como los dos autores que formalizaban el género tal y como lo conocemos hoy en día. Verne es el primer autor que asocia el clásico viaje de aventuras con la tecnología. En sus novelas, la máquina queda dominada como forma de transporte para trasladar sus personajes a regiones desconocidas. En su célebre *The Time Machine* (1895), el progreso tecnológico acaba por destruir al ser humano. Diez años después, Wells describe una ciudad tecnológicamente dinámica y en perpétuo movimiento en su novela *A Modern Utopia* (1905). Será este lado optimista de Wells el que renazca tres décadas después en la exposición de Nueva York. En el ensayo *Utopia Realized: The World's Fairs of the 1930s*, el historiador Folke T. Kihlstedt considera la exposición de Nueva York como un legado de la obra de Wells. "La superciudad de Wells llegaría a simbolizar la visión urbana del siglo XX de una sociedad futura alterada por los poderes beneficiosos de la ciencia, la tecnología y la mecanización, y los diseñadores de la Exposición Universal de Nueva York adoptaron esta visión del futuro." La cápsula del tiempo de la compañía Westinghouse revierte directamente a *La Máquina del Tiempo* de Wells. El aspecto físico de gran parte de los pabellones de la exposición coincide con la



arquitectura descrita en *When the Sleeper Wakes* (1899), otra obra importante de la carrera de Wells. Con la exposición de Nueva York, la ciencia ficción se hizo realidad."<sup>23</sup>

Paralelamente, durante los años 30 empezó a mostrarse una tendencia institucional a ofrecer unas imágenes del futuro directamente vinculadas a la idea de transporte, definido siempre en términos tecnológicamente positivos. Se proyectaban unos sistemas de transporte extremadamente eficientes que eran capaces de unificarlo todo. Se podía leer que esos sistemas "capacitaban a unos ciudadanos muy dispersos en el espacio a vivir y trabajar allí donde quisieran, eliminando así cualquier distancia."<sup>24</sup> La Expo de Nueva York de 1939 recogía ese espíritu. Una de las visiones de futuro más populares y optimistas era la autopista. La autopista jugó un rol esencial en el Futurama de Bel Geddes y en la Exposición "Autopistas y Horizontes" de la Expo. Patrocinada por General Motors, maquetas muy realistas y dioramas dibujaban la futura vida americana en la década de los 60 mediante una gran variedad de localizaciones, que abarcaban desde las metrópolis a las granjas rurales o grandes espacios naturales. La imagen recurrente de Geddes eran las "autopistas mágicas", que liberaban a los conductores de las congestiones del tráfico y de la monotonía de las carreteras. Incluso llegó a proponer un sistema automático de control de vehículos, muy cercano a la idea de movimiento "sin conductor".<sup>25</sup> Recordemos, de pasada, que la mayor de las obras públicas emprendidas por Hitler desde que llegó al poder en 1933 era la realización de una inmensa red de "autobahn" o autopistas. Hitler concedía a la autopista un fenomenal valor simbólico, social y político, y parece que no iba muy descaminado en sus proyecciones, porque las únicas infraestructuras que quedan del nazismo en la Alemania actual son sus autopistas.

47

---

<sup>23</sup> Canogar, 72

<sup>24</sup> Peter G. Rowe, *Making a Middle Landscape*, The MIT Press, 1991, 193

<sup>25</sup> Rowe, 193

Serán las exposiciones universales las que acaparen todo el interés mediático internacional como lugares de predicción de la ciencia, jugando siempre con motivos propios de la velocidad del progreso técnico, dando así a entender que la propia capacidad de la ciencia por preveer el futuro garantiza la legitimidad de las tecnologías en uso. En concreto, las ferias de Bruselas en 1958 y la de Nueva York en 1964, tenían un mensaje claro: crear comunión social respecto a la energía atómica. En realidad, estas dos ferias establecen una diferencia fundamental con aquellas que habían tenido lugar antes de la Segunda Guerra Mundial: se distanciaban del discurso estricto de la ciencia ficción. Primero por razones industriales: las expos eran escaparates de productos existentes de alto nivel tecnológico. Ya no eran simplemente "cosas que pueden ocurrir en el futuro", sino que la propia feria era la prueba concluyente de la capacidad del momento por generar progreso real y aplicable. Y en segundo lugar, la ciencia ficción de los años 50, especialmente a través del cine, había aplicado una lectura "catastrofista" y "negativa" de la energía atómica y de la velocidad del átomo. El horror producido por los efectos de las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki había despertado sentimientos de enorme amenaza en las clases medias norteamericanas y mundiales en general. La industria americana y en parte británica del cine no fue ajena a este fenómeno, produciendo una ingente cantidad de productos visuales en los que la energía atómica era responsable de catástrofes, seres mutantes, etc. Todo esto sin olvidar el contexto de Guerra Fría del momento, iconizado en los múltiples "Ivanos" de las películas de marcianos o de la saga *James Bond*. Aunque el mensaje subliminal fuera que son los "otros" los que hacen mal uso del poder atómico, el hecho de que durante los años 50 y 60 en casi todos los cines de los EEUU las sesiones comenzaran con documentales didácticos sobre cómo comportarse en caso de ataque nuclear no inspiraba en el espectador sentimientos de seguridad precisamente. Buena parte de los discursos más críticos con la supremacía de las máquinas frente

---

al hombre y con la posibilidad de un "error tecnológico" se definían por la idea del fin del mundo "humano", como sugieren las películas de Kubrick, *2001* y *Dr. Strangelove* (Teléfono Rojo: Volamos hacia Moscú), justamente dos films que hablan sobre la gestión de la velocidad contemporánea. Así, las ferias internacionales de los años de la Guerra Fria intentaron maquillar todas esas percepciones anti-institucionales, como se puede apreciar simplemente a la vista de los sendos monumentos centrales de las Expos de Bruselas y Nueva York: el *Atomium* y la *Unisphere*.

En paralelo a estas dinámicas dentro de los espectáculos públicos, el propio diseño de las tecnologías industriales y domésticas (aparte, claro está, de las propiamente militares), también acabaron siendo afectadas por estos discursos tecnosociales sobre el futuro y sobre la manera en que éste se manifiesta en las condiciones del presente. Los propios ámbitos domésticos serían a la larga objetivo de la mercadotecnia corporativa de la ciencia ficción<sup>26</sup> y del viaje, iconizado finalmente con la llegada de la NASA a la luna

---

<sup>26</sup> El diseño de los equipos cibernéticos comenzó a mediados de los años 50 a asemejarse curiosamente a estéticas procedentes de las narraciones espaciales. Así, los diseños interiores de las viviendas de alto standing norteamericanas y la propia estética de los electrodomésticos, tanto en su forma física como en su proyección publicitaria (como se aprecia hoy masivamente en la publicidad de móviles e Internet), pronto adoptaron apariencias futuristas. En este sentido, es interesante acudir un momento al videoartista norteamericano Vito Acconci, quien propuso una peculiar lectura respecto de los patrones que dictaron el diseño de las tecnologías domésticas durante los años 50, 60 y 70 en los Estados Unidos, especialmente de los electrodomésticos audiovisuales, es decir, la radio, la televisión y el tocadiscos. Según Acconci, la razón de la integración de esos aparatos en los muebles y el uso de materiales nobles en sus envolturas (especialmente madera) se debió en buena parte a la percepción negativa de la tecnología por parte del pueblo americano debido a la bomba atómica y al contexto de guerra fría en la que esa percepción se producía. La lectura que se destilaba de la propaganda gubernamental americana de los años 50 era que los soviéticos concebían la tecnología completamente alejada de los circuitos de consumo y de los hogares de sus ciudadanos, y que únicamente era gestionada por militares y por la jerarquía comunista, de una manera inhumana y calculadora. Las máquinas "malignas" así, se correspondían a una imagen de frialdad y falta de amabilidad que los norteamericanos querían contrastar con unos diseños propios en los que la tecnología adoptara un carácter amigable y familiar.

Sin embargo, con la llegada del Apollo a la luna en 1968, esas percepciones cambiaron notablemente. Al imponerse la tecnología norteamericana sobre la soviética, la percepción de sus formas domésticas se transformó muy pronto. Los aparatos de televisión y de radio, así como el interior de los automóviles, fueron desprovistos de los armazones de madera y de las decoraciones art-decò para diseñarse en estricto plástico negro o directamente en colores metalizados, subrayando sus características más tecnófilas, que son las que imperan hoy. La

retransmitida por televisión. Algo lógico, porque si la idea de butaca ya era fundamental en el discurso institucional del espectáculo, con la llegada del mismo al salón privado del hogar, la legitimación ya estaba asegurada. No deja de ser curioso que el primer video juego inventado en el MIT en 1962, destinado a un uso doméstico, se titulara "Space War".

En la actualidad, los discursos de la ciencia ficción parecen, sin embargo, haber cambiado de rumbo respecto a lo que ofrecían décadas antes. Y en realidad, lo han hecho mediante el reforzamiento de una tendencia que ya estaba presente en este tipo de narraciones; esto es, la idea de que lo que ocurre en mundos futuros se debe gracias a las tecnologías que tenemos hoy en día. En un reciente anuncio que publicitaba Internet y sistemas de telefonía móvil<sup>27</sup>, el eslógan decía que nos hallamos "ante los desafíos del futuro". ¿Es un desafío al futuro lo que ya hoy en día consideramos como tecnológicamente avanzado? ¿Es obsoleto lo que ya tenemos? Los ejercicios de retórica utopista se recomponen. La ventriloquía ha cambiado de sentido. Hasta hace poco hemos utilizado el muñeco para vernos más allá. Ahora, ponemos nuestros ojos sobre el muñeco –como dedos en el botón del ratón– para ver lo que de más allá tiene el aquí. Ya no se trata de emplazar nuestro presente en un futuro lejano, como en el discurso clásico de la ciencia ficción, sino de adivinar qué hay de futuro en nuestra realidad presente. Una ecuación muy compleja.

Es interesante analizar esta metáfora aplicándola sobre los parques de entretenimiento actuales y los discursos sobre la Realidad Virtual<sup>28</sup>. También en ellos se vislumbra un cambio paradigmático respecto a la búsqueda de un

---

frialidad de las formas ya no se asociaba a un uso perverso de la tecnología sino que adquiría un valor social de vanguardia y de progreso.

<sup>27</sup> Noviembre del 2000. Deutsche Post.

<sup>28</sup> De manera curiosa, la RV ha sido un rotundo fracaso comercial durante los años 90, debido a los requisitos de velocidad de procesamiento en los equipos y, en especial, a la oposición frontal de la industria establecida de los videojuegos como Nintendo, Sega o Sony. Sin embargo, el discurso desarrollado en paralelo sigue liderando el actual lenguaje tecnocientífico y artístico.

espacio sensorial para el cuerpo, que aún sigue siendo un espacio decisorio. En realidad, para la proyección del mismo.

En sus orígenes, las montañas rusas eran percibidas como un refugio *virtual* para el cerebro y el músculo del trabajador capitalista. Eran fundamentalmente un escape. Y una dinámica. Era esencial ofrecer a la clase obrera momentos de percepción positiva y optimista con las máquinas, puesto que en la cadena de montaje éstas se perciben amenazantes, por la competencia laboral, por su falta de *feedback* y por la pérdida del "sentido" sobre la producción final (el producto acabado) al depender de una proceso muy ágil y especializado. El viaje era y sigue siendo una oferta sugerente. Con el paulatino acceso de la clase trabajadora al espacio ilusorio de comunión social capitalista, en dónde el consumo masivo se permite y se alienta como modelo estadístico de consenso y de libertad de elección, esa idea escapista de un espectáculo de entretenimiento de masas –sigamos con los ejemplos de los parques temáticos o las propias ferias internacionales<sup>29</sup>– y esas antiguas relaciones entre los cuerpos y las máquinas se han llenado de matices.

Con el creciente auge de las tecnologías de "navegación virtual", de inmersión y de conexión como paradigma social (*tecnotopía*, que alguien ha escrito), y con la presencia exitosa en el mercado de un discurso sobre sus aplicaciones domésticas y móviles, el debate sobre el cuerpo cada vez se sitúa más en el terreno de una representación propia de la realidad mediática<sup>30</sup>. Éste ha pasado a presentarse (en la literatura, en el cine, en las instituciones *televisivas*, o en los discursos sobre Internet) como la extensión de una especie de interior inviolable, a modo de un sacrosanto dominio privado, que gracias a la invisibilidad física en el proceso de comunicación está rompiendo muchos lindes entre lo considerado público y/o personal. El cuerpo ya no es

---

<sup>29</sup> La más reciente, Hannover 2000, está situada en el corazón industrial de Alemania, con pocas ofertas turísticas pero con una enorme masa social trabajadora como potencial público.

<sup>30</sup> Lo que Javier Echevarría ha venido en llamar (otra de tantas palabras afortunadas) *el tercer entorno*. Javier Echevarría, *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Destino, Barcelona, 1999

un agente que comunica socialmente. Sólo lo hace en una supuesta privacidad. Por el contrario, la creación de interfaces entre el hombre y la máquina permite una proyección de nuestro ser más allá de los límites de interpretación propios a un cuerpo.

El definitivo triunfo a finales de este siglo de los parques temáticos (sólo hay que ver los beneficios derivados de *Port Aventura* y *Terra Mítica* en España) y de los entornos lúdicos de Realidad Virtual –o los deportes de aventura–, responde muy posiblemente a una percepción de esos "generadores sensoriales" mecánicos como garantes de "emociones reales"<sup>31</sup>; como contratos que mantienen la vigencia de la sensorialidad en un mundo dominado por la dudas sobre su realidad (¿ocurre en directo o es en *play-back*?). La búsqueda de esas emociones comporta una transformación del espectador como ocupante de una posición privilegiada de observación en una nueva posición "sensorial" en la que se percibe uno mismo como el causante de la narración en la que uno se sumerge<sup>32</sup>. El cuerpo busca hoy su liberación en las máquinas que un día le hicieron sentarse en pos de otra liberación.

El cambio de registro cultural radica en parte aquí. Las técnicas actuales de simulación, especialmente mediante su proyección "sociotecnocomercial", representan el refugio de una percepción "original" del cuerpo. Si a finales del XIX, la gente subía a una montaña rusa para "desconectar" de las propias realidades, hoy los cuerpos parecen dejarse atraer a esos universos en busca de sentimientos y sensaciones reales, alejados de las paradojas propias de la

---

<sup>31</sup> Curiosamente, si esto fuera así, se podría tender un puente con las apreciaciones que ya lo ciudadanos victorianos tenían respecto a la máquina cinematográfica y la búsqueda de la emoción:

"The moving image in its cinematic guise emerged from a fusion of the two strands of technical evolution, at a point of conjunction between a theatrical tradition that yearned for verisimilitude –a technical search for ways of recording, reproducing, 'conserving' the experience of the world (telephone, phonograph, camera) –and the cultural desire of late romanticism to achieve intense enthrallment, a by-passing of the intellect in the attempt to seize the emotions." En Smith, 92

<sup>32</sup> J. G. Ballard ha intuído lo siguiente sobre la Realidad Virtual: "When we watch a murder mystery, we won't be watching someone else commit a crime, but if we want to we'll be able to play the criminal or the victim. For the first time we will be able to play our own psychopathology as a game." En Smith, 104

*arrealidad*. El discurso mayoritario sobre el cuerpo futurista parece haber encontrado un nuevo campo de aplicación en el cultivo mediático de la "nostalgia sensorial".

La mayoría de la literatura contemporánea de ciencia ficción (cuyos primeros ejemplos algunas fijan en novelas como *Neuromancer* de William Gibson, publicada en 1984) tiene como tema central percepciones confusas entre los mundos reales y los mundos simulados cibernéticamente. El peligro atómico ha desaparecido y desde hace un tiempo abundan las épicas catastrofistas, repitiendo los contenidos de los primeros espectáculos panorámicos o de los cicloramas de Coney Island a principios del siglo XX sobre terremotos, inundaciones e incendios. Discursos que no hacen otra cosa que intentar retratar una "realidad absoluta" propia de una naturaleza desbocada; lo que viene muy bien en tiempos de irrealidad. El catastrofismo también ha puesto su atención sobre las paradojas de la percepción cuando la tecnología media entre ello. La ciencia ficción hoy está principalmente centrada en la Realidad Virtual y en las redes digitales inspiradas en Internet, generando, dicho sea de paso, una legitimación de la tecnología actual como motor económico global. Como si se nos dijera que el futuro mismo depende casi en exclusividad de la capacidad que podamos dar a nuestros ordenadores a la hora de predecir lo que ha de acontecer. Un ejercicio no poco peligroso de determinismo tecnológico. Si en los años 60, films como *2001 Odisea en el espacio* describían a la máquina como sancionadora de la inadecuación humana a ésta, hoy vemos nuestras consolas y mandos como "fundadores" de lo que se avecina, como "técnicamente posibles pioneros de un futuro que hacemos día a día con nuestras manos". De esa manera, se suprime ese peso moral de la deficiencia tradicionalmente presente en la interacción entre humano y técnica durante dos siglos de capitalismo. La ética de la responsabilidad eficiente está inserta en el código fuente del interfaz. Todo adornado en iconos, metáforas, alegorías ilusorias y atmósferas adherentes.

No deja de sorprender que la percepción ilusionista de las aplicaciones técnicas siga estos derroteros, muy parecidos a los de los propios inicios de la

indústria audiovisual<sup>33</sup>. De la misma manera que Mèlies transmitía formalmente la ilusión como valor real de la imagen, la orientación digital de las narrativas parece llevar la cosa más allá, en el sentido de consolidar los mundos virtuales como mundos reales en sí mismo, con capacidades de afectar aquello que consideramos real, puesto que otorgamos a esa realidad mediática un alto valor de verosimilitud, incluso aún cuando sabemos que es una representación digital. En el fondo, subyace la idea de que, al fin y al cabo, cuánto mejor se gestione un mayor número de variables y de información, más lejos podrá proyectarse la propia vida de manera que sea más fácil la predicción. La tecnología convierte en hechos todo lo que procesa. La información así, se hace real, no porque transmita informaciones, sino porque el mismo hecho de informar instantáneamente es en sí mismo una noticia real, una noticia de su propia velocidad, como ya constataran hace tiempo Debord y Baudrillard. Las cámaras montadas sobre misiles inteligentes, por las que vemos en directo como éstos se dirigen al objetivo, ya no nos enseñan la guerra sino nuestra capacidad de estar justo en medio de la misma, como exploradores protegidos por la reversibilidad que ofrece la virtualidad. Las cámaras nos muestran nuestra voluntad de igualar la velocidad con que todo ello se produce. Ya no se trata de que el misil vaya al objetivo, sino que somos nosotros quienes constatamos el hecho: todos y a la vez. Es de verdad. Y la imagen procedente de la cámara también. Pero en ese entorno de representación virtual, la reversibilidad sólo ocurre en una dirección. Sólo los que disparan pueden anular la trayectoria, como también nosotros podemos dejar de mirar. Legitimamos lo que vemos en el visor, porque sabemos que muchas veces –todas las veces en el caso de los escenarios militares– la muerte del "otro" es un fenómeno real... la realidad. Una realidad paralela a la nuestra, pero a la vez *creada* por nosotros; porque lo importante

---

<sup>33</sup> Tana Wollen ha señalado, por ejemplo, el enorme parecido temático de las primeras películas realizadas durante la década de los 70 y 80 en los sistemas IMAX y OMNIMAX con aquellas realizadas en los primeros estadios del cine y espectáculos cinemáticos a finales del siglo XIX. Ver Hayward&Wollen, 19.



de la imagen no es lo que ocurre en un poblacho de Yugoslavia o de Irak, sino que nuestro misil va directo a visitarlos. Esa es la noticia. Ese misil no existiría en nuestras conciencias si no hubiera montada una cámara sobre ella.

El discurso de la velocidad, de la distancia y por tanto del transporte (bien sea físico *-espacio-*, bien sea informativo *-tiempo-*) ha sido y sigue siendo el más importante motor energético de nuestra percepción de futuro. Sólo hace falta ver la renovación de ciertos aparatos visuales como el IMAX, con su gran discurso celebratorio respecto al viaje y a la velocidad<sup>34</sup>. Esa ansiedad respecto a cómo nos podemos relacionar con un mundo que se mueve a la velocidad del vértigo nos ha llevado a equiparnos de aparatos de visión, gestión y percepción para que nos definan las cosas, que las congelen, que muestren sus perfiles y siluetas; el objetivo es hacerlas creíbles, constatables en definitiva, y por tanto *sumamente reales*. De esta guisa nos hemos hecho cyborgs; como el querido Coyote.

Nos hemos visto en planetas lejanos o luchando contra seres estrambóticos que buscan nuestra aniquilación. De esta manera, impotentes o incapaces de comprender nuestro propio presente (nuestras distancias interiores, nuestras guerras de intereses), hemos fundado la ciencia y la ciencia/ficción como una actividad ventriloquial, trasladando el discurso a un muñeco muy verosímil *-la tecnología-* para imaginarnos como podrían ser las cosas, transpolando el debate a un escenario en el que nada duela y nada sea irreversible. Como la propia tecnología. Al fin y al cabo, no es lo mismo desintegrar con nuestro laser a un ente deforme del planeta 48 que cortar las

---

<sup>34</sup> "The IMAX narrative, such as it is, could be said to conform to an explanatory or celebratory mode, and sometimes to both. They are the stories of success. See how 'man' has conquered space, understand the awesome work of nature, celebrate the progress made through civilisation. IMAX has traditionally shown the upside of achievement [...] IMAX relies heavily for its effects on point-of-view shots and thus dramatically shifts our perceptions of the world we inhabit but, ironically, given the impact of the IMAX point of view, the format cannot construct identification with character nor implicate the viewer in action motivating the narrative. The films position their audiences emphatically, drastically, and move them at speeds they would never really experience: in the nose of a space rocket, hovering over Niagara, zipping down a ski-run, crawling down a human lung, inching up the vertical rock in Yosemite National Park." En Hayward&Wollen , 27-28

manos a los negros exóticos del Congo Belga; recordemos que todo ello ya ocurría en los viajes reales y literarios europeos y norteamericanos de la década de 1880, cuando se gestó la articulación del tecnodiscurso actual. En consecuencia, como ejercicio de ventriloquía, también ha sido fácil camuflar los mensajes institucionales bajo formas ficticias que embelesan, sorprendan y silencien, refugiados en nuestras butacas de toda molesta interacción social, pero buscando en lo que vemos formas colectivas de conexión.

La velocidad es el valor fundamental de nuestro sistema cultural y moral. Tan importante, que es capaz de legitimarse como valor "último" de la existencia. De entre todas las máquinas con finalidades civiles inventadas durante el siglo XX, el automóvil ha sido con distancia el ingenio que más vidas se ha cobrado. En Catalunya, mueren de 10 a 15 personas cada fin de semana. ¿A qué otra máquina se le permite causa la muerte de esta manera?. ¿Qué pensaríamos si los móviles le quitaran la vida a 10 personas cada semana o cada mes, o que el uso de los ascensores alcanzara tal volumen de siniestralidad? Sobre el automóvil, nuestras sociedades han depositado una suerte de contrato con el mundo mecánico, incluso una especie de constitución, de carta magna. Los accidentes de tráfico, ocurridos desde el principio de la historia del coche, han continuado hasta nuestros días y jamás se ha puesto en práctica una política de restricción. El accidente representa el aviso público de los efectos de la ineficiencia del usuario respecto a la gestión de la máquina (y de la velocidad), y también la multa máxima –la muerte o las secuelas–; circunstancia que tiene carácter de ley, por lo definitivo.

Por otro lado, está plenamente establecido que la responsabilidad de un accidente de tráfico es siempre estrictamente individual. La posible ineficiencia social con las máquinas de los pasajeros que mueren en accidentes de autobús o de tren o de avión nada tiene que ver con sus muertes. Es por eso que ese tipo de accidentes despiertan mayor atención y cobertura informativa. Nos despierta más sentimientos, porque es injusto. Es una tragedia inmerecida para aquella gente, aunque un profesional –el conductor– pueda haber fallado. Los accidentes de coche se justifican

moralmente porque la responsabilidad es precisamente individual. La propia libertad personal es el argumento que sostiene este modelo moral y a través del cual se expresa públicamente en las imágenes de coches. Libertad individual y velocidad quedan así casadas en el inconsciente colectivo de la cultura. Y de paso, se asimila sin problemas el enorme número de bajas "colaterales" en las carreteras del mundo entero<sup>35</sup>.

El valor del transporte, y por extensión natural el de la velocidad, y la tremenda factura de vidas humanas que ello comporta están tan bien tejidos en nuestras vidas que hablar de miedo a las máquinas en nuestros días, a estas alturas, supone un auténtico ejercicio de estupidez.

A toda velocidad, los cuerpos desaparecen, se descorporeizan, se atomizan. Como en la máquina teletransportadora de Star Trek, la ciencia y su ficción se justifican porque representan el mecanismo que al final del camino recompone los trozos y los vuelve a materializar<sup>36</sup>.

Poco importa que, durante el viaje, creamos que sólo es posible vivir las ilusiones ajenas.

---

<sup>35</sup> Respecto al progreso tecnológico y al accidente que cobra su peaje en vidas humanas, cfr. Paul Virilio, "Velocidad e información", *Le monde diplomatique*, agosto de 1995

<sup>36</sup> Es interesante, al respecto de la materialización del sentido de una percepción del mundo, recordar las ideas de Ernst Jünger respecto a una concepción "estereoscópica" de la mirada interior: "En Jünger, los objetos son captados mediante la visión estereoscópica en su "corporalidad secreta, reposante", con lo cual son ensamblados (claramente perfilados) como partes de una superficie: surge un modelo, un dibujo, igual que una alfombra. La mirada estereoscópica de Jünger no se dirige a la adquisición de la profundidad en el espacio, sino más bien a la adquisición de la profundidad en el sentido." En Georg Knapp, "Fotografía y mirada estereoscópica", *Ernst Jünger: Guerra, técnica y fotografía*, Nicolás Sánchez Durá (ed.), Universitat de València, 2000, 98