

Artículo / Article

La visión del capitalismo en las distopías cinematográficas hollywoodenses.

A Look at Capitalism in Hollywood Cinematic Dystopias.

Alejandro Romera Pérez

Universidad de Alicante

arp112@gcloud.ua.es

Recibido: 09/01/2023 / Aceptado: 30/07/2023



Resumen.

La investigación presentada tiene el propósito de desarrollar el estado actual de la distopía cinematográfica, como subgénero de la ciencia ficción, desde sus inicios y evolución hasta su consolidación en el cine hollywoodense actual. El periodo estudiado abarca desde la década de los años setenta hasta, inclusive, la década de 2010. El objetivo principal es analizar cómo las narraciones distópicas muestran a lo largo del tiempo su crítica hacia la realidad social, siendo en nuestro caso el sistema capitalista y su contexto socioeconómico. Para ello, se aplica una técnica de investigación cualitativa, el análisis del discurso audiovisual. Este análisis se realiza sobre cinco películas representativas del subgénero distópico: *Soylent Green* (Fleischer, 1973), *Brazil* (Gilliam, 1985), *Gattaca* (Niccol, 1997), *Hijos de los hombres* (Cuarón, 2006) y *Ready Player One* (Spielberg, 2018). La finalidad de estas críticas tiende a estar orientada en dos sentidos: la autopreservación del presente y legitimación del capitalismo o la incitación al cambio social y a los imaginarios alternativos al sistema vigente.

Palabras clave.

Distopía, Cine, Ciencia ficción, Cambio social, Capitalismo.

Abstract.

The research presented here aims to develop the current state of the dystopian film, as a subgenre of science fiction, from its beginnings and evolution to its consolidation in Hollywood cinema today. The period studied spans from the 1970s up to and including the 2010s. The main objective is to analyze how dystopian narratives show over time their criticism towards social reality, being in our case the capitalist system and its socioeconomic context. For this purpose, a qualitative research technique, the analysis of audiovisual discourse, is applied. This analysis is carried out on five representative films of the dystopian subgenre: *Soylent Green* (Fleischer, 1973), *Brazil* (Gilliam, 1985), *Gattaca* (Niccol, 1997), *Children of Men* (Cuarón, 2006) and *Ready Player One* (Spielberg, 2018). The purpose of these critiques tends to be oriented in two directions: the self-preservation of the present and legitimization of capitalism or the incitement to social change and alternative imaginaries to the current system.

Keywords.

Dystopia, Cinema, Science Fiction, Social Change, Capitalism.

Sugerencia de cita / Suggested citation: Romera Pérez, Alejandro (2023). La visión del capitalismo en las distopías cinematográficas hollywoodenses. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 3, 56-73.

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, las sociedades han recurrido a distintos medios para narrar sus experiencias, desde artes como la literatura, la pintura, la fotografía y, cómo no, el cine. Se trata de un medio audiovisual gracias al cual podemos observar los problemas de nuestra sociedad, ya sean pasados, presentes o futuros. Este arte puede servir como herramienta insuperable para las fantasías sin límite del imaginario humano y descubrirnos amplios territorios de la naturaleza humana y social (Vizcarra, 2005; Íñigo, 2017).

El cine es un medio de expresión para el pensamiento colectivo, teniendo la capacidad de representar las creencias generales de la sociedad y adaptarse a ellas con el paso del tiempo. Por su parte, el cine de ciencia ficción nos anticipa y nos ayuda a comprender cómo serán nuestras sociedades del futuro. El cine, por tanto, simboliza un modo muy importante de transmisión de la cultura universal. No obstante, el cine puede tener la función de servir como elemento legitimador de la ideología dominante, ensalzando los ideales de aquellos que controlan el medio. En vista de que el medio es el mensaje, como decía Marshall McLuhan (1975/1996), el cine es una forma de arte colectiva en la que varios individuos controlan el color, las luces, el sonido, la interpretación y, sobre todo, el discurso. El cine ofrece como producto el más maravilloso de todos los bienes de consumo: los sueños (McLuhan, 1975/1996). Así pues, las películas aparecieron como un mundo de ilusiones que el dinero podía y debía comprar.

El objetivo principal de este trabajo es analizar el discurso audiovisual en cinco distopías cinematográficas desde la década de 1970 hasta la década de 2010. A través de este análisis nos proponemos identificar y examinar los escenarios sociales alternativos e imaginarios presentes en las narrativas de estas películas. Con ello, además, buscamos evaluar la postura de estas distopías con respecto a los constantes conflictos derivados del capitalismo, determinando si son acríicas o críticas hacia el mismo.

El cine de ciencia ficción nos anticipa y nos ayuda a comprender cómo serán nuestras sociedades del futuro. Desde sus comienzos, el cine ha tenido una función de representación de la realidad social. No tardó mucho tiempo en mirar hacia el futuro y optar por relatar mundos de fantasía o de ciencia ficción que llevarían al ser humano a horizontes que todavía no se plasmaban en modo material. Las distopías, por su parte, son también mundos futuros alejados temporal y materialmente de nuestro presente, pero que a la vez guardan reminiscencias del mismo con la finalidad de actuar como alarma social acerca de algunos comportamientos en nuestra sociedad.

Los tiempos que hemos vivido recientemente, es decir, los de la pandemia de coronavirus, vistos con una perspectiva distante, nos recuerdan a un escenario que podría encuadrarse en los antecedentes para el surgimiento de una distopía. La distopía es actualmente un fenómeno de masas cuyas implicaciones hermenéuticas estimulan el derrotado espíritu de nuestra época y la manera habitual de entender el mundo. La interpretación recurrente postula que el actual cénit distópico responde al recrudescimiento de los miedos sociales (Martorell, 2020) organizados y motivados por sucesos como el 11-S, la crisis del 2008, el cambio climático, el auge de la extrema derecha, el Covid-19, el terrorismo islamista, la destrucción del Estado de Bienestar y la precarización laboral. La conversión de la distopía en tendencia se produce a partir de esta clase de acontecimientos (Žižek, 2009/2009, citado en Martorell, 2020), que además pueden fomentar el aumento de las producciones distópicas en el cine.

Para que la distopía consiga total potestad es necesaria la incapacidad de imaginar alternativas sociales al sistema actual, un problema acompañado de este desengaño de la idea de progreso, la estigmatización del pensamiento colectivista y la globalización económica e ideológica del capitalismo. Las distopías en el cine representan, en principio, una lectura crítica de la sociedad en la que han sido creadas. El propósito es señalarnos que, si no se corrigen los defectos actuales del sistema, acabaremos viviendo en uno de estos mundo indeseables. Es en la voluntad de las distopías para sugerir la transformación social y en su deseo de corregir el rumbo de la realidad actual donde reside el interés para el objetivo principal de este estudio. Para poder

vislumbrar este objetivo es necesario analizar los mensajes, esperanzadores o fatídicos, que transmiten estas distopías en sus narrativas.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es reflexionar sobre si las narrativas de las películas distópicas hollywoodenses escogidas tienen la capacidad de criticar las distintas problemáticas derivadas del sistema capitalista y proponer escenarios alternativos en el futuro o, por el contrario, su propósito es legitimar el presente. El punto clave donde se manifestará esta crítica será a través de la revisión de estas cinco películas, que van desde la década de 1970 hasta la de 2010.

Para alcanzar este objetivo, será necesario alcanzar una comprensión general del contexto sociocultural en el que se circunscriben las mismas. Una vez realizado el análisis preliminar de los films será también necesario realizar una discusión comparativa entre los mismos a fin de comprobar si reflejan crítica o acríticamente las distintas problemáticas producidas por el capitalismo.

3. METODOLOGÍA

Nuestro trabajo sobre las distopías consiste en aplicar una técnica de investigación cualitativa y realizar un análisis del discurso audiovisual para el que, previamente, nos hemos preparado a partir de la revisión bibliográfica de literatura y de artículos científicos. Para cumplir este propósito se recurre a la interpretación del lenguaje cinematográfico que presentan sus argumentos cinco películas distópicas hollywoodenses. Su expresión visual y discursiva es un instrumento de análisis sociológico para organizar un acercamiento a la realidad social que representan. Este lenguaje nos sirve para dar sentido al contenido de los films, en base a las características sociales de la época en que se realizaron cada uno de ellos, para organizar un acercamiento a la realidad social que representan. Todo ello nos habrá de conducir hacia una discusión final donde se pondrá en tela de juicio la capacidad crítica de las películas distópicas hacia la realidad social. Si los estudios sociales quieren penetrar en nuestra realidad social deben apelar a la fotografía, a la imagen virtual, al vídeo digital, así como al cine. La sociología siempre ha recurrido a la observación como un método de investigación y la sociología visual no es sino una sociología cuyas observaciones se expresan en fotogramas (Ortega, 2009).

Para la selección de las películas se ha realizado una búsqueda avanzada en la base de datos de IMDb. Las instrucciones de búsqueda conllevan las siguientes especificaciones teniendo en cuenta las características y el objetivo del trabajo:

- Deben ser películas producidas para su estreno en cines, excluyendo telefilmes, series de televisión, cortometrajes o documentales.
- El género cinematográfico adscrito a las películas ha de ser el de ciencia ficción y deben estar acompañadas de la etiqueta de “distopía”.
- La producción y/o distribución de la película debe ser estadounidense, es decir, ser parte de la industria cinematográfica de Hollywood. Se ha decidido priorizar aquellas que han sido creadas por las *majors* (las compañías más importantes del cine estadounidense: Warner, Universal, Disney, Paramount y Columbia), obviando por tanto las productoras ligadas al cine independiente. Esto se ha decidido así debido a que son las *majors* quienes poseen la mayoría de los ingresos de taquilla y gran parte de la cuota de pantalla en cines (Rey, 2016).
- El cine de Hollywood está clasificado por etapas, siendo aquellas que nos interesan las del Nuevo Hollywood, que se consolida en los 70, hasta el Hollywood Corporativo de nuestra actualidad. Por tanto,

la fecha de estreno de la película debe situarse a partir del año 1970 hasta el final de la década de 2010. Este inicio se postula en los 70 debido a que se considera que en esa década se produjo un auge de las producciones distópicas, así como también se produjo el final de la edad dorada del capitalismo, entrando en el marco histórico que conocemos como modernidad tardía (Vázquez Jodar, 2015).

- No se buscan películas con sociedades postapocalípticas, entiéndase, mundos donde las sociedades organizadas y estructuradas que conocemos hayan quedado destruidas y nos encontremos ante las reminiscencias de lo que no pereció en la descomposición del orden capitalista. Nuestro interés radica en los mundos que como máximo se enfrentan a ese colapso del sistema socioeconómico, pero aún no cristalizado.
- Para conseguir una muestra inicial de películas más significativa se incluyó que las películas debían tener al menos una valoración en su nota de 7 sobre 10 y un número mínimo de calificaciones establecido en 50.000 votos dentro de la plataforma de IMDb.

Según los criterios indicados se obtuvo una muestra demasiado extensa, unas 58 películas en total. La selección última de las películas se consiguió mediante un muestreo selectivo, fijando el número de películas escogidas en cinco, representando cada una de ellas a una década distinta: *Soylent Green* (Fleischer, 1973): 7/10 - 68.000 votos; *Brazil* (Gilliam, 1985): 7,9/10 - 207.000 votos; *Gattaca* (Niccol, 1997): 7,7/10 - 315.000 votos; *Hijos de los hombres* (Cuarón, 2006): 7,9/10 - 517.000 votos y *Ready Player One* (Spielberg, 2018): 7'4/10 - 464.000 votos (IMDb, 2023).

Estas películas son ampliamente reconocidas y han dejado una huella en la cultura popular. Esto hace que sean películas idóneas para el análisis y la discusión, ya que los espectadores pueden estar familiarizados con ellas. Se ha procurado que cada película represente un enfoque cinematográfico distinto a las demás y que cada una trate temas distópicos diferentes, que además aún a día de hoy sean ciertamente vigentes u objeto de debate, veáse, preocupación por la sobreexplotación de recursos, burocracia, discriminación, realidad virtual, etc.

El procedimiento de análisis de una película conlleva una lectura fragmentada, discontinua y detallada de la obra cinematográfica hasta que se consiguen aislar las distintas partes constitutivas que nos resulten pertinentes y se vuelve a recomponer reintegrando las partes desmontadas con el objetivo de identificar mejor los elementos que forman el conjunto (García Escrivá, 2017).

Cualquier interpretación sociológica del texto fílmico consiste en un redescubrimiento de lo que ya está insertado en su horizonte de posibilidades discursivas (Vizcarra, 2005). La estructura del análisis de las películas responde al conjunto de los siguientes apartados: la sociedad y estructura social presentada, el argumento concreto desarrollado en la trama, la temática social a tratar, los personajes principales y sus conflictos. Todas las películas distópicas narran las aventuras de un héroe en una sociedad futura, resultando de estas una crítica hacia el sistema social existente. El cine refleja los estratos profundos de la mentalidad colectiva cuyo punto central, en nuestro caso, es mostrar cómo sus narrativas reflejan la idea del cambio social en su oposición hacia el sistema.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. El nacimiento y desarrollo de las distopías en la ciencia ficción

Luis Íñigo (2017, p. 26) dice que:

Podemos definir la ciencia ficción como el conjunto de manifestaciones de la creatividad humana que explora el impacto sobre el individuo y la sociedad de avances verosímiles en las distintas ramas del conocimiento, con ánimo de despertar en quienes a ellas se acercan el sentido de lo maravilloso, provocandoles así una emoción de carácter estético.

Numerosos autores coinciden en situar el origen de la ciencia ficción a finales del siglo XIX, a partir de tres autores: Mary Shelley, Herbert George Wells y Julio Verne (Vázquez Jodar, 2015). Desde sus inicios la ciencia ficción centró su foco de atención en un mundo cambiante y que puede volverse amenazante. El género es hijo natural, aunque quizá espurio, de la modernidad, y no habría nacido nunca de no haberse desarrollado antes la Ilustración, el liberalismo y la revolución industrial (Íñigo, 2017). Ciencia ficción y distopía se juntaron desde muy temprano del siglo XX y ya no se separarán en todo el siglo, acercándose la ciencia ficción cada vez más a un apartado social (Vázquez Jodar, 2015).

La industria del cine inaugura dicho género con *Viaje a la Luna* (Méliès, 1902). Durante la década de los años 20, el cine de ciencia ficción europeo tuvo un fuerte momento predictivo y de crítica social con películas como *Metrópolis* (Lang, 1927). En los años 30 vino la invención del cine sonoro y el cine de ciencia ficción pasó a un plano secundario siendo relegado a la serie B (Aguilera, 2017). A partir de 1950, el público empezó a interesarse por el viaje espacial y las nuevas tecnologías a causa de la carrera espacial de la Guerra Fría, esto provocó una gran popularidad de la literatura y cinematografía de ciencia ficción (Aguilera, 2017).

Durante los años 60, la ciencia ficción empieza a evolucionar desde una perspectiva científica a un enfoque más de interés social, en el que los avances tecnológicos van perdiendo fuerza dentro de las narraciones para dejar paso a otras preocupaciones y reflexiones sobre el futuro desde una visión social (Rey 2016). El período que fue desde finales de los años treinta hasta mediados de esta década recibió el nombre de Edad de Oro de la ciencia ficción, tanto en literatura como en cine (Rey, 2016). El comienzo del declive del sistema de estudios de Hollywood, en esa fecha, unido a la creciente demanda de productos orientados al público joven y a la popularización de los aparatos televisivos, obligó a las pequeñas productoras a centrarse en producir películas de bajo coste y de rápida realización, a fin de poder competir con las grandes productoras hollywoodenses (Cornea, 2007, citado en Rey, 2016). Aún dentro de esta década, hubo un punto de inflexión en la historia del cine de ciencia ficción con el estreno de *2001: Una Odisea del Espacio*, de Stanley Kubrick (1968), la cual sorprendió con sus efectos visuales y con una recreación muy realista del viaje espacial combinado con una epopeya épica de gran profundidad que la marcaría como referente de culto del género (Aguilera, 2017).

La era de la madurez llegó a la ciencia ficción en los setenta (Íñigo, 2017), cuando los directores tendieron a colocarse del lado de la crítica al orden establecido. Los tópicos más recurrentes durante los inicios de dicha década fueron los de las amenazas medioambientales o tecnológicas a las cuales se veía sometida la humanidad a causa de su propia obra. En 1977 se estrenó una película que marcaría otro punto de inflexión en la historia del cine de ciencia ficción, *Star Wars* de George Lucas, convirtiendo a la ciencia ficción en un gran atractivo de masas debido a su gran éxito en taquilla (Aguilera, 2017). Los años setenta supondrán un momento clave, del mismo modo, en la consolidación del género distópico dentro del cine comercial. Siguiendo a Rey (2016), otros motivos por los que se produjo el aumento del interés en este tipo de cintas tiene que ver con el escenario político y social que siguió a las primaveras del 68, con la crisis de los pensamientos revolucionarios, los conflictos consecuentes de la Guerra Fría y la crisis del petróleo de 1973.

La devoción por la ciencia ficción de los estudios cinematográficos estadounidenses y, cómo no, de la audiencia, no decae en los ochenta; todo lo contrario, se aviva (Íñigo, 2017). En los años 90, la revolución digital, la sociedad de la información y la biogenética fueron la base argumental de muchas películas de ciencia ficción (Salvador, 2015). En la década de los 2000, sucesos como el 11S marcaron un cambio de dirección en la historia y supusieron una ruptura total de la paz que existió tras el fin de la Guerra Fría. Un acontecimiento de tales dimensiones provocó inevitablemente un antes y un después en el cine. El conflicto principal que reflejaron muchas de estas películas fue el riesgo que asumían las sociedades al renunciar a sus libertades a cambio de sentirse más seguras. Entrando ya en la década de 2010, el género siguió cosechando grandes éxitos con sagas como *Los Juegos del Hambre* (Ross, 2012), *El corredor del laberinto* (Ball, 2014) o *Divergente* (Burger, 2014).

El cine de Estados Unidos narra los grandes hitos de su trayectoria hacia la hegemonía, pero en sus películas también se pueden rastrear las huellas que dejaron sus grandes miedos por ese camino (Salvador,

2015). Si Hollywood es conocido mundialmente como la fábrica de sueños, ninguna industria cinematográfica ha contado con tanta insistencia sus pesadillas como las distopías estadounidenses (Salvador, 2015), constituyendo un documento muy interesante al revelar las pesadillas del capitalismo.

4.2. Preludios distópicos

Tras la Segunda Guerra Mundial se establecieron dos grandes potencias mundiales: EE.UU. y la URSS. Estados Unidos lideraba la ideología capitalista y la Unión Soviética era la vanguardia del comunismo. Esta antítesis tan definida entre dos hegemonías que no tenían rival ni en lo económico ni en lo militar provocó la polarización del mundo (Aguilera, 2017). Esta rivalidad se materializó en constantes relaciones agresivas entre ambos bloques que duraron desde 1947 hasta 1991, periodo histórico definido como Guerra Fría. Esta constante tensión dentro del país de cada uno repercutió en gran medida en el ámbito de la cultura popular (Aguilera, 2017). La tensión de la sociedad durante la Guerra Fría dio cabida a un cine distópico muy polarizado en el que los elementos propios del miedo simbolizaban al contrario, mientras que la esperanza se simbolizaba en uno mismo. Sin embargo, las películas que quedaron marcadas como obras de culto fueron las que rompieron esta tendencia y se arriesgaron a hacer una crítica introspectiva del sistema.

A partir de los años 60 se produjo un reajuste ideológico en el mundo, a raíz de la aparición de diversos movimientos de carácter progresista, tanto occidentales como del Tercer Mundo (Salvador, 2015). Se llegó a un punto donde se puso en marcha el cuestionamiento de los valores que regían la sociedad occidental hasta el momento (Martínez Vázquez, 2020). Los movimientos más destacados fueron los de protesta contra la guerra de Vietnam y la discriminación racial y los defensores del movimiento estudiantil, el feminismo, el pacifismo y el ecologismo (Salvador, 2015). Las manifestaciones anticapitalistas de la década de los sesenta añadieron a la crítica estándar de la explotación socioeconómica nuevos temas de crítica cultural como la alienación de la vida cotidiana, el consumismo, la falta de autenticidad, la opresión sexual, etc. (Žižek, 2009/2009).

Con el fin los Treinta Gloriosos años del capitalismo aparecieron estas nuevas preocupaciones bajo un marco que ha recibido varias denominaciones, como *la sociedad postindustrial* de Daniel Bell, *la modernidad líquida* según Zygmunt Bauman, *el capitalismo tardío*, *la posmodernidad*, etc. (Vázquez Jodar, 2015). Tal y como postula Ulrich Beck (1986/1998, citado en Martínez Vázquez, 2020), nos encontrábamos en una sociedad donde imperaban la incertidumbre y las amenazas, siendo efecto directo del desarrollo de la modernidad.

Durante los setenta, la confianza de los estadounidenses en su democracia liberal, en su economía y en su dominio militar ya había empezado a quedar dañada por el caso de corrupción Watergate, la crisis del petróleo y la derrota en Vietnam (Salvador, 2015). Basándonos en Martínez Vázquez (2020), en esta década encontramos una etapa donde los países occidentales que consiguieron el crecimiento económico por el Estado de Bienestar, comienzan a entrar en crisis, otorgando la prioridad a los riesgos imprevisibles y propios de las sociedades modernas. A nivel político, la problemática crecía porque las demandas que el Estado de Bienestar cubría en sanidad, educación, vivienda y seguridad social no resultaban suficientes, a ello se añadió la deslocalización de las empresas a razón de los elevados costes laborales que los Estados imponían a las empresas, empeorando así el problema del paro. En cuanto a la crisis ideológica, la crítica apareció desde posturas opuestas políticamente, tanto del liberalismo, quienes afirmaban que se exigían cada vez más prestaciones por parte del Estado de las que no existía disposición suficiente para los costes, como de la parte del marxismo, que consideraba que el Estado de Bienestar no era más que una herramienta para sostener un capitalismo hipócrita. Es durante la década de los 70 cuando el cine distópico comienza a tener más visibilidad. Aquí nos encontramos con *Soylent Green* (Fleischer, 1973), una obra concienciada con la importancia de la ecología y los problemas que puede generar la sobrepoblación y la sobreproducción.

Estas dos décadas conllevaron transformaciones significativas en la industria cinematográfica hollywoodense que dieron lugar al llamado Nuevo Hollywood, que sustituirá al clásico sistema de estudios. Aquel

sistema de producción estaba erigido sobre una estructura oligopolista favorecida por estrategias de concentración vertical, la homogeneización de las narrativas, la división y especialización del trabajo y la producción en cadena (Pardo, 2011, citado en Rey, 2016), que logró ocupar los mercados internacionales desde la primera mitad del siglo XX. Este nuevo modelo aunaba el éxito comercial con la controversia del cine crítico, inaugurando un periodo en el que surgen temas que se nutren del espíritu de las nuevas generaciones y su demanda de nuevas historias.

Este proceso no estaba desarraigado de otros, como fue la consolidación de la juventud como actor político y, sobre todo, como consumidor en el incipiente capitalismo de consumo. A partir de ese momento, los elementos de manifestación y movilización, de crítica a algunos comportamientos propios del estilo de vida capitalistas, fueron reabsorbidos en una aparente estética de inconformismo, donde lo subversivo pasó a ser mercantilizable mediante su conversión en un tipo de crítica cínica (Rey, 2016).

A lo largo de los años 80 se produjo una supeditación de los Estados Nación a las políticas monetarias, crediticias y presupuestarias (Martínez Vázquez, 2020). El neoliberalismo despuntó frente a la debilidad del Estado de Bienestar y durante el final del siglo XX el crecimiento económico de la era neoliberal resultó notablemente inferior al de décadas anteriores y las desigualdades reducidas durante los años 60 aumentaron a partir de las privatizaciones y desregularizaciones de los nuevos gobiernos (Martínez Vázquez, 2020). Estos gobiernos debían seguir funcionando consistentemente para servir mejor a los intereses empresariales, minimizando las actuaciones susceptibles de inferir en la autoridad de las empresas y los más adinerados (McChesney, 2001/2004). Para McChesney (2001/2004) la presente época parecía menos la consecuencia de unas fuerzas naturales incontrolables y se presentaba más como el último estadio de la lucha de clases dentro del capitalismo.

Durante esta década, algunas de las históricas *majors* de Hollywood en deficiente situación financiera fueron vendidas a corporaciones ajenas mayoritariamente a la industria del cine y la televisión (Pardo, 2011, citado en Rey, 2016), dando lugar a la creación de grandes medios de difusión (Rey, 2016). En la década de 1980, la generalización del libre mercado y la expansión de los capitales, así como el desarrollo de las TIC, apresuraron el proceso de globalización económica (Rey, 2016). Esta década se acompañó de múltiples producciones cinematográficas que ampliaron las ideas determinadas por esta nueva organización del capitalismo (Hernández Rodríguez, 2017). La reflexión de los futuros desde una visión cada vez más *mainstream* generada por los *blockbusters* hollywoodienses ha sido un tema recurrente en las décadas pasadas. A partir de entonces, se empieza a vincular la ciencia ficción con el cine comercial, haciéndolo más accesible y permitiendo una producción ingente de películas para un mayor público. Aquí nos encontramos a uno de los referentes de la distopía contemporánea, *Blade Runner* (Scott, 1982), obra destacada por su profundidad filosófica y simbólica.

Tiempo después, en 1989, cayó el Muro de Berlín y en 1991 se disolvió la Unión Soviética (Aguilera, 2017). Este suceso supuso la llegada de la feliz década de los 90, el inicio de la utopía liberal de Francis Fukuyama acerca del final de la historia y la creencia de que la democracia capitalista había ganado (Žižek, 2009/2009). En esta década destacamos un título notable como *Gattaca* (Niccol, 1997), donde se reflexiona sobre el transhumanismo y la ingeniería social. En ella se lanzan preguntas éticas sobre la manipulación genética y sobre la marginación social de aquellos que son genéticamente inferiores. Durante los años 90, el Hollywood Corporativo reemplazó al Nuevo Hollywood, con fusiones que configuraron nuevos gigantes mediáticos (AOL Time-Warner, Sony-Columbia, News Corporation-Fox, Viacom-Paramount, entre otras), que se hicieron dueños de los estudios de Hollywood (Pardo, 2011, citado en Rey, 2016).

No obstante, entrados en el siglo XXI, la visión utópica de Fukuyama tuvo que perecer doblemente, una en el ámbito político con los atentados islamistas del 11S y otra en el ámbito económico con el colapso financiero de 2008 (Žižek, 2009/2009). En esta década de los 2000 las distopías progresan ascendentemente. De forma cada vez más frecuente aparecen distopías en las que una enfermedad, como la que asoló recientemente al mundo, se generaliza en toda la población, tal y como se ve en el caso de *Hijos de los hombres* (Cuarón, 2006), ambientada en un mundo donde las mujeres son estériles.

En cuanto a la continuación de movimientos sociales en este nuevo siglo, la mayoría observaba con remota distancia las épocas revolucionarias de comienzos del siglo anterior, pero son todavía un preámbulo de una nueva fase revolucionaria que puede estar concibiéndose y que nacerá conforme continúen las crisis globales (Fernández y González, 2014). Sin embargo, aún en el capitalismo global contemporáneo, la normalización y homogeneización ideológica ha alcanzado un nivel nunca antes visto, donde pocos son los que se atreven a soñar utopías posibles alternativas al capitalismo (Žižek, 2009/2009). La labor principal de la ideología dominante es imponer una narrativa que incrimine de las crisis no al capitalismo global por sí mismo, sino a desviaciones colaterales y accidentales (Žižek, 2009/2009).

Entrados en nuestra anterior década observamos una dualidad: por una parte, películas que se inclinan por la reflexión desde un estilo más independiente, y, por otra parte, películas de grandes producciones, que juegan más con el espectáculo de los efectos especiales y la acción. En esta década destacamos *Ready Player One* (Spielberg, 2018), con su representación de la lucha contra las grandes corporaciones abusivas a través del choque entre la realidad y la virtualidad.

En el año 2020 el capitalismo sufrió otro embate, la universalización de la pandemia de COVID-19 y la consecuente situación de emergencia en todas las economías del mundo. Siguiendo a Žižek (2020/2020), el virus romperá las bases sólidas de nuestra vida, provocando no sólo una gran cantidad de dolor humano, sino también calamidades económicas todavía peores que las de la crisis económica de 2008. No habrá vuelta a la normalidad, la denominada nueva normalidad será fabricada sobre los escombros de nuestras vidas pasadas (Žižek, 2020/2020).

5. ANÁLISIS PRELIMINAR DE LAS PELÍCULAS

5.1. *Soylent Green* (Fleischer, 1973)

Esta película plantea una sociedad futura en la que la industrialización y la globalización han provocado el colapso económico y medioambiental del mundo. Sus primeras imágenes son un montaje recopilatorio de la evolución socioeconómica que experimenta la sociedad con la revolución industrial y tecnológica, así como la expansión general del capitalismo por el mundo hasta mostrarnos la progresiva decadencia en la que se encuentra en estos instantes. Como espectadores somos testigos de un mundo que ha quedado en pausa y no presenta indicios de progresos tecnológicos que mejoren la calidad de vida de los ciudadanos. Apenas existen vestigios de agua limpia o alimentos naturales y lo que queda es accesible únicamente a la clase más adinerada y pudiente. La situación de la mujer se encuentra en un estado de mayor opresión y cosificación al existir como parte del mobiliario en las mansiones de la clase alta. Por su parte, las fuerzas del orden son corruptas y están subordinadas al interés empresarial.

El film está situado en un Estados Unidos post apocalíptico, superpoblado y contaminado, que sufre las consecuencias de una crisis mundial, pero que aún conserva un gobierno para mantener la supervivencia de la especie humana. Para alimentar a la sobrepoblación se inventaron unas pequeñas tabletas alimenticias llamadas Soylent. La más apreciada y demandada es el Soylent Green por el cual se arman verdaderos disturbios para conseguirlo. El final de la historia nos descubre que este producto se fabrica nada más y nada menos que con seres humanos. Sus cuerpos llegan a una gran fábrica de procesamiento, provenientes de una empresa encargada de aplicar sofisticadas eutanasias que se llevan a cabo de manera cotidiana y casi multitudinaria. El hombre es un lobo para el hombre en un estilo puramente hobbesiano. La humanidad es ganado para las empresas, hacinada en granjas de asfalto y hormigón, mientras que se consume a sí misma. Se trata de un negocio lucrativo para el capital que destaca la figura del ser humano como un mero objeto de reciclaje. Tal como dicen en la película, la razón para ello es expeditiva, pues es lo mejor que puede hacerse para resolver el problema de la sobrepoblación y el hambre, claro está desde el punto de vista de una minoría poderosa que depende de explotar a la mayoría.

El escenario planteado por la película nos hace vislumbrar que no siempre resulta sencillo diferenciar un colapso del mero declive de una sociedad, entiéndase, por ejemplo, reestructuraciones en la política, la economía, la redefinición territorial y urbanística o la sustitución de una élite privilegiada por otra (Taibo, 2017). La pregunta con la que nos hace reflexionar la cinta respecto al mundo real es ¿tiene sentido imaginar que las democracias capitalistas, obviamente subordinadas al interés del capital empresarial, se conviertan en un dispositivo de rescate, en caso extremo de emergencias inevitables, de la especie humana? El planteamiento teórico de este colapso puede suscitar hipótesis cambiantes que conjeturan desde el egoísmo individual más radical hasta el resurgimiento de proyectos colectivistas (Taibo, 2017). Sin embargo, el escenario mostrado en la película parece señalar que es el caso individualista el que resulta triunfante.

Esta película empatiza con las acciones rebeldes contra las restricciones hacia la población y plantea un desenlace donde se muestra la búsqueda infructuosa del despertar de las masas a la horrible realidad. No sabemos cuál será el porvenir de esta sociedad, si el mundo descubrirá la verdad y la aceptará como tal o se enfrentará a ella. Nuestro único consuelo es esa última imagen idílica donde aparecen tulipanes rojos en el campo, como recuerdo de un tiempo perdido que el espectador aún puede reconocer por ahora. Esta es una película ecologista sobre los descontroles de la explosión demográfica a causa de la mala praxis capitalista que da como resultado un mundo que no conoce bosques, mares, el olor de la fruta o la verdura, ni siquiera el aire libre.

Un mensaje ecologista de los 70 que resuena aún con más fuerza en el presente advirtiendo al espectador para conservar el mundo en el que vive, pero sin señalar por ello como responsable al capitalismo. No obstante, podemos ver cómo se destacan fenómenos crecientes hoy día, como la desertificación y otros que se desarrollaron sobre todo en los años 80, como fueron las deslocalizaciones de la producción y externalización de los servicios. Acorde con este planteamiento, la película se decanta por hacer reflexionar al espectador con una vía reformista y de intervención reguladora del Estado frente a los intereses privados, más que por una revolucionaria que proteja más a la ciudadanía de estas oligarquías.

5.2. *Brazil* (Gilliam, 1985)

Brazil es una película en clave satírica que decide abordar otros males sociales distintos a los vistos anteriormente y centrarse en el poder coercitivo de los Estados, pero fundamentalmente de los Estados en los que impera el consumo y el autoritarismo. Presenta una imponente e inaccesible burocracia que reglamenta la vida de los individuos a través de un constante control e infinitos trámites. La sociedad de esta estructura política permanece oprimida por una vigilancia extenuante monitorizada por el notorio Ministerio de Información, que contempla la desviación social con la detención inmediata y el interrogatorio acompañado de torturas. En contra de este poder administrativo y coercitivo se encuentra un grupo secreto que comete atentados terroristas indiscriminados en establecimientos públicos que escasamente detienen la monotonía y mecanizada vida de la población.

En este contexto nos encontramos con Sam Lowry, un tecnócrata ensimismado en su rutinario trabajo dentro de la enorme máquina burocrática, que mueve o paraliza el mundo a su antojo, cuya aburrida existencia sólo se ve interrumpida por un sueño en el que se transforma en un guerrero alado llamado a salvar a una hermosa mujer a la que finalmente conocerá en la vida real. El personaje aparecerá a lo largo de la cinta duplicado en su dicotómica naturaleza: un burócrata gris y anodino sometido a la rutina bajo cuya superficie se encierra una naturaleza antisistema (Santos, 2019). La empatía hacia los demás se presenta como una amenaza para el sistema y un acto de subversión contra el mismo.

Brazil constituye una advertencia para nuestra cultura consumista posindustrial (Rey, 2016). La obra nos avisa con antelación sobre la posibilidad de llegar a un mundo totalitario sin que intercedan para ello dogmas ideológicos explícitos y estrictos; donde el capitalismo y la burocracia formarían socios inseparables (Rey, 2016). No se especifica la función ni el propósito del grupo terrorista que actúa frente al sistema, quedándose sus actos como

simples ataques nihilistas (Casado, 2009). La falta de un manifiesto político alternativo provoca que el sentido utópico para imaginar una sociedad disminuya hasta el punto de prescindir del componente revolucionario (Casado, 2009). La lucha del protagonista no es contra el poder establecido, sino por fugarse del mismo.

La imaginación representa el reencuentro del ser con el mundo, del ideal con lo material, del bienestar con el intelecto (Marcuse, 1955/1983). A pesar de que este equilibrio es transformado en utópico por el principio de la realidad externa, la ilusión persiste en que podría y debería llegar a ser verdadero (Marcuse, 1955/1983). Nos damos cuenta de las verdades de la imaginación cuando la ilusión en sí misma se vuelve material, cuando crea un mundo de evocación y entendimiento (Marcuse, 1955/1983), tal como hace Sam en sus proyecciones recíprocas de su realidad en los sueños y viceversa. El verdadero valor de esta imaginación se relaciona no sólo con el pasado, sino también con el futuro de lo que podría ser, es decir, que Sam llegue a ser el héroe alado romántico con el que fantasea. Aquí la utopía ha quedado claro que se localiza en los territorios etéreos: los del sueño. El mensaje resultante es que nada puede hacer el individuo en el plano material para huir de una dictadura. Sólo el espacio legado por la imaginación es la única escapatoria ocasional a ella.

5.3. *Gattaca* (Niccol, 1997)

Los progresos de la investigación científica y la tecnología aplicada a la biología humana empezaron a convertirse en la nueva preocupación noventera. El enemigo ya no se encontraba fuera de nosotros, no era un fenómeno social reconocible. Ahora se encuentra en nuestros propios genes como algo inherente a nuestra naturaleza humana. El nombre de *Gattaca*, la organización espacial que da título a la película, procede de combinar las iniciales de las proteínas que forman el ADN.

La historia se sitúa en un futuro próximo en el que la mayoría de los bebés son concebidos *in vitro* con técnicas de selección genética, siendo por ello el tema principal de la película la eugenesia. Sin embargo, hay personas como Vincent que son concebidas de forma natural, lo que conlleva la posibilidad de que tengan enfermedades genéticas en el futuro. En su caso, una deficiencia cardíaca con la que no le pronostican más de 30 años de vida, considerando así a Vincent como un gran inválido forzado a realizar trabajos de mantenimiento evitados por la alta sociedad. Esta eugenesia está orientada a que sólo los más aptos sean quienes puedan colonizar el universo (Santos, 2019). Las diferencias sociales se ven sustituidas por las discriminaciones genéticas. Así, se establece una discriminación genético-social que, si bien es postulada como ilegal, es tolerada implícitamente por los individuos como algo cotidiano y ecuanime (Parra, 2019). Es una sociedad ordenada y eficiente, pero carente de humanidad.

De forma similar al sistema de castas de *Un mundo feliz* (Huxley, 1932/2018) se produce la opción dicotómica entre los válidos, seres genéticamente puros, superhombres producto del laboratorio, y los inválidos, hombres concebidos de manera natural, imperfectos, pero a su vez más libres, dueños de su voluntad y su destino (Santos, 2019). *Gattaca* trata problemas fundamentales acerca de la integridad humana inmersa en un sistema cuya tarea consiste en la selección de individuos genéticamente perfectos, algo así como la utopía de una raza superior. *Gattaca* cuenta los deseos de Vincent de viajar al espacio, enfrentándose y engañando para ello al sistema en el que nació. La problemática del transhumanismo y el sueño de construir una sociedad humana perfecta en la que el ser humano haya logrado dejar atrás su precedera naturaleza biológica, acabando con el envejecimiento y las enfermedades, y haya sido perfeccionado biológicamente, ha sido una constante desde el último tercio del siglo XX (Parra, 2019).

Si la ciencia ha alcanzado este tipo de perfección a la hora de crear humanos capaces de realizar sus funciones y tareas de la manera más eficaz y eficiente uno debería preguntarse por qué este sistema de reproducción no se universaliza a la totalidad de la población. Así nadie podría enfermar, ni tener defectos genéticos y, en teoría, así habría una mayor prosperidad y bienestar en la Tierra. Sin embargo, este planteamiento es muy ingenuo y ajeno a cómo funciona el mundo y así nos lo muestra la película. No importa cuán perfectos sean los individuos de una sociedad, siempre habrá alguien que tenga que hacer el trabajo sucio y desagradable. En *Gattaca*

la igualdad es inviable porque el sistema caería por su propio peso. La perfección de los Válidos no es tal si no tienen con quien situarse por encima jerárquicamente.

El desarrollo de la historia desde el punto de vista del protagonista nos induce a observar un pensamiento extremadamente individualista. En el esfuerzo y sacrificio diario individual es donde reside el éxito. Los límites marcados por la sociedad son barreras imaginarias que pueden romperse a pesar de la desigualdad de oportunidades y de acceso. No obstante esta dinámica en la personalidad del personaje, que encajaría a la perfección con los dogmas neoliberales, se ve resquebrajada al final. En este punto es la solidaridad y el altruismo de otro lo que permite que el protagonista alcance sus metas. Un giro ciertamente colectivista en la historia que nos vislumbra cómo el cambio social no es posible sólo a través de uno mismo, sino que es indispensable la cooperación con otros actores sociales. Es un reflejo de esperanza acerca de que no estamos solos en nuestra lucha por la libertad, pues hay otros que también la anhelan y pueden ayudar a crear un nuevo mundo, tanto más allá de las estrellas como en la Tierra.

5.4. Hijos de los hombres (Cuarón, 2006)

Las preocupaciones del nuevo milenio representadas en *Hijos de los hombres*, toman la cercanía de una ambientación reconocible a la de nuestros tiempos con el añadido de un colapso paulatino y progresivo que nos conduce al apocalipsis y a la degradación material y espiritual de nuestra sociedad. La película se desarrolla en el año 2027. El mundo ha entrado en crisis a partir del mismo denominador común: la infertilidad de las mujeres. El último niño nació en el año 2009 y todos los Estados han sido arrasados y se hallan en el caos. Sólo Gran Bretaña resiste gracias a un gobierno autoritario que recluye a todos los inmigrantes, provenientes de las masivas migraciones, en campos de refugiados, como si fueran verdaderos guetos del nazismo, para luego deportarlos. Los atentados terroristas que se producen a lo largo del país alimentan el discurso del miedo, utilizando una supuesta amenaza al estilo de vida británico para justificar la necesidad de emprender acciones contundentes frente al peligro del terrorismo.

El origen de esta infertilidad es totalmente desconocido y existen teorías de todo tipo, pues bien puede ser causado por un castigo divino, la contaminación, la experimentación con humanos y un sinfín de posibles razones. Esta película nos advierte sobre las consecuencias catastróficas que pueden tener los males de la globalización si no son atajados a tiempo (Santos, 2019), como, por ejemplo, el papel de la crisis ecológica y el cambio climático en la aceleración y proliferación de enfermedades (Santos, 2019). No solo hay un presente inmanente sino entrópico y que guarda en sí la autodestrucción. Los suicidios están amparados institucionalmente a través de la comercialización de un producto para la eutanasia asistida. El arte del mundo se conserva en un arca para la posteridad, a pesar de que no volverá a ser contemplado jamás. Sin embargo, existe como un rumor lejano la creencia en una institución llamada Proyecto Humano que sigue buscando una cura para la infertilidad. Un pensamiento utópico en el nuevo amanecer de la humanidad.

El clima social reinante en la película es de un pesimismo inquebrantable. Las nuevas religiones surgen para tratar de dar explicación y solución a la infertilidad. Las buenas intenciones de los movimientos sociales se ven enturbiadas por actos terroristas indiscriminados. Las clases altas se aíslan y viven ajenas al fin del mundo. Es un mundo donde la esperanza no existe porque no hay un más allá. El ser humano ya no es dueño de su destino y no hay teleología en su razón de existir. Los recuerdos violentos del pasado, como las referencias al Holocausto judío, vuelven para atormentar los males de la seguridad nacional frente a los derechos de la libertad y la igualdad. La supervivencia a toda costa es la máxima de la tiranía del gobierno británico.

Los simbolismos son amplios y variados en el desarrollo del film. El protagonista se llama Theo, cuya etimología es nada menos que Dios. Su función será la de salvar y redimir a la humanidad por sus "pecados". La mujer que encarna la esperanza es Kee, quien muestra su embarazo en una escena que recuerda a una combinación de la Anunciación de la Virgen y el nacimiento en el belén de Jesucristo. El grupo revolucionario y terrorista tiene

por nombre Los Peces, uno de los primeros símbolos que usaban los cristianos para reconocerse cuando eran perseguidos. El nacimiento del bebé supone la nueva llegada del Mesías que traerá un nuevo porvenir a la humanidad.

Al final de la película pueden oírse las risas de los niños como señal que demuestra que la esperanza es posible y la humanidad será redimida o bien se reproduce como un recuerdo nostálgico y de añoranza hacia aquel pasado de ingenua felicidad que ya no volverá. Más que una crítica al sistema socioeconómico *per se*, lo que existe es una crítica a la deshumanización y la pérdida de la condición humana al perder la empatía entre unos y otros. La deriva totalitaria junto al castigo divino de la infertilidad vendría a ser consecuencia de la apatía social y política que existía en nuestro mundo.

5.5. Ready Player One (Spielberg, 2018)

Este caso es el único que no presenta ni siquiera una crítica social pasiva o de ningún tipo, ya sea implícita o explícita, pues el mundo que presenta es una excusa para relatar una historia de aventuras y acción con toques de comedia. La película cuenta su historia en el año 2045. La sociedad tal y como la conocemos ha dejado casi de existir en su sentido material, ya que la actitud hacia los males sociales y económicos del mundo es la indiferencia. El orden existente y predominante ahora es el de la sociedad irreal. James Halliday, un genio megalómano, creó un videojuego multijugador *online* de realidad virtual llamado OASIS, donde la población general pasa la mayor parte de su vida. Se trata de un medio utilizado como vía de escape para la miserable realidad de la sociedad.

Es una utopía diseñada por la mente atribulada de un inadaptado social que prefirió construir mundos ficticios alienantes y un juego patológico virtual de impacto internacional antes que destinar su inteligencia a la resolución de problemas en el mundo real (Santos, 2019). Este nuevo ciberespacio es una constante referencia y enaltecimiento a la cultura popular de la década de los 80, ergo una legitimación de los “buenos” tiempos del neoliberalismo. El año 2045 es una sociedad futura basada en la nostalgia del pasado, un espacio de retrofuturismo y deseo de retorno a esa época.

Nuestra percepción del mundo se halla intensamente condicionada por lo audiovisual: cine, televisión, Internet y, a partir de ahora, también videojuegos (Santos, 2019). La realidad virtual es una ilusión que se ha creado con la imagen que es real únicamente en la pantalla. Lo virtual, las simulaciones, amplían desmesuradamente las posibilidades de lo real; pero no son realidades.

Como dice Felipe (2010), nuestros cuerpos van sufriendo una transformación tecnológica sin perder su biología por completo. El anhelo de los usuarios es conseguir simular el mundo que conocemos y vivir en él con nuestras copias. El usuario sustituye su realidad por la virtualidad. Su círculo social va desplazándose progresivamente a un mundo incorpóreo. La atracción generada por la pantalla está motivada por las expectativas vitales inalcanzables que inducen a una represión anunciada y a la búsqueda de un espacio donde proyectar alteridades que desdobl原因 la personalidad para poder conseguir así las expectativas personales.

OASIS es un lugar sin límites, un espacio de naturaleza utópica, asombroso y repleto de maravillas, donde los usuarios gozan de estímulos y placeres sin fin (Santos, 2019). Controlar este videojuego supone, en definitiva, dominar el mundo; tanto el real como el ficticio. El desenlace de la historia, nos lleva a cómo los protagonistas prefieren seguir enajenados, gozando del juego, antes que asentarse en el mundo real, para intentar transformarlo. El mundo continúa en el caos al final, pero da igual porque en el mundo virtual han ganado los buenos. La revolución es una experiencia más y su trascendencia real una ilusión mayor que la de un videojuego.

6. DISCUSIÓN

En todas las películas estudiadas hemos podido observar cómo se nos han presentado sociedades hipotéticas, en las cuales los individuos están oprimidos, aunque ni ellos mismos sean del todo conscientes. En ellas se nos sugiere que el estado de la sociedad mostrada se debe a problemas sistémicos y de orden sociopolítico. En algunas de ellas se nos explica el origen de estas sociedades y en otras no. Las vidas de los personajes se encuentran monitoreadas o, al menos, los personajes sienten que así es. Cada uno de los protagonistas experimenta un proceso de desilusión con respecto a su condición en la sociedad e intenta rebelarse contra el sistema. En los mensajes de las películas, todas emanan al espectador advertencias sobre ciertos problemas sociales con los cuales pueden sentirse identificados o familiarizados.

La presentación de un entorno futurista, donde sean visibles los avances de la tecnología, ya sea en la arquitectura, la estética de la población, la robótica, el transporte, etc., no es una condición indispensable para describir una distopía. La cercanía a un tiempo más reconocible al nuestro ayuda sobremedida a empatizar con la historia relatada y con los temores que en ella se albergan, como en *Hijos de los hombres*, retomando elementos del pasado como el Holocausto o los totalitarismos y acentuándolo en los tiempos presentes; *Brazil* exagerando los rasgos y el funcionamiento de la burocracia hasta que abarca todos los ámbitos de la vida social; *Gattaca* presentándonos una realidad elitista muy parecida a la cotidiana; *Soylent Green* y *Ready Player One* donde el progreso se ha detenido y es prácticamente inexistente, mientras solo queda miseria y pobreza.

La forma de gobierno predominante nos ayuda a realizar comparaciones con la realidad que se pretende criticar. En este caso, la crítica a las empresas privadas y las corporaciones tiene una mayor presencia o la tiene combinada junto al aparato estatal. Ambos se presentan en estos escenarios como un poder extralimitado, donde abusan de las libertades de sus ciudadanos, les censuran o controlan su estilo de vida. *Hijos de los hombres* es la única que señala única y exclusivamente los excesos de poder de un Estado para subyugar a la población. *Brazil* es un híbrido de despotismo empresarial y estatal, donde el capital y el gobierno funcionan a la par. En el resto de cintas se destaca más la existencia de oligarquías o minorías selectas que controlan la estructura social por encima de los Estados.

La alienación es una de las características más señaladas. La población permanece al margen de la realidad en la que se encuentra. Los medios para causar esta enajenación mental van desde el miedo en *Brazil* e *Hijos de los hombres*, el entretenimiento en *Ready Player One*, la discriminación en *Gattaca*, etc. Es el elemento esencial que impide la subversión de los movimientos sociales contra el sistema opresor.

La sociedad de clases, normalmente caracterizada por la polarización entre privilegiados y no privilegiados, se nos enseña de forma explícita o implícita en la mayoría de películas donde este elemento forma parte principal de la trama, como *Gattaca* con sus Válidos e Inválidos. En las otras, no obstante, carece de importancia para el argumento, como en *Hijos de los hombres*, donde existe un popurrí en el que todos los individuos se oprimen mutuamente y la fuerza dominante se muestra de manera abstracta.

El colapso es el mayor de todos los miedos, pues es el intermediario entre lo que puede suponer el fin de la sociedad tal como la conocemos y la creación de algo nuevo, que habitualmente se asocia con un escenario posapocalíptico. Esta característica, al menos en las películas donde se nos indica que existe, suele ser el catalizador para la creación de las posteriores dictaduras o regímenes despóticos, tal como refleja *Hijos de los hombres* con la tiranía del gobierno británico, el desastre medioambiental en *Soylent Green* y *Ready Player One*, o como se insinúa en *Gattaca* al fomentar la colonización espacial de los Válidos fuera de la Tierra.

El cambio social es la creencia ideal y su posterior materialización para transformar los mundos tiránicos que fueron diseñados y desean soterrarse. Es el planteamiento de mayor dificultad para verse representado en estas películas. Muchas de ellas prefieren ignorar la idea de que la sociedad consiga quitarse las cadenas de la opresión y en su lugar presentan personajes concretos que lo consiguen, como es el caso de *Ready Player One*, *Gattaca* y *Brazil*. Otras añaden una línea continuista del pesimismo e imposibilidad de cambiar el mundo una vez se alcanza un

orden totalitario, como *Soylent Green*, o dejan una ambigüedad, como *Hijos de los hombres* y la posibilidad de una cura para la infertilidad.

La crítica social es el corazón de una distopía. *Soylent Green* es una denuncia a las malas praxis medioambientales del gobierno y, sobre todo, de las empresas privadas. *Brazil* hace sorna con los despropósitos ineficaces de la burocracia, pero muestra a los individuos incapaces de hacer nada por sí mismos. *Gattaca* señala los peligros de la manipulación genética y las consecuencias sociales de la eugenesia. *Hijos de los hombres* es una advertencia hacia los males dictatoriales de la seguridad nacional a raíz de la apatía, la pérdida de espíritu crítico y la falta de conciencia social, y *Ready Player One* es la derrota de la revolución y la búsqueda del cambio social en pos de la diversión y la fantasía de un mundo irreal.

Siguiendo las ideas de Mirrlees (2015), podemos dividir estas películas distópicas en dos categorías: críticas y acrílicas. En una época en la que es más fácil imaginar el fin del mundo que imaginar el fin del capitalismo, muchas películas distópicas –críticas y no críticas– hacen el difícil esfuerzo de imaginar el fin del mundo y el fin del capitalismo.

Las películas distópicas críticas cuentan un relato acerca de una sociedad futura para criticar la actual y tienen la intención de ayudarnos a comprender el mundo con perspectivas a transformarlo para bien. Plantean los resultados distópicos que se originan de la economía política capitalista de nuestros tiempos y los convierten en narrativas de colapso global y hecatombe internacional. También explican cómo se generaron los efectos de la sociedad distópica del futuro próximo en relación con las actuaciones capitalistas e interpreta las consecuencias negativas del capitalismo en la actualidad para suscitar que, si el sistema persiste, sus efectos catastróficos no harán sino empeorar y, en última instancia, nos sentenciarán a todos. Muestran un mundo arruinado por el capitalismo, pero que podría transformarse en otra cosa a través de la revolución.

Por su parte, las películas distópicas acrílicas señalan que algo va mal en el mundo y que la cosa está empeorando, pero no nombran al capitalismo como culpable. Estas películas fomentan la apatía, desmovilizan y mantienen la inacción para reafirmar la legitimidad del sistema. Nos muestran unas circunstancias poscapitalistas malvadas, desprovistas de la esperanza de que las cosas podrían y deberían cambiar. Al convertir los efectos distópicos del capitalismo en entretenimiento, estas películas pueden disipar las ansiedades reprimidas derivadas del reconocimiento generalizado de que algo va mal en la sociedad. Las distopías acrílicas de Hollywood fomentan el entretenimiento del consumidor donde debería haber miedo y horror. La sociedad capitalista se basa específicamente en su facultad para abstraer el potencial revolucionario y extinguir la necesidad de un cambio social en el sistema existente. Todos estos fenómenos señalan que la absorción del potencial subversivo descubre su razón material de ser en el mismo proceso productivo, en el propio cambio del modo de producción (Marcuse, 1965-1967/1969).

Por su parte, coincidiendo relativamente con Mirrlees, el autor Martorell (2020) separa las distopías, *grosso modo*, entre aquellas que critican el presente y aquellas que critican el cambio. En las primeras, la sociedad distópica juega un papel fundamental en la trama y el protagonista lucha contra el sistema. En las otras, la sociedad no es más que un escenario en el que se desenvuelve la trama y los personajes se enfrentan a sus conflictos personales en un mundo imperfecto, pero que no intentan cambiar. La distopía crítica sería aquella que filmase revoluciones y apagara la cámara justo cuando se vence a la injusticia.

Es relevante destacar ciertos errores o inapropiados empleos de los elementos de las narrativas distópicas en el entorno mediático actual, caracterizado por su espectacularidad y saturación mediática. Según Moylan y Baccolini (2003), se pueden observar indicios de una comercialización de la distopía en la actualidad. Este fenómeno conlleva la utilización de elementos originalmente concebidos en el contexto de la ficción distópica con el propósito de generar contenido superficial y atractivo en lugar de motivar un cambio sociopolítico. En este entorno mediático el uso público de la imaginación distópica podría estar erosionando su propia esencia como un género discursivo culturalmente establecido.

Las distopías que hemos evaluado terminan por acabar situándose más en el lado acrítico, a excepción de *Soylent Green* pese a que nos deja un final desesperanzador. *Ready Player One* plantea un inmovilismo total de la sociedad real y únicamente transformar la virtual, *Hijos de los hombres* nos deja con la incertidumbre de si habrá esperanza para el ser humano, *Gattaca* supone únicamente la liberación de un único individuo y *Brazil* sitúa los sueños como el único espacio de cambio en el ser humano.

7. CONCLUSIONES

El objetivo principal del trabajo ha sido establecer un recorrido por el género distópico de las últimas décadas hasta el momento actual. Ahora lo que nos queda es especular sobre su futuro. Una de las pautas del trabajo ha sido enseñar el vínculo entre realidad y ficción para forjar el género distópico. Como resultado, al observar que la mayoría de las películas se han situado en el lado acrítico, podemos considerar que las mismas se han mercantilizado, ya que su potencial de revolver conciencias ha sido convertida: se ha quedado en un producto de consumo y ocio más que legítima al capitalismo. La catarsis de sus historias no es colectiva, como debería ser, sino únicamente individual. No se propone la búsqueda de la transformación de la sociedad, sino el aumento de las precauciones personales e ideológicas acerca de la realidad. El propósito de las distopías, dicho así, es encomendarnos a conservar el mundo que ya tenemos, ergo que el sistema capitalista siga perviviendo y se mantenga el *statu quo*. La posibilidad de una alternativa se hace temer mediante la invocación a regímenes aún más autoritarios. La utopía capitalista seguirá ganando mientras infunda el miedo a lo desconocido y avive las llamas de unas inexistentes, pero siempre presentes, distopías venideras a través de nuestras pantallas.

Debemos preguntarnos qué imaginarios distópicos nos deparará el cine futuro sobre el porvenir del mundo capitalista en el que vivimos. Para conocer sus caminos, no basta sólo con prestar atención a las obras culturales, pues, como se ha visto en el trabajo, el género, ficcional en un inicio, se hace notar por nutrirse de los procesos históricos que suceden en la realidad. Debemos preguntarnos acerca de qué imaginarios distópicos nos deparará el cine futuro sobre el porvenir del mundo capitalista en el que vivimos. Si lo que en un comienzo era un futuro imaginado se vuelve verdaderamente el presente, habrá un mayor miedo social que desembocará en proyecciones todavía más futuristas y apocalípticas (Vázquez Jodar, 2015). La amenaza de esta narrativa preponderante del colapso reside en que, en lugar de concienciarnos, nos permite continuar alienados. El hombre ya no aspira a vivir en la mejor de las utopías posibles, aspira a sobrevivir lo mejor posible en la distopía que le toque vivir.

La exaltación del presente y la renuncia al cambio que promueven las películas nos llevan a la enunciación de una terrible verdad para nosotros: vivimos en una utopía. Como dice Vargas (2015), el espacio distópico donde se desarrollan las narraciones se presenta para el protagonista como un lugar donde no es posible su desarrollo personal, siendo ello resultado de un constante malestar. El público, contagiado por la historia, siente nostalgia por su propia realidad y, en efecto, siente consuelo al darse cuenta de que vive en una utópica democracia liberal. Ese personaje de ficción, confrontado al mundo en el que vive, hace acto de presencia ante nosotros como un individuo triste y deseoso de volver a otros tiempos mejores, los tiempos que vivimos nosotros.

Desde nuestra perspectiva, resulta especialmente intrigante analizar cómo los individuos y grupos sociales interactúan con los elementos imaginarios presentes en las distopías y qué posibilidades tienen de utilizar estos contenidos para dar sentido al mundo fuera de los textos audiovisuales. En este sentido, Moylan y Baccolini (2003) proponen el concepto de "imaginación distópica", sugiriendo que la distopía, desde sus inicios, ha servido como una suerte de instrumento profético. Por tanto, el enfoque se centra en comprender cómo se emplea la distopía como una herramienta para anticipar y reflexionar sobre posibles desarrollos sociopolíticos.

Sin embargo, no se puede asumir sin más que un discurso verdaderamente crítico no tenga cabida en los medios audiovisuales. Creemos indispensable consultar otras industrias cinematográficas no sólo no estadounidenses, sino también no occidentales. De este modo, nos aproximamos a otras formas de pensar el

mundo y nuestro devenir como sociedad que podrían servirnos como faro para abrir nuevos debates que permitan aprovechar las grietas en el espíritu capitalista. Si la socialización mediática ha sido eficiente en la reproducción de ideas estereotipadas que han ayudado terminantemente a deformar y formar, al mismo tiempo, los imaginarios colectivos de numerosas generaciones, también sería eficiente en la afirmación de una revolución social y cultural que descubra las puertas a un mundo más justo.

REFERENCIAS.

- Aguilera Gómez, Ismael (2017). *Utopía y distopía en el cine de ciencia ficción durante la Guerra Fría* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Ball, Wes (Director) y Goldsmith-Vein, Ellen; Bowen, Marty; Godfrey, Wyck y Stollman, Lee (Productores) (2014). *El corredor del laberinto* [Película]. Estados Unidos: Gotham Group / Temple Hill Entertainment / TSG Entertainment.
- Beck, Ulrich (1998). *La sociedad del riesgo: Hacia una nueva modernidad* (Trad. J. Navarro, D. Jiménez y M. R. Borrás). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1986).
- Burger, Neil (Director) y Fisher, Lucy; Shabazian, Pouya y Wick, Domingo (Productores) (2014). *Divergente* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment / Red Wagon Productions.
- Casado Díaz, Óscar (2009). Brazil o la distopía romántica. *Hélice*, 12, 87-89.
- Cornea, Christine (2007). *Science fiction cinema: between fantasy and reality*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Cuarón, Alfonso (Director) y Iain Smith, Iain; Smith, Tony; Abraham, Marc; Newman, Eric y Shor, Hilary (Productores) (2006). *Children of Men* [Película]. Reino Unido / Estados Unidos / Japón: Strike Entertainment / Hit&Run Productions.
- Felipe Aznar, Verónica (2010). Las distopías de las relaciones interpersonales. *Icono14*, 2, 118-135. doi: [10.7195/ri14.v8i2.271](https://doi.org/10.7195/ri14.v8i2.271)
- Fernández Durán, Ramón y González Reyes, Luis (2014). *En la espiral de la energía. Vol. 2.: Colapso del capitalismo global y civilizatorio*. Madrid: Libros en acción.
- Fleischer, Richard (Director) y Seltzer, Walter (Productor) (1973). *Soylent Green* [Película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- García Escrivá, Vicente (2017). El análisis textual del film: definiciones y procedimientos. En I. García Medina y V. Tur Viñes (Coords.), *Diálogos bilaterales entre investigadores de la Glasgow Caledonian University (Reino Unido) y la Universidad de Alicante (España)*. *Estudios interdisciplinarios* (pp. 123-128). Alicante: Colección Mundo Digital de Revista Mediterránea de Comunicación.
- Gilliam, Terry (Director) y Milchan, Arnon (Productor) (1985). *Brazil* [Película]. Reino Unido / Estados Unidos: Embassy International Pictures / Brazil Productions.
- Hernández Rodríguez, Damián (2017). *Retos políticos y filosóficos en la era audiovisual. El cine, las series y los videojuegos como recursos socializadores* (Trabajo final de grado). Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife.
- Huxley, Aldous (2018). *Un mundo feliz* (Trad. Demófilo). Barcelona: Biblioteca Libre Omega Alfa. (Obra original publicada en 1932).
- Íñigo Fernández, Luis (2017). *Breve historia de la ciencia ficción*. Madrid: Nowtilus.

- Kubrick, Stanley (Director) y Kubrick, Stanley (Productor) (1968). 2001: *A Space Odyssey* [Película]. Reino Unido / Estados Unidos: Stanley Kubrick Productions.
- Lang, Fritz (Director) y Pommer, Erich (Productor) (1927). *Metrópolis* [Película]. Alemania: UFA.
- Lucas, George (Director) y Kurtz, Gary (Productor) (1977). *Star Wars: Episode IV - A New Hope* [Película]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Marcuse, Herbert (1983). *Eros y civilización* (Trad. J. García Ponce). Barcelona: Ariel. (Obra original publicada en 1955).
- Marcuse, Herbert (1969). *El marxismo y la sociedad industrial* (Trad. A. J. Massolo). Buenos Aires: Quintaria. (Obra original publicada en 1965-1967).
- Martínez Vázquez, Luis (2020). *Evolución en el cine de terror y los miedos en la sociedad posmoderna* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Alicante, Alicante.
- Martorell Campos, Francisco (2020). Nueve tesis introductorias sobre la distopía. *Quaderns de Filosofia*, 7(2), 11-33.
- McChesney, Robert (2004). Medios de comunicación globales, neoliberalismo e imperialismo. En S. Amin, J. B. Foster, P. Gowan, H. Magdoff y P. Sweezy, *Neoimperialismo en la era de la globalización* (Trad. J. Quesada y A. Casado, pp. 109-128). Valencia: Hacer Editorial. (Obra original publicada en 2001).
- McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (Trad. P. Ducker). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1975).
- Méliès, Georges (Director) y Méliès, Georges (Productor) (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Película]. Francia: Star Film Company.
- Mirrlees, Tanner (2015). Hollywood's Uncritical Dystopias. *Cineaction*, 95, 4-15.
- Moylan, Tom y Baccolini, Raffaella (2003). *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Londres / Nueva York: Routledge.
- Niccol, Andrew (Director) y Danny DeVito, Danny; Shamberg, Michael; Sher, Stacey y Lyon, Gail (Productores) (1997). *Gattaca* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures / Jersey Films.
- Ortega Olivares, Mario (2009). Metodología de la sociología visual y su correlato etnológico. *Nueva Época*, 22(59), 165-184.
- Pardo, Alejandro (2011). Europa frente a Hollywood: breve síntesis histórica de una batalla económica y cultural. *Doxa*, 12, 39-59.
- Parra Sáez, Jesús (2019). Realidad y ficción transhumanista. *Revista Laguna*, 44, 93-111.
- Rey Segovia, Ana Clara (2016). *Cine distópico y crisis social. El caso de la adaptación cinematográfica de Los Juegos del Hambre* (Trabajo de fin de grado). Universitat de Valencia, Valencia.
- Ross, Gary (Director) y Kilik, Jon y Jacobson, Nina (Productores) (2012). *Los Juegos del Hambre* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate / Color Force.
- Salvador, Luis (2015). *La pantalla distópica: Pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.

- Santos, Antonio (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine*. Madrid: Cátedra.
- Scott, Ridley (Director) y Deeley, Michael (Productor) (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos / Hong Kong: The Ladd Company / Shaw Brothers / Blade Runner Partnership.
- Spielberg, Steven (Director) y Donald De Line, Donald; Macosko Krieger, Kristie; Spielberg, Steven y Farah, Dan (Productores) (2018). *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros Pictures / Amblin Partners / Amblin Entertainment / Village Roadshow Pictures / De Line Pictures / Farah Films & Management.
- Taibo, Carlos (2017). *Colapso: capitalismo terminal, transición ecosocial, ecofascismo*. Buenos Aires: Libros de Anarres.
- Vargas Oliva, Santiago (2015). El cine distópico como legitimación del orden vigente. *Philologica Urcitana*, 13, 113-122.
- Vázquez Jodar, Sergio (2015). *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana* (Trabajo de fin de grado). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Vizcarra, Fernando (2005). Coordinadas para una sociología del cine. *Intercultural Communication Studies*, 14(3), 189-198.
- Žižek, Slavoj (2009). *Primero como tragedia, después como farsa* (Trad. J. M. Amoroto). Madrid: Akal. (Obra original publicada en 2009).
- Žižek, Slavoj (2020). *Pandemia: la COVID-19 estremece al mundo* (Trad. D. Alou). Barcelona: Anagrama. (Obra original publicada en 2020).