



Revista Interamericana de Bibliotecología

ISSN: 0120-0976

revinbi@bibliotecologia.udea.edu.co

Universidad de Antioquia

Colombia

Laudano, Claudia Nora; Corda, Maria Cecilia; Planas, Javier; Pelitti, Pamela
Imaginarios Futuros sobre el libro y las bibliotecas en el cine de ciencia ficción
Revista Interamericana de Bibliotecología, vol. 35, núm. 2, 2012, pp. 189-197
Universidad de Antioquia
Medellín, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179026369006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Imaginarios Futuros sobre el libro y las bibliotecas en el cine de ciencia ficción*

Resumen

El presente artículo realiza un estudio de diversas películas pertenecientes al género de ciencia ficción, focalizando la atención en los escenarios futuros para el libro y las bibliotecas. A partir del concepto “imaginario social”, se exploran las representaciones que se construyen desde el presente sobre el devenir de la cultura impresa en el contexto del creciente proceso de transformación tecnológica. Los films seleccionados componen una muestra que incorpora obras de diferentes momentos en la historia del género de ciencia ficción en relación a las problematizaciones sobre los vínculos entre tecnología y sociedad. Los ejes de análisis giran en torno a la desaparición, la transformación y las permanencias del libro y las bibliotecas. Se concluye que desde el imaginario social contemporáneo, materializado en las películas analizadas, se presenta un futuro en el que conviven elementos de la cultura del libro y la lectura con importantes modificaciones originadas por las innovaciones técnicas. Respecto al profesional de la información, si bien no hay indicaciones de cambios radicales en sus funciones, sí existen planteamientos inquietantes sobre el desplazamiento de lo humano por lo virtual.

Palabras clave: cine de ficción, imaginario social, bibliotecas, bibliotecarios, libro, sociedad futura.

Cómo citar este artículo: LAUDANO, Claudia Nora *et al.* Imaginarios sobre el libro y las bibliotecas en el cine de ciencia ficción. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 2012, vol. 35, no.2 pp. 189-197.

Futures Imaginaries about books and libraries in the science fiction movies

Abstract

This article analyses different Fiction science Films, focusing on the future scenarios presented for books and libraries. A conception of the “social imaginary” is adopted in order to analyse the different conceptions about the book’s future in the context of an always-growing technological transformation. The Films corpus includes different stages of the mentioned gender in relation to the problems in the links between society and technology. The core of the analysis deals with the disappearing, transformation

Claudia Nora Laudano

Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (UNLP - CONICET) Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE) Argentina claudialaudano@yahoo.com.ar

Marta Cecilia Corda

Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (UNLP - CONICET) Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE), Argentina mccorda2003@yahoo.com.ar

Javier Planas

Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (UNLP - CONICET) Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE) Argentina planasjavier@yahoo.com.ar

Pamela Pelitti

Facultad de Periodismo y Comunicación Social Universidad Nacional de La Plata Argentina pampel14@gmail.com

* Este trabajo forma parte del Proyecto de investigación “Imaginarios tecnológicos en los campos de la bibliotecología y la ciencia ficción”, aprobado por el Programa de Incentivos del Ministerio de Educación de la Nación, Argentina, 2009-2012

and permanence of books and the libraries. At the end, it is evident that the society visualizes a future in which books and reading live along with important changes derived from technological innovations. In regard to information professionals, even though there are not remarkable changes in their future functions, there are some worrying signs about the shift from human beings to virtual machines.

Key words: Key words: science Fiction cinema, social imaginary, libraries, librarians, typographic culture, future society.

How to cite this article: LAUDANO, Claudia Nora *et al.* Imaginaries about books and libraries in the science Fiction movies. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 2012, vol. 35, no.2 pp. 189-197

1. Introducción: cine de ciencia Ficción e imaginarios sociales de futuro

En la actualidad, ninguna bibliotecaria o bibliotecario sería tomado por sorpresa si escuchara que el mundo del libro y las bibliotecas está inmerso en un proceso de transformación sustancial, producido fundamentalmente por la expansión del complejo tecnológico-comunicacional de las últimas décadas. Tampoco llamaría su atención el trillado fraseo acerca de las incertidumbres y las oportunidades que augura ese tiempo de cambio. Los escenarios venideros en el campo bibliotecológico, todavía lejos de cristalizarse como visiones rupturistas para sus actores, están surcados por las contingencias coyunturales (Laudano y otros, 2012). Pero el futuro de la biblioteca, conjuntamente con la carga simbólica que representa, no pertenece solamente al dominio de los bibliotecarios, sino que está sujeto a las fluctuaciones del magma de significaciones sociales que se construyen desde el presente (Cabrera, 2006). En este contexto, la propuesta de este ensayo es recuperar las figuras comprometidas con la cultura del libro y las bibliotecas que emergen, circulan, proliferan, desaparecen y se recrean en esa corriente de sentidos sociales, explorados en esta oportunidad a través del cine de ciencia ficción (0) de corte futurista que es, a su modo, un testimonio tangible del imaginario social.

Se adopta aquí la noción de imaginario social propuesta por Baczkó (1999), quien sostiene que se trata de las representaciones colectivas, ideas, imágenes de la sociedad que organizan y dominan el tiempo colectivo sobre el plano simbólico. Imaginar, reproducir y renovar el

imaginario varía de una sociedad a la otra, de una época a la otra. Una determinada sociedad a través de su imaginario designa su identidad elaborando una representación de sí misma; marca la distribución de papeles y posiciones sociales; además expresa e impone ciertas creencias comunes. Por ende, es una de las fuerzas reguladoras de la vida social. Se apoya en el simbolismo que es a la vez su obra e instrumento. Se construyen sobre las experiencias de los actores sociales y sus expectativas, recuerdos, temores y esperanzas. Este dispositivo ofrece a un grupo social un esquema colectivo de interpretación de las experiencias individuales, moldea las conductas, conduce a veces a una acción en común, provoca adhesión a valores que son interiorizados. El imaginario social opera, entonces, en la producción de visiones de futuro, en especial en la proyección sobre este de obsesiones y fantasmas, de esperanzas y sueños colectivos.

La cuestión que se plantea es, pues, cómo estudiar el imaginario social en vinculación con la producción de visiones sobre el futuro y, más específicamente, sobre el libro, las bibliotecas y el universo técnico en transformación. Para abordar este complejo asunto, se sigue la propuesta metodológica de Cabrera (2006), que propone indagar las significaciones imaginarias en materiales concretos de la cultura contemporánea, dado que éstas se materializan en discursos y acciones. De allí que interpretar lo imaginario para el autor es analizar distintos tipos de discursos.

En ese marco, el cine de ciencia ficción se presenta como una fuente inmejorable para este análisis, en tanto constituye un campo fructífero de estimulación de la imaginación colectiva (Cabrera, 2006). Es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo presente debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas tecnológicas, científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal manera que lo relatado es aceptable como especulación racional o concebible. Este tipo de obras adelanta en imágenes la realidad que proyecta, se anticipa a los hechos que podrían acontecer. En su calidad de adelantado, permite “recordar” ese futuro diseñado, con lo cual encierra en un mismo discurso visual y narrativo los tres ejes temporales: futuro, presente y pasado. Justamente en esa vinculación radica su peculiaridad como constructor de futuros imagi-

nados (Pantoja Chávez, 2012), al tiempo que contribuye a modelar las representaciones sociales en el espacio y en el tiempo en el que son presentadas.

El futuro avizorado por el cine de ciencia ficción está surcado por el presente del que emerge. En este sentido, si bien es una preocupación intrínseca al género desde sus orígenes, la fascinación tecnológica ha dado importantes giros en las últimas décadas, convirtiéndose en uno de los tópicos más trabajados. Las preocupaciones coyunturales, ligadas asimismo a los progresos científico y técnicos (Francescutti, 2000; Koval, 2008), han configurado una evolución paralela en los modos de problematizar los escenarios tecnológicos del mañana. Sintéticamente, se podrían distinguir tres estadios sobre la vinculación hombre-máquina que se observa en la historia de estos relatos (Lorca, 2010): en el primero, la máquina es diseñada y manipulada por el hombre, prolongando el accionar del ser humano sobre su entorno en un movimiento centrífugo; en el segundo, la máquina adquiere cierta libertad o autonomía, adopta formas antropomorfas y una inteligencia similar a la de su creador, lo que genera un desplazamiento orbital focalizado esencialmente en la figura de los robots; Finalmente, el tercer estadio estaría dado por un movimiento centrípeto en el que la máquina genera información y conocimiento, los cuales son absorbidos por el cuerpo del ser humano, en una suerte de hibridación del organismo vivo con la máquina. Esta inserción no solamente se produce en una realidad tal como se la conoce, sino que abarca mundos virtuales favorecidos por las posibilidades informáticas.

2. Abordaje metodológico

En la encrucijada conceptual producida por el imaginario social y la avasallante tematización de los futuros tecnológicos en el cine de ciencia ficción, se radicará el análisis de las formas en que la cultura del libro y las bibliotecas aparecen representadas. Evidentemente, los films —con excepción, tal vez, de *Fahrenheit 451*— no abordan de modo central el universo de problemas vinculados con el núcleo de interés que aquí se propone. No obstante, y a la manera en que Griffen (1987) y Paz Yanez (2002) recortaron escenas clave para componer una categorización de los posibles futuros, en el primer caso, o para pensar los estereotipos bibliotecarios, en el

segundo; este trabajo recupera y examina una variada gama de pasajes en los que, por afirmación o sustitución, se presentan las preocupaciones circundantes al campo bibliotecológico.

A tal efecto, las películas escogidas componen un mapa plural, tanto en lo que respecta a su amplitud temporal como en lo relativo al estado del mundo en general, con lo cual se intenta no perder de vista que el futuro es un espacio compartido de sueños, temores, esperanzas y decepciones. Atendiendo a la fuerte penetración cultural y a un desarrollo del género que no fue alcanzado por otros centros, la elección recayó sobre las producciones de Hollywood. Como señala Cabrera (2006, p. 85): “los medios constituyen un espacio clave en la configuración de las significaciones imaginarias que, en tanto tales, son operantes y efectivas en la sociedad contemporánea”.

Los ejes de análisis giran en torno a la desaparición, la transformación y la permanencia del libro, así como a la biblioteca concebida como institución o simple colección de materiales bibliográficos. Para percibir los cambios y las persistencias en las figuras que se construyen a partir de esos ejes, se han tomado como referencia los diferentes estadios que se presentan en la vinculación hombre-máquina en el cine de ciencia ficción (Lorca, 2010), pues estas evoluciones suponen escenarios tecnológicos-sociales distintos y, en este marco, modificaciones en el ámbito del libro y las bibliotecas. Las películas se agruparán, entonces, del siguiente modo: en un primer momento, *Fahrenheit 451* y *La máquina del tiempo* en su versión del año 1960; en una segunda instancia, *La máquina del tiempo* del año 2002, *Inteligencia artificial* y *La guerra de las galaxias: el ataque de los clones*; finalmente: *Tron: el legado*, *Blade runner*, *Matrix*, *Código 46* y *Prometheus*. Con este conjunto de films se procuran abordar las imágenes del libro y las bibliotecas en los diferentes momentos de desarrollo del género (1).

3. Discusión

Las meditaciones y las obsesiones sobre la muerte del libro y la lectura han pasado, en los últimos 50 años, por dos instancias bien diferentes de discusión (Chartier, 2000; Darnton, 2003): la primera refiere a la relación entre la emergencia de la televisión como medio

de comunicación dominante y la decadencia de la cultura tipográfica; la segunda y más reciente, supuso la emergencia de un nuevo tipo de oposición: por un lado, los tradicionales modos de producción, circulación y lectura de lo escrito y, por otro, las renovadas maneras de hacer que propone lo digital. En este contexto, la desaparición del libro es, en primer lugar, la extinción del codex y, en segundo término, la progresiva transformación de las reglas y las prácticas de construcción y transmisión de los discursos. Si es posible sostener que este escenario ha sido aceptado extensivamente como el futuro probable, no menos importantes son las resistencias estéticas que el libro como objeto cultural produce. El cine futurista de ciencia ficción muestra una gama diversa de imágenes que resisten, aún cuando su productividad, inmersa en el contexto tecnológico actual, se enlaza estrechamente a las propuestas del discurso científico y tecnológico. En esta asociación es posible distinguir lo “tecnológico realizable”, referido al conjunto de tecnologías existentes y usadas, y lo “tecnológico concebible”, definido por un conjunto de posibles técnicas proyectables atadas a los avances científicos y técnicos que hacen pensar en su probable realización (Koval, 2008).

Tal vez, la adaptación que François Truffaut (1966) hizo de la novela *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953) sea el recuerdo cinematográfico más intenso acerca de la resistencia contra la abolición de los libros. Sin embargo, las referencias de la película no suponen la lucha de los lectores contra la imposición de un nuevo soporte, sino contra un orden totalitario que avanza sobre la lectura y el pensamiento libre. Quema de libros, bibliotecas secretas, impresos escondidos hacen que los pasajes rememoren las persecuciones dictatoriales del siglo XX. El Ánal de la historia es conocido: en los bosques periféricos se esconde la gente del libro. Hurtados al control del poder central, cada individuo de esta comunidad es una obra (“por fuera, son vagabundos; por dentro, son bibliotecas”). Insospechadamente, la cultura oral, la de la memoria y la repetición (Ong, 2000), viene al rescate de la cultura escrita: “...somos una minoría de indeseables que gritan en el páramo. Pero no siempre será así. Algún día nos llamarán uno a uno para recitar lo que aprendimos. Y los libros se volverán a imprimir”. No hay, a mitad del siglo XX, un temor por el remplazo del libro como objeto. Pero *Fahrenheit 451* advierte sobre dos amenazas: una flagrante y brutal, encarnada por la

censura aplicada sin compasión por el cuerpo oficial de bomberos; otra silenciosa, progresiva y no menos perversa, representada por los efectos hipnóticos y amnésicos de la pantalla. La escena en la que Montag le habla a las amigas de su esposa enseña esta alienación: “...ustedes no son más que unas zombis, al igual que sus esposos, a los que ya no conocen. No están vivas, sólo están pasando el tiempo”. Seguidamente, para sacudirlas del letargo, el protagonista las reúne en torno suyo y lee en voz alta un fragmento de *David Copperfield*, de Charles Dickens. La potencia literaria conmociona a las oyentes, que rompen en llanto tras la cita. Pero es demasiado tarde para ellas (y también para sus maridos ausentes), la ensoñación en la que han caído es ya muy profunda.

A finales del siglo XIX se publicó en Londres *The time machine*, de Herbert George Wells. La novela fue puesta en la pantalla grande en 1960 (George Pal) y en 2002 (Simos Well). La primera versión es más cercana al texto original, mientras que la nueva realización introduce algunas variantes. En el film de Pal hay tres momentos importantes en relación a la cultura del libro y, coincidentemente, todos se producen o están vinculados al período posapocalíptico en el que se desarrolla la historia.

Corre el año 802.701. En este tiempo el planeta está habitado, en la superficie, por los inofensivos y despreocupados Eloi; mientras que en el subsuelo viven los feroces Morlocks, un regreso de la especie humana a su esencia simiesca. El protagonista de la aventura, George Wells (interpretado por Rod Taylor), se ha detenido para averiguar en qué consiste la vida del ser humano: de qué vive, cómo se gobierna, cuáles son sus leyes. Pero los Eloi no ofrecen ninguna respuesta que lo satisfaga. Algo desencajado al constatar que esos hombres y mujeres que tiene frente a él no son más que una mansa comunidad de recolectores, el viajero inglés juega su último chance: “¿Tienen libros?”. Para su sorpresa, la respuesta es sí. Y aunque Wells ya sabe que el pueblo Eloi es ágrafo, la curiosidad lo desborda. Seguidamente, se lo ve entrar en lo que parece ser una nutrida, vieja y polvorienta biblioteca. Pero la ilusión es efímera: al tomar uno de los ejemplares descubre con terror que las páginas se deshacen en sus manos. Toda la colección no es otra cosa que un cadáver. Fuera de sí, el protagonista increpa a su acompañante: “¿Qué habéis hecho? Miles

de años construyendo y creando, y vosotros dejáis que esto se convierta en polvo. Durante años los hombres murieron por sus sueños. ¿Para qué?!". La imagen recuerda que el temor a la pérdida del libro es una idea añeja que ha sobrevolado el imaginario social de Occidente antes, incluso, de la aparición de la pantalla. El lazo íntimo del hombre moderno con el libro se confirma sobre el Ánal de la película. El viajero ha logrado retornar a 1900 luego de luchar con los Morlocks para recuperar su máquina. Sin embargo, su amor ha quedado en aquel lejano mañana. En la última escena se ve a uno de sus amigos manteniendo una sugerente conversación con el ama de llaves de Wells:

Filby: No es propio de George irse con las manos vacías. ¿Construir una civilización sin un plan!? Debe haberse llevado algo con él.

Sra. Watchett: [mirando a su alrededor] Nada... excepto tres libros [dice acercándose a la biblioteca]

Filby: ¿Cuáles?

Sra. Watchett: No lo sé. ¿Es importante?

Filby: Supongo que no. Sólo que... ¿qué tres libros se hubiera llevado usted?

De todos los objetos que podrían haberle facilitado la vida en ese escenario árido y ausente de toda tecnificación, Wells escoge llevar tres libros, es decir, no es posible para él pensar un mundo sin la cultura impresa.

Otra escena que se ha escogido en este análisis, establece una vinculación de *La máquina del tiempo* de 1960 con la versión del film de 2002. En la más antigua, el protagonista es llevado por Weena (la mujer de la que se enamorará) a las ruinas de un museo a consultar por el pasado de la humanidad a los "los anillos que hablan", un dispositivo de audio que se activa al girar de modo vertical unos aros metálicos sobre una mesa aparentemente magnética. Estos anillos son la única fuente de información por fuera de la memoria. En ellos Wells descubre el origen de los Eloi y los Morlocks. La versión de 2002 conserva la amarga imagen del viajero en el

802.701 intentando tomar entre sus manos unos libros que ya son polvo. Pero en esa biblioteca devastada por el tiempo hay un bibliotecario, el mismo que el protagonista había encontrado en una de sus azarosas de-

tenciones en el año 2030. Recién arribado desde 1899, Alexander —así se llama el héroe en la remake— entra a la Biblioteca Pública de New York. En este futuro, que no dista de nuestro tiempo, los libros parecen exhibirse como piezas de museo en vitrinas cerradas a lo largo de una extensa galería. Mientras curioseaba en el lomo de los impresos, una voz lo sorprende: "Bienvenido al sistema Vox, ¿en qué puedo ayudarlo?". Se trata de la imagen de un hombre generada en una mampara de vidrio, que representa la interfaz interactiva de la unidad de información de la biblioteca. Esta interfaz no es otra cosa que un bibliotecario de referencia robótico-virtual provisto de inteligencia artificial y, según se describe, conectado a todas las bases de datos del planeta. Como en las más corrientes prácticas de referencia, el sistema inicia la entrevista: "¿Área de interés?". La conversación lleva de la física a la ciencia ficción. Pero las respuestas que busca Alexander no están en ese tiempo.

En una sociedad altamente tecnificada como la que enseña el escenario del 2030, donde el ser humano ya habita la luna y una maestra amenaza a uno de sus alumnos con modificarle el ADN por mal comportamiento, el espacio bibliotecario enseña algunas transformaciones y esconde otras. ¿De qué se trata el saber hacer del bibliotecario en ese tiempo? Los libros como piezas de museo y la ausencia de contacto humano que presenta la película muestran que en el imaginario social presente existen imágenes fugaces de una transformación inminente y sustancial de las actividades laborales de los bibliotecarios, aunque no se aprecia con claridad en qué consiste ese cambio.

En la vida posapocalíptica que presenta *La máquina del tiempo* (2002), el sistema referencial Vox continúa en funcionamiento y, a la manera de los anillos de metal en la obra de Pal, le informará a Alexander acerca de la dramática evolución de la humanidad. Pero, a diferencia del film de los años '60, el sistema que pervive desde 2030 ha conservado el saber universal: "el préstamo de libro está temporalmente suspendido —le advierte la interfaz cuando Alexander intenta en vano tomar un libro del estante—. Pero no se preocupe, tengo todo aquí mismo —dice, mientras se lleva el dedo índice a la sien—" (2). En el Ánal de la película, cuando los Morlocks han sido derrotados y todo parece encaminarse hacia un nuevo comienzo, se puede observar a un grupo de personas reunidas frente al sistema Vox oyendo

relatar *Las aventuras de Tom Sawyer*, de Mark Twain. La figura propone el retorno de la lectura en voz alta como práctica de sociabilidad potente en la historia moderna, pero también prolífica en el ámbito bibliotecario. Se sabe que las bibliotecas tienen un pasado común junto a la lectura compartida, sea como elemento fundante para muchas de ellas, o como parte de los servicios que desarrollan. En este contexto, desde un ámbito diferente al bibliotecológico —y allí radica la importancia del testimonio para el propio campo—, se ha señalado que las bibliotecas deben procurar, en el futuro, multiplicar las ocasiones de encuentro de los lectores para recuperar los momentos compartidos alrededor de lo escrito, sea como práctica de intercambio intelectual o como instancia productora de las relaciones familiares o amistosas (Chartier, 2000).

Esta última función aparece revalorizada en uno de los films más importantes del género de ciencia ficción de la última década: *Inteligencia artificial* (2001). Inspirada en *Los superjuguetes duran todo el verano* (Brian Aldiss, 1969), la película de Steven Spielberg aborda cuestiones sensibles a las relaciones humanas, la ciencia y la tecnología. Las primeras escenas son claves para el objeto de este trabajo (y por supuesto, también para la historia de la película). Dentro de la sala de lectura de una biblioteca, un importante directivo e investigador de una fábrica de robots con inteligencia artificial anuncia el nuevo proyecto de la compañía: producir niños con capacidad de amar para cubrir el mercado abierto por las restricciones gubernamentales a la natalidad. En otra parte de la ciudad, una pareja ingresa a una clínica de criogénesis a visitar a su hijo Martín. Al llegar a la cápsula que lo mantiene en estado de coma permanente, la madre coloca un dispositivo de audio sobre la cubierta, saca de su bolso un libro y lee en voz alta las aventuras de *Robin Hood*. Estas imágenes de la cultura impresa no sólo están presentes en la introducción, sino que constituyen una parte sustancial en la vida cotidiana y sentimental de los protagonistas en el escenario futuro que plantea el film.

Inteligencia artificial no es una obra que desborde los límites de lo pensable en términos de artefactos tecnológicos rutinarios, lo que llama la atención dado el carácter de las innovaciones técnicas manifiestas en la figura de los robots. En este marco, el escenario doméstico de la familia que encarna el drama de la historia se distingue por la delicadeza de su diseño y por sus diversas

bibliotecas. Pero no se trata de una mera apariencia o apuesta decorativa de las salas y las habitaciones: a Frances O'Connor (que tiene el papel de la madre de familia, Monica Swinton) se la ve con el diario en el desayuno, con un libro en el baño y leyendo en voz alta a sus afectos. Y es precisamente la lectura compartida la que actualiza el lazo íntimo entre la madre y su hijo, una vez que se produce el retorno de Martín a la familia tras su recuperación. La misma escena de lectura, tejida sobre *Las aventuras de Pinocho* que Martín escoge maliciosamente para diferenciarse de su hermano robot David, es la que enciende en éste el deseo de trascender su condición. Este sueño lo guiará en la búsqueda del Hada Azul, cuando sea abandonado por la familia tras un incidente que casi le cuesta la vida de su “hermano” (3).

En el periplo de David se puede observar una suerte de referencista que ya se había visto en *La máquina del tiempo* (2002), sólo que esta vez no se trata de un bibliotecario virtual ni de una biblioteca, sino de una agencia comercial y de un programa interactivo que, con el rostro caricaturizado de Albert Einstein, recibe a sus clientes con estas palabras: “¡Mentes hambrientas! Bienvenidas al Dr. Conocimiento. Donde se sirve comida rápida para el cerebro día y noche en 40.000 locales en todo el país. ¡Pregúntenle al Dr. Conocimiento! No hay nada que yo no sepa”. A diferencia del amable sistema Vox de la Biblioteca Pública de New York, el Dr. Conocimiento es astuto y mal intencionado. Cada respuesta tiene precio; cada pregunta debe formularse correctamente si no se quiere perder demasiado dinero. De un modo u otro, ambas representaciones tienen, si se la piensa desde la bibliotecología, una riqueza informativa importante, y es que el imaginario social manifiesto en estas imágenes tangibles revela la potencia de un servicio esperable e inquietante: respuestas rápidas, precisas, ajustadas a cada necesidad y sin mediación humana.

Aunque no menos incómoda, la contracara de este desplazamiento de lo humano en la consulta cara a cara puede apreciarse en la conocida escena de *La Guerra de las Galaxias: episodio II, el ataque de los clones* (2002), donde la figura de la bibliotecaria no sólo rememora los estereotipos ligados al campo bibliotecológico (Paz Yanez, 2002), sino que también revela cierta insatisfacción con respecto a los servicios. Concretamente, en este pasaje del film se lo ve a Obi-Wan Kenobi en medio de una majestuosa biblioteca (4), pero en lugar de los libros

se observa en los estantes un tipo de unidad física luminosa y difusa, a la manera de la fluorescencia de las luces ultravioletas. En la inmensidad de esos archivos, el protagonista pide ayuda para localizar información sobre un planeta aparentemente perdido. Pero la respuesta que recibe por parte de la bibliotecaria es amarga y definitiva: “(...) si una cosa no aparece en nuestros registros, no existe”.

La información se presenta de modo sistemático como un elemento clave en los escenarios futuros representados por los films, pero los contornos de esas figuras remiten siempre a las encrucijadas del presente (“...en la actualidad nada cuesta más que la información”, se subraya en *Inteligencia Artificial*). Entre esas confluencias, el par de oposiciones “material/virtual” y “humano/autónomo” crecen y se multiplican en el horizonte de significaciones. Probablemente, *Tron: el legado* (2010) sea la película que mejor ejemplifica de modo simultáneo y categórico esas tensiones. Como es conocido, la historia se desarrolla literalmente dentro de circuitos informáticos, a los que los protagonistas han llegado por medio de un sofisticado método de desmaterialización. Uno de ellos, Kevin Flynn, lleva 20 años atrapado en esa red, mientras su hijo, Sam Flynn, ingresa de manera accidental. El reencuentro se produce en la casa del padre, en una zona alejada del centro neurálgico del sistema. En ese espacio digital, los libros forman parte de la vida de exilio a la que está condenado Sam. Pero lo llamativo no es, sin embargo, esta compañía sentimental en los tiempos aciagos, sino más bien la forma material típicamente decimonónica en la que aparecen los impresos, coincidiendo con los nombres de los autores que se citan: Tolstoi, Dostoievski y Verne. Esta ambivalencia, que destaca la pervivencia del formato a pesar del ambiente digital y de los avances tecnológicos que plantea el relato, viene a reforzar el sentido contemporáneo de la coexistencia entre la tradición y la innovación. En relación a ello, Paz Yanez (2002) reflexiona que los valores que hoy están fuera de moda (como el carácter de custodia del material bibliográfico por parte de las bibliotecas o aspectos relacionados con la preservación), son preocupaciones en la ciencia ficción, principalmente al momento de plantear la fantasía de destrucción masiva.

Ese mismo concepto puede verse, aunque de un modo diferente, en varios pasajes de un film que se ha vuelto

clásico en el género: *Blade runner* (1982). Hay en él una convivencia de los modos de vida tradicionales y milenarios (cultura china, árabe, etc.) con grandes avances tecnológicos. Estos progresos se plasman en el diseño de robots a los que se llama replicantes, pues justamente se trata de réplicas de seres humanos que tienen inteligencia, emociones y recuerdos implantados mediante el uso de dispositivos técnicos. Esta manera de hacer cuerpo los saberes ha sido recuperada por otras obras más recientes, como *Matrix* (1999) y *Código 46* (2003), pero con una divergencia sustancial: es el ser humano el que adquiere conocimientos a través de recursos técnicos. En *Matrix* la información se carga en el cerebro de manera análoga a la instalación de un programa informático en un sistema operativo hogareño. En *Código 46*, en cambio, la alteración genética mediante la inoculación de distintos virus es la clave para desarrollar conocimientos o habilidades específicas. Estas metodologías de incorporación de saberes se distancian radicalmente del goce que nuestra cultura ha producido alrededor del aprendizaje. En esos futuros distópicos no existe una experiencia placentera del conocimiento, sino una brutal pragmática de adquisición. Pero esta visión no es una significación dominante o una tendencia aparentemente progresiva e irreversible. Basta con recobrar un pasaje del más reciente film de Ridley Scott, *Prometheus* (2012), donde se puede ver una importante biblioteca en medio de una sala preparada especialmente para sobrevivir de modo confortable a la hostilidad de los ambientes por descubrir en la inmensidad del espacio galáctico.

4. Consideraciones Finales

Al iniciar este ensayo se propuso analizar los escenarios futuros para la cultura del libro y las bibliotecas que se auguran en el imaginario social contemporáneo, prestando significativa atención a la variable tecnológica, pues, en último término, es aquella que se supone que vendrá a modificar definitivamente el universo tipográfico. Asimismo, se seleccionó como fuente primaria de análisis a las producciones cinematográficas de ciencia ficción, ya que su idiosincrasia asocia y representa los sentidos presentes en conjunción de los anhelos y desencuentros futuros. En esas vertientes, y tal como se constata en el análisis, las películas sencillamente no están abocadas a tematizar nuestra área de interés. No

obstante, las repetidas apariciones, referencias u omisiones a la cultura impresa desbordan en el género, ya sea en primer plano, como se puede ver en *Inteligencia Artificial*; o como parte de los ambientes que rodean al ser humano, tal el caso de *Prometheus*. Se señaló una excepción: *Fahrenheit 451*. Pero este film, más que interesar por ese carácter extraordinario, demostró la férrea asociación entre los sentimientos contemporáneos y los mundos imaginarios del mañana. Truffaut expuso en la pantalla dos elementos preocupantes a mitad del siglo XX: la temible eficacia del estado totalitario, y la sigilosa y también terrible civilización televisiva.

El Ánal del siglo XX y la primera década del actual milenio renovó las preocupaciones y, con ellas, emergieron nuevas representaciones de los imaginarios sociales — que, vale indicar, están en constante movimiento—. En otras palabras, las significaciones imaginarias funcionan en relación a la sociedad que les ha dado origen, sea para instituir, crear, legitimar, consensuar o cuestionar. En ese nuevo contexto, signado por la tecnificación progresiva de la sociedad y la expansión del complejo comunicativo mundial, el cine de ciencia ficción recreó sus dramas e imágenes y, al hacerlo, también reelaboró los escenarios de la cultura del libro —por su acción o silencio—.

Las nuevas dimensiones de los problemas inherentes a la cultura tipográfica tensionan dos series de elementos: de un lado, aquéllos ligados a la supervivencia del mundo del libro, las bibliotecas y las liturgias que le son inmanentes, a la manera en que se las concibe en la sociedad contemporánea. En este sentido, es potente la resistencia del libro como objeto, de las bibliotecas como espacios de pensamiento y de la lectura en voz alta como un modo de reconstruir los lazos sociales y afectivos. *Inteligencia Artificial* expresa, en el marco de una sociedad altamente tecnificada, la inagotable productividad de la lectura. Por otro lado, propiamente ligado a la evolución del género, la hibridación entre el ser humano y la máquina, como proponen *Matriz* o *Código 46*, destruye toda materialidad del libro, a la vez que suprime brutalmente el placer de la lectura.

Lo material del libro, que se repite en varios de los films analizados, inquietantemente no tiene un correlato en la “materialidad” del bibliotecario, esto es, en su dimensión humana. Las figuras recortadas ciertamente enseñan bibliotecas en las que no se puede ver a sus trabajadores,

aún cuando el orden del discurso, en una entrevista de referencia, por ejemplo, continúa remitiendo a las arquetípicas maneras del hacer bibliotecológico y, más allá, a las estructuras sólidas de la cultura tipográfica.

En las sociedades avizoradas por el cine de ciencia ficción se observa un estado general de coexistencia entre la cultura impresa y otras matrices culturales. Con algunas excepciones, los testimonios analizados no auguran una ruptura radical en este ámbito. En otros términos, nuestro imaginario social contemporáneo no parece haber dado fin al libro. No obstante, surgen algunos indicios de un giro hacia lo virtual - digital, principalmente en lo que hace a la “labor profesional” y los canales de circulación de la información y el conocimiento.

Notas

- (0) El término ciencia ficción fue utilizado por primera vez en la revista *Amazing stories*, fundada por Hugo Gernsback en el año 1926 (Castro Vilalta, 2008).
- (1) La muestra preliminar contenía un grupo más amplio de películas que luego del visionado se descartaron porque no contenían claramente elementos relacionados con el presente trabajo, o bien porque las figuras presentadas estaban mejor plasmadas en los films que finalmente fueron objeto del análisis (por ejemplo: 2046, *Avatar*, *Brazil*, *Moon*, *Yo robot*, entre otras).
- (2) A la manera de los desarrollos actuales en los que los robots de búsqueda, que acumulan información sobre las elecciones más frecuentes, el sistema Vox recuerda todas las entrevistas que mantuvo con los usuarios en el pasado y las recupera como fuente de información para nuevas respuestas.
- (3) Sobre el Ánal de la película, la lectura compartida vuelve a presentarse como una práctica propicia para constituir vínculos afectivos. En lo alto de un edificio en New York (en el film, ésta y otras ciudades costeras han quedado bajo agua), dentro de una nutrida biblioteca, un robot idéntico a David le dice: “¿Sabes leer? ¿Te puedes sentar para leer juntos? Seamos amigos”. Pero el protagonista, que aprendió ciertas emociones en su búsqueda trascendental, teme que otro le robe su esperanza. El desenlace es trágico: David lo asesina brutalmente.
- (4) Esta biblioteca es arquitectónicamente similar a la que dispone el Trinity College de Dublin. Las referencias de esta asociación abundan en los sitios webs cultores de la película de George Lucas.

Referencias bibliográficas

- BACZKO, Bronislaw. 1999. Los imaginarios sociales: memorias y esperanzas colectivas. Buenos Aires: Nueva Visión, 1999. p. 11-31.
- CABRERA, Daniel. 2006. Lo tecnológico y lo imaginario: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas. Buenos Aires: Biblios, 2006.
- CASTRO VILALTA, Natalia. 2008. Ciencia, tecnología y sociedad en la literatura de ciencia ficción [en línea]. *Revista de ciencia, tecnología y sociedad*. 11(4), 165-177 2008 [fecha de consulta: 5 diciembre 2012]. Disponible en: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3044895.pdf
- CHARTIER, Roger y BIXIO, Alberto Luis. 2000. ¿Muerte o transfiguración del lector? En: Chartier, Roger. *Las revoluciones de la cultura escrita: diálogo e intervenciones*. Barcelona: Gedisa, 2000. p. 101-119.
- DARNTON, Robert. 2003. La nueva era del libro. En: *El coloquio de los lectores: ensayos sobre autores, manuscritos, editores y lectores*. México: Fondo de Cultura Económica, 2003. p. 355-370.
- FRANCESCUTTI, Pablo. 2000. La construcción social del futuro: Escenarios nucleares del cine de ciencia ficción. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. 2000.
- GRIFFEN, A. M. 1987. Images of libraries in science Fiction: a typology of libraries as envisioned under various scenarios of the future. *Library journal* [en línea], 112 (14), 137-142. 1987
- KOVAL, Santiago. 2008. La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia. Buenos Aires: Cinema, 2008.
- LAUDANO, Claudia, CORDA, María Cecilia, PLANAS, Javier. 2012. Un futuro cargado de tecnología. Aproximaciones a los cambios imaginables en el campo de la bibliotecología en una década. *Palabra Clave* [en línea]. 2012, vol. 2, no. 1: 5-20. [fecha de consulta: 5 diciembre 2012] Disponible en: <http://eprints.rclis.org/handle/10760/17924#.UL9yFeT8jvA>
- LORCA, Javier. 2010. Historia de la ciencia ficción y sus relaciones con las máquinas: de las naves espaciales a los cyborgs. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2010. 163 p.
- ONG, Walter. 2000. Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. 2000. 190 p.
- PANTOJA CHAVEZ, Antonio. 2012. Recordando el futuro. La construcción de imaginarios sobre el futuro en la ficción cinematográfica. *Revista Comunicación* [en línea] 2012, vol. 1, no. 10: 787-799. [fecha de consulta: 5 diciembre de 2012]. Disponible en: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa4/062.Recordando_el_futuro.La_construccion_de_imaginarios_sobre_el_futuro_en_la_accion_cinematografica.pdf
- PAZ YANES, Claudia. 2002. Bibliotecas de cine: una revisión de la imagen de las bibliotecas y los bibliotecarios en el séptimo arte: tópicos y estereotipos. *Scire* [en línea] Jul.-dic. de 2002, vol. 8, no. 2: 117-140. [fecha de consulta: 5 diciembre 2012]. Disponible en: <http://ibersid.eu/ojs/index.php/scire/article/download/1175/1157>

Películas citadas:

- BLADE runner. [DVD] dirigido por Ridley Scott. EEUU: Warner Bros Pictures 1982. 1 DVD (112 min. aprox.): son., col.
- CÓDIGO 46. [DVD] dirigido por Michael Winterbottom. Reunido Unido: United Artists, 2003. 1 DVD (93 min. Aprox.): son., col.
- FAHRENHEIT 451. [DVD] dirigido Francois Truffaut. Reino Unido: Universal Pictures presents an Enterprise-Vineyard Production, 1966. 1 DVD (108 min. aprox.): son., col.
- LA GUERRA de las galaxias: episodio II, la guerra de los clones [DVD] dirigido por George Lucas. EEUU: 20th Century Fox, 2002. 1 DVD (142 min. Aprox.): son., col.
- INTELIGENCIA artificial. [DVD] dirigido por Steven Spielberg. EEUU: Warner Bros. Pictures, 2001. 1 DVD (145 min. Aprox.): son., col.
- LA MÁQUINA del tiempo. [DVD] dirigido por George Pal. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer, 1960. 1 DVD (103 min. Aprox.): son., col.
- LA MÁQUINA del tiempo. [DVD] dirigido por Simon Wells. EEUU: Warner Bros. Pictures / Dreamworks, 2002. 1 DVD (92 min. Aprox.): son., col.
- MATRIX. [DVD] dirigido por Andy Wachowski, Larry Wachowski. EEUU: Warner Bros / Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership, 1999. 1 DVD (131 min. Aprox.): son., col.
- PROMETHEUS. [DVD] dirigido Scott Ridley. EEUU: Scott Free, Brandywine Productions, 2012. 1 DVD (124 min. aprox.): son., col.
- TRON II: el legado. [DVD] dirigido Joseph Kosinski. EEUU: Warner Bros: Village Roadshow Pictures: Groucho II Film Partnership, 2010. 1 DVD (125 min. aprox.): son., col.