

# LA REPRESENTACIÓN DE MARTE, ESTELARIZADA POR HOLLYWOOD

*Víctor Adrián Rodríguez López*

*Egresado de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, FCPyS, UNAM.*

*varlmx@hotmail.com*

## LA REPRESENTACIÓN DE MARTE, ESTELARIZADA POR HOLLYWOOD

### RESUMEN

El cine de ciencia ficción resulta uno de los subgéneros cinematográficos más favorecidos por el desarrollo tecnológico de esta industria e ilustra de manera explícita que es el subgénero en el que se explota con mayor intensidad el lenguaje fílmico, esta aseveración se ejemplifica con el análisis de la película Misión a Marte en la que se recurre al uso de elementos simbólicos, reales y ficticios.

Palabras Clave: Cine, Ciencia Ficción, Realidad, Marte, Lenguaje cinematográfico.

### THE MARS REPRESENTATION, CARRIED OUT BY HOLLYWOOD

### ABSTRACT

The science cinema fiction is one from the cinematographic subgenera more favored by the technological development of this industry and illustrates of way specifies that it is the subgenus in which the filmic language is operated with greater intensity, this asseveration exemplifies with the analysis of the film Mission to Mars in which it resorts to the use of symbolic elements, real and fictitious.

Key words: Cinema, Science Fiction, Reality, Mars, Cinematographic language.

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene la finalidad de detectar los recursos empleados en el cine de ciencia ficción para contar una historia ficticia auxiliada por elementos reales a través del filme estadounidense, *Misión to Mars* (2000), del director Brian de Palma. Conocer cómo a través de las exploraciones aeronáuticas realizadas en Marte y como consecuencia de sus resultados, el reconocido realizador de la cinta *Pecados de Guerra* (1989), combina lo real y lo ficticio para filmar una de las películas más recientes sobre el planeta rojo. Por otra parte, con este texto quiero resaltar el uso de artefactos que ha utilizado la misma NASA para sus investigaciones en el planeta rojo y que son parte de la ambientación de la película, lo anterior –quizá– como una forma propagandista o simplemente como el escaparate para evidenciar el desarrollo espacial de los Estados Unidos.

## BREVE COMENTARIO SOBRE EL NACIMIENTO DEL CINE FANTÁSTICO

Desde los inicios del cine, el cosmos, ha sido un pretexto recurrente para contar historias de ficción. Basta recordar las evocadoras secuencias de *El viaje a la luna* (1902), en las que podemos ver entre otras cosas, una luna muy parecida a un rostro humano, en la que se incrusta en el ojo derecho una arcaica nave espacial o la algarabía de los selenitas al encontrarse con los seres humanos.



Secuencias de la cinta *El viaje a la luna* (1902), en la que observamos una luna muy parecida a un rostro humano incrustado en el ojo derecho una arcaica nave espacial.

Con esta historia, George Méliès, se ganó el mote del “inventor del espectáculo cinematográfico y el del padre de la ficción filmica”<sup>1</sup>. De esta forma el cine exploró y acogió una de sus mayores cualidades, la narración de historias ficticias en ambientes ficticios y actores que representaban personajes ficticios.

Méliès, de oficio ilusionista, supo engrandecer el invento de los Lumière, quienes jamás imaginaron que su creación fuera a ser utilizada para algo más que registrar y reproducir imágenes.

De esta manera, al cine se le dejó de señalar como un excéntrico invento a los ojos de cientos de individuos para convertirse en un vehículo de entretenimiento, como era el teatro o el circo.

Con la contribución de Méliès, el cine comenzó a adquirir la letras de su abecedario, las palabras de su nuevo lenguaje cinematográfico, adoptando elementos y técnicas más apropiadas a naturaleza.

<sup>1</sup> SOBERÓN TORCHIA, Edgar. *Un siglo de Cine*. Ed. Cine Memoria, México, 1995, p.45.



Imágenes del cine fantástico de Méliès.

Por esta y otras razones, el cine fantástico, en sus diferentes subgéneros, entre ellos, la ciencia ficción, será desde aquel entonces un género cinematográfico en continuo desarrollo y con presencia permanente en carteleras.

## ENTRE LO REAL Y LO FICTICIO

Pero, detengámonos un momento y delimitemos nuestro campo de análisis y crítica. Para ciertos estudiosos del séptimo arte, todo lo que captura una cámara de cine lo transforma en película de ficción.

*“Lo propio del filme de ficción es representar algo imaginario, una historia. Si se descompone el proceso, se puede ver que el cine de ficción consiste en una doble representación: el decorado y los actores interpretan una situación que es la ficción, la historia contada; y la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas, reproduce esta primera representación. El cine de ficción es, por tanto, dos veces irreal: por lo que representa (la ficción) y por la manera como la representa (imágenes de objetos o de actores)”<sup>2</sup>.*

El lenguaje cinematográfico por sus características permite esta condición, en primera el guión puede ser una historia no real y en segunda, por los elementos técnicos, tales como la iluminación, la ambientación, la escenografía, los encuadres y el montaje, que hacen más ficticio lo real.

*“La película industrial, el filme científico o el documental, caen bajo esta ley que quiere que, por sus materias de expresión (imagen en movimiento, sonido), todo filme irrealice lo que representa y lo transforme en espectáculo”<sup>3</sup>.*

Desde mi particular punto de vista me parece que Kracauer, exagera un poco al considerar que todo lo que el cine toca lo transforma en espectáculo, me pregunto si es espectáculo un documental donde vemos la deforestación de la selva del Amazonas o un documental sobre la expansión de armas en Estados Unidos.

*“[...] A partir del momento en que un fenómeno se transforma en espectáculo, se abre la puerta a la ensoñación (incluso se ésta toma la forma más seria de la reflexión), puesto que tan sólo se requiere del espectador el acto de recibir imágenes y movimiento[...]*

<sup>2</sup> AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. y VERNET, M. *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje.* España, Ed. Paidós Comunicación, 1993, p.100.

<sup>3</sup> *Idem.*

*Pero además de que toda película es un espectáculo y presenta siempre un carácter algo fantástico de una realidad que no podría alcanzar y ante la cual uno se encuentra en posición de dispensa, hay otras razones por las que ni el cine científico ni el documental pueden escapar por entero a la ficción. En primer lugar, todo objeto es signo de otra cosa, está tomado en un imaginario social y se ofrece como el soporte de una pequeña ficción[...] Por otra parte, el interés del cine científico o documental reside a menudo en que presenta aspectos desconocidos de la realidad que tienen más de imaginario que de real[...] Además, la preocupación estética no está ausente del cine científico o documental, que tiende siempre a transformar el objeto en bruto en un objeto de contemplación, en una 'visión' que lo acerca a lo imaginario[...]".<sup>4</sup>*

Quizá, no coincida del todo con los especialistas citados, sobre todo en el sentido de que el cine científico es también un espectáculo. El cine que recibe este adjetivo no tiene el mismo sentido de entretener o divertir lo que despeja esta ambivalente concepción, su sentido estricto es el de divulgar hechos que pueden ser verificables y son reales, no ensoñaciones. El cine científico y/o el documental no tienen el número de espectadores que tiene el cine de ficción, lo que reduce aún más su adjetivo de espectáculo y es en la mayoría de los casos proyectado en lugares como las universidades, cinetecas, centros de aprendizaje o circuitos cinematográficos en el que la mayoría de la población pocas veces acude. Claro, si tomamos por ejemplo la siguiente acepción de la palabra espectáculo: "Cosa que se ofrece a la vista o a la contemplación intelectual y es capaz de atraer la atención y mover el ánimo infundiéndole deleite, asombro, dolor u otros afectos más o menos vivos o nobles"<sup>5</sup>, me parece que, efectivamente, el cine del que hablamos, es espectáculo. Pero, únicamente, bajo esta estricta excepción.

## LA FANTASÍA DEL CINE DE FICCIÓN

Después de una era realista, marcada en sus inicios por los Lumiére, el cine mostró una de sus múltiples esencias: la fantasía como palimpsesto de lo soñado.

En el cine, el artificio fantástico es muy significativo, pues de él emana su capacidad de desprendimiento de otras artes, como lo hizo del teatro durante el siglo XX y como lo hace hoy de la televisión.

Para definir el término fantasía y sus diferentes modalidades recurrimos al texto de *Teoría del Cine, La redención de la realidad física* escrito por Sigfried Kracauer, quien propone un modelo de clasificación del concepto y su relevancia para el análisis del cine de ficción.

Kracauer define la fantasía como todas aquellas experiencias predominantemente visuales, ya se autotitulen imaginarias o se consideren fieles a los hechos, pertenecientes a mundos que trascienden el realismo de la cámara propiamente dicho: lo sobrenatural, las visiones de cualquier especie, las imágenes poéticas, las alucinaciones, los sueños, etc. Además, lo fantástico- proclama Kracauer- puede manifestarse en el aquí y ahora y confundirse con las impresiones de la vida real.

*"La representación de la fantasía en la pantalla puede o no ajustarse al (lenguaje) método cinematográfica. Para averiguar las posibilidades existentes y evaluarlas correctamente, tendremos que examinar dos factores que desempeñan un papel fundamental en la representación de lo fantástico. Uno se refiere al modo en que se recrea la fantasía: ya sea de una manera teatral, o con el auxilio de artificios específicamente cinematográficas, o mediante el material que ofrece la propia realidad física. Dado que este factor da origen a problemas técnicos, lo llamaremos*

<sup>4</sup> AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. y VERNET, M. *Op. cit.*, pp.101-102.

<sup>5</sup> Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, Madrid, Ed. Espasa Calpe, vigésima primera edición, Tomo I, 1992, p. 892.

el 'factor técnico'. El otro factor concierne a las relaciones de la fantasía con la realidad física dentro de una obra cinematográfica determinada. Es evidente que estas relaciones variarán según el peso que se asigne a cada una de ellas. Dos alternativas merecen que les prestemos atención. La fantasía puede adquirir o no la misma importancia, con respecto a este medio de expresión, que la realidad visible. Imaginemos un suceso sobrenatural; en el primer caso, se le asignará un papel que sugerirá que es, al menos, tan susceptible de tratamiento cinematográfico como un hecho real; en el segundo, se presentará como perteneciente a un ámbito menos adecuado para el cine que la naturaleza elemental. Llamaremos a esto el 'factor relacional'. Como es obvio, el carácter cinematográfico o anticinematográfico de las fantasías en el cine deriva de la interconexión de ambos factores..."<sup>6</sup>

### Factor Técnico

Modo en que se recrea la fantasía, mediante uso de elementos teatrales, cinematográficos o por el material que ofrece la realidad física.

### Fantasía representada como teatro

Películas que representan lo fantástico mediante decorados extraños, mecanismos inventados, maquillajes inusuales, etc.

#### Primer alternativa

- 1.- Prescinden del mundo natural a favor de otro imaginario.
- 2.- Reconstrucción de acontecimientos en estudio.
- 3.- Los espectáculos de la fantasía teatral se mezclan con representaciones construidas con materiales de la vida real.
- 4.- El realizador da mayor peso a la teatralidad que a los artificios del cine.
- 5.- Niegan, de cierta forma, las potencialidades específicas del medio.

Ejemplo: *Das Kabinett des Doctor Caligari*, (*El Gabinete del Doctor Caligari*), Robert Wiene, 1920

#### Segunda alternativa

La fantasía escenificada viene en apoyo del método cinematográfica, en lugar de obstruirlo, cuando se cumplen dos condiciones.

- 1.- Cuando asume la función de interludio teatral en películas realistas.
- 2.- La fantasía, por muy teatralizada que esté, se ajusta al espíritu de este medio si es tratada de una manera lúdica.

Ejemplo: *Sunnyside*, (*Al sol*)Ch. Chaplin, 1919 y *The Kid* (*El Chico*) Charles Chaplin, 1921.

Tabla 1. La presente tabla fue elaborada con información del texto de Sigfried Kracauer.

<sup>6</sup> KRACAUER, Sigfried. *Teoría del Cine. La redención de la realidad física*. España, Ed. Paidós Comunicación, Cine, 1996, p. 116.

Factor Técnico	Factor Relacional	Fantasía creada mediante procedimientos cinematográficos
<p>Modo en que se recrea la fantasía, mediante uso de elementos teatrales, cinematográficos o por el material que ofrece la realidad física.</p>	<p>Relación de la fantasía con la realidad física.</p> <p>a) Susceptible de tratamiento cinematográfico, como un hecho real.</p> <p>b) Poco susceptible para su tratamiento cinematográfico.</p>	<p>Aquí sólo nos interesa la aplicación al material dado de procedimientos que tienen como objeto mostrarnos la realidad tal como habitualmente la percibimos.</p> <p>Desde <i>Nosferatu</i> hasta <i>The Ghost Goes West</i> innumerables películas se han basado en el poder metamorfoseante de las técnicas cinematográficas (y fotográficas) con el fin de desarrollar lo fantástico a partir de tomas reales.</p> <p>Para saber si este tipo de fantasías se adecuan al medio de expresión que nos ocupa, debemos reexaminar el factor relacional, con sus dos alternativas. La cuestión radica en averiguar si se concede o no a lo sobrenatural la misma validez que a la realidad física.</p> <p><b>Primer alternativa</b></p> <p>Películas, en que ciertas artificiosas escenas son en cierta medida cinematográficas pues se apoyan en las propiedades técnicas del medio.</p> <p>Ejemplo: <i>Nosferatu</i>, F.W. Murnau (1922).</p> <p><b>Segunda alternativa</b></p> <p>Las fantasías artificiosas confirman la condición superior de la realidad física y, por ende, adquieren calidad cinematográfica si se las trata de manera lúdica o se les atribuye el papel de sueños.</p>

Tabla 2. La presente tabla fue elaborada con información del texto de Sigfried Kracauer.

Factor Técnico	Factor Relacional	Fantasía creada en función de la realidad física
Modo en que se recrea la fantasía, mediante uso de elementos teatrales, cinemáticos o por el material que ofrece la realidad física.	Relación de la fantasía con la realidad física. a) Susceptible de tratamiento cinemático, como un hecho real. b) Poco susceptible para su tratamiento cinemático.	Construcción de una realidad imaginaria convirtiendo la realidad física en algo creíble.  No importa mucho que las fantasías pretendan o no tener la misma validez que la realidad física; en tanto y en cuanto se centren en planos tomados de la vida real, se ajustarán a las propiedades básicas del medio.  Todo es construido, a partir de atmósferas creadas por las propiedades mismas del medio.  Se recurre intermitentemente a artificios técnicos.  Se apoyan en los elementos visuales que proporciona el medio.  Ejemplo: <i>Él</i> de Luis Buñuel ( 1952).

Tabla 3. La presente tabla fue elaborada con información del texto de Sigfried Kracauer.

## MISSION TO MARS, LA PELÍCULA

Marte, el planeta más cercano a la Tierra, ha sido creado y recreado por la mente de diversos realizadores en las que podemos incluir a Orson Wells, quien en 1938 provocó un estado de paranoia entre los habitantes de Nueva York, al narrar, por radio, fragmentos de la novela *La Guerra de los Mundos* de H. G. Wells, que versa sobre una descarnada invasión de marcianos a nuestro planeta, este estupendo efecto en miles de estadounidenses, inspiró al director de cine, Byron Haskin, a adaptar la novela para la pantalla grande en el año de 1953.

Aunque no puedo asegurar que fue la primer película sobre el planeta rojo, ya que investigando en la literatura especializada existen dos películas, *El Enigma de Otro Mundo* (1951) y *Ultimátum a la Tierra* (1951) que posiblemente tengan relación con el planeta que nos ocupa, sí puedo afirmar que *La Guerra de los Mundos* es una de las cintas más recordadas por el público. En esta película, como en la de *¡Marcianos al ataque!* (1996), de Tim Burton, podemos encontrarnos con algunas constantes: los marcianos además de ser seres con una inteligencia superior a la humana, tienen una tecnología más avanzada y sus intenciones en la Tierra no son, precisamente, para estrechar lazos de amistad entre ambos planetas.

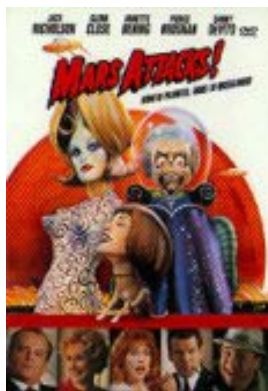






Imágenes que

Claro, esta lectura es superficial pues sabemos que, al menos, uno de los directores mencionados, a pesar de pertenecer al sistema industrial de cine *hollywoodense*, sus pretensiones son más ambiciosas y van más allá de hacer películas para el divertimento del espectador. Los realizadores, arriba mencionados, parodian y satirizan la condición del ser humano, específicamente, la de los que gobiernan Estados Unidos y la de quienes han construido toda una ideología colonizadora e imperialista.



Por eso sorprende ver, a un director como Brian de Palma, (*Carrie: Extraño Presentimiento*, 1976), al frente de la realización de un filme de ciencia ficción y con una propuesta distinta a aquéllas. Además, éste realizador construye esta película a partir de elementos reales y reconocidos por científicos espaciales. Por lo que *Mission to Mars* sorprende por sus bien logrados efectos especiales y por su excelente fusión entre lo fantástico y lo real.



### LA HISTORIA

La historia de *Mission to Mars* se desenvuelve en el año 2020, año en que una tripulación de astronautas de la NASA se prepara para enviar a los primeros seres humanos al planeta rojo. La tripulación del llamado proyecto *Marte 2* pisa trece meses después suelo marciano. Durante la expedición y el recorrido por uno de los extremos del astro rojo, los astronautas estadounidenses colocan un detector sobre la superficie, en un área algo rocosa, la cual se transforma en una especie de tornado que comienza a devorar a los extraños terrícolas. Sólo un elemento de aquella tripulación logra salvarse, el astronauta Luke. Al rescate, son enviados sus colegas y amigos quienes antes de que éste partiera le habían organizado una despedida. En el camino, la tripulación de rescate, están a punto de perder la vida por las averías que sufre la nave aeroespacial, debido a esto el personaje de Tim Robbins, fallece. La otra parte de la tripulación logra pisar terreno marciano, comienza la exploración y la búsqueda de sus compañeros. Luke, después de años de vivir solo en el planeta, al ver a uno de sus compañeros, intenta asesinarlo, creyendo que es un una alucinación o simplemente un ser extraño parecido a su amigo. Luke recupera la cordura y lleva a la tripulación rescatadora al lugar donde perdieron la vida los primeros expedicionarios.

Explica, lo que produjo su muerte y comienzan a descifrar que es lo que causó la respuesta de dicho fenómeno. De una forma imprevista, encuentran lo que originó que los anteriores expedicionarios no pudieran regresar a casa. Por medio de instrumentos tecnológicos logran comunicarse con los marcianos y de nueva cuenta acuden al sitio señalado. Los terrícolas quedan absortos ante una especie de rostro que se abre ante ellos. Entran para, en el interior, encontrarse con un marciano, que mediante una serie de efectos visuales les muestra que la vida en la tierra comenzó en su planeta.

*Misión to Mars*, es una cinta distinta a las realizadas con anterioridad y es un canto de esperanza y aliento para los norteamericanos quienes tienen previsto enviar a este planeta a sus astronautas e intenta convertirse en la recreación dramatizada en *fast-forward* del programa espacial más ambicioso de la NASA.

### EL ENTRELAZAMIENTO ENTRE LA FICCIÓN Y LA REALIDAD

Desde 1965, fecha en que Estados Unidos a través de la nave aeroespacial *Mariner 4* obtuvo las primeras imágenes de la superficie marciana, el planeta rojo ha sido objeto de exploración y estudio por parte de la *National Aeronautics and Space Administration* (NASA) con la intención de encontrar vestigios de agua o de vida en aquel cercano planeta.



Desde 1965, fecha en que Estados Unidos a través de la nave aeroespacial *Mariner 4* obtuvo las primeras imágenes de la superficie marciana.

La intensidad de envío de sondas y artefactos aeronáuticos ha sido mayor en las últimas dos décadas, en ellas los Estados Unidos no son los únicos, Rusia y algunos países europeos han realizado una admirable esfuerzo por explorar este astro.

Aunque por las condiciones económicas, la infraestructura en recursos humanos y tecnológicos, Estados Unidos aventaja a los otros países.

Incluso, ante los últimos descubrimientos, resultado de los recorridos de la nave *Mars Express*, de la Agencia Espacial Europea y de los robots *Spirit* y *Opportunity*, el gobierno estadounidense presentó en enero de este año su nueva visión de exploración espacial<sup>7</sup>, en la que se establece con relación a Marte continuar con la exploración robótica en busca de evidencia de vida, entender la historia del sistema solar y preparar en el futuro una exploración humana.



Recreación del robot Spirit explorando el planeta rojo en una de las secuencias.

En este mismo sentido, el presidente George W. Bush declaró ante la prensa que Estados Unidos tiene previsto enviar en el 2030<sup>8</sup> una misión tripulada a Marte. Verdad o demagogia republicana, no lo sabemos, pero podemos decir que los hallazgos recientes han generado un regreso a la evocación de Marte por parte de los medios de comunicación, principalmente el cine, quienes han creado y difundido todo un halo de realidad y fantasía del planeta rojo.

Un ejemplo en el cine es la película *Mission to Mars* de la que haremos a continuación un contraste entre lo real y lo ficticio.

Primero, retomemos la definición de ciencia ficción: género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipotéticos logros científicos y técnicos del futuro<sup>9</sup>.

Si como cinéfilo, uno explora más allá del texto (como dirían los hermeneutas) se encontrará uno grandes sorpresas, pues hallará elementos que enriquecerán su análisis. En el caso de *Mission to Mars* si uno se

---

<sup>7</sup> THE WHITE HOUSE. President Bush Announces New Vision for Space Exploration Program [en línea]. 14 de Enero de 2004. Disponible en WWW: <http://www.whitehouse.gov/news/releases/2004/01/20040114-1.html> [Consulta: 30 Mayo 2004]

<sup>8</sup> BBC.COM. Bush revela planes espaciales [en línea]. 15 de Enero de 2004. Disponible en WWW: [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_3397000/3397581.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_3397000/3397581.stm) [Consulta: 30 Mayo 2004]

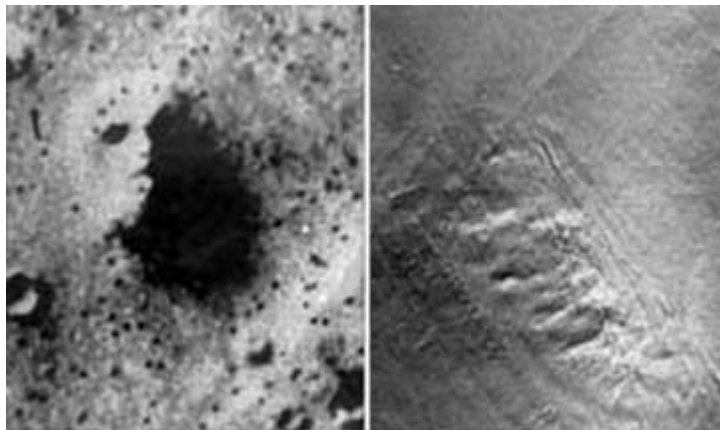
<sup>9</sup> Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, Madrid, Ed. Espasa Calpe, vigésima primera edición, Tomo I, 1992, p. 472.

## La representación de Marte, estelarizada por Hollywood

<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num5/art31/art31.htm>

asoma a las diferentes reseñas cinematográficas que están desperdigadas en la red, pocos mencionarán los siguientes elementos:

- Recreación del robot *Spirit* explorando el planeta rojo en una de las secuencias.
- La existencia científicamente comprobada del lugar llamado Cydonia, Marte, sitio al que llegan, en la película, los astronautas del proyecto *Marte 2*. Este lugar, fue retratado por el vehículo orbitador *Viking 1* en 1976.<sup>10</sup>
- Por la forma de algunas de las mesetas de Cydonia, surgió la idea en la película de representar el lugar donde estaban concentrados los habitantes del planeta como un gran rostro marciano.
- Manifiestar el espíritu patriotero norteamericano al colocar los tripulantes desde la llegada a Marte la bandera estadounidense.
- La película se desarrolla en el año 2022, casi el año en que la nueva visión exploratoria espacial de nuestro vecino del norte piensa enviar una misión de humanos al planeta rojo.



<sup>10</sup> DE RÉGULES RUIZ-FUNES, Sergio. La "cara" de Marte[en línea]. Disponible en WWW: [http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act\\_permanentes/conciencia/fisica/astronomia/Marte/cara.html](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/conciencia/fisica/astronomia/Marte/cara.html) [Consulta: 30 Mayo 2004]

## CONCLUSIONES

El cine de ciencia ficción es en nuestros tiempos el subgénero cinematográfico que mayormente y mejor explota los recursos cinemáticos del medio y hace de la realidad física captada por la cámara una funcional realidad fantástica. Es decir, retomando las ideas de Kracauer podemos decir que el cine de ficción, es el subgénero cinematográfico que hace de la realidad una fantasía creada estrictamente mediante procesos cinemáticos (ver Tabla 2), con un factor técnico determinante y un factor relacional sugerente para el tratamiento cinematográfico, así lo ejemplifica la película *Mission to Mars*.

Por otra parte, no quiero arriesgarme a confirmar que el gobierno de Estados Unidos intenta persuadir a otros países de su poderío aeroespacial con este tipo de filmes y quiero pensar como Xavier Pasco, en su artículo intitulado "*Les nouvelles références de la politique spatiale américaine*", en el que presenta dos posturas, la estratégica y la funcionalista, en la primera sostiene que el campo espacial es de suma importancia para la seguridad e interés norteamericano en el sentido estratégico-militar para seguir encabezando el liderazgo global, el cual está pensado por la tecnocracia que gobierna dicho país y la segunda que cree que esta carrera espacial es por inercia y que sigue el rumbo de los intereses económicos pues el constante desarrollo en telecomunicaciones, satélites, navegación, observación, etcétera beneficia a la oligarquía. Entonces, ¿*Mission to Mars* propaganda o simple escaparate de la parafernalia hollywoodense? Usted decida...

---

<sup>12</sup> PASCO, Xavier. Les nouvelles références de la politique spatiale américaine [en línea] [París, Francia] 1 Junio 2004. Disponible en WWW: [http://www.frstrategie.org/barreFRS/publications/archives/perspec\\_strat/38/38-2.asp](http://www.frstrategie.org/barreFRS/publications/archives/perspec_strat/38/38-2.asp) [Consulta: 30 Mayo 2004]

## BIBLIOGRAFÍA

- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. y VERNET, M. *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. España, Ed. Paidós Comunicación, 1993, pp.313.
- BBC.COM. *Bush revela planes espaciales* [en línea]. 15 de Enero de 2004. Disponible en WWW: [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_3397000/3397581.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_3397000/3397581.stm) [Consulta: 30 Mayo 2004]
- DE RÉGULES RUIZ-FUNES, Sergio. *La "cara" de Marte* [en línea]. Disponible en WWW: [http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act\\_permanentes/conciencia/fisica/astronomia/Marte/cara.html](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/conciencia/fisica/astronomia/Marte/cara.html) [Consulta: 30 Mayo 2004]
- KRACAUER, Sigfried. *Teoría del Cine. La redención de la realidad física*. España, Ed. Paidós Comunicación, Cine, 1996, pp.406.
- PASCO, Xavier. *Les nouvelles références de la politique spatiale américaine* [en línea] [París, Francia] 1 Junio 2004. Disponible en WWW: [http://www.frstrategia.org/barreFRS/publications/archives/perspec\\_strat/38/38-2.asp](http://www.frstrategia.org/barreFRS/publications/archives/perspec_strat/38/38-2.asp) [Consulta: 30 Mayo 2004]
- Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, Madrid, Ed. Espasa Calpe, vigésima primera edición, Tomo I, 1992, pp. 1077.
- SOBERÓN TORCHIA, Edgar. *Un siglo de Cine. México*, Ed. Cine Memoria, 1995, pp.446.
- THE WHITE HOUSE. *President Bush Announces New Vision for Space Exploration Program* [en línea]. 14 de Enero de 2004. Disponible en WWW: <http://www.whitehouse.gov/news/releases/2004/01/20040114-1.html> [Consulta: 30 Mayo 2004]