

## ¿Puedes ver? Tecnologías del Conocimiento en “Minority Report” de Steven Spielberg

Mariela Verónica Roldán

Prof. de Lengua, Literatura y Comunicación Social.  
Docente en el Instituto Superior de Profesorado N° 19,  
Rufino, Santa Fe.  
mvroldan14@yahoo.com.ar

### Resumen

La rica tradición de la ciencia ficción incluyó en los relatos el imaginario tecnológico histórico como forma sofisticada de lo maravilloso y de los dispositivos de lo visible. De saber y poder trata el film futurista “Minority Report” de Steven Spielberg, una adaptación del relato homónimo de Philip K. Dick que narra las peripecias de John Allison Anderton (Tom Cruise), Jefe de la División del Sistema Precrimen.

Nos presenta una sociedad futura que ha logrado crear un dispositivo capaz de prever los crímenes, garantizando con su funcionamiento la eliminación del Mal. El sistema funciona entre el conocer humano y el conocer que posi-

bilitan las técnicas, y en esa tensión se ubicará la trama del film.

Este film es un recurso pertinente para pensar junto a los alumnos la relación entre las tecnologías del poder, el conocimiento, y las subjetividades, para poner en cuestión las naturalizaciones de las acciones y los discursos y la función del arte, y en especial del cine, en hacernos perceptibles las emociones y los posibles deseos con visiones, géneros y lenguajes nuevos, que nos permitan abrir nuestro pensamiento más allá de los cánones, más allá del futuro controlado de los reportes minoritarios.

*“Si los mundos virtuales han de apasionarnos,  
será con la condición de demostrarnos  
que pueden darnos el sentido del vértigo,  
la emoción del abismo”  
Philippe Quéau.*

Entre las palabras y las cosas, la mirada. Quien mira recorta, recrea, construye en su selección una realidad cuya virtud más objetiva es ser “real” para quien observa. Desde Platón, conocer es recordar, organizar la percepción en función de las propias categorizaciones, los propios saberes. La impronta positivista nos dio la ilusión de conocer “científicamente” los objetos, pero la alegoría de la caverna vuelve cada vez con más fuerza.

De saber y poder trata el film futurista “Minority Report” de Steven Spielberg, una adaptación del relato homónimo de Philip K. Dick que narra las peripecias de John Allison Anderton (Tom Cruise), el Jefe de la División del Sistema Precrimen. Nos presenta una sociedad futura que ha logrado crear un dispositivo capaz de prever los crímenes futuros, garantizando con su funcionamiento la eliminación del Mal. El sistema funciona en base a las visiones de tres precogs, seres humanos de experimento capaces de adivinar el futuro y transferir de manera visual los datos a una máquina que los interpreta tallando el nombre del sujeto en una bola de madera. El protagonista tiene una historia afectiva que justifica el relato: Anderton ha perdido a su hijo y la muerte del pequeño constituye un enigma finalmente asociado a las manipulaciones de Lamar Berger (Max Von Sydow), creador de Sistema Precrimen.

Su cristalización ficcional inscribe a la obra en la rica tradición de la ciencia ficción, en la que los conocimientos científicos son un recurso que imprime al imaginario tecnológico formas más sofisticadas de presentar lo maravilloso<sup>1</sup>. Lo que parece más complejo de resignificar son las acciones humanas, de modo que en esta tensión entre el conocer humano y el conocer que posibilitan las técnicas se ubicará la trama del film.

Construir conocimiento sobre la realidad es en principio una forma de encontrarse con el otro, de conciliar las visiones: “cuando observo a un hombre íntegro, que se encuentra afuera y frente a mi persona, nuestros horizontes concretos y realmente vividos no coinciden (...) siempre voy a saber algo que él, desde su lugar y frente a mí, no puede ver: las partes de su cuerpo inaccesibles a su propia mirada: cabeza, cara, y su expresión, el mundo tras sus espaldas, toda una serie de objetos y relaciones que me son accesibles a mí e inaccesibles para él.”<sup>2</sup>

"Minority Report" es un juego de miradas en el cual las realidades se suceden, vertiginosas, proponiendo construir saberes a partir de las imágenes. El film presenta en su primera escena el eje de la acción: nos ubican en el Departamento de Precrimen, en el año 2054, combinando las imágenes en blanco y negro que los precogs reciben de un pre-asesinato por infidelidad, con el accionar de los prepolicias y la inclusión de primeros planos de la retina de la precog Agatha.

La retina es en el futuro propuesto la interface de control de los regímenes de visibilidad. Pero la retina es sólo una parte del proceso visual: mirar es un acto de voluntad, y sólo vemos aquello que conocemos: la relación entre las cosas y nosotros mismos. En el dominio de la retina y el dominio de la oferta del recorrido de la mirada, se definirán los visibles. Por eso en el film la publicidad, por el dispositivo visual, reconoce el nombre del consumidor y lo llama por su propio nombre, en función apelativa, en un gesto de extremo target, de eliminación de las audiencias, de personalización total de la oferta: "*¡Buenos días, John!*"

El conflicto propuesto consiste en ver lo que el otro ve, es decir, recuperando la cita de Bajtin, ver mis propias espaldas, el plus de visión que tiene quien me mira. Cuando la precog Agatha toma por asalto los ojos de John Allison Anderton obligándolo a mirarla, sólo le pregunta "**¿puedes ver?**" y él se da vuelta para ver lo que ella ve, la pantalla que muestra la muerte de Ann Lively, la madre de Agatha. En la resolución de esta visión se expandirá la historia.

La función social de las imágenes en sus inicios fue su carácter evocador de algo ausente, de sobrevivir al objeto representado. Las imágenes que Agatha proyecta desde la conexión de su cerebral sobre el asesinato de su madre manifiestan una sintaxis parcial, son sinécdoques que fragmentan y muestran una parte de una secuencia -lo cual implica suprimir otra. También se funda en la relación de contigüidad o existencial entre el fragmento que se muestra y el todo, que se señala y se sugiere motivado por la parte. Es la propuesta propia del género policial, que a partir de unos pocos indicios, debe reorganizar la historia completa.

La imagen de Ann Lively, como en la anécdota de Atahualpa en posesión de la Biblia<sup>3</sup>, "*no le dice nada*" al héroe. Es necesario para su reconocimiento el procedimiento de *copresencia*, para "confrontar el objeto real desconocido y la imagen que lo representa"<sup>4</sup>, ya que está "desreferencializada", sin marcadores de tiempo. La lente de Agatha, "el reporte minoritario" es un gadget óptico que contiene las mismas visiones que le ofrece a Anderton en cada encuentro. Esta lente funciona como un espejo que ofrece una representación visual de una realidad que estuvo frente a

él. Pero a diferencia del espejo, que refleja el objeto presente, esta lente muestra imágenes de la categoría de los sucedáneos, es decir, de objetos que están ausentes al momento de la percepción.

Por lo tanto, “pasar de la curiosidad perceptiva a la curiosidad epistémica”<sup>5</sup> es la incitación de la mediación verbal que propone la precog: “¿puedes ver?”. La pregunta cuestiona lo que Anderton ve en esa situación inicial, pero en el sentido de su poder de héroe: ¿podrá (será capaz) de ver? ¿logrará conocer, interpretar esa realidad que se representa?.

La resolución atañe al estatuto mismo de la imagen en su instancia virtual: pérdida de lo real como referente, las imágenes hablan de sí mismas. Si con el arte moderno en la era de su reproductibilidad técnica, las imágenes devienen libres, ubicuas, carentes de corporeidad, libres, y nos rodean del mismo modo que nos rodea el lenguaje,<sup>6</sup> en “Minority Report” las imágenes virtuales nos presentan múltiples planos de un mismo objeto. Desafían la perspectiva lineal que reproduce ilusoriamente el espacio en un plano, en función de un punto de vista único y fijo, propio del Renacimiento. “La perspectiva hace del ojo el centro del mundo visible. Todo converge hacia el ojo como si éste fuera el punto de fuga del infinito”<sup>7</sup> de modo que no hay reciprocidad visual en este sistema de representación. Esta contradicción se hace evidente con la aparición de la cámara cinematográfica, que incorpora el concepto de tiempo y el movimiento en la experiencia visual.

Por eso, como correlato de la imagen, desandamos el enunciado de Saussure: “el punto de vista define el objeto”, para pensar desde las imágenes el punto de vista que éstas muestran. Quien mira es Agatha, quien se diferencia de los dos varones precogs por la definición de sus visiones: “*la hembra es la más clara*” dirá su cuidador. Su mirada recorre el futuro en múltiples enfoques, puntos de vista y movimientos, ya sea acompañando la caída del cuerpo de su madre en el agua o en un primer plano del asesino Lamar, como una secuencia con montaje incluido. Como la cámara, moviliza al espectador del centro único, posibilitando otros puntos de vista que modifican el modo de ver humano. Estas imágenes participan de un entorno virtual que podemos definir como “una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de *inmersión en la imagen*”<sup>8</sup>.

En estos sistemas el cuerpo tiene un papel predominante. Las simulaciones lo transportan a una realidad intermedia desde sus conexiones cerebrales, de modo que no contempla las imágenes sino que se sitúa en proyección, como en el antro virtual del film al que Anderton lleva a la pre-

cog para leer el funcionamiento de su cerebro. En este espacio se ofrecen simulaciones virtuales que permiten sentir sin necesidad de acto: las cápsulas resuelven las fantasías de los clientes, que van desde las fantasías sexuales a matar al jefe o recibir adulaciones de los jerárquicos, la resolución plena del diván virtual consatisfacciones de deseos *à la carte*.

Es pertinente diferenciar en esta realidad intermedia las imágenes de los modelos. Estos últimos son concepciones formales, de notación lógico matemática, formalizados como programas informáticos, como el Sistema Precrimen, del cual tenemos una representación inteligible de su funcionamiento. En cambio, las imágenes de los precogs son su representación visible. En este vaivén se constituirá la peripecia del héroe: del ver, un acto psicofísico y cultural, al saber, como actividad intelectual, y el hacer, una construcción de una interpretación, la resolución del enigma.

En la escena considerada, la propuesta visual de Agatha obliga al protagonista a darse vuelta: abandonar la posición propia del diálogo, el cara a cara, para mirar donde ella mira. Abandonar el propio punto de vista para mirar mis propias espaldas, mirar lo que ve el otro para entender lo que tengo que ver yo... "La naturaleza recíproca de la visión es más fundamental que la del diálogo hablado"<sup>9</sup>.

Abandonar esta situación proxémica propia del diálogo para poder seguir hablando, es decir, intercambiando palabras, como característica del diálogo, en el cual el intercambio de los turnos de conversación hace avanzar la información. Toda una metáfora de la circulación del conocimiento en las nuevas tecnologías: no nos miramos cara a cara, sino que tenemos un punto común de miradas, el horizonte de la pantalla, y este cambio posicional de los cuerpos tal vez sea el que genera estos nuevos conocimientos, en nuevas formas de diálogo.

Anderson puede reflexionar sobre el Sistema al cual adscribe cuando experimenta la diferencia entre lugar real y lugar virtual. Si el primero nos da una base, una posición (y el propio cuerpo es en sí una posición) y permite condiciones de existencia, su opuesto en lo virtual sería aquello que nos mueve de la posición del cuerpo, lo que nos *conmueve*. "El contrario virtual de una posición real es la impresión de su abolición, es el vértigo del abismo"<sup>10</sup>. Este vértigo de las simulaciones, que aún para Quéau puede ser el "nuevo opio", para Baudrillard es un espectáculo del cerebro y su funcionamiento la reducción de la hominización a "la excrescencia terminal de la médula espinal"<sup>11</sup> y para otros, la condición de visiones más agudas de la realidad. Son estas nuevas formas de abismo las que señala Philippe Quéau como prueba de la importancia epistemológica y artística de los mundos virtuales, en sintonía con Mal-

donado y Lévy, experiencias que logran el “fuera de ahí”, la potenciación de los procesos creativos. La materialización de experiencias a las que, como señala Michel Serres, ya nos habían llevado otros vectores de la virtualización como la imaginación, la memoria, el conocimiento y la religión.<sup>12</sup>

Estas transformaciones epistemológicas involucran los sentidos y los espacios se articulan en base a estas realidades, y ya no es posible percibir fuera de ellas. “Cada nueva disposición, cada máquina tecnosocial añade un espacio-tiempo, una cartografía especial, una música singular a una especie de enredo clásico donde las extensiones se recubren, se deforman y se conectan, donde las duraciones se enfrentan, se interfieren y se responden”<sup>13</sup>.

Podemos considerar cómo se ordenan estos espacios en nuestras sociedades, caracterizados por su heterogeneidad diacrónica, por los distintos modos de producción, sus tecnologías y sus logós. Estos espacios, en las concepciones tradicionales, se organizaron primero en función del cuerpo humano y luego en función de una ingeniería que extendían sus capacidades, y fueron claves para reproducir una jerarquía del orden social que se completaba en la supervisión del Estado. Una urbanística que aportó, junto a la vorágine del tráfico que combinaba la velocidad orgánica del transeúnte con las del carruaje y luego la mecánica a ritmo del motor, nuevas formas de circulación y por lo tanto, nuevas formas de libertad.

Pero el siglo XX pasa de la socialización del boulevard a la autopista como medio de separar materiales y fuerzas humanas en conflicto<sup>14</sup>. Desde la globalización de los procesos económicos y sus redes de información, se impone un tercer espacio cibernético a la condición humana, cuyos elementos “no están desprovistos de dimensiones espaciales sino inscriptos en una temporalidad una difusión instantánea (...) Con la interfaz de las terminales de los ordenadores y los monitores de video, las distinciones entre aquí y allá pierden todo significado”<sup>15</sup>. Como señala Baumann, la condición humana está cada vez más polarizada, como el impacto de estas tecnologías en las nuevas subjetividades, y así se cristaliza en estos espacios. Lo que percibimos en las ciudades futuras (aunque ya están presentes en la contemporánea) son las fragmentaciones que quiebran esa lógica interna de Orden que parecía tan sólida, “científicamente” argumentada, como en “Minority Report”.

Estas cartografías se presentan en el film en el recorrido del héroe, cuando pasa del espacio de las élites, digitalizado, informatizado, con su estética metálica, plena de colores fríos, y los amplios espacios públicos

digitalizados, que permiten la plena circulación merced al absoluto dominio que ejerce el control por "retin-identidad", de pantalla en pantalla, a postal de los desechos de las ciudades futuras, con su sistema de salud paralelo -donde al héroe "le cambian los ojos"-, los complejos habitacionales de marginados, en los que irrumpen la Policía del Precrimen. En estos espacios la tecnología no tiene necesidad de arterias, no es sólida, ataca por aire, desde las arañas exploratorias que eluden los boulevares y las autopistas en tiempos de la anulación del espacio, pasando por sus helicópteros futuristas o en arneses o en propulsores individuales a chorro que le dan autonomía de vuelo a los controladores del orden.

Son imágenes que participan del imaginario del cine de ciencia ficción. Pareciera que si algo no se sigue esperando del futuro, es que sea más justo. Las desigualdades sociales aparecen profundizadas, en clave urbanística futurista, como los deformes de Terminator o los cubículos dormitorios de "El quinto elemento" y los disciplinamientos, extremados.

Del *flâneur* de fines del siglo XIX al recorrido nocturno Jefe Anderson, la ciudad sigue mostrándose como espacio de tensiones, como en la escena en la que el protagonista busca su droga posmoderna. "Necesito claridad" "aquí tienes, nueva y mejorada", responde quien la vende, dealer ciego cuyo primer plano de su cara vaciada de ojos ilustra el guión: "En la tierra del ciego el tuerto es rey". El personaje no sólo no tiene retinas, interface del marketing, sino que ni siquiera tiene ojos. Miembro de un primitivizado, como Homero, la exclusión visual le permite percibir los alcances de los nuevos relatos.

Las posiciones diferenciadas tienen otra percepción de las pautas cotidianas, ya que por su situación, no están comprendidas en su circunscripción, son "extrañas" a su alcance. Esta distancia se suma a otras distancias, propias del dualismo inherente a la diferenciación entre modelo e imagen, entre la comprensión y la percepción, que permite el surgimiento de la conciencia del estar en el mundo, frente a la conformidad del espacio normalizado.

Este distanciamiento, como se evidencia en el recorrido histórico de la épica a la novela, le permite al héroe la toma de conciencia, un punto de vista propio, no impuesto. Por lo tanto la reflexión sobre el sistema Precrimen será posible sólo desde afuera, ya que como todo género monológico, genera la exclusión de quienes no acuerdan con su lógica, devenida tecnología política, sobre el que ha sido creado:

"La mayoría de las veces, los tres precogs ven lo mismo, pero a veces lo ven diferente. Esos reportes son eliminados, para que el sistema

precog funcione. **¿Quién desea que un sistema de justicia con dudas sea razonable?**”

“Queremos estar seguros de que todos pueden confiar en la **infalibilidad del sistema**, y aseguramos de que los que nos mantiene a salvo ahora nos mantiene libres”

“Con el incidente de John comprendí la fragilidad de todo esto”.

Un sistema que tiene, en sus fallas, la posibilidad de transgredirlo:

“¿Qué si un técnico veía un eco? Les enseñamos a reconocerlos e ignorarlos.”

“¿Puedes falsificar visiones?”

Por eso su creador Lamar Berger puede “falsear” su propio sistema, y mantener su impunidad en la muerte de Ann Lively, ya que nadie puede “ver” el informe minoritario de Agatha. Prepara la escena inculpando al jefe John Anderton convenciéndolo a él mismo y a la policía con las fotos de su hijo desaparecido de la culpabilidad de Leo Crowe, un criminal inocente de esa culpa.

La comprensión de esta estrategia puede realizarla el policía formado en el antiguo sistema, (Colin Farrell), quien se da cuenta de que “*Las fotos son falsas. Esto es lo que se llama una orgía de evidencia*” (del latín: e-videre, lo que se pone ante la vista). Una lectura diferente en función de la epistemología propia del género policial clásico. Se sugiere, no se muestra, principio que hace posible “La carta robada” de Edgar Allan Poe. La visión de los que comparten el “estar afuera” son historias secundarias que sostienen hábilmente el hilo narrativo.

Entre ellos podemos señalar a la creadora del Sistema, en cuyo jardín híbrido Anderton recibe las metáforas con las que resolverá el enigma, como prueba de su capacidad de ingenio, el médico psicópata que encontró el modo de eludir la ley, a través de la operación de ojos, y el detective mencionado que puede ver en los objetos fractales, el lente de la visión de Precrimen, donde no pudo ver ni el mismo protagonista la presencia de la precog. “*hay una cuarta persona*”. Pero al aproximarse a la verdad antes que el héroe, cae, como Ícaro, en manos del poder de Lamar Berger.

Tamaño control es posible merced al nombrado sistema de retin-identidad que es parte de Precrimen. Es un programa que funciona a partir de una combinación de flujos de los datos de las visiones de los tres precogs, una tomografía óptica que lee lo que ven estos humanos resultantes de trabajos de laboratorio “científico” con hijos de quienes utilizaban drogas experimentales en el pasado cercano.

Estos precogs, como los ciudadanos que participan del sistema, expresan la fusión de organismos vivos y las máquinas con el fin de mejorar o sustituir las funciones orgánicas mediante el empleo de alta tecnología, es decir, los podemos considerar cyborgs. En la sociedad que plantea el film, los individuos utilizan prótesis de última generación, incorporadas en sus retinas de tal modo que sólo pueden ser suprimidas cambiando los globos oculares. Estos organismos devienen híbridos, lo que le da al organismo social y natural su parte de ficción<sup>16</sup>.

En "Genealogía de las relaciones de poder", Foucault estudia en las configuraciones históricas los dispositivos de poder que establecen determinadas formas de saber. Esta relación poder/saber constituyen los contextos en los que nos movemos y definen saberes que refuerzan los efectos del poder. Paula Sibilia<sup>17</sup> recorre estas bases filosóficas de la tecnociencia contemporánea, presentando dos líneas de tensión en su desarrollo: la tradición prometeica y la tradición fáustica.

La primera pretende dominar técnicamente la naturaleza, al servicio de la humanidad. Se asigna a la ciencia un rol liberador, de mejoramiento de las condiciones de vida de los hombres a través de las tecnologías, y se la considera un conocimiento puro" con la técnica como mero instrumento. En estos discursos un espacio reservado a los misterios del origen de la vida y la evolución, límites propios de la racionalidad humana. Considera a los medios como meras extensiones de las capacidades del hombre, a diferencia de la fáustica, que sí pretende pasar los límites de la vida y la muerte, y acceder a la naturaleza íntima de las cosas para ejercer su control y dominio.

El film se define en la tradición fáustica, en cuanto pretende un tipo de saber que controle la vida –y también la muerte–, asociado a la regulación anticipada de los crímenes de la ciudad. El Sistema Precrimen expresa este convencimiento en la racionalidad humana que a través de la tecnología puede construir una sociedad ya no política, sino tecnocrática, que acabaría con la miseria humana y resolvería la incertidumbre del futuro. Un programa informático reemplaza a los jueces, que se convierten en meros testigos virtuales de la argumentación del Jefe de la Sección. El fuego prometeico, propio de los tiempos de velocidad orgánica, da paso a las energías de fuente digital.

Con su fe ilimitada en el progreso humano, resabios del positivismo clásico, en la perspectiva fáustica el hombre ocupa el lugar del origen y define la vida y la muerte, resolviendo el misterio que se le atribuyen a lo divino.

El tipo de sentencia del sistema Pre Crimen, aunque es una “muerte reversible”, porque el héroe puede ser rescatado de allí por su mujer, se pronuncia en relación a la **no vida** ya que condena a los culpables por su intención de asesinar a un depósito necrológico virtual donde son suspendidas sus funciones vitales. Foucault señala que éstos son procesos iniciados dos siglos atrás, en los cuales fue consolidándose una desvalorización cultural de la muerte<sup>18</sup>.

De modo que estas tecnologías deducen también una moral, en la que las consecuencias son objeto de juicio, y no las razones que las generan. Una tecnología que genera valores (la libertad asociada a la seguridad), independientemente de las causas que provocan los crímenes y que toma los atributos divinos para sus propios elementos, como en el diálogo entre el enviado del Departamento de Justicia y el Jefe de Pre-crimen:

- “Los precogs son humanos.  
Es mejor no considerarlos humanos.
- No, son mucho más que eso. La ciencia nos ha robado nuestros milagros. Los precogs nos dan esperanza. Esperanza en la existencia de lo divino.
- Es interesante ver que algunos han empezado a deificar a los precogs.
- Son filtros reconocedores de patrones.
- Pero este cuarto es “el templo”.  
Es un apodo. El oráculo no tiene el poder.
- Lo tienen los sacerdotes, aunque tuvieran que inventar el oráculo.
- Están asintiendo como si supieran de qué está hablando.
- Vamos, jefe, nuestro trabajo de cambiar el destino nos vuelve más clero que policía.
- Si hay algún defecto, es humano.  
Siempre lo es.”

Aún cuando en el discurso se subraya el factor humano, en las prácticas Lamar, cabeza política del sistema, hace de la técnica una tecnología al servicio de su propio deseo de poder con el valor de lo absoluto. “Creaste un mundo sin asesinatos usando un sistema que sólo tú conocías.” Y cae cuando se equivoca, reactualizando la oposición humano/divino, y por lo tanto, lo profano / sagrado, propia de Fausto.

Esta tecnología de las previsiones funciona también como control del tiempo: regula el azar, variable que siempre preocupa al Orden so-

cial. Si Paul Virilio sugirió el "fin de la geografía"<sup>19</sup> en función de pensar la distancia en términos de tiempo, propia del siglo XIX, la era actual nos propone el concepto "distancia – velocidad". En "El último vehículo" nos propone que *"si cada vehículo móvil vehiculiza una visión específica, una percepción del mundo no es otra cosa que el artefacto de su velocidad de desplazamiento en el seno del ambiente terrestre, marino o aéreo, al contrario, toda visión, toda imagen (óptica, sonora) percibida del mundo representa a su vez un vehículo, un vector de comunicación inseparable de su velocidad de transmisión."*<sup>20</sup>

Por lo tanto la primacía del vehículo del audiovisual sería la posta futura, en función de la energía cinemática. "Volverse film parece ser nuestro destino común"<sup>21</sup>. Sobre esta hipótesis científica trabaja la resolución de "Minority Report". Si el actual imperativo de conexión responde al atravesamiento de barreras espaciales, las tecnologías virtuales se proponen también atravesar el tiempo. En el caso del film, el tiempo real se cruza con el tiempo de las pre- visiones, del futuro inmediato que puede ser captado por los precogs. Las tecnologías de las conexiones cerebrales proyectan las imágenes que advierten sobre los hechos futuros, y merced a los dispositivos de localización de los cuerpos Cyborg de los ciudadanos, pueden rastrearse los pre-acusados.

Estas técnicas digitales ficcionalizadas completan las analógicas que en el siglo XIX inician los procesos de disciplinamiento de los cuerpos como la firma, la foto identidad y el DNI. A partir de estos sistemas de monitoreo, se diluyen las fronteras entre lo público y lo privado, en consonancia con "aquello que nos mantiene a salvo ahora nos mantiene libres", presentando el control como garante de la libertad.

Por eso para poder ver sin control, el protagonista debe, literalmente, cambiar sus ojos en una escena tragicómica, en manos de un médico psicópata cuyo tratamiento incluye, desde nuevas tecnologías hasta sogas para caminar sin ver y por supuesto, claridad.

Disciplinar el tiempo como se disciplinaron los cuerpos implica una resolución aún hoy ficcional. El tiempo humano es un efecto de lenguaje, y por definición de ese presente inasible, efímero. Es una situación abierta en la que "la acción y el pensamiento no sólo consiste en seleccionar entre posibles determinados, sino en reelaborar constantemente una configuración significativa de los objetivos y las obligaciones, en improvisar situaciones, en reinterpretar una actualidad pasada que nos continúa comprometiendo. Es por ello que vivimos el tiempo como problema"<sup>22</sup>.

Quien ve el futuro, organiza lo que el otro puede y no puede ver: en la huida, Agatha ordena la caminata, y logra que esa compleja tecnolo-

gía futurista no los perciba, con rudimentos como un conjunto de globos y un paraguas, símbolos de la fragilidad del panóptico. Pero conocerlo también implica conocer su aspecto de posible, como si el único modo de conjugarlo fuera el condicional. Por eso la precog repite, incansablemente, “*Puedes elegir*”: el futuro es parte de los futuros posibles, como los jardines que se bifurcan.

La forma en que el héroe aborda el tiempo por venir es en función del pasado: proyecta una y otra vez las imágenes de su hijo a la edad de su desaparición y las de su esposa: “*Cariño, por qué no bajas la cámara y vienes a ver llover conmigo?*” Si hubiera aceptado, se hubiese quedado sin registro y por lo tanto sin recuerdo material, que le permite convertirse en teleactor de su propio escaparate catódico<sup>23</sup>, viviendo una realidad simulada.

Este medio de representación es el que será necesario a la hora de compartir su saber. No basta interpretar. Se trata, como en policial clásico, de “hacer justicia”. En épocas futuristas, las pruebas no bastan, no son una condición suficiente. En épocas de look, hay que multiplicar las pantallas a nuestro alrededor<sup>24</sup>, hacer continuamente la prueba de la propia vida, estar permanentemente conectado. Necesitamos no sólo las pruebas (la proyección del Reporte Minoritario) sino también su publicidad, proyectarlas frente a la élite, e interpretarla desde el discurso de Anderton. El dispositivo que antes se utilizó para el Sistema Precrimen se pone a favor del protagonista. Un héroe que combina los recursos materiales, como el manejo y la disposición de las tecnologías y los recursos humanos, ya que reúne su séquito en nombre de los buenos tiempos. Así se completa la sinécdoque que prueba la capacidad del héroe y le asigna su propio estatuto, recorriendo los tres aspectos de la imagen: puede ver, puede comprender y puede interpretar. Socializar este conocimiento es lo que completará el desafío, y provocará el suicidio de Lamar, con el sello de Spielberg.

Este film se inscribe en la línea de las hipótesis catastróficas en relación a los desafíos que propone la virtualización. Mientras Pierre Lévy entiende que alcanza incluso las formas de estar juntos, la formación del nosotros, concibiéndola como una evolución cultural expresada como una continuación de la evolución<sup>25</sup>, otros como Jean Baudrillard y Paul Virilio comparten un tono tecnofóbico en la consideración de la videosfera. “Minority Report” es un recurso pertinente para pensar junto a los alumnos estas posturas, para invitarlos al intercambio de ideas y para poner en común las opiniones sobre la relación entre las tecnologías del poder, el conocimiento, y las subjetividades. Sobre todo porque esta ficción es “un

nuevo *conte de fée* que no da ningún espacio a la utopía, ya positiva o negativa. La utopía se refiere a algo posible – imposible, deseable o indeseable; en cambio la ficción científica describe o cuenta algo posible o imposible y nada más<sup>26</sup>. Rescatar el deseo para las prácticas educativas implica posicionarnos como transmisores plenos, no sólo de la currícula posible, sino de la deseable.

De abismo en abismo, en nuestra historia quien ha tenido el poder ha decidido los objetos de la mirada. Esta selección ha sido nuestra condición de posibilidad para construir nuestras ideas del mundo, nuestros prejuicios y nuestros sentimientos. El desafío de la educación actual es poner en cuestión estas naturalizaciones, y la función del arte, y en especial del cine, es hacernos perceptibles las emociones y los posibles deseos con visiones, géneros y lenguajes nuevos, que nos permitan abrir nuestro pensamiento más allá de los cánones, más allá del futuro controlado de los reportes minoritarios. Y sobre todo, hacerlos comunicables. Su rol será “maquinar un dispositivo que permita a la parte todavía muda de la creatividad cósmica hacer oír su propio canto”<sup>27</sup>. En estos modos de percibir la infinitud de mundos posibles que coexisten y generan sus propios dilemas se inscriben nuestras paradojas docentes de cada día.

## Bibliografía

- Baudrillard, Jean - Bettetini, G. y otros (1990): *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid: Cátedra.
- Bauman, Zygmunt (1999): *La Globalización. Consecuencias humanas*, Buenos Aires: FCE.
- Berger, John (1974): *Modos de ver*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Keska, M. (2006): Cuerpo y Nuevas Tecnologías: el concepto de cyborg en el arte contemporáneo en “Filosofía y Tecnología (s)”, 43º Congreso de Filósofos Jóvenes. Palma de Mallorca, material de cátedra.
- Levy, Pierre (2000): *¿Qué es lo virtual?*, Buenos Aires: Paidós.
- Maldonado, Tomás (1994): *Lo real y lo virtual*, Barcelona: Gedisa.
- Quéau, Phillip (1995): *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Buenos Aires: Paidós.
- Sibilia, Paula (2003): *O homem pós-orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Ed. Relume Dumará.
- Virilio, Paul (1990): “El último vehículo” en Baudrillard, J., Bettetini, G. y otros; *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid: Cátedra.

## Notas

1. Cfr. Maldonado, Tomás (1994): *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa.
2. Bajtin, Mikail (1982): *Estética de la creación verbal*, México, Siglo XX.
3. Cfr. Maldonado, Tomás, *Op. cit.*, p. 40.
4. *Ibídem*, p.42.
5. *Ibídem*, p. 49.
6. Cfr. Berger, John (1974): *Modos de ver*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, p.41.
7. *Ibídem*, p.23.
8. Quéau, Phillip (1995): *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Buenos Aires: Paidós, p.15. En cursiva en la fuente.
9. Berger, John (1974), *Op. Cit.*
10. Quéau, Phillip, *Op. cit.*, p. 26.
11. Baudrillard, Jean "Video, culto al cuerpo y look", material de cátedra.
12. Citado en Levy, Pierre (2000): *¿Qué es lo virtual?*, Buenos Aires: Paidós.
13. *Ibídem*, p. 23.
14. Cfr. Berman, Marshall (1988): *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad* Buenos Aires. Siglo XXI, p. 165.
15. Virilio, Paul, citado por Bauman, Zygmunt (1999): "La Globalización. Consecuencias humanas.", Bs. As., FCE, p. 27.
16. Cfr. Keska, M. (2006): *Cuerpo y Nuevas Tecnologías: el concepto de cyborg en el arte contemporáneo*, en "Filosofía y Tecnología (s)", 43º Congreso de Filósofos Jóvenes. Palma de Mallorca,
17. Sibilia, Paula (2003): *O homem pós-orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Ed. Relume Dumará.
18. Citado por Sibilia, Paula, *Op. cit.*, p. 53.
19. Bauman, Zygmunt, *Op. cit.* p.20
20. Virilio, Paul "El último vehículo" en Baudrillard, J. - Bettetini, G. y otros (1990): *Videoculturas de fin de siglo*, Cátedra, Madrid, p.41
21. *Ibídem*, p. 43.
22. Levy, Pierre, *Op.cit.*, p. 68.
23. Virilio, Paul, *Op. cit.*, p. 43.
24. Cfr. Baudrillard, Jean (1990) *Video, culto al cuerpo y look*, en *Fahrenheit 450*, año I, nº 2, Buenos Aires, s/f pp.23-25.
25. Cfr. Levy, Pierre (2000): *¿Qué es lo virtual?*, Buenos Aires: Paidós, p.13.
26. Maldonado, Tomás, *Op. cit.*, p.18
27. *Ibídem*, p.132