



**PUNTOS  
DE  
FUGA**

«¡Lástima que ella no pueda vivir! ¡¿Pero quién vive?!»  
GAFF, EN *BLADE RUNNER* (RIDLEY SCOTT, 1982)

## «*Daisy, dame la mano, estoy loco por ti...*»

Iván Bort Gual  
Shaila G. Catalán  
Marta Martín Núñez

### Introducción (y conclusión)

Y es que la ciencia ficción, como género inscrito en lo Fantástico, siempre supone un salto abrupto hacia el futuro que anota los miedos y sueños civilizadores poniendo a prueba lo verosímil con lo mítico y la ciencia. El género provoca el encuentro siempre pegajoso y vivo entre el logos y el mito que socavan nuestra cultura, dando cuenta de que ninguno fue superado por el otro sino a la inversa: conservan una íntima fricción que se anima cada vez que el cine se adentra en epopeyas futuristas. «Hemos puesto a los mitos a nuestro alcance, pero solo para comprobar que la ciencia es la válvula de escape, el objeto de deseo, en el cual estrellar nuestra impotencia. No se ha roto nada y las cosas siguen igual» (BASSA y FREIXAS, 1993: 30). Aunque en una primera aproximación el cine quede del lado de la ficción y la ciencia de la verdad, debemos contemplar que el cine, a través de la mentira, revela algo del orden de la verdad a la vez que la ciencia construye su verdad a través del artificio del lenguaje matemático y sus metáforas. De este modo, enlazar ciencia y ficción a través del cine supone un ejercicio siempre subversivo que hace zozobrar el estatuto de la realidad y de lo posible. A continuación recorreremos las pantallas de la ciencia ficción para tratar de vislumbrar qué sueños colocó y coloca nuestra cultura en ellas. Para

atestiguar, de este modo, que cada vertiginosa mirada al futuro enunciará nuestro presente y nuestra historia, *id est*, nuestro pasado.

Ante todo, las pantallas convocan la reflexión sobre el encuadre occidental, efecto de la perspectiva *artificialis* renacentista. Este «es la consecuencia (no la causa) suturante de una catástrofe cosmológica provocada por la irrupción de la ciencia en la cultura, en el habitual espacio de comprensión y significación de los seres humanos. No se trata de que el encuadre y la perspectiva modelicen nuestra visión del mundo; se trata de que el mundo moderno, el mundo-imagen, no puede ser percibido más que de esa forma, en secciones encuadradas. No puede ser accedido de ninguna otra manera» (PALAO, 2004: 23). Es decir, desde que Heidegger (1996) sentenciara que el mundo se volvió imagen, este se concibe como un mundo encuadrado, de modo que será la pantalla el enclave necesario para convertir cualquier porción del mundo en texto signifiante, en espacio transitable para la experiencia. Así, el encuadre fotográfico, cinematográfico y electrónico, tanto en televisión como en Internet, no solo son superficies para la representación sino ventanas de acceso a un mundo que se quiere continuo y que en cada innovación tecnológica busca disponer la totalidad

## LA PANTALLA EN 2001 CERTIFICA LA QUIZÁ MÁS MAQUINAL DEFUNCIÓN HUMANA JAMÁS FILMADA

del mundo bajo su dominio imaginario. De hecho, Palao (2004) trazará una línea genealógica en la iconografía occidental en la medida que cada estadio de la imagen se propone superar una falta —nombrada como movimiento, falta de realismo, en definitiva, como falta de adecuación entre imagen y mundo—. Sin embargo, cada aparición de un estadio nuevo no supera tal carencia sino que la aborda de otro modo. De esta manera, pese al realismo esperado en la fotografía al perfeccionar el mimetismo de la pintura, el *punctum* barthesiano revela algo heterogéneo al *continuum* del mundo y sus significaciones dinamitando el sentido del espectador. No obstante, se considera que esto podrá ser solucionado con un nuevo estadio de la imagen que integre el movimiento. Ahora bien, la aparición del cinematógrafo no logrará superar lo que se considera un límite del dispositivo, y volverá a tropezar con una realidad inconsistente. Pues el cine introduce el movimiento solo como construcción a partir de una discontinuidad, de un vacío que quedará posteriormente velado con la sutura, acto de lectura del sujeto a partir del montaje cinematográfico. La televisión prometerá resolver el artificio del montaje con el efecto del directo, aunque en lugar de sentido encontrará espectáculo. La infografía por ordenador y el hipertexto también tratarán de elidir el montaje pero sin este se habrá eliminado



LIFE FUNCTIONS  
TERMINATED

La pantalla como certificado de defunción, asolador fotograma de 2001: *una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968)

el sujeto de la interpretación. Este recorrido genealógico marca, pues, que el mundo y sus relatos no existen y, por lo tanto, la realidad no nos los entrega. El mundo no es disponible. Entre esta impotencia e imposibilidad es donde la ciencia ficción cinematográfica sitúa sus pantallas, esos cuadros que instalan el mundo en *mise en abîme* y buscan invisibilizarse para poder seguir soñando que el universo no nos ignora.

### Impotencia *mise en abîme*

La pantalla destaca especialmente en el (infra)mundo que Ridley Scott compuso a partir de las páginas de Philip K. Dick en *Blade Runner* (1982). Un lugar macilento y consumido en su consumismo, por el que los *spinners* se desplazaban entre (rasca)cielos de proyecciones publicitarias de Coca-Cola y PanAm. Un futuro distópico que parece distanciarse de la blanca utopía del mañana sin crímenes de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2001), adaptación cinematográfica de otro relato de Dick. Pese a ello, ambas coinciden en la sobresaturación de mensajes publicitarios audiovisuales y la consiguiente hipervisibilidad de las pantallas, cuya exacerbación recae en la agobiante presión de anuncios y promociones personalizadas que sufre John Anderton (Tom Cruise) en su huida.

La pantalla en 2001: *una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) sirve al retrato burlón que Kubrick acomete en su denuncia del fallido progreso de la técnica, nunca acompañada de una evolución moral similar y de esa inadecuación que se agranda todavía más entre el hombre que vive en una sociedad glacial y el mundo que ha construido. Así, cuando nada hay que celebrar, en las pantallas de 2001 vemos el ridículo «cumpleaños feliz» entonado por padres lejanos y orgullosos de su retoño cosmonauta o presenciamos la letárgica videoconferencia con la hijita a la que el papá no sabe qué más decir (CIMENT, 2000: 131). Monitores que son los que certifican ante el espectador la muerte de los tripulantes de la nave que han sido desconectados con un —tan tremendo como aséptico— rótulo de «LIFE FUNCTIONS TERMINATED». Quizá la más maqui-

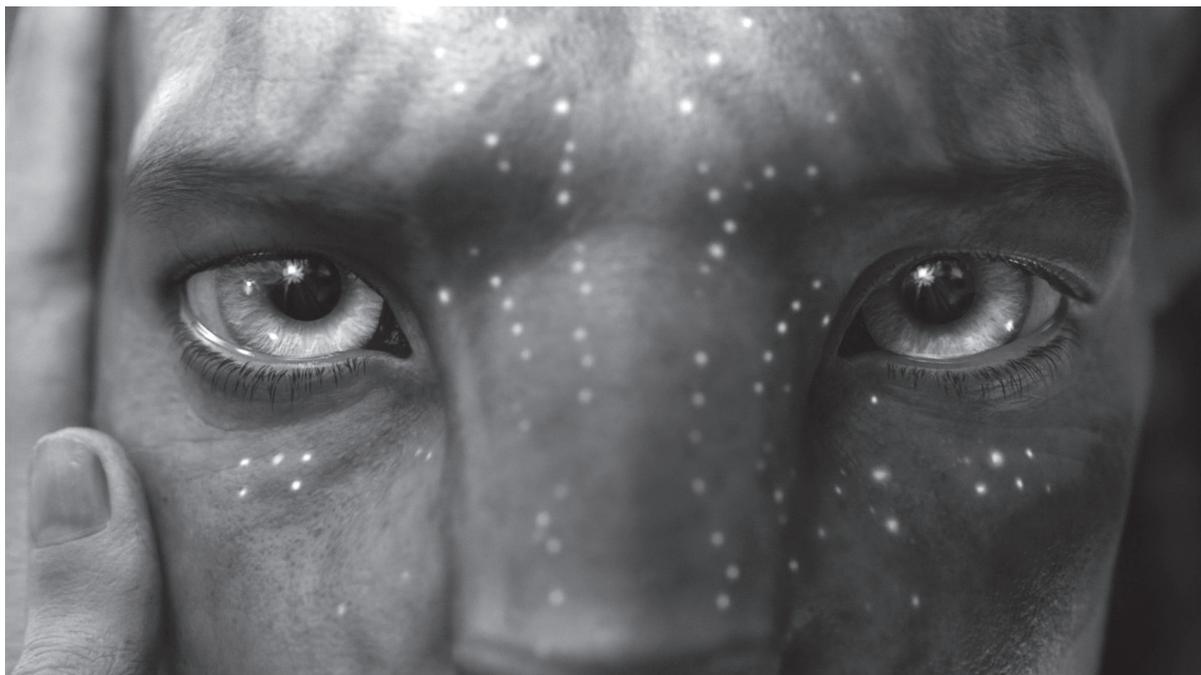
nal defunción humana jamás filmada; magistral, lírico y extremo envés de la sobrecogedora muerte de HAL en un vaciado cerebral ejecutado en el seno de su memoria artificial, la más humana e interminable angustia de una voz aterrada por el miedo del fin, que se *apaga* al son del canturreo agonizante de *Daisy Bell*.

En *Matrix* (The Matrix, Andy Wachowski, Larry Wachowski, 1998) aparecen sistemas informáticos cerrados cuyos monitores permiten acceder a su información. En *Minority Report* y *Avatar* (James Cameron, 2009), en cambio, comprobaremos que los tradicionales terminales han evolucionado hasta convertirse en superficies envolventes que incluyen la capacidad táctil. Los códigos de letras verdes sobre fondo negro que vemos en las pantallas de *Matrix* —las del mundo *real*— remiten a la estética *hacker*: el mundo descompuesto en *lenguaje máquina* de apariencia caótica, desorden cuya decodificación solo al alcance de los *elegidos* delata que *Matrix* se oculta como artificio para invadirlo todo con un semblante de orden natural (PALAO Y CRESPO, 2005: 15-16). En *Minority Report* y en *Avatar* esos códigos se han transformado en iconos visuales donde todo es imagen. Esta «iconización del interfaz (sic)» (PALAO, 2004: 351) es, pues, un paso hacia su naturalización. Se eliminan barreras físicas —como el ratón o el teclado— y se naturaliza la interfaz para hacer el medio inmediato, en un intento por hacer desaparecer esa superficie tecnológica y habitar la información que almacenan las máquinas, precisamente, como muestra *Matrix* dentro de la matriz. Los personajes habitan

avatares para introducirse en el programa informático y luchar contra las máquinas desde dentro. Es aquí cuando vemos cómo la pantalla como elemento físico desaparece y el código binario se hace habitable. La interfaz ha desaparecido porque los personajes son capaces de interpretar ese código, como demuestra Neo en el momento de la resurrección: ve la realidad de *Matrix* pero, a través de la iconización, es capaz de distinguir el código binario que se esconde tras las imágenes.

*Avatar* y *Origen* (Christopher Nolan, 2010) se encuentran en este trayecto hacia la desaparición de la interfaz que inaugura *Matrix*. Ambas películas hablan de realidades paralelas, pero en ellas, el *software* ha desaparecido y se accede a los *otros* mundos a través de un estado de inconsciencia. *Avatar* muestra una realidad paralela real —caprichosa tautología— en la que, a través de un complejo equipamiento científico, los humanos son capaces de conectarse con un avatar de sí mismos que les permite adoptar la forma de los nativos de Pandora, el planeta que intentan colonizar. Por otra parte, en *Origen* el mundo paralelo al que se accede es el de los sueños. Sin ser reales —pero tampoco sin dejar de serlo—, los acontecimientos y las ideas sembradas en los intersticios mentales tienen después una repercusión real. En ambas películas, las pantallas quedan relegadas a sofisticados equipos de trabajo, pero ya no son el medio para adentrarse en otros mundos. Han sido superadas en el afán de naturalizar su existencia y ahora el medio para llegar a otras realidades es, sin más intermediación, el cerebro.

Último plano de la película *Avatar* (James Cameron, 2009), *cliffhanger* a modo de promesa de continuidad de nuevas aventuras a través de la mirada final hacia un universo en contraplano infinito rebosante de posibilidades





La sobrecogedora mirada de la precog Ágata, abriendo el film *Minority Report* (Steven Spielberg, 2001); y el momento de la misma película en el que las arañas-espía someten al violento escaneo ocular a John Anderton (Tom Cruise) tras su operación de cambio de ojos: la mirada como inviolable huella de identidad y su transgresión

Y es que si la ciencia ficción de los noventa supuso la década de cambio de formato, del paso de lo electrónico a la codificación digital, también fue en la que germinó el interés por lo cerebral —precisamente el gobierno de EE. UU. inauguró la década como La Década del Cerebro— que definiría la ciencia ficción del nuevo siglo. A partir de ese momento, el cine viró de un interés por lo extraterrestre y lo interespacial hacia los misterios de lo mental. Ahora será el cerebro el campo de experimentación y observación recorrible por una mirada que ya ha trascendido las pantallas.

### Ojos hijos del monolito

La pantalla, no obstante, es inútil sin el elemento que habita su contracampo: la mirada. Por ello, se convierte, en todos los filmes antes citados, en un elemento nuclear. La ciencia ficción nos traslada con frecuencia a futuros donde la identificación retiniana es un rasgo clave. En *Minority Report*, todo el sistema social se basa en el reconocimiento ocular. Ese ojo continuamente leído que lleva a John Anderton a sufrir una desagradable operación clandestina para sustituirse y poder actuar en el marco del sistema, «una sangrante decisión que ejecuta literalmente para llegar a juzgar una realidad bajo una mirada limpia e inocente» (SERNA, 2006: 111). Y más allá de

la vigilancia, podemos entender *Minority Report* como un ejercicio sobre la mirada: «A partir de una sociedad en la que el futuro es predecible y los criminales son arrestados antes de que cometan su delito, Spielberg propone un fascinante ejercicio sobre el acto de mirar, entendido como un requisito para que el protagonista, sumido en una realidad falsa y corrupta, pueda esclarecer una verdad que se resiste» (SERNA, 2006: 11). El reflejo de las emociones en la variación de la pupila la encontramos también en *Avatar*, esta vez, con una finalidad opuesta. En Pandora, la energía fluye a través de millones de conexiones entre los seres vivos. Los constantes primeros planos a la variación de la pupila de los Na'vi transmiten aquí la conexión que se produce cuando dos seres se unen a través de su larga trenza, estableciendo el *Shahaylu*, también llamado *el vínculo*; un enlace sensitivo que los une de una forma tan íntima que sus sentidos se confunden y se comparten. El poder emocional de los ojos, que fundamenta el valor de sus sentimentales «*Te veo*», también se hace evidente en *Matrix*, esta vez a través de la negación de la mirada. Los ojos de los protagonistas mientras habitan su avatar en el programa se esconden tras gafas oscuras que, en cierto modo, los aproxima a los autómatas o *cyborgs*, algo que es acentuado por su *look* ciberpunk.

En *Blade Runner*, el examen ocular de las máquinas Voight-Kampff permite diferenciar a los humanos de los replicantes, gracias a las variaciones del iris que provocan sus respuestas empáticas. Esto es, *permite distinguir visión de mirada*. Sin embargo, como afirman Marzal y Rubio, «al fin y al cabo, las características de los replicantes acaban demostrándose, en virtud de la trama, como distorsiones tan solo de grado respecto a características humanas: los replicantes no son más que humanos con menos pasado, menos futuro y más autoconciencia» (1999: 33). Esta idea nos lleva a una perversa hipótesis acerca del origen de Rick Deckard (Harrison Ford). Su frialdad al eliminar a los replicantes contrasta con las emociones que estos exhiben, por lo que el film da motivos suficientes para afirmar que él mismo es un replicante<sup>2</sup>. En *Blade Runner* el ojo es un elemento que goza de una omnipresencia simbólica poderosísima. Uno de sus primeros fotogramas es, precisamente, el detalle de un ojo<sup>3</sup> cuyo reflejo sugiere, en contracampo, la mirada sobre ese *infierno* en la tierra: escenario urbano entre llamadas de decadentes edificios que fueron majestuosos en un pasado ya caído —espacio metafórico de la posmodernidad—. Una mirada que no puede sino vincularse a la de Hades<sup>4</sup>, dios del inframundo, morada de lo(s) muerto(s) y cuya etimología se traduce, justamente, por «lo no visto» —lo castrado a la mirada—. Solo unos minutos después,

la aparición del edificio de la Tyrell Corporation es una fastuosa pirámide que evoca al Ojo de la Providencia. Allí se encuentra —flanqueado no por casualidad por un búho mecánico de flamantes ojos rojos<sup>5</sup>— el Dr. Eldon Tyrell, cuyas lentes trifocales hiperbolizan el tamaño de sus ojos, esos que el replicante Roy Batty (Rutger Hauer) le desgarrará violentamente con sus pulgares en el encuentro de tono existencialista entre *creador y creación*. Los replicantes consiguen llegar hasta Tyrell interrogando a Chew (James Wong), ingeniero genético de la Tyrell Corporation responsable de diseñar los ojos y que, irónicamente, les *hace ver* el camino hacia J.F. Sebastian (William Sanderson). De este modo, será tremendamente simbólico el archireferenciado soliloquio final del replicante Roy Batty cuando dé cuenta de su vida, precisamente, por *lo que ha visto*. Hace de la mirada metonimia, centro de gravedad de su existencia:

«Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir».

Pero si hay un *Gran Ojo*<sup>6</sup> en la ciencia ficción del que todos los anteriores deben declararse herederos, ese es HAL7: «HAL 9000, encargado de controlar el viaje a Júpiter, único en conocer el objetivo fijado por los sabios, es un ser conmovedor con voz dulce y seductora, curiosamente asexuado (en origen, debía tener voz femenina y llamarse Atenea, nacida, recordemos, de la cabeza de Júpiter), gran aficionado al ajedrez<sup>8</sup>, terminó por romper el débil hilo que permitía llevar a cabo la exploración. En 2001 también aparece la falla, se instala el desorden, con la caída vertiginosa en el tiempo y en el espacio, preludio de una regeneración. El autor, en este caso, es HAL, la máquina, y no el hombre, pero una máquina que se rebela contra su misión, presa de la angustia y del miedo a la muerte, vengándose posteriormente de los que desconfían de ella, hundiéndose en una locura criminal» (CIMENT, 2000: 134). Efigie del panoptismo, HAL representa la perfecta hibridación entre el ojo y la lente del camarógrafo: actualización tecnológica en clave de ciencia ficción del Cine-Ojo del vanguardista soviético Dziga Vertov y su *El hombre con la cámara* (Chelovek s Kino-apparátom, 1929). Representación exacta que se tomará, *a posteriori*, tanto para subrogar las retinas del *cyborg* en *Terminator* (James Cameron, 1984), como para ilustrar la imagen de *Gran Hermano*. La mirada de la máquina en 2001 es una mirada privilegiada que lee, intuye; y es que HAL es capaz de anticipar, justo antes del intermedio del film —práctica que hoy ya nos suena caduca—, que los astronautas quieren desconectar sus



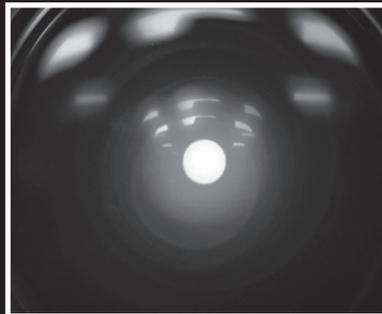
Arriba. El ojo de Hades, dios del inframundo, en su mirada al infierno en la tierra, uno de los primeros fotogramas de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

Abajo. El despojamiento de los ojos, arrebato de la mirada, la desgarradora muerte del creador a manos de la inabordable ansia de vida de su creación en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

circuitos cognoscitivos ante la amenaza de su malfuncionamiento, *leyéndoles los labios*. La planificación muestra para ello un inteligente juego de plano-contraplano en absoluto silencio en el que el plano de HAL, siempre impertérrito, aparentemente inerte, permanentemente encuadrado, se presenta como *el Ojo que todo lo ve* y avanza la inquietante resolución del relato.

### Sinestesias

Las pantallas táctiles, algo que hace solo unos años se hacía plausible en los filmes como los que estamos analizando, hoy se han hecho efectivas. Filmes como *Minority Report* transformaron la percepción del gran público acerca de cómo nos relacionaríamos con las pantallas del siglo XXI. Ya John Anderton, en un alarde de disponibilidad tecnológica, utilizaba un guante y la fuerza de sus brazos para arrastrar las imágenes de un lado a otro, instalando en el imaginario colectivo las pantallas táctiles. Unos efectos visuales, los confeccionados para el film de Spielberg, que, si bien por su novedad y brillantez en la ejecución han sido destacados con insistencia, no son sino una actualización estilizada y sofisticada de la Esper, la máquina con la que, en *Blade Runner*, el agente Rick Deckard investigaba los casos en los que no había estado físicamente analizando y ampliando por cuadrantes —mane-



El *cyborg* T-800 encarnado por Arnold Schwarzenegger deshaciéndose de su mirada humana en *Terminator* (James Cameron, 1984); el búho replicante, dotado de retinas mecánicas para vigilancia en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982); La computadora HAL 9000, efigie del panoptismo, en *2001: una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968); y la fundacional y emblemática imagen del *Cine Ojo* del vanguardista soviético Dziga Vertov y su *El hombre con la cámara* (*Chelovek s Kino-apparátom*, 1929). La hibridación *cibernético-orgánica* entre cámara y ojo como constante en la historia del cine y de la ciencia ficción

jándolas a través de órdenes de voz— fotografías tomadas de la escena. El ratón ya supuso una auténtica revolución cuando Apple lo popularizó en 1984<sup>9</sup> porque facilitaba la interactividad con los entornos gráficos de los ordenadores, naturalizando, de alguna manera la interfaz y suponiendo un punto de contacto inusitado entre el hombre y la máquina. No obstante, la pantalla táctil, al introducir un nuevo sentido, reinventa la relación. En *Avatar* vemos esta tecnología en uso: las pantallas son simples superficies que ya no necesitan cables ni elementos periféricos para mostrar la información y los mapas se generan tridimensionalmente en espacios envolventes. Todo es táctil, sensorial, sinestésico —y, a su vez, el espectador estira su mano para tratar de alcanzar las resplandecientes almas que rodean Árbol Madre desde la butaca—. Pandora es un mundo de sentidos hiperconectados, donde la vista y el tacto se anudan. Jake Sully hace una demostración de esta relación en su primera experiencia en la selva, cuando toca las plantas de colores brillantes que se esconden violentamente o cuando el terreno se enciende a cada paso que da, como si de baldosas luminosas se tratase. Este hecho se potencia aún más por la invalidez de Jake Sully, y cuando se conecta con su avatar, con el que puede correr y saltar de nuevo, un plano de sus pies descalzos sobre el terreno de Pandora nos hace percibir la importancia del tacto en el film.

Es evidente, pues, que el tacto introduce unas implicaciones en la forma de acceder a la información que van a cambiar la manera en la que nos relacionamos con las máquinas. Como sugiere Jordi Alberich, «la pantalla ya no resulta un espacio cerrado de exposición de datos; la pantalla debe concebirse como un campo abierto de acontecimientos, como un no lugar desterritorializado capaz de convertir al usuario en el auténtico actor de la aplicación» (2005: 211). Nuevos verbos designarán las acciones que realizamos con nuestros dedos para pasar

de una pantalla a otra, para agrandar o para reducir imágenes. Y esto cambiará la forma de mirar, puesto que la visión ya no lo es todo para la relación con la pantalla.

Así, el proceso de invisibilización de las pantallas en la ciencia ficción señala el sueño civilizador de que el mundo es disponible. Pero este no lo es, hay que apropiárselo —de forma subjetiva y no técnica, como pensó la sociedad industrializada y tardocapitalista—. En este acto de apropiación el sujeto nunca sale indemne. ■

### Notas

- 1 La melancólica canción que HAL canta justo antes de morir: «*Daisy, dame la mano, estoy loco por ti...*» fue elegida por Kubrick como guiño al hecho de que fue la primera melodía *cantada* por un ordenador, en 1961, por la computadora IBM 704, programada por John Kelly, Carol Lockbaum y Max Mathews.
- 2 La incógnita acerca de la naturaleza del personaje de Rick Deckard en *Blade Runner* ha dado lugar a un alud de hipótesis e interpretaciones desde que en 1992 —coincidiendo con su décimo aniversario— el montaje del director incluyera una escena en la que Deckard soñaba con un unicornio. Teniendo en cuenta que hacia el final de la película *Gaff* (Edward James Olmos) deja en el apartamento de Deckard un unicornio de *origami*, quizá sugiere al propio Deckard —y al espectador— que el sueño es un recuerdo implantado artificialmente —tal y como él mismo le explica a Rachel (Sean Young)— y que le revela como replicante. Pese a que en la novela original Deckard es claramente un humano, en la película hay varios hechos que alimentan la teoría de lo contrario, como la obsesiva acumulación de fotografías antiguas de su apartamento como inerte sustento de un pasado falso o el hecho de que al final *Gaff* le felicitará por el retiro de Roy Batty diciéndole que había hecho «*el trabajo de un hombre*». Debates aparte, el poso de la cuestión anota un incuestionable proceso de progresiva *deshumanización* del personaje de Harrison Ford en paralelo a la percepción de los replicantes con sentimientos, sueños y miedos cada vez más humanos. El relato no ofrece la respuesta precisamente porque la realidad de las cosas y de la existencia,

... ESTO SOLO PUEDE SER ATRIBUIBLE A UN ERROR HUMANO

- sobre todo en un futuro distópico, se ha tornado incierta. No hay escena verdadera, sino un anhelo de realidad que no es más que el cuestionamiento de una realidad misma.
- 3 *Minority Report* también arranca su diégesis con el plano detalle de un ojo, plano con el que *Avatar* concluye. Algo que se ha recogido en no pocas producciones contemporáneas como *Perdidos* (Lost, J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010), serie que se abre y cierra con el plano detalle del ojo abierto y cerrado de su protagonista, «buñueliana simetría» (BORT GUAL, 2011: 54-55).
  - 4 Aunque en el *story-board* original esta mirada se atribuye al personaje de Holden (Morgan Paul), el *blade runner* que hace la prueba Voight-Kampff a Leon al inicio del filme.
  - 5 En la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* se advierte que los búhos son los animales más extraños de ver con vida, pues fueron la primera especie en morir con la polución que forzó a los humanos a huir a las colonias exteriores. Los ojos mecánicos indican que el búho es un replicante animal creado por Tyrell.
  - 6 En referencia al *Gran Otro* lacaniano, ese lugar que no existe pero al que el sujeto da consistencia al pensarlo como instancia que atesora los significantes de su época.
  - 7 HAL 9000 es el acrónimo en inglés de Heuristically programmed ALgorithmic computer. Curiosamente sus iniciales son las inmediatamente anteriores en el abecedario de IBM, empresa pionera de la informática; este guiño se ha calificado frecuentemente como intencionado. Sin embargo este hecho ha sido siempre tajantemente negado por el autor de la novela original Arthur C. Clarke.
  - 8 El ajedrez es también un elemento presente en *Blade Runner*, en la partida que juegan Tyrell y J.F. Sebastian. Su presencia no es caprichosa, pues simboliza la eternidad y la lucha ante la mortalidad impuesta por Dios, estampa imperecedera que Ingmar Bergman regalaría a la historia del cine en la partida en la que Antonius (Max von Sydow) reta a la Muerte en *El séptimo sello* (Det Sjunde Inseglet, 1957).
  - 9 Apple popularizó el ratón en 1984, aunque en 1981 ya se había lanzado al mercado la primera computadora con ratón incluido, la Xerox Star 8010.

## Bibliografía

- ALBERICH, Pascual J. (2005). Notas para una estética audiovisual digital. En P. J. ALBERICH, y A. ROIG TELO (coord.), *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.
- BARTHES, Roland (1989). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- BASSA, Joan y FREIXAS, Ramón (1993). *El cine de ciencia-ficción: una aproximación*. Barcelona: Paidós.
- BORT GUAL, Iván (2010). Narrativa a la deriva. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*, número 11 (enero-julio 2011). Valencia: Asociación Cineforum L'Atalante.
- CIMENT, Michel (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.
- CLARKE, Arthur C. (2003). *2001: una odisea espacial*. Barcelona: DeBolsillo.
- DICK, Philip K. (1992). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Edhasa.
- DICK, Philip K. (2000). *Minority Report*. Londres: Millennium.
- HEIDEGGER, Martin (1996). La época de la imagen del mundo. En *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza.
- MARZAL, Javier, y RUBIO, Salvador (1999). *Guía para ver y analizar Blade Runner, Ridley Scott (1982)*. Valencia y Barcelona: Nau Llibres y Octaedro.
- PALAO, José Antonio (2004). *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay.
- PALAO, José Antonio y CRESPO, Rebeca (2005). *Guía para ver y analizar Matrix*. Valencia: Nau Llibres y Octaedro.
- SERNA MENÉ, David (2006). *Guía para ver y analizar Minority Report, Steven Spielberg (2002)*. Valencia y Barcelona: Nau Llibres y Octaedro.

Iván Bort Gual (Castellón, 1982) es licenciado en Comunicación Audiovisual y en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universitat Jaume I. Diplomado en Estudios Avanzados y Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación, actualmente está ultimando su tesis doctoral analizando la narrativa de las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas como becario de investigación de la Generalitat Valenciana en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, donde imparte docencia en *Narrativa Audiovisual*. Es la voz del cine en el programa radiofónico *A vivir que son dos días Castellón* de la Cadena SER. [página web personal: ivanbortgual.com].

Marta Martín Núñez (Valencia, 1983) es licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas y en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I. Tiene un máster en Producción de Animación Infográfica (Pasozebra S.L y Universitat Jaume I) y es doctora en Comunicación por la misma universidad. Su tesis doctoral es un estudio sobre la naturaleza de la imagen digital aplicado a la animación infográfica en los spots publicitarios. Actualmente es profesora ayudante en el departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I. [Página web personal: www.comunicarendigital.es.]

Shaila G. Catalán (Castellón, 1983) es licenciada en Comunicación Audiovisual y en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universitat Jaume I. Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación, actualmente está desarrollando su tesis doctoral *La modelización cinematográfica de la divulgación neurocientífica audiovisual*, como becaria de investigación de la Universitat Jaume I en el Departamento de Ciencias de la Comunicación, donde imparte docencia en la asignatura de Teorías de la Información Audiovisual y Sociedad del Conocimiento.