

# NOVES METAFÍSQUES: QÜESTIONS SOBRE CINEMA I TECNOLOGIA

## ABSTRACT

La tecnologia construeix el futur. Les indústries de la imatge, en concret el cinema contemporani, recrea aquest espai (im-)possible, establint metàfores en què la realitat desapareix en un simulacre.

## 1. Introducció

"El futur ja no és el que era", deia Mefistòfil -Louis Cyphre- a *Angel Heart* (Alan Parker, EUA 1987). Aquesta frase crepuscular i apocalíptica, que condicionava la destinació de Clive Angel, pot servir de resum a tota una política de representació que apareix repetidament en les poètiques del cinema contemporani. "La utopia envoltada de negre", que deia Adorn, es materialitza en les produccions de la potència hegemònica. S'especula sobre la culminació i el condicionament del futur, generalment amb una mirada cínica i desconfiada, majorment pavorosa, observada com un món de pànic en el qual no hi haurà lloc per a l'esperança. "L'esperança és infinita, però no per a nosaltres", Benjamin *dixit*. L'acceleració de les societats, la fi de la història i els nous plantejaments temporals, signifiquen entrar en processos d'innovació, planificació i entorn, que es desenvoluparà la vida futura.

Aquesta preocupació aquesta lligada a la incidència tecnològica, la nova tecnosfera mundial a la qual estem sotmesos. La informàtica ha modificat definitivament el nostre marc social. Ho apuntava fa vint anys Jean François Lyotard en *La condició postmoderna*: els discursos que no siguin informatitzats es perdran per a sempre; fet que fonamentalment significa la mort dels grans relats, el model de comunicació que ha prevalgut al llarg de la història i que troba una barrera (tecnològica) insuperable. Davant ells sorgeix un món nou, creat des d'un codi binari, en el qual tot ha de quedar digitalitzat per a acreditar la condició d'existent.

Les tecnologies han provocat una hiperacceleració temporal. La consideració del temps ha estat manipulada, reduïda per l'efecte informàtic. En aquest sentit, el temps opera com un doble. Cap altra ciència avança tan ràpid com la informàtica. Ni tan sols existeix el caràcter temporal dintre de la mateixa. La seva pròpia capacitat de canvi, gairebé la mutable, fa que sistemes operatius que van ser avantguardistes, es converteixin en obsolets en tot just amb uns anys. Per exemple, la NASA busca maquinari i programari desenvolupats en els vuitanta i noranta, per a actualitzar sistemes desenvolupats en aquest període. La informàtica converteix en arqueologia el seu propi desenvolupament.

Tornar al passat per a generar el futur. De nou ressonen amb força, amb més intensitat que mai, les paraules del pintor impressionista Paul Cézanne (1839-1906) quan recomanava fa menys de cent anys: "Sigueu ràpid mirant-lo tot. Tot està desapareixent". Simplement parl a de la substitució del món real per la seva aparença científica, la nova manera de construir l'existent a través del cinematògrafo i la fotografia. Des del començament de la seva invenció, van construir una nova ficció, una invenció de la realitat, en la qual es construïen fets falsos per a vendre'ls com a reals, fonamentats pel seu caràcter de mercaderia. Si a la fi del segle XIX, art i societat es van veure definitivament modificats per la tècnica, no estem en disposició de considerar la fractura radical que proposa la tecnologia actualment. Aquest període és molt més complex, sense poder concebre el que aquesta mutació de l'ordre social significarà en el futur. La tecnologia, i en concret la informàtica, convertida en la nova mesura planetària, elabora els seus dictàmens generant incerteses. S'ha produït el xoc de les grans tecnologies que dominen el mil·lenni naixent: la informàtica, les comunicacions i la indústria audiovisual, fet que suposa entrar acceleradament i sense una consciència real, en una desconeguda i excitant (encara que gens tranquil·litzadora) era.

Imaginar, somiar, construir el futur. Aquest període haurà d'estar mediatitzat per la tecnologia i, sobretot, per la informàtica. Aquest plantejament, ens duu a reflexionar sobre com estaran constituïdes les nostres societats. La ciència ficció duu tot un segle fent càbales, elaborat enfocaments. Sense detenir-nos en aquest arc cronològic, que imatges tan extraordinàries ha creat en el col·lectiu global, hem de recórrer al resta de les noves tecnologies: audiovisual i comunicacions, particularitzades en la segona indústria més important del món: la cinematogràfica.

El cinema, la forma artística per excel·lència, que ha dominat i ha fet sucumbir a les altres en el

segle XX, està aprofundint en aquest tipus d'associacions, tant a nivell formal com conceptual. A nivell formal ja que són cada vegada més les produccions que es desenvolupen en el futur i que s'atreveixen a dibuixar-lo, i fins i tot, a posicionar-se davant ell, en les cada vegada a priori atractives produccions destinades al consum massiu. Basti pensar en exemples com *Solaris* -remake de la pel·lícula de Andrei Tarkovsky- de Steven Soderbergh (2002), *Minority Report* de Steven Spielberg (2002), *Simone* de Andrew Niccol (2002), *Vanilla Sky*, de Cameron Crowe (2001), *Matrix* -i les seves seqüeles- dels germans Wachowski. (1999), *La cortina de fum (Wag the Dog)* de Barry Levinson (1997), hereves de les primigènies produccions com *El tallador de gespa (The Lawnmower Man)* de Brett Leonard (1992) i *Jocs de Guerra (WarGames)* de John Badham (1983) o *Tron* de Steven Lisberger (1982). No totes són pel·lícules que parlen sobre el futur, sinó que el plantegen, fins i tot en el present, com una dissolució del món en el virtual, aquest "desert del real" al qual més tard ens referirem.

A nivell conceptual perquè aquest futur (presenti) tecnològic es converteix en una gegantesca metàfora de l'accident massiu preconitzat per l'urbanista-filòsof Paul Virilio. Fins i tot, es planteja un interrogant que cada vegada adquireix més intensitat: Pensaran les màquines? Podrà la informàtica desenvolupar-se de tal manera que pugui generar pensaments que escapin als programadors? Podran prendre decisions? I fins i tot, i aquest és el *quid* de la qüestió, si arriben les màquines a pensar, a sentir, podran rebel·lar-se?

William Gibson, autor de *Neuromancer* (1984) va definir el *ciberespai* com a imaginació consensuada, una espècie de laboratori metafísic. Va ser el primer a encunyar el terme, imaginant un futur en el qual la informació és una mercaderia (ho és també en el present?) Per a aconseguir-la, els seus protagonistes penetren en el món dels somnis, escodrinyant el més íntim amb l'objectiu d'arribar a una informació que està en el més secret del subconscient. Un futur ombrívol, focalitzat en megaciutats decadents a punt d'esclatar, espais en els quals és impossible mantenir el concepte d'un horitzó finit. No llocs, referents de tota la imatgeria cinematogràfica contemporània. Gibson no va inventar el futur. Però va traçar algunes de les seves línies mestres: tecnologia, foscor, màquines i terror, senyals inequívocs de la fi de l'humà, almenys, un toc d'atenció al problema.

## 2. Arqueologies del futur

Matar el Creador. En aquest espai de nous déus la metafòrica desaparició del Pare significa l'emancipació de la màquina, arribar a un estat superior, que els aquesta vedat. Prometeu o el modern Prometeu. La mitologia és l'origen de tota una seqüenciació d'elements que ens la remetent a ella. En aquest cas, la meta és l'origen, per tant no és una problemàtica nova. En els començaments del cinema de ficció científica apareix aquest condicionament desconfiat davant la màquina. Fritz Lang plantejava el problema en la meravellosa *Metropolis* (Alemanya, 1926) ([www.kino.com/metropolis](http://www.kino.com/metropolis)), producció UFA que, sobre guió de la seva dona, la pronazi Thea von Harbou, descrivia un futur gens tranquil·litzador que la màquina (això sí, derivada de la revolució industrial) esclavitzava la majoria dels homes, convertint en déus a uns altres. L'al·legoria no concloent de *Metropolis* és que hi havia un controlador de les màquines, un home que era capaç d'ordenar aquest món a manera de demiürg despietat. Malgrat això, el control absolut escapa de les seves mans i la història deriva en catàstrofe. La doble de Maria, el robot creat per Rotwang, per a sembrar zitzània entre els emergents treballadors-esclaus, que es reunien entorn de la veritable Maria en un escenari que recorda massa la història del cristianisme, destrueix la ciutat, i acaba amb el món tal com està concebut. La moralitat és certament ingènua, com va assenyalar en el seu moment, potser exageradament, H. G. Wells:

He vist la més estúpida de les pel·lícules. Tant que no crec possible que se'n faci cap altra que la superi (...) Es titula *Metropolis*, procedeix dels grans estudis alemanys UFA i es diu que el cost de la seva producció ha estat enorme. Presenta en un enorme compendi totes les ximpleries, llocs comuns i confusions sobre progrés mecànic i del progrés en general (...) D'acord amb les més nefastes tradicions del món del cinema, monstruosament autosuficients i arrogants, segurs del poder de la publicitat per a engalipar el públic i sense cap temor per les possibles crítiques, es van llançar incansablement a produir en els seus vastos estudis tones d'aquesta nècia i antiquada escombraria, i van arruïnar així el mercat d'aquesta classe de pel·lícules davant qualsevol altra obstinació digne de millor causa..." (WELLS: ELENA, 2002: 57).

Capital i treball queden units sota els arcs gòtics de la catedral, imatge romàntica presa pels

expressionistes alemanys que derivaria en tota una producció de l'art com a funció social. Paral·lelament a aquest disseny apareixia el guia. Una de les frases simbòliques del film és: "Entre el cervell i les mans hi ha d'haver un mediador: el cor". Encara que el reflex d'aquesta mediació condicionarà, com tristament coneixem, la història de la humanitat.

Entrats en la matèria dels clàssics, és evident recomanar alguns exemples que intenten particularitzar aquesta realitat, encara que lluny de l'òptica desconfiada de l'obra de Lang: *Aelita* (Yakob Protazanov, Unió Soviètica, 1924), *La fi del món* (Abel Gance, França, 1930), *Or* (Karl Hartl, Alemanya, 1934), *La vida futura* (William Cameron Menzies, Gran Bretanya, 1936) o *Mart, el planeta vermell* (Harry Horner, Estats Units, 1952). I evidentment, hem de citar una pel·lícula com a conclusió a aquest període, l'extraordinària *El temps en les seves mans* (1960) de George Pal, que plantejava una desconfiança davant la tecnologia (amença nuclear) i el desalentador futur de la raça humana, dut fins a l'any 800.000, que els humans supervivents viuen en dotzenes en un paradís elaborat per uns éssers que s'alimenten d'ells. No té res a veure amb la recent versió, *La màquina del temps* de Simon Wells, (EUA, 2002) que produeix enrogiment.

### 3. Ficció, futur o metafísica?

Les pel·lícules citades responen al que es pot considerar la infància del gènere cinematogràfic. Sens dubte la presa de consciència va arribar amb *2001: una odissea de l'espai* de Stanley Kubrick (EE.UU, 1968). La desconfiança en el futur i també en el present, l'havia plasmat en *Telèfon vermell, volem cap a Moscou?* (EUA, 1964) i posteriorment en *La taronja mecànica* (Gran Bretanya, 1971). El 2001, apareix un dels problemes fonamentals en la política representacional de principis d'aquest segle: la rebel·lió de la màquina. HAL 9000 és un ordinador que no pot fallar, però intenta acabar amb tota la tripulació. Quan l'únic supervivent arriba a desactivar a l'ordinador, aquesta sent i, igual que els humans, no vol morir (el seu prec a David, es converteix en un lament patètic, que només un humà seria capaç d'emetre). HAL sent, reproduceix i manifesta el seu dolor, la seva por a ser desconnectat. Fins i tot és capaç de saltar-se els protocols i interpretar els impulsos per als quals ha estat programat. La màquina, la tecnologia (exemplificada per ordinadors impensables en aquest període) estava sent posada en dubte.

Màquines que pensen en escenaris impossibles. Respecte d'això, la proposta més suggeridora és la crepuscular *Blade Runner*, (Ridley Scott, EUA, 1982). Desenvolupada en una gegantesca ciutat dels Angeles el 2018, el grau de versemblança dels robots és tan gran que s'han convertit en dobles humans. Una fase desenvolupada dels mateixos, *Nexus-6*, s'adona del seu pròpia finitud i vol conèixer el seu creador per a obtenir més temps. Han assolit tal grau de perfecció que arriben sentir emocions tan reals com les dels humans. Convertits en una amenaça, la seva destrucció es considera simplement un retir. El *quid* de la pel·lícula és el pensament i l'emoció de les màquines, ja que la tecnologia conscient no vol finir. Aquesta és la trama d'una posada en escena tan suggeridora com terrible. La màquina ha de ser eliminada, encara que només a través d'un detingut estudi, la prova de Turing que, en honor a un dels matemàtics que va desenvolupar les primeres intel·ligències artificials), serveix per a distingir a l'humà de l'humanoide. Malgrat certs trets comuns a altres poètiques de la ciència ficció i dibuixar un futur en la més fosca de les seves facetes, *Blade Runner* és una pel·lícula sobre el temps i la memòria humana:

"Està presidida pel tema del temps. La Ciutat del futur es mostra ja vella, gastada, passada. Als replicantes se'ls inventa la falsa memòria d'un passat que mai no va existir (però ha existit alguna vegada el passat?): aquesta memòria serveix per a identificar-los en la il·lusió i denunciar-los en la realitat. En la Ciutat sempre és de nit, hora d'ombres i de llums violades més enllà del crepuscle. El detectiu afronta el seu últim cas, torna cap a la tasca passada que va abandonar, i la reprèn per última vegada? Els ulls dels replicantes els fabrica un ancià mil·lenari que viu en estat d'hibernació; els seus cossos, un jove artesà violentament envellit per la síndrome de Matusalem. Els animals són coses del passat, encara que perfectament reproduïts en autòmats del present. Els replicantes tornen al seu origen a la recerca del seu creador, obsessionats pel breu espai de temps que aquest els ha concedit. Volen més temps, volen tot el temps, volen que el temps no passi per ells. Al líder dels replicantes se li està acabant el termini concedit abans d'assolir concloure la missió que s'ha encomanat a si mateix (rescatar-se del temps). Finalment només l'amor es revela capaç d'un present que no necessita passat i es desentén del futur, fragilitat sense excusa i per això mateix invulnerable" (SAVATER, VV.AA.: 97-98).

Planteja la recerca del Pare per la màquina, per a preguntar-li per la fi i la salvació. Una de les

escenes més commovedores de la pel·lícula es refereix a Roy (Rutger Hauer) parlant amb el seu mestre a la Tyrell Corporation, i el final de la qual és la mort del constructor-creador a les mans de la criatura. L'àngel caigut es venja de la seva pròpia finitud eliminant al pare:

Roy: *No és fàcil conèixer al teu creador.*  
Tyrell: *I què puc fer jo per tu?*  
Roy: *Pot el creador reparar el que ha fet?*  
Tyrell: *T'agradaria ser modificat?*  
Roy: *I quedar-me aquí (...) Pensava en una cosa més radical.*  
Tyrell: *I què? Què és el que et preocupa?*  
Roy: *La mort*  
Tyrell: *Em temo que això està fora de la meva jurisdicció*  
Roy: *Jo vull viure més, pare*  
Tyrell: *La vida és així (...) Tu vas ser format el més perfectament possible.*  
Roy: *Però no per durar*  
Tyrell: *La llum que brilla amb el doble d'intensitat dura la meitat del temps i tu has brillat amb moltíssima intensitat, Roy. Mira't. Ets el fill pròdig. Ets tot un premi...*  
Roy: *He fet coses dolentes*  
Tyrell: *I també coses extraordinàries. Gaudeix del teu temps*  
Roy: *No faré res perquè el déu de la biomecànica m'impedeixi l'entrada en el seu cel* (Besa a Tyrell i el mata introduint-li els seus dits en els ulls).

Com és el futur? Trist, contaminat, fosc i sobretot dolorós. L'artificial enfronta l'home amb les grans qüestions de l'existència. Philip K. Dick, en matisa alguns detalls en un dels diàlegs sobre el *kippel*, una forma d'enderroc mínim que cobrirà el món de pols, que el reduirà a cendres:

"Ningú pot vèncer el kippel va continuar-, tret potser en forma temporal i en un punt determinat, com el meu apartament, on he assolit una espaciació d'equilibri entre kippel i no-kippel, almenys ara com ara. Però algun dia me n'aniré, o moriré, i llavors el kippel tornarà a dominar-lo tot. És un principi bàsic: tot l'univers avança cap a una fase final d'absoluta kippelització" (DICK, 1992: 59).

Altres visions sobre el futur en les quals intervé la tecnologia són, entre altres, *Fahrenheit 451* de François Truffaut (Gran Bretanya, 1966) *El planeta dels simis* de Franklin J. Schaffner (EUA, 1968) *Engendre mecànic* de Donald Cammell (EUA, 1977), *THX 1138* de George Lucas (EUA, 1971), *Soylent Green. Quan el destí ens arribi* de Richard Feischer (EUA, 1973), *Rollerball* de Norman Jewison (EUA, 1975) i *1984* de Michael Radford (Gran Bretanya, 1984), una pel·lícula que es veu com arqueologia ja que està construïda segons els patrons descrits per Orwell en 1948. Coneix una versió anterior, 1955, dirigida per Michael Anderson.

#### 4. Visions contemporànies

Segons les últimes visions de la indústria audiovisual, la constitució del futur estarà íntimament lligada a l'alta tecnologia. Escapant de les associacions clàssiques, encara que sense deixar de servir-nos-en com a referents, hi ha una sèrie d'aproximacions contemporànies que ens refereixen al problema de la màquina, centrat fonamentalment en el desenvolupament informàtic i la seva potència.

També tenen un vincle amb els avanços tecnològics. La cibernètica "es va forjar a partir de la paraula grega *kubernesis*, que significa art de pilotar un navili, o, en sentit figurat, acció de dirigir, de governar. El sentit que li va donar Wiener és el d'una teoria de "la comunicació i el comandament en animals i en màquines (...) La cibernètica és el marc teòric dintre del qual se situaran a partir d'aquest moment (1948) els estudis sobre la intel·ligència i la consciència de les màquines" (IKONIKOV, 1999: 51). Des de 1996 es parla de màquines conscients veritables i gran part d'aquestes pel·lícules reconstrueixen errors de sistemes. Les fallades evidencien els sistemes de les arquitectures informàtiques, amb què comencem a parlar de la paradoxa dels accidents. De nou, el discurs de Virilio.

Mítica en aquest sentit s'ha convertit *The Matrix* (Andy i Larry Wachowski, EUA, 1999)

([whatisthematrix.warnerbros.com](http://whatisthematrix.warnerbros.com)), que planteja una societat futura que les màquines construeixen la realitat. La configuració del món és simplement un miratge, un espectre en el qual superen i esclavitzen e l'èsser humà. La màquina adquireix consciència i es val d'ella per a elaborar una metàfora que l'èsser humà viu dintre d'un somni, una bombolla que és, al seu torn, espantosa. Malgrat utilitzar certs recursos que entronquen directament amb la pròpia història de la humanitat (messies, adveniment, redempció, etc.), el que ens interessa de *Matrix* és l'epidermis construïda sobre una superioritat tecnològica o com la màquina pot superar-se a l'adquirir consciència.

Però el seu missatge té a veure amb aquestes noves realitats possibilitades per les tecnologies. El món virtual és important a nivell formal i conceptual, però és en aquest punt en el qual hem d'articular la reflexió. Una de les frases de *Matrix*, presa literalment de l'obra de Jean Baudrillard, *Benvinguts al desert del real*, ens refereix a *Cultura i simulacre*, obra en la qual el filòsof francès parla de la substitució del món real per un altre d'hiperreal elaborat sobre la base d'una felicitat discutible a escala planetària. El món seria una imitació. A *Matrix* no hi ha gens, solament màquines que teixeixen una delicada xarxa de simulacions espectrals en les quals l'èsser humà se sent relativament afortunat, però manca de llibertat d'elecció, atrapat en una gàbia d'or. Només hi ha un codi evolucionat del binari, que reconstrueix el món al seu antull, i en què la màquina és la mestressa absoluta.

*The Matrix* va ser el nucli principal d'una bona història que s'ha diluït en el seu propi èxit. Després de la més que destacable primera part, les dues seqüeles, *The Matrix Reloaded* (2003) i *The Matrix Revolutions* (2003), han estat decebedores ja que s'han dedicat a explotar els recursos del cinema espectacle per a adolescents. *Animatrix* (2003) ([www.intothematrix.com](http://www.intothematrix.com)) simplement va accentuar aquesta tendència en la qual el contingut ontològic servia d'excusa als dibuixos animats i a les plataformes de joc digitals.

D'altra banda, *I Robot* (Alex Proyas, EUA, 2004), lluny de l'artifici imposat pels productors ([www.irobotmovie.com](http://www.irobotmovie.com)), sembla lleument basada en els homònims relats d'Isaac Asimov. En aquest cas, la màquina torna a adquirir consciència del seu poder i es rebel·la. Som el 2035, gairebé tots les llars tenen un robot, que s'ha convertit en un personatge quotidià de la vida diària. Però en la substitució dels nous models operen factors que porten un policia a desconfiar-hi. Malgrat decantar-se per una elaborada constitució fílmica de cinema-espectacle, manté un condicionament conceptual elaborat.

A diferència de *The Matrix*, no es tracta d'una conspiració general, sinó que hi ha un cervell en el mecanisme que idea la rebel·lió i a més l'argumenta amb motius de pes: la desaparició de la raça humana. El robot, una intel·ligència artificial, es converteix en guardià de tota l'espècie. Perquè no es pugui danyar, li coarta la llibertat per a originar un nou model de govern. En la novel·la també es planteja el problema de la robòtica com una ciència del futur (que pel que observem dia a dia no està tan lluny) utilitzant el robot com a element de coneixement que pugui superar algunes de les barreres imposades per la finitud de la vida humana:

"La robòtica és el pròxim gran repte de la humanitat. Si el que dóna corda a la revolució tecnològica (...) la perspectiva última d'aquesta revolució tecnològica són les màquines pensants. Sembla evident que només els robots podran apurar els llargs recorreguts de milers d'anys que separen les possibles i variades civilitzacions galàctiques; i per això, els primers interlocutors de l'espècie humana en l'espai sideral seran les màquines pensants" (PUNSET: IKONICOFF, 1999: 11).

Pel·lícules similars que obeeixen a un construcció del futur són *Brazil* de (Regne Unit, 1985) i *Dotze monos* (EUA, 1995), totes dues de Terry Gilliam, encara amb altres condicionaments que no correspon matisar en aquest estudi.

## 5. Conclusions

Una pel·lícula d'animació japonesa, *Final Fantasy. La força Interior* (Final Fantasy: The Spirits Within), de Hironobu Sakaguchi (2001), planteja la recreació virtual d'actors de carn i os. El futur del cinema es constituirà sobre la desaparició de qualsevol element real. La creació virtual ha

eliminat paulatinament decorats i extres. L'actor camina cap a la seva extinció. La indústria informàtica generarà –genera– actors virtuals que no moriran mai, miralls perfectes d'una societat que demana un món atractiu i il·lusori. Els primers exemples han arribat: l'atroç exactitud de joves Steve McQueen i Rod Taylor anunciant automòbils és la primera prova d'aquest enorme poder tecnològic que ofereix la nova dimensió del món.

El cinema filtra l'ensorrament de la realitat. La *democràcia* tecnològica imposa una humanitat homogènia. En el futur, l'artificial serà l'autèntica mesura del món. Per això hem de parlar d'aquest principi del parc temàtic (que intenta controlar les emocions dels visitants; el primer model dels quals va ser fundat per Walt Disney el 1957 congelat en alguna part d'aquest a 180° sota zero), constitueix una humanitat reduïda. Michael Crichton ho ha descrit de forma irònica a *Ànimes de Metall (Wetsworld)* (EUA, 1973) dirigida per ell i> en la qual en un futur pròxim existirà un gegantesc parc d'atraccions, construcció fidedigna del passat, que converteix en idíl·liques les estades en aquest parc d'atraccions. La banalitat superada pel plaer tecnològic fins a la seva rebel·lió. Però això és altra història. *Parc Juràsic (Jurassic Park)*, de Steven Spielberg (EUA, 1993), és la culminació d'un gran parc temàtic en el qual els dinosaures són creats artificialment a partir de la clonació de ADN. Com en *Westworld*, la presència de la tecnologia és una de les grans bases de la pel·lícula. Aquests dos films, a simple vista banals, mostren un dels grans problemes de la societat contemporània: la pèrdua de referències, en la qual el plaer s'ha d'assolir per mitjà de realitats alternatives construïdes tecnològicament, encara que per això hagin d'acabar amb els principis fonamentals per al qual han estat creats.

En aquest sentit, podem plantejar un discurs sobre el futur i la seva relació amb la tecnologia, l'ús indiscriminat d'imatges i poètiques amb la fi última del mercantilisme cultural. Però això és un altre problema. La nostra comesa no és resoldre'l. Simplement citar-lo. Apuntar cap a ell. Fer-hi pensar.

## Bibliografia

1. ACKERMANN, Forrest, J., 1988 , *Ciència ficció*, Barcelona: Evergreen
2. ARFULLOL, Rafael, 1994 , *Saviesa de la il·lusió*, Madrid: Taurus
3. BASSA, Joan i FREIXAS, Ramón, 1993 , *El cinema de ciència ficció*, Barcelona: Paidós
4. BAUDRILLARD, Jean, 1998 , *Cultura i simulacre*. Barcelona: Kairós
5. BAXTER, John, 1999, Stanley Kubrick, Madrid: T&B
6. DICK, PHILIP K., 1992 , *Somien els andròides amb ovelles elèctriques?* Barcelona: Edhasa
7. ELENA, Alberto, 2002 , *Ciència, cinema i història*, Madrid: Aliança
8. GIBSON, William, 1997 , *Neuromante*, Barcelona: Minotaure
9. HEILBRONER, Robert, 1995, *Visions del futur. El passat llunyà, l'ahir, l'avui i el matí*, Barcelona: Paidós
10. IKONICOFF, Roman, 1999, *La consciència i la màquina*, Barcelona: Círculo de lectores
11. LATORRE, José María, 1994 , *Blade Runner*. Barcelona: Dirigit
12. MARZAL FELICI, José Javier i RUBIO MARCO, Salvador, 1999 , *Blade Runner*, Barcelona: Octaedro
13. WARREN WAGAR, W., 1991 , *Breu història del futur*, Madrid: Càtedra
14. VV.AA., 1998 , *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets