

5 CLÁSICOS INDISCUTIBLES

1. 2001, Una odisea del espacio (1968) , Stanley Kubrick

Este clásico de Kubrick ha aguantado el paso del tiempo gracias a sus representaciones realistas del silencio en el espacio, de la vida en microgravedad, la recreación de gravedad artificial, las comunicaciones interplanetarias y los avances en supercomputación.

2. Blade runner (1982), Ridley Scott

Las películas de ciencia ficción han instaurado cierta influencia en diversos aspectos de la vida cotidiana, como ocurre en la película *Blade Runner*, donde vemos la creación de androides que hacen cosas muy parecidas a los humanos.

3. Gattaca (1997), Andrew Niccol

El relato es una distopía sobre cómo el uso de la ingeniería genética en los humanos, y el control de las técnicas reproductivas, pueden conducir a la sociedad hacia un sistema de discriminación.

4. Minority Report (2002), Steven Spielberg

Washington DC, año 2054. La policía utiliza tecnología psíquica para arrestar y enjuiciar a los asesinos antes de que cometan un crimen. El futuro se puede predecir y los culpables son detenidos por la unidad de élite Precrime antes de que puedan delinquir.

5. Interstellar (2014), Christopher Nolan

Al ver que la vida en la Tierra está llegando a su fin, un grupo de exploradores dirigidos por el piloto Cooper y la científica Amelia emprende la misión de viajar más allá de nuestra galaxia para descubrir algún planeta en otra que pueda garantizar el futuro de la raza humana.

PASES: 9 A.M. EN EL AULA 43

El origen del planeta de los simios (2011)



El amanecer del planeta de los simios (2014)

11,45 A.M. EN EL AULA 43



CINE Y CIENCIA



IES TOMÁS NAVARRO TOMÁS

7 FEBRERO DE 2018

DÍA DE LA CIENCIA

CIENCIA Y CINE

Davo Valdés de la Campa

El cine y la fotografía, como expresiones artísticas, deben su génesis a la ciencia. La fotografía nace de la unión de dos disciplinas científicas: la física (la *camera obscura*) y la química (la reacción de los haluros de plata con la luz). La alianza de estos dos principios permite la fijación de la imagen sobre una superficie y más tarde, con algunas variaciones, la fijación de la imagen en movimiento.

Louis Daguerre y Nicéphore Niépce, padres de la fotografía, eran científicos: uno físico y otro inventor. Ellos nunca soñaron con los usos que sus aparatos alcanzarían un siglo después (al igual que los Lumière creían que no trascenderían el mero entretenimiento de las ferias).

El cine tiene su origen en la ciencia, pero su uso más difundido se halló en el mercado del entretenimiento y de la magia. Sin embargo, arte y ciencia no se han separado del todo. La ciencia sigue participando en el trasfondo de la acción, no sólo como medio que permite filmar y proyectar las imágenes y crear efectos especiales, sino como tema repetitivo e inquietante que se conjuga con la ficción: de ahí nace la ciencia ficción como género.



La ciencia genera preguntas, muchas más de las que el mismo método puede contestar. Por eso el cine se aventura a generar nuevas interrogantes o a formular hipótesis sobre lo que podría pasar con el desarrollo de la tecnología o con los límites del conocimiento.

La ficción retoma los avances científicos como motivos narrativos y modifica de ese modo lo que consideramos realidad al proponer un futuro probable. El cine funciona a veces como un vehículo que los científicos usan para crear y soñar despiertos. Algo así como cuando da Vinci bosquejó dibujos de máquinas voladoras –que seguro retomó de cuentos chinos–, y luego, años más tarde, Julio Verne usó tales aparatos en sus historias, mismas que influenciaron a inventores-científicos quienes lograron hacer posible esa idea en el siglo XIX,

cuando se desarrollaron los primeros aviones modernos.

La relación es compleja pero clara: cine y ciencia están unidos. (...) La ciencia nos brindó el cine sonoro en 1927 con *The Jazz Singer*; en 1939, el color en *The Wizard of Oz* y en *West Side Story*, el cinemascope. La tecnología digital, con filmes de culto como *Star Wars II*; las técnicas informáticas que han hecho posible el cine de animación, como la pionera *Tron* (1982, S. Lisberger) y más tarde *Toy Story* (1995, J. Lasseter), y *Final Fantasy* (2001, H. Sakaguchi).

Las tramas en el cine responden a un lenguaje propio: el visual, y también, en muchos casos, al entretenimiento del espectador, para que eso ocurra debe sacrificar verdades y crear con ellas quimeras. Lo mágico del asunto es que estas creaciones alimentan de cierto modo nuestra realidad, no porque sean falsas o inexactas, sino porque siembran la duda. Ya sea a través de preguntas como «¿es posible eso?, ¿puede ocurrir algo así?», o a través de experimentos: robótica, inteligencia artificial, ciencias genómicas; preguntas filosóficas que nacen del cine o de la ficción como el experimento imaginario del cerebro en una cubeta (ver *Matrix*).



El entretenimiento esconde, incluso de manera inconsciente, una forma auténtica de conocimiento.