

Artículo / Article

Las fronteras como límite de las posibilidades: un análisis crítico del cine distópico contemporáneo.

*Borders as limits of possibilities: a critical analysis of contemporary dystopian cinema.***Ana-Clara Rey Segovia**

Universitat de València

a.clara.rey@uv.es

Recibido: 21/02/2025 / Aceptado: 04/03/2025

**Resumen**

El presente artículo analiza las fronteras en el cine distópico contemporáneo, centrándose en películas producidas en Hollywood durante las últimas dos décadas. Se examinan dualismos clásicos como civilización/barbarie, interior/exterior y libertad/control. A través de estas tensiones, se observa cómo las distopías *mainstream* tienden a reproducir estructuras narrativas que restauran el orden existente, limitando la posibilidad de imaginar transformaciones radicales. Los filmes son analizados a partir de la propuesta del análisis textual, a fin de deconstruir los textos, resaltando la manera en que estos reflejan y refuerzan ciertos discursos ideológicos. El análisis concluye que las fronteras distópicas funcionan, generalmente, como metáforas de los límites sociales y políticos contemporáneos, cuestionando la capacidad del género para trascender el marco del actual sistema. No obstante, se sugiere que aquellas narrativas que exploran la incertidumbre —como *Snowpiercer* y *Blade Runner 2049*— son potencialmente capaces de incentivar una reflexión más crítica en el público.

Palabras clave

Distopía, Cine, Frontera, Industria cinematográfica, Cultura de masas, Cultura contemporánea, Utopía.

Abstract

This article analyzes borders in contemporary dystopian cinema, focusing on films produced in Hollywood over the past two decades. It examines classic dualisms such as civilization/barbarism, indoors/outdoors, and freedom/control. Through these tensions, it is observed that mainstream dystopias tend to reproduce narrative structures that restore the existing order, limiting the possibility of imagining radical transformations. The films are analyzed using textual analysis to deconstruct their narratives and highlight how they reflect and reinforce certain ideological discourses. The analysis concludes that dystopian borders generally function as metaphors for contemporary social and political limits, questioning the genre's ability to transcend the framework of current capitalism. However, it suggests that narratives exploring uncertainty—such as *Snowpiercer* and *Blade Runner 2049*—have the potential to foster a more critical reflection among audiences.

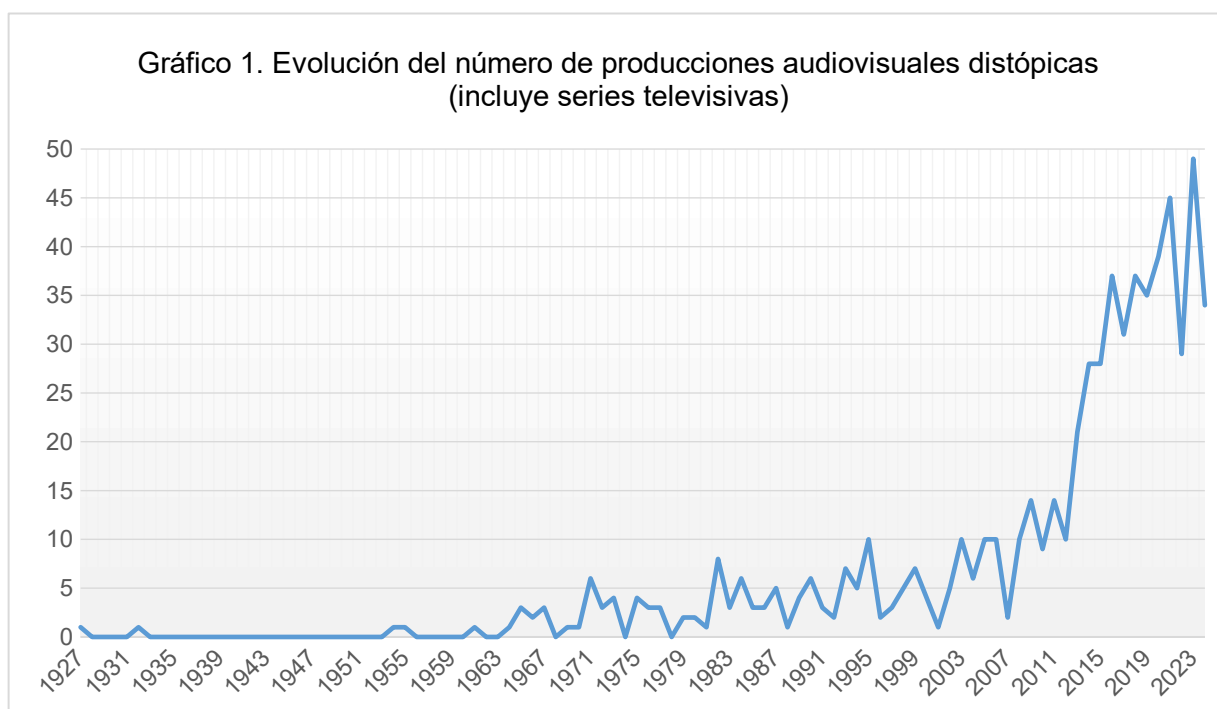
Keywords

Dystopia, Cinema, Boundaries, Film industry, Mass culture, Contemporary culture, Utopia

Sugerencia de cita / Suggested citation: Rey Segovia, Ana-Clara (2025). Las fronteras como límite de las posibilidades: un análisis crítico del cine distópico contemporáneo. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 5, 58-77

1. INTRODUCCIÓN

El presente análisis toma como punto de partida el cambio de milenio, período que coincide con un nuevo auge de la ficción distópica. Un vistazo a catálogos como Filmaffinity permite observar el evidente aumento del número de producciones audiovisuales inscritas en este género a partir de la década de los 2000 y, muy especialmente, pocos años después del estallido de la crisis financiera de 2008 (ver Gráfico 1).



Nota: elaboración propia a partir de información de la base de datos Filmaffinity.com

El estallido—durante la segunda década del siglo—de movimientos como el 15M en España u *Occupy* en los Estados Unidos parece guardar una estrecha relación con la renovación de esta crítica distópica en la cultura de masas. Si bien es necesario reconocer la heterogeneidad de tales movimientos en lo que se refiere a sus reivindicaciones y posicionamientos políticos, la notoriedad y popularidad de los mismos son muestra de un momento de importante impugnación del relato neoliberal-capitalista que traería consigo la emergencia de nuevas demandas de profundización y radicalización democrática (Webb, 2019). Demandas que, con el paso de los años, no sólo no han desaparecido, sino que, por el contrario, han tomado cuerpo en el (re)surgimiento de movimientos sociales como el feminismo o el ecologismo.

Estos movimientos han venido a poner sobre la mesa una cuestión también fundamental para la comprensión de este nuevo auge del género distópico: la urgencia de profundos cambios que nos ayuden a evitar futuras catástrofes. En este sentido, Calle Collado (2013, pp. 148-149) apuntaba a la necesidad de una transición «inaplazable», en la que los satisfactores del pasado (el keynesianismo, el Estado del Bienestar, el desarrollo sostenible) deberán ser necesariamente reemplazados, a cuenta de su incapacidad para afrontar los límites sociales, políticos, económicos y ambientales a los que hoy nos enfrentamos.

Nuestra propuesta pasa por abordar las distopías cinematográficas más representativas de este período desde este marco transicional, como síntomas de la «condición póstuma» que culminaría –de manera traumática– la experiencia del presente continuo de la postmodernidad (Garcés, 2017, p. 21). En este sentido (del trauma), no sorprende que vivamos tiempos de un creciente negacionismo, donde amplios sectores de la población prefieren optar por «mentiras confortables» ante el sufrimiento provocado por una realidad angustiosa y difícil de enfrentar (Mishra, 2024, p. 34). Tal negacionismo bien podría ser leído como una suerte de reflejo de lo que filósofos como Žižek (2009/2009, p. 7) o Fisher (2009/2018, p. 90) identifican con la fórmula de un régimen que «sólo imagina que no cree en sí mismo». En palabra de Žižek (2009/2009, p. 23),

Aunque las crisis sacuden la autocomplacencia de la gente, obligándola a cuestionar los fundamentos de sus propias vidas, la primera reacción espontánea es el pánico que conduce a un «regreso a lo básico». [...] las premisas básicas de la ideología dominante, lejos de ser puestas en duda, se ven reafirmadas incluso más violentamente.

Así, y tomando en consideración la tradición que conecta directamente la distopía con la anti-utopía (Claeys, 2016; Martorell, 2020; Blaim, 2022), cabría preguntarse hasta qué punto las advertencias propuestas por los textos distópicos contemporáneos suponen realmente un reflejo de las demandas de transformación planteadas durante todo este período o si, por el contrario, configuran una suerte de reivindicación inmovilista respecto a los límites del actual sistema, extremo que, de confirmarse, se traduciría en un proceso de cierre ideológico en torno al capitalismo, que en último término, buscaría eludir (y elidir) su responsabilidad sobre la deriva distópica, señalándose (en este mismo cierre) como la única vía posible.

En esto, la frontera emerge como un tropo clave para abordar las tensiones planteadas entre el interior y el exterior de estos mundos distópicos, sirviendo muchas veces como metáfora de los límites sociales, políticos y económicos. Elementos como muros, zonas vedadas o límites geográficos no sólo reflejan una tradición recurrente en el género hasta nuestros días (Rey Segovia, 2022), sino que funcionan como elementos visuales y simbólicos que articulan el conflicto narrativo, orientando el planteamiento de las posibles «salidas» exploradas en las tramas.

Por otra parte, la inscripción de las películas seleccionadas en la industria hollywoodense nos invita a considerar la persistencia de este tropo en el marco del relato nacional estadounidense, donde el denominado «espíritu de frontera» –derivado de las lógicas liberal-capitalistas de expansión y progreso sobre las que se erigió la nación norteamericana– ocupa un lugar central (Stiglegger, 2022, p. 143). Atendiendo a lo anterior, buena parte de estos filmes podrían llegar a ser leídos como una suerte de reedición del western, género propiamente norteamericano y referente ineludible dentro de Hollywood. De ser el caso, es de esperar que estos textos reproduzcan también la dialéctica de la frontera como juego de oposiciones, basado en las clásicas antinomias cultura/naturaleza, comunidad/individuo y civilización/selvajismo.

Este juego de oposiciones conecta directamente con la tradición distópico-literaria (Martorell, 2020), si bien la misma presenta un enfoque que parecería revertir la jerarquía espacial del *western*: la distopía se presenta generalmente (al menos, como premisa inicial) como una crítica admonitoria sobre los efectos perniciosos del progreso. En este sentido, la exploración del exterior no seguiría la lógica de la expansión, sino que se plantearía como posible vía de escape de un interior opresivo. Aun cuando esta idea se mantiene constante en la mayoría de

los textos distópicos contemporáneos, resulta conveniente problematizar aún más esta relación fronteriza entre interior/exterior, atendiendo a lo que ocurre una vez resuelta esta oposición inicial. Un análisis de los mundos exteriores de estas distopías sugiere que, en muchos casos, dicho espacio parecería actuar más bien como mero sostén del interior, legitimando –de manera intencionada o no– el mantenimiento de un cierto orden.

2. OBJETIVOS

Este artículo tiene como objetivo analizar las producciones distópicas hollywoodenses contemporáneas, descomponiendo los filmes a fin de reunir algunos de los principales motivos y tropos distópicos, como la frontera, el progreso, la civilización y la barbarie. Se explorará cómo estos filmes abordan los dualismos tradicionales de la distopía, especialmente la separación entre el interior y el exterior, a partir de la hipótesis de la restitución/subversión del orden en estos relatos.

3. METODOLOGÍA

Nuestro corpus de investigación se conforma a partir de los largometrajes distópicos más representativos de los últimos veinte años, seleccionados bien sea por su éxito en taquilla, bien porque su argumento nos permitirá abordar algunos de los clásicos motivos distópicos (ver Tabla 1)¹.

Tabla 1. *Corpus de investigación*

Año	Título	Dirección	Taquilla (internacional)	Posición (ranking global)
2011	<i>In Time</i>	Andrew Niccol	\$173,930,596	43
2013	<i>Elysium</i>	Neill Blomkamp	\$286,140,700	26
	<i>Snowpiercer</i>	Bong Joon-Ho	\$86,758,912	83
	<i>The Maze Runner</i>	Wes Ball	\$348,319,861	24
2014	<i>Divergent</i>	Neil Burger	\$288,885,818	28
	<i>The Giver</i>	Philip Noyce	\$66,980,456	105
	<i>Maze Runner: The Scorch Trials</i>	Wes Ball	\$312,296,056	25
2015	<i>The Divergent Series: Insurgent</i>	Robert Schwentke	\$297,002,527	26
2016	<i>The Divergent Series: Allegiant</i>	Robert Schwentke	\$179,246,868	52
2017	<i>Blade Runner 2049</i>	Denis Villeneuve	\$259,154,159	35
	<i>Ready Player One</i>	Steven Spielberg	\$583,490,172	12
2018	<i>Maze Runner: The Death Cure</i>	Wes Ball	\$288,175,335	37

Nota: Elaboración propia a partir de los datos alojados en la base de datos boxofficemojo.com

¹ Si bien en los últimos años el género distópico ha trascendido la pantalla cinematográfica para trasladarse a las pantallas televisivas, consideramos que este último formato obliga a un análisis mucho más amplio que impediría tratar con la suficiente profundidad y rigor los temas planteados. Es necesario reconocer, también, la evidente ausencia de la saga *The Hunger Games* en nuestra investigación. Tal omisión se justifica por la presencia de tropos similares en las otras dos sagas seleccionadas (*Divergent* y *Maze Runner*), ambas representantes del subgénero de «distopías adolescentes». Se ha considerado más pertinente centrarse en aquellos filmes que han recibido menos atención en el ámbito académico, lo que permite enriquecer la discusión con perspectivas menos exploradas.

3.1. Lectura y análisis del texto fílmico: texto(s) y contexto(s)

Siguiendo la propuesta del análisis textual, abordaremos los filmes a partir de la noción de texto, entendida como un «tejido» entrelazado de materiales procedentes de diversas fuentes (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1983/2008, p. 209). Esto implica separar la noción de texto de la de obra, para entender esta última como un producto siempre inacabado, lo que supone asumir que el lector desempeña una función central en el proceso de producción de sentido. Desde esta perspectiva, la lectura ya no puede ser entendida como un «*acto de decodificación*», sino como [un] *proceso ininterrumpido de producción/transformación*» (Talens, 2010, p. 40, en el original). La labor de análisis no recaería, pues, en un intento por acceder a un supuesto significado último oculto en el texto, sino en un «examen de la significación como proceso que se realiza en los textos en los que emergen sujetos y en los cuales estos interactúan» (Lozano, 1992, en Talens, 2010, p. 37).

No obstante, es necesario advertir que este enfoque no debe ser entendido como una invitación a una lectura arbitraria de los textos fílmicos. Será el propio espacio textual –entendido como «un sistema de relaciones articuladas según una cierta lógica» (Carmona, 2010, p. 66)– el que determinará los posibles límites de la interpretación. De esta manera, la validez de las lecturas propuestas (esto es, de la «productividad» de los textos) estará garantizada por los propios filmes en tanto (re)interpretaciones de una realidad determinada. De esta manera, el análisis prestará especial atención a la manera en que estos artefactos articulan su propia lectura del mundo.

Tomando la propuesta que realiza Talens (2010, pp. 64-65), nos centraremos en tres pilares que nos permitirán ir avanzando sobre los diferentes textos fílmicos:

- a) la lectura de «los elementos de base», entendidos como aquellas «imágenes dialógicamente relacionables con un amplio espectro de referentes culturales, iconográficos y literarios»;
- b) la articulación de estos elementos y su posible «inscripción en una determinada tipología discursiva», lo que conllevará asumir una labor de codificación/decodificación de los textos, entendida en el marco de «producción/transformación» de los mismos;
- c) la «apropiación» por parte del espectador, en el momento en que este «asume» la significación simbólica *no codificada*, lo que habilita la producción de sentido en el lugar de la recepción.

Con lo anterior como guía, nuestra pretensión es la de ahondar en una lectura que supere las narrativas explícitas de los filmes.

4. RESULTADOS

4.1. Entre la civilización y la barbarie: el exterior como aprendizaje.

Algunos de los planteamientos más evidentes sobre la cuestión de la frontera los encontramos en las sagas *Divergent* (Burger, 2014; Schwentke, 2015, 2016) y *Maze Runner* (Ball, 2014, 2015, 2018), así como también en el caso de *The Giver* (Noyce, 2014). En todos estos filmes los respectivos mundos aparecen claramente delimitados por vallas o muros que separan el espacio habitable de aquel inhóspito o desconocido al que los ciudadanos tienen vetado el acceso.

La premisa sobre la que se asientan las diferentes tramas es también muy similar en casi todos los casos (con la excepción de la saga *Maze Runner*, que abordaremos más adelante): estos muros, vallas, fronteras y/o refugios delimitan espacios que se presentan inicialmente como seguros gracias al control, la vigilancia y el control impuestos como únicos medios a través de los cuales garantizar la paz y la estabilidad. Sin embargo, a medida que las tramas avanzan, la seguridad y/o estabilidad del interior acabará revelándose como un mero engaño pergeñado por los poderosos para mantener el orden sobre el que se asientan sus privilegios. La idea de la frontera en los ejemplos comentados se presenta así inicialmente como límite de las posibilidades vitales, encerradas en un espacio asfixiante que restringe y controla la voluntad de quienes lo habitan, mientras el afuera nos es presentado como un espacio inviable, donde la supervivencia se propone como un imposible: se trata de un lugar tóxico y/o extremadamente peligroso al que conviene no aventurarse.

En el caso de *The Giver* la imagen de una comunidad literalmente aislada en medio de la nada y elevada sobre un mar de nubes, aparece como una clara referencia a la utopía moreana, lo que convertiría al filme en la propuesta más abiertamente anti-utópica de entre todas las analizadas. La isla de *The Giver* nos presenta una comunidad utópica perfecta, lo que la convierte –bajo la lógica de la utopía negativa– en una sociedad gris, monótona y homogénea. Nada en este mundo utópico/distópico se deja al azar: la historia de la humanidad ha sido borrada por completo, las emociones han sido erradicadas y la estructura social se ha simplificado, todo a fin de evitar cualquier tipo de conflicto. Cuando los jóvenes alcanzan la edad de su graduación –ritual clave que remite al tránsito a la vida adulta– serán asignados a un puesto de trabajo en función de sus atributos y aptitudes individuales. Este será el momento en el que Jonas se convierta en «receptor de memorias», la única persona con acceso a los archivos de la historia de la humanidad, y el único capaz de ver en color.

Durante su entrenamiento, a cargo del «Dador», el chico irá descubriendo todo aquello olvidado: la alegría, el amor, la música, la religión, la diversidad, la individualidad, pero también el dolor, la muerte, la crueldad y la guerra. El Dador le advierte: si comparte lo que sabe, si «cruza la frontera», «todo el dolor, toda la confusión, todo el caos» regresará. Sin embargo, Jonas no obedecerá y decidirá adentrarse en el mundo exterior, a fin de desvelar la verdad a toda su comunidad. De esta manera, la transgresión de las fronteras en *The Giver* no sólo supone un alegato contra la utopía –en el que la paz o la armonía se entienden como elementos que sólo pueden imponerse por la fuerza, traicionando nuestra (supuesta) naturaleza humana–, sino también el reconocimiento de que la verdad implica aceptar el mundo tal como es. La apuesta sensata o, en definitiva, «adulta» (Jonas acaba de graduarse), pasa así por abandonar las pretensiones utópicas, por sospechosas y dañinas, y enfrentar la realidad.

La propuesta de *The Giver* presenta puntos en común con la de la saga *Divergent*: en ambas los jóvenes se presentan como legatarios de un orden impuesto para preservar la paz y la estabilidad tras la catástrofe, y como tales deben someterse a un estricto régimen que determina y acota su futuro. Así, en el caso de *Divergent* nos

encontraremos con una ciudad de Chicago semiderruida a causa de una guerra sucedida tiempo atrás, mientras abajo, en las calles, la vida continúa con «normalidad». Al tiempo que se nos enfrenta a este paisaje, la voz *over* del personaje de Tris (Shailene Woodley) nos pone ya en situación: «Tenemos suerte de estar en la ciudad. Dicen que la guerra fue horrible. [...]. Los fundadores construyeron el muro para mantenernos a salvo y nos dividieron en cinco grupos, facciones, para mantener la paz».

Otra vez, el interior seguro se nos presenta como un espacio vigilado y opresivo, únicos mecanismos posibles para el mantenimiento del orden. En *Divergent*, sin embargo, esta paz será sólo provisional y el enfrentamiento entre las distintas facciones que componen este mundo acabará provocando una nueva guerra que reducirá a escombros lo poco que queda de la ciudad. Así, ya en la secuencia inicial de la segunda entrega de la saga, el paisaje ruinoso habrá alcanzado incluso los barrios periféricos donde habita la facción de los «Abnegados», ahora subyugados por el nuevo régimen impuesto por la facción de «Erudición», con Jeanine Matthews (Kate Winslet) a la cabeza.

Será justamente Jeanine quien asuma ahora la función de presentarnos la situación resultante de este nuevo orden. Su voz, que comienza en *off* ya sobre los títulos de créditos iniciales, se dirige a nosotros al igual que al resto de ciudadanos de Chicago: «[...] El gran muro que rodea esta ciudad puede protegernos de nuestro tóxico entorno, pero debemos enfrentar cualquier elemento que pueda corrompernos desde dentro». El contraste entre ambas escenas iniciales deja entrever uno de los pilares del discurso que subyace a la trama: la idea hobbesiana de que «el hombre es un lobo para el hombre», idea que se traduce en un debate acerca de la misma naturaleza humana en la que el conflicto queda reducido a un enfrentamiento entre héroes y villanos que pugnan perpetuamente por imponerse.

Tal idea se hará patente cuando, tras derrotar a la principal antagonista al final de la segunda película, Tris y su grupo de amigos descubran que el conflicto se perpetúa más allá de las fronteras de la ciudad: la apertura de los muros, que parecía representar la posibilidad de un nuevo comienzo, no será más que un nuevo engaño. Así, el descubrimiento de una ciudad utópica situada en el hostil exterior, lejos de servir como resolución del conflicto, disparará una serie de nuevas traiciones y conflictos que harán que los protagonistas no tengan más opción que volver a refugiarse en el interior de la ciudad. Las opciones de los protagonistas quedarán así reducidas a restituir el orden dentro de sus fronteras.

En esta misma línea se nos presenta también el planteamiento de la trilogía *Maze Runner*. Aquí nos encontramos con Thomas (Dylan O'Brien), un joven adolescente que se descubre encerrado junto con otros chicos en una suerte de campamento rodeado por un enorme laberinto. Una vez consigan escapar de este encierro, los protagonistas se encontrarán con un escenario desértico en el que sobresalen los restos de una antigua ciudad entre nubes de humo y niebla.

La imagen de este exterior acabado se presenta nuevamente como imagen de la imposibilidad, como una reiteración de las mismas lógicas autodestructivas planteadas en el caso de *Divergent*: el infierno del interior se continúa en ese exterior devastado, cubierto de polvo, como la imagen de una frustración que se perpetúa más allá de los muros. Este escenario desértico nos es presentado una vez que los protagonistas descubran que el laberinto no era otra cosa que un experimento creado por W.C.K.D., la organización intergubernamental que los mantenía cautivos con el objetivo de encontrar una cura para el letal virus que acabó casi por completo con la humanidad décadas atrás. Allí, además de intentar escapar a la vigilancia de la organización que no cesa de perseguirles, deberán también sortear a los grupos de enfermas criaturas que pueblan los escombros: los llamados «*cranks*»,

antiguos seres humanos convertidos en una suerte de seres salvajes, impredecibles y violentos. Nuevamente, el exterior es representado como un lugar peligroso, plagado de obstáculos a superar. Las ruinas de la civilización no han supuesto la posibilidad de algo nuevo, sino, por el contrario, el retorno a un estado de barbarie en el que la única posibilidad de supervivencia para los jóvenes pasa por aprender a valerse por sí mismos. De manera similar al caso de la anterior saga, la red de alianzas tejida por Thomas y su grupo se irá ampliando y complejizando con una serie de nuevas traiciones y desengaños.

La pérdida de la inocencia se traduce, en todos los casos observados, en la necesidad de asumir ese exterior como un espacio de lucha darwiniana por la supervivencia donde sólo prevalecen aquellos más aptos: no sólo los más osados, sino aquellos capaces de brindar protección y liderar a los suyos (al grupo, a la tribu). Este «retorno a la tribu» puede ser leído como una propuesta retrotópica (Bauman, 2017/2017, p. 54) que, al mismo tiempo, liga de alguna manera con la ya mencionada propuesta de las distopías juveniles acerca de la búsqueda de identidad: en otras palabras, las posibilidades de supervivencia pasan necesariamente por asumir un «nosotros» a defender frente a los numerosos grupos de los «otros» que pueblan el exterior, poniendo constantemente en riesgo su libertad (o, incluso, su vida).

La desaparición de la frontera se presentará, pues, como una suerte de «vuelta a Hobbes», en la que, como planteaba Bauman el mundo se exhibe como «un escenario de guerra [...] de *todos* contra *todos*» (2017/2017, p. 49, cursivas en el original). Así, aun cuando la frontera parecía representar la separación entre la opresión y la posibilidad de liberarse de manera definitiva, esta nueva libertad pasará, en casi todos los casos, por la reproducción de las lógicas de dominio (dominio sobre el espacio, sobre el entorno y sobre el grupo), aunque a cargo ahora de los «buenos». De esta manera, el exterior de estos filmes viene a representar la «salida del cascarón» y el encuentro con el mundo real, donde los peligros exigen mantener el estado de alerta ante las «verdaderas» amenazas: la propia naturaleza humana. Esto es justamente lo que justifica la existencia de la norma, de la ley, sobre la que, en última instancia, legitima la necesidad de un estado de excepción permanente, en el que «aquello que se suponía como exterior (el estado de naturaleza) reaparece ahora en el interior» (Agamben, 1995/2006, p. 54).

En consecuencia, esta huida al exterior puede interpretarse como un retorno a lo salvaje, que fundamenta, de manera articulada, constante y recíproca, la necesidad del dominio y del control sobre lo existente. Así, esta presentación de las dinámicas entre exterior/interior en los filmes comentados configura en realidad un gran espacio interior en el que la única alternativa pasa por el restablecimiento del orden o, en todo caso, por la reforma dentro de los límites de lo posible. En definitiva, esta salida al exterior, este encuentro con lo real, nos habla del reconocimiento de la condición de ciudadano del grupo, de su ingreso en la vida política y, con ello, de la necesidad del sometimiento a las reglas.

Si bien es cierto que esta lectura no anula la crítica implícita en los textos fílmicos comentados, el problema es que los mismos no parecerían dejar lugar a posible(s) alternativa(s): las huidas o escapes acaban generalmente en intentos frustrados, o, en el mejor de los casos, suponen tan sólo una solución parcial para un grupo reducido de personas. En este sentido, las distopías comentadas representan propuestas claramente anti-utópicas en las cuales la estabilidad y la seguridad se plantean como imposibles fuera de los límites impuestos o, al menos, como elementos de sospecha que ocultan la «verdadera» naturaleza humana, incapaz de mantener una convivencia pacífica más allá de los pequeños grupos de confianza (la familia, los amigos; en definitiva: los «nuestros»).

4.2. Los límites de la revuelta: el orden en el interior de las fronteras.

En el caso de distopías como *In Time* (Niccol, 2011) o *Elysium* (Blomkamp, 2013) las fronteras servirán, sobre todo, al propósito de representar y problematizar las diferencias de clase. En estos ejemplos nos encontramos con mundos cerrados sobre sí mismos, en los que la división se presenta como condición *sine qua non* para la reproducción del sistema, en una crítica con tintes anticapitalistas.

En *In Time*, la trama se ambienta en un mundo distópico en el cual sus habitantes dejan de envejecer una vez alcanzan los veinticinco años, momento en el que en su cuerpo se activa un reloj con una cuenta atrás; si no trabajan para ganar más tiempo, los jóvenes morirán pasado tan solo un año. Las fronteras servirán aquí a modo de delimitar diferentes «zonas horarias» en función del poder adquisitivo de sus habitantes –poder que viene determinado por el tiempo de vida del que disponen–, vetando el acceso de aquellos que habitan los guetos mediante una serie de peajes que se van encareciendo y volviendo más impenetrables a medida que se avanza.

La trama se disparará cuando el protagonista, Will (Justin Timberlake), un joven proletario habitante de una de las zonas más humildes de esta ciudad, conozca a Henry Hamilton (Matt Bomer), un hombre «adinerado» que, antes de suicidarse, le dejará como herencia más de cien años de vida. Will aprovechará el inesperado regalo para abandonar el gueto, trasladándose a través de las diferentes zonas hasta llegar al área más privilegiada, donde intentará camuflarse entre sus habitantes. Allí conocerá a Sylvia (Amanda Seyfried), hija del magnate Philippe Weis (Vincent Kartheiser), dueño de la mayor compañía de prestamistas de tiempo. Tras una fiesta en la mansión de los Weis, Will será identificado y acusado del asesinato de Henry. La acusación lo obligará a huir, tomando como rehén a Sylvia, quien –tras descubrir la precaria vida de los guetos– decidirá aliarse con el protagonista. Ambos emprenderán entonces una lucha «robinhoodesca» por la redistribución del tiempo/riqueza.

Como vemos, las fronteras de *In Time* sirven al fin de delimitar el espacio pauperizado en el que viven los trabajadores más humildes de aquel impoluto en el que habitan las clases dirigentes. Como lo demuestran los pasajes entre una zona horaria y otra, esta delimitación funciona de manera relacional, no hermética, poniendo de manifiesto que la división de clase funciona «como momentos antagonistas de una totalidad dinámica [que] en su conflicto devienen dinámicas y totalizadas» (Postone, 1993/2006, p. 415). Así, esta totalidad se da aquí en la forma de un interior sin exterior o, al menos, de un interior donde el exterior solo representa el espacio de tránsito que permitirá a Will y Sylvia burlar (siempre de forma fugaz y huidiza) el control de la autoridad policial. Es justamente en este rol represivo de los llamados «guardianes del tiempo» –la policía de este mundo– donde se presume la presencia de un Estado que, en todo caso, aparece siempre al servicio del capital.

En este sentido, la propuesta de *In Time* podría ser leída como una denuncia de corte marxista en la que el Estado aparece como el encargado de asegurar el dominio ejercido por la burguesía en el proceso de extorsión de la plusvalía, proceso que en el filme aparece representado mediante la metáfora del tiempo como moneda de cambio que deja su huella en los propios cuerpos, sacando a la luz la explotación inherente al conflicto capital-trabajo en el capitalismo. En otras palabras, *In Time* explicita las marcas que el sistema de producción capitalista imprime en la propia experiencia vital, tomando el cuerpo –y, por tanto, la propia existencia– como espacio último del despojo.

Sin embargo, aun cuando el cruce a través de las fronteras que delimitan las diferentes zonas podría servir como oportunidad para abordar la definitiva desaparición de las divisiones de clase, la trama acaba inclinándose por la imagen de un mero retorno –pacífico y festivo– de la movilidad social que únicamente sirve al fin de

redefinir los límites planteados inicialmente: los residentes de los guetos se beneficiarán del caos provocado, aprovechando la falta de vigilancia en los sucesivos «peajes» que dividen cada zona para trasladarse a aquellas más pudientes.

Es cierto que el filme deja abierta la posibilidad de un colapso del sistema, como un temor asociado a la apertura de las barreras por las que ahora transitan libremente los «parias»; sin embargo, en *In Time* no nos encontramos con una revuelta de ningún tipo: los habitantes de los guetos no muestran ningún atisbo de rebelión contra el sistema, más allá de la transgresión puntual de las barreras impuestas inicialmente. La estructura social no es cuestionada más allá de la denuncia de la «avaricia» de algunos de los personajes representantes de la burguesía más codiciosa, mientras, al mismo tiempo, se nos plantea una posible alianza entre la clase trabajadora (Will) y aquellos miembros más «honrados» de la burguesía que reconocen, en el modo de vida de la clase trabajadora, sus miserias personales (Sylvia). Se trata, en todo caso, de corregir los supuestos fallos del sistema sin cuestionar la estructura económica (las barreras, recordemos, continúan en pie). Con esto, la crítica al sector financiero —encarnado en el personaje del Sr. Weis— y a la connivencia del Estado que apuntala el *statu quo* mediante su aparato represivo queda diluida en un alegato por la restauración de un orden anterior, de un capitalismo a la «vieja usanza» en el que la posibilidad de ascenso social se presentaba (al menos, en la teoría) como una posibilidad.

Algo parecido sucede también en el caso de *Elysium*. Aquí la división de clase se presenta en la forma de dos mundos bien diferenciados, cuyo vínculo se reduce a la compra-venta de mercancías elaboradas por los menos favorecidos. La desigualdad entre ambos mundos se hace también evidente en el diseño de producción. Mientras la estación espacial, hogar de las clases privilegiadas, se presenta ante nosotros como un espacio de abundancia, verde, organizado, armonioso y fértil, la Tierra aparece como un sitio ceniciento, árido, devastado y (super)poblado por personas de diferentes etnias y orígenes, en un paisaje que reproduce el imaginario del *slum*. Este distópico planeta Tierra apela así al imaginario colectivo sobre los países del Sur, entendidos como modelo de una pauperización que se ha extendido hasta generalizarse también entre los miembros de la clase trabajadora blanca de los países del Norte, representada por el personaje de Max (Matt Damon). En consecuencia, el planeta entero se ha convertido en un escenario donde el conflicto, el desorden y la sumisión son la norma.

Esto último pondrá en evidencia la metáfora que aborda, también, la idea de un «apartheid planetario»² (Riechmann, 2005, p. 215) como una división entre los de «arriba» y los de «abajo» que saca a relucir la cuestión ecológica: los ricos —en su mayoría, anglosajones blancos— han huido después de dejar el planeta irremediablemente «enfermo», como se nos narra en los intertítulos que dan inicio al filme³. La estación espacial de *Elysium* se nos presenta, pues, como una suerte de utopía capitalista construida ex profeso para que los miembros de la clase dominante global continúen manteniendo su estilo de vida.

Como en *In Time*, el exterior supone simplemente un espacio de pasaje que vincula ambos mundos: las fronteras entre la Tierra y *Elysium* no son completamente herméticas (no pueden serlo) y, en la teoría, nada impide a los terrícolas trasladarse a la estación espacial si consiguen reunir el dinero y la documentación requerida para

2 Mediante esta idea, Riechmann denuncia la estrecha relación entre desigualdad social (ya sea que hablemos tanto en términos de clase como de las relaciones Norte-Sur) y crisis ecológica. En este sentido, la metáfora de la estación espacial *Elysium* parecería venir a representar a aquella «burguesía global», responsable, según datos de Riechmann, del consumo del 80 por ciento de los recursos mundiales (2005, pp. 237-238). Esta burguesía, afirma el mencionado autor, constituiría alrededor del 20 por ciento de la población mundial y estaría conformada, mayoritariamente, «por parte de la población de Norteamérica, la Unión Europea y Japón».

3 Cabe recordar que Neil Blomkamp, director de *Elysium*, es responsable de *District 9* (2009) filme de ciencia ficción sudafricano en el que el motivo del *apartheid* está, también, muy presente (Christopher, 2013).

hacerlo (al igual que sucede en el mundo extradiegético, aquellos que intentan burlar los controles de frontera son apresados y/o deportados).

El conflicto se desencadenará cuando Max sufra un grave accidente en la fábrica de la megacorporación en la que trabaja, lo que —ante la falta de recursos médicos en la Tierra— le llevará a intentar infiltrarse en Elysium. De esta manera, la trama del filme se centrará fundamentalmente en el acceso a la salud en uno y otro planeta⁴, diluyendo la aparente enmienda a la totalidad del sistema en un alegato por el «acceso» a la condición de ciudadano del mismo. La historia culminará cuando Max logre, casi de manera involuntaria, que los miserables habitantes de la Tierra sean finalmente reconocidos por el sistema.

Si bien es cierto que este feliz desenlace podría ser leído como una conquista de derechos (sin dudas) significativa teniendo en cuenta el contexto extradiegético en el que se plantea tal trama —el prohibitivo sistema sanitario estadounidense—, esto no excluye que se trate de una enmienda parcial que no ahonda en las cuestiones estructurales de fondo. Como sucedía en *In Time*, aquí tampoco existe ningún atisbo de rebelión y la denunciada injusticia se reduce a una problemática en torno a la incorporación dentro de las fronteras del sistema de aquellos antes «excluidos», no a su transformación. En consecuencia, el desenlace del filme no plantea una supresión del régimen de apartheid que regula y garantiza la reproducción del *statu quo*, sino una reforma parcial que garantice la supervivencia de aquellos más miserables.

4.3. La frontera como espacio de tensión y conflicto

El tratamiento de la frontera dentro de las distopías cinematográficas actuales abarca también otro tipo de propuestas menos evidentes, que lidian con una reflexión en torno a los límites entre lo natural/real o lo artificial/falso, observable en los casos de *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) o *Ready Player One* (Spielberg, 2018). Se trata de propuestas en la que las fronteras entre uno y otro mundo se presentan en constante tensión, lo que las convierte en espacios inestables e imprecisos.

En *Blade Runner 2049*, lo dicho se propone a través de diversos elementos que evocan la fusión entre lo natural y lo artificial, característica de este mundo distópico. Además de las plantas de energía solar, nos encontramos también con la imagen de la presa que proporciona electricidad a la ciudad, y que, al mismo tiempo, sirve como límite entre un espacio urbano en permanente expansión, y la «fuerza» de la naturaleza representada por el mar, que empuja inevitablemente hacia el interior. Aun cuando esta imagen sirve al objetivo de representar la conquista de la naturaleza por parte de la técnica, la misma expone también la existencia de un espacio de intersección y de conflicto entre ambas, conflicto que se encarnará en el agente K (Ryan Gosling), protagonista del filme, replicante diseñado para eliminar a los de su propia especie. A diferencia de lo que le sucedía a Deckard (Harrison Ford) en el primer filme, K es completamente consciente de su condición de replicante y, en consecuencia, de la ficción de su propia experiencia vital. Esto es lo que constituye su esencia como replicante y, al mismo tiempo, lo que justifica su actividad como *blade runner*: en tanto replicante, K se limita a cumplir órdenes.

4 El filme se estrena en el año 2013, tan sólo unos meses después de que Barack Obama fuese reelecto como presidente de los Estados Unidos, en el momento en el que el debate sobre la *Affordable Care Act* —o, como se la denominó popularmente, *Obamacare*— se encontraba en su punto más álgido. Los esfuerzos del partido Republicano para tumbar la ley habían alcanzado en 2012 la Suprema Corte de Justicia, y las encuestas mostraban un grado considerablemente alto de rechazo a la misma entre la opinión pública. Según un artículo publicado en 2013 por el periódico británico *The Guardian*, la oposición al *Obamacare* aumentó en los meses posteriores a las elecciones de 2012, llegando a situarse en torno al 52% en octubre de 2013, dos meses después del estreno de *Elysium*. Aunque las encuestas realizadas durante los años 2012 y 2013 muestran resultados dispares (en parte, debido a los sesgos aplicados a la hora de su diseño), el rango de desaprobación de la ley se mantenía considerablemente alto en todas ellas (en torno al 45 y el 55%) (Enten, 2013).

No obstante, como iremos descubriendo mediante la trama, el protagonista no puede evitar sentirse atormentado por los recuerdos de su infancia; recuerdos que, pese a simulados, cuestionan su naturaleza de manera constante. La imagen de la presa como barrera entre dos mundos funciona, pues, como un recordatorio de esta incapacidad de contener los «impulsos naturales» de manera definitiva y total.

Esta idea se consolidará con el descubrimiento de los restos mortales de Rachael –replicante de la cual Deckard se enamora en el filme de 1982–, cuyos huesos revelan signos de haber concebido un niño real. La posibilidad de que ese niño sea nuestro protagonista, provocarán en K una crisis ontológica, reimprimiendo el carácter postmoderno presente ya en el primer filme. En definitiva, la confirmación de este supuesto implicaría la disolución de las fronteras que definen lo humano: el riesgo de que el autómatas se convierta en un ser autónomo supondría una amenaza para la precaria estabilidad sobre la que se sostiene el sistema, tal y como se encarga de dejar claro la Teniente Joshi (Robin Wright), jefa de K en el Departamento de Policía de Los Ángeles: «El mundo está construido sobre un muro. Separa las especies. Dile a cualquiera de los lados que no hay muro y te garantizarás una guerra».

De esta manera, los límites que constituyen la realidad de K –entendida como aquello que constituye su experiencia del (y en el) mundo (su subjetividad y su identidad)– se plantearán siempre como algo difuso y turbio, a modo de reflejo del paisaje distópico. El conflicto en torno a los límites se traslada así de ese mundo exterior, incontenible y turbulento, al interior, a la propia subjetividad entendida como el lugar de una –también incontenible y turbulenta– incerteza.

Sin embargo, como puede observarse, el conflicto de K es exactamente el opuesto al que se enfrentaba Deckard: mientras para este último el trauma surgía de la posibilidad de ser en realidad un replicante (y, con ello, de la posibilidad de que todo su mundo fuera un engaño), para K el trauma surge de la posibilidad del encuentro con lo real, de la necesidad vital de abandonar la ficción que constituye y legitima su propia existencia. En otras palabras, la posibilidad de haber nacido supone, para K, un encuentro inevitable con lo real/traumático encerrado en su «falsa» subjetividad, planteado como una necesaria búsqueda de respuestas que le obligaría a abandonar la tranquilidad y seguridad proporcionada por los relatos que no sólo legitiman su rol en este mundo sino, directamente, la totalidad de su mundo.

Así, el viaje de auto(re)conocimiento que emprende K solo puede comenzar por una necesaria exploración de las fronteras, de los límites que estructuran esta realidad, lo que en el filme será escenificado a través de la imagen del coche del protagonista avanzando a lo largo de la presa, esto es, sobre una de las líneas que dividen y ordenan su mundo. Sin embargo, fuera de estos límites, K sólo descubrirá despojos, miseria y abandono. El reconocimiento se traducirá, pues, en el periplo de K a través del desierto, en el cual –como le sucedía a Jesús en el Nuevo Testamento– la fortaleza de sus «creencias» será puesta a prueba.

El problema es que, ante la ya comentada desaparición de un dios que dé sentido a este mundo, K quedará constantemente expuesto al sufrimiento y la crueldad, representada por quienes no han tenido más remedio que adaptarse a este páramo yerto y desolado. Así, la búsqueda de la verdad se traducirá en un necesario retorno a lo «salvaje» que representaría –al igual que sucedía en varios de los filmes que hemos analizado anteriormente– el estado de naturaleza hobbesiano. Dicho de otro modo, la búsqueda de la individualidad (de la identidad) sólo podría darse, pues, ante la absoluta disolución de la estructura social, esto es, ante la completa desaparición de los límites, característica del estado de anomia según Durkheim, paisaje recurrente en la distopía (Darende, 2024).

Este estado de anomia durkheimiano se presenta, pues, como la única oportunidad para conocer la verdad. Sólo en la exploración de este afuera, representado como el espacio de conflicto y desolación, es donde se presenta la posibilidad de descubrimiento, que, en el filme, se reduce al reconocimiento de la condición de individuo apartado de la sociedad. De esta manera, la búsqueda de lo real/verdadero, que abriría para K la posibilidad de emanciparse de su condición de *autómata* para convertirse en un ser *autónomo*, se nos presenta como la traumática asunción de la vulnerabilidad y la inseguridad que conlleva abandonar los límites consustanciales a la vida en sociedad.

Por otra parte, el desierto de Las Vegas por el que vaga K en busca de respuestas representa también un paisaje detenido en el tiempo, el «fin del cambio» que Jameson definía como la «única transformación radical imaginable» en la posmodernidad (1984/2002, p. 89). No resulta, pues, sorprendente, que el personaje de K acabe finalmente muerto al borde de las escaleras del edificio donde se halla la respuesta definitiva al enigma que lo atormenta. K, después de todo, no era más que un replicante como cualquier otro: la única posibilidad de emancipación es, pues, la propia muerte. Es cierto que la imagen de la muerte como detención definitiva del cambio permanente puede suscitar lecturas diversas, desde una invitación a la «transformación radical» – entendida en este caso como la necesidad de trascender los límites de nuestra existencia –, hasta la asunción más «pesimista» de nuestra incapacidad para liberarnos finalmente de la servidumbre.

La imagen de la nieve cayendo sobre el cuerpo ya sin vida de K –alusión evidente a las célebres «lágrimas en la lluvia»– se confronta aquí con la imagen de la Dra. Ana Stelline (Carla Juri) –verdadera hija de Rachael y Deckard, y encargada de diseñar todos los recuerdos de los replicantes– recibiendo sobre su cuerpo los falsos copos de nieve que ella misma ha creado. Ambas imágenes, puestas en relación, reforzarían la ambigüedad distópica que atraviesa todo el texto: al tiempo que se alberga la posibilidad de algo nuevo, esto se mantiene en secreto – como le sucede a Ana – en pos de preservarlo.

Esta idea de la frontera como lugar de un encuentro siempre inestable entre dos mundos aparece también, aunque de una manera quizá menos sutil, en el caso de *Ready Player One*. Aquí el conflicto surgirá a partir de las tensiones e intersecciones entre un mundo virtual (el OASIS) y uno material (el Ohio distópico): el primero, un espacio de aparente libertad frente a la opresión y angustia del segundo. Aquí nadie niega la falsedad de esta segunda realidad, lo que no impide que lo que sucede dentro de las fronteras del mundo virtual afecte de manera directa al mundo material (y viceversa). Así, la trama del filme gira en torno al viaje del héroe del ingenuo y bonachón protagonista, Wade (Tye Sheridan), conocido en el OASIS bajo la identidad de su avatar Parzival: desde su salida del mundo ordinario y su entrada al mundo especial hasta el retorno con el elixir. De esta manera, la estructura narrativa de *Ready Player One* no solo responde a la de la mayor parte de los videojuegos actuales (motivo central del filme), sino también, y sobre todo, a aquella del mito, convirtiendo la propuesta en un relato aleccionador, en el que las aventuras vividas en el mundo especial/virtual sirven al objetivo de proporcionar un modelo de conducta para el mundo real (Urraco Solanilla, 2021).

En este sentido, la propuesta del filme no se aleja demasiado de aquellas de *Maze Runner* o *Divergent*, en las que la salida al exterior servía también al fin de educar sobre los límites de lo posible. En este caso, sin embargo, es por medio del juego que los personajes aprenderán sobre la necesidad de establecer ciertas reglas que aseguren la reproducción del sistema en el mundo real. En consecuencia, y a diferencia de lo que sucedía en los mencionados filmes, aquí no hay una salida a un exterior «salvaje» o peligroso, sino la entrada a un interior aislado

y aparentemente seguro. Para los personajes, el OASIS representaría el «no-lugar», la deseada utopía donde el individuo puede desarrollarse *ad libitum*, «sin límites», como lo deja claro el protagonista al inicio del filme.

El OASIS se traduce, pues, en un mundo a imagen y semejanza de la utopía liberal-capitalista, en la que la «libertad» se identifica automáticamente con la libertad individual (la capacidad de reinventarse, de actualizarse, de ser «dueño» de uno mismo y del propio destino). Como en tal utopía, aquí las reglas del juego son siempre flexibles, limitadas sólo por la competencia y/o por la colaboración puntual entre los diferentes participantes en pos de un objetivo concreto (en este caso, encontrar las tres llaves que convertirían al ganador en propietario del OASIS). La relevancia de lo individual en el OASIS confronta así con la distopía que representa la malvada empresa IOI: en esta última, los llamados «sixers» constituyen un ejército homogéneo al mando de Nolan Sorrento, entrenados especialmente para el torneo.

En contraste con Parzival y su pandilla, los *sixers* carecen de identidad propia y de espontaneidad, convirtiéndose en la viva imagen de los ejércitos industriales de las distopías clásicas. Sin embargo, aquí los protagonistas no se enfrentan a la clásica maquinaria estatal totalitaria, sino a la codicia y la falta de escrúpulos de Sorrento, líder del monopolista conglomerado capitalista que amenaza con destruir el mundo construido por el afable y desinteresado empresario James Halliday. En consecuencia, el enfrentamiento planteado en el filme se basa en la defensa de un modelo que compatibiliza las lógicas de consumo capitalistas con la libertad (individual), frente a otro que antepone el beneficio económico de unos pocos y codiciosos especuladores. Así, a medida que la distopía propuesta por Sorrento comience a ganar terreno en el OASIS, este último refugio de libertad –asimilable a un capitalismo con «rostro humano», civilizado– irá cediendo a las dañinas lógicas del capitalismo «salvaje» que han arruinado ya el mundo material, convirtiendo todo en un enorme interior y eliminando, con ello, cualquier posible escape.

De este modo, la propuesta del filme se centrará en la recuperación, protección y conservación de los resquicios de humanidad dentro del mismo sistema (cuestión que, por otra parte, liga con el planteamiento nostálgico del filme). En definitiva, la apuesta de Wade y su pandilla pasa por la restitución de un orden anterior, añorado en cuanto idealizado. Así, el principal objetivo de Wade será ganar el torneo para convertirse en el heredero de Halliday, lo que le permitiría redibujar las fronteras y recuperar la supuesta «independencia» del OASIS; en definitiva, garantizar que continúe siendo, valga la redundancia, un «verdadero» oasis. Esto quedará claro cuando, hacia el final del filme, Sorrento destruya el OASIS para evitar la victoria de Wade: tras el cataclismo, este descubrirá que posee una «vida extra» que le proporciona una segunda oportunidad para ganar la partida y volver a ponerlo en marcha.

De ahí que esta restitución de la separación entre lo real y lo artificial se traduzca en una reivindicación implícita de los límites de lo posible que, en definitiva, sirve a los fines del mantenimiento y la reproducción del *statu quo*. Dicho de otro modo, el conflicto planteado en el filme acabará reduciéndose a una reforma parcial del sistema, a una batalla entre los «buenos» y «malos» empresarios (Halliday y Sorrento, respectivamente), en el que la utopía queda relegada a un espacio de evasión momentánea, siempre al servicio de la realidad.

4.4. La incertidumbre como posibilidad

En cualquier caso, es conveniente aclarar que estas premisas distópicas no se presentan siempre de la misma manera, como lo prueba la propuesta de *Snowpiercer* (Bong, 2013). El punto de partida del filme de Bong

Joon-Ho es similar al de los ejemplos anteriores: la máquina representa los límites dentro de los cuales es posible la vida; fuera sólo se puede perecer. Aquí los vagones del tren funcionan como modelo de la estructura socioeconómica de las sociedades capitalistas, en las que las clases empobrecidas se encuentran al final de la cola, mientras las clases dominantes se sitúan en los vagones delanteros, cercanos al motor de la máquina. Las fronteras dentro del tren diseñado por el Sr. Wilford vienen dadas así por las puertas que separan cada clase en función de lo que los pasajeros han pagado para acceder al mismo. El mundo planteado en esta distopía se configura así de una forma mucho más hermética que en los casos anteriores: el interior se presenta bajo una estructura inamovible, bloqueada por las complejas cerraduras electrónicas que rematan las pesadas puertas metálicas colocadas entre los coches. Estas barreras sirven, pues, a modo de metáfora de la completa ausencia de movilidad social, cuestión que se expone de manera aún más explícita en el famoso monólogo del personaje de la Ministra Mason (Tilda Swinton), segunda al mando del tren: «En este tren de la vida, todos debemos quedarnos en las estaciones asignadas. Cada uno de nosotros debe ocupar las posiciones preasignadas. [...] Así son las cosas».

Este «así son las cosas» que el personaje de Mason utiliza como coletilla en diversas ocasiones a lo largo del filme acentúa la idea de los límites que, de rebasarse, pondrían en riesgo el orden establecido (en una alusión bastante evidente al «*there is no alternative*» de Margaret Thatcher). El caos comenzará cuando los postergados del vagón de cola decidan iniciar una rebelión y consigan derribar la primera barrera de manera violenta. A medida que avancen, los rebeldes deberán ir sorteando una serie de obstáculos cada vez más duros y grotescos: desde unos aterradores guardias ataviados con hachas y con su rostro completamente cubierto por pasamontañas, hasta la masacre a tiros a manos de la «amorosa» maestra del tren, encargada de educar a los niños más privilegiados sobre los riesgos de transgredir los límites.

Cuando los rebeldes alcancen el vagón escuela, la maestra aprovechará para darnos una lección acerca del destino de aquellos que han intentado escapar del interior de «la máquina que nunca para»: quince años atrás, los protagonistas de la conocida como «revuelta de los siete» intentaron detener «el tren milagroso» diseñado por el Sr. Wilford; tras fracasar, saltaron del tren en marcha y murieron tras avanzar tan solo unos pocos metros, permaneciendo congelados como un recordatorio permanente para cualquiera que ose repetir la hazaña. Como la propia maestra hace repetir a los niños: «Si la máquina deja de funcionar... ¡todos moriremos!».

El orden, como barrera a la que se refería la Ministra Mason en su monólogo, aparece así protegido por dos de las instituciones más importantes dentro de esta sociedad: el ejército y el sistema educativo. Ambas instituciones se presentan pues como las últimas guardianas de la reproducción del sistema; la primera de forma manifiesta, y la segunda como una suerte de mascarada caricaturesca que sublima la violencia tácita que conlleva su función represiva: sumado a la calidez de la paleta de colores que compone la escena, la maestra de *Snowpiercer* se nos presenta caracterizada como un ama de casa de los años cincuenta que, para más inri, está embarazada. De esta manera, la función del vagón-escuela no se reduce simplemente a la legitimación ideológica, sino también al de la conservación (y defensa) del orden social, en función de los intereses de las clases dominantes del tren.

Esta representación esperpéntica de la realidad saca a relucir la verdadera violencia que subyace al sistema, ante la cual los únicos que se muestran incómodos (o, incluso, amenazados) son los rebeldes. Al otro lado, los habitantes de los vagones delanteros viven ociosos y despreocupados de los posibles conflictos que sólo irrumpen cuando el grupo de rebeldes atraviesa, en completo silencio, su espacio.

La violencia inherente al sistema tomará la forma, ahora, de la más absoluta aversión de los miembros de la clase dominante, cuyas miradas atravesarán ahora los límites de la propia pantalla, dirigiendo su desprecio

hacia el espectador. Así, mientras al inicio del filme parecíamos mantener una mirada algo distante, exploratoria, las anteriores instancias de una violencia oculta a los ojos de todo el mundo quedarán ahora al descubierto, implicándonos de forma directa en el conflicto: las barreras han acabado por caer, ya no queda (casi) nada que ocultar. Así, cuando nos adentremos en el vagón más cercano al motor, nos toparemos de lleno con la orgía capitalista –una orgía de drogas, alcohol y música tecno– donde los privilegios de la clase ociosa se mostrarán ya sin tapujos. Tampoco habrá ya resistencias, solo la invitación a un encuentro con la verdad que se divide en la disyuntiva entre atravesar la última barrera para arrebatarse el poder al Sr. Wilford o atravesar la «verdadera» barrera que separa esta realidad del mundo «real».

Será justamente Nam, hasta ahora sólo encargado de abrir cada una de las puertas interiores de la máquina, quien proponga al protagonista, Curtis (Chris Evans) esta última y «delirante» salida: «¿Sabes lo que quiero de verdad? [...] Quiero abrir la puerta. Pero no ésta. [...]. La puerta al mundo exterior. [...]. Puede que creas que es un muro. Pero es una maldita puerta». La encrucijada se plantea así en términos de reproducción o ruptura, o, dicho de otro modo, de una restitución/subversión frente a una completa demolición de las estructuras que sostienen el orden establecido, opción, esta última, por la que se decantará el protagonista.

Sin embargo, a diferencia de lo que hemos visto que sucedía en el resto de filmes, esto no supondrá un retorno a un estado de naturaleza hobbesiano. La traumática salida al exterior provocada por Curtis se traducirá en la muerte de la práctica totalidad de los habitantes del tren, con la única excepción de dos pequeños niños, cuyos personajes representan modelos significativamente alejados al del ciudadano blanco occidental. Este final abierto deja espacio a la imaginación para una posible refundación libre de las ataduras de la antigua civilización representada en el tren. A pesar de no ofrecer ningún tipo de garantía de tal posibilidad, la caída de las fronteras funcionaría como una invitación a un posible debate sobre las alternativas disponibles, sobre los futuros posibles. Así, *Snowpiercer* se aleja de las propuestas anteriores donde el andamiaje –pese a revisado– permanecía intacto. La salida utópica del filme no consiste tanto, pues, en la salida al exterior entendida como un mero escape, sino más bien en la propuesta de eliminación de cualquier posibilidad de retorno: lo que venga tendrá que ser, necesariamente, algo diferente.

5. CONCLUSIONES: LAS FRONTERAS DISTÓPICAS COMO LÍMITES DE LAS POSIBILIDADES

El análisis de los anteriores ejemplos nos ha permitido constatar la persistencia del motivo de la frontera en la distopía contemporánea, como elemento a través del cual problematizar las diferentes crisis y conflictos que atraviesan nuestro presente, conflictos que, en casi todos los casos, son abordados a través de la contraposición de una serie de tropos que, generalmente, pretenden producir una síntesis que promueva la reflexión del espectador. Así, encontramos muchos de los dualismos discursivos clásicos de las narrativas distópicas, tales como la civilización frente a la barbarie, la libertad frente a la sumisión, el nosotros frente a los ellos, lo individual/diverso frente a lo colectivo/homogéneo, lo artificial frente a lo natural, o la falsedad frente a la verdad. En este sentido, hemos observado cómo las distopías mainstream del siglo XXI siguen reproduciendo las imágenes del «exterior» y el «interior», que en el pasado fueron utilizadas como fórmula para denunciar las tensiones entre lo civilizado/aceptado y lo salvaje/rechazado.

No obstante, como hemos señalado, hoy la denuncia parece dirigirse con mayor claridad hacia los efectos devastadores de un capitalismo que, lejos de representar el progreso de la civilización, parece empujar a las sociedades hacia formas de barbarie cada vez más deshumanizadas. Sin embargo, tal denuncia anticapitalista parece acabar difuminándose en un mensaje cada vez más ambiguo y desesperanzado respecto a las posibles

alternativas, concluyendo así un proceso que tenía su origen ya a finales del siglo *xx*. La consolidación de la sentencia de Margaret Thatcher —su famoso «*There is no alternative*» (TINA)—, la fragmentación posmoderna y la incertidumbre que le acompaña —tan bien representadas en la tradición ciberpunk de la que es legataria la *Blade Runner* de Villeneuve— parecen ahora traducirse en un retorno prácticamente generalizado a los herméticos muros de las distopías clásicas.

Tabla 2. *Propuesta de clasificación del tropo de la frontera en la distopía contemporánea*

Categoría (frontera)	Filmes	Relación interior/exterior (evolución narrativa)	
		Inicial	Final
Separación (protección/control)	<i>Divergent</i>	Refugio vs. Amenaza	Restauración
	<i>Ready Player One</i>	Refugio vs. Amenaza	Restauración (acceso)
	<i>Maze Runner</i>	Opresión	Redefinición ⁵
	<i>Snowpiercer</i>	Refugio vs. Amenaza	Colapso
	<i>In Time</i>	Opresión	Redefinición (acceso)
	<i>Elysium</i>	Opresión	Redefinición (acceso)
Umbral (apertura)	<i>The Giver</i>	Refugio vs. Amenaza	Restauración ⁶
	<i>Blade Runner 2049</i>	Refugio vs. Amenaza	Colapso

Como se observa, es posible afirmar que las contradicciones, oposiciones y tensiones delimitadas por estas fronteras se zanján, en la mayoría de los casos, mediante un mero desplazamiento y/o ensanchamiento de las fronteras que permite volver a demarcar los límites de lo posible y/o «deseable». Si bien es cierto que tales desplazamientos no dejan de constituir transformaciones significativas respecto a las realidades planteadas, no es menos cierto que las salidas propuestas parecen solventarse sólo mediante la incorporación dentro de las fronteras de aquello antes excluido. Lo dicho puede observarse más claramente en los clásicos «finales felices» de filmes tales como *Elysium*, *Maze Runner*, *The Giver*, *In Time* o *Ready Player One*, donde la reparación final de los conflictos se traduce en una apuesta por el «acceso» de parte de los elementos del exterior en el interior.

Esta tensión entre planteamientos críticos y desenlaces «conservadores» es enmarcable dentro de la distinción establecida por Martínez Mesa (2024) entre escenarios y tramas distópicas. Así, mientras el escenario (*setting*) se construye como un espacio analítico que evidencia las contradicciones del sistema —ya sea mediante muros, desigualdad o control—, la trama (*plot*) recurre a estructuras épicas (el viaje del héroe, la redención individual) que diluyen esa crítica en favor de un cierre restaurador. Así, películas como *Divergent* o *The Giver* —cuya premisa distópica parecería cuestionar inicialmente el *statu quo*— acaban legitimándolo al subordinar la rebelión a un esquema narrativo predecible, donde la subversión se reduce a un gesto simbólico y no a una transformación real (Martínez Mesa, 2024, p. 33). En este sentido, el afán de denuncia sobre la crisis sistémica choca de manera constante con la evidente dificultad para imaginar alternativas más allá de los límites del sistema, acarreando como consecuencia que las soluciones propuestas en los filmes sólo consigan plantear una enmienda o

5 Si bien el desenlace de la saga *Maze Runner* parecería plantear un potencial colapso de las fronteras, el hecho de que tan sólo unos pocos jóvenes hayan conseguido escapar permite intuir la perpetuación de estos límites más allá de la isla que sirve como nuevo refugio para los rebeldes.

6 En el caso de *The Giver*, a pesar de que la superación de las fronteras podría ser interpretada como un colapso de las mismas, tomamos como eje la propuesta de restauración de la Historia de la humanidad.

rectificación de los «excesos» o «abusos» del mismo. Tal rectificación acabaría reduciéndose a la restitución de un orden anterior que, en la mayoría de los casos, se identificaría con el presente (o, al menos, con el pasado más o menos cercano) del espectador. De esta manera, la relación entre texto y enunciatario se traduce, en el lugar del espectador, en una propuesta retrotópica que, al no ser capaz de escapar del marco de las relaciones posibles dentro del sistema, correría el riesgo de dejar incólume las lógicas que han originado la distopía denunciada.

Así, las propuestas acarrearían una paradoja fundamental: aun cuando puedan servir para denunciar las posibles derivas de nuestro presente, la búsqueda de soluciones en un pasado idealizado acabaría traducéndose en «intentos conscientes de *iteración* (más que de reiteración) del *statu quo ante* existente» (Bauman, 2017/2017, p. 18, cursivas en el original). Esta falta de salidas acabaría fundando una suerte de «gran interior». Esto resulta especialmente evidente en el caso de las distopías adolescentes, donde la salida al exterior sirve sólo a modo de ritual iniciático que permite extraer las lecciones necesarias para la madurez, reproduciendo la estructura monomítica descrita por Joseph Campbell (1949/1972) en la que el viaje del héroe culmina, tradicionalmente, en la «restauración» del mundo (Pratama, Kuncara y Fatmah, 2021; Zamani, Pourgiv y Hashemi, 2021; Rey Segovia, 2022).

A pesar de lo dicho, es necesario destacar que distopías como *Blade Runner 2049* o, especialmente, *Snowpiercer* —cuyas resoluciones plantean finales abiertos que trascienden, de manera más o menos explícita, las fronteras iniciales— pretenderían explorar un espacio que aún se presenta como alteridad o, al menos, como posibilidad. Con lo visto, parece posible conjeturar que serán este tipo de propuestas —que, por otro lado, coinciden en general con aquellas en las que la idea de «incertidumbre» aparece con más fuerza— las que resultarán más susceptibles de promover un posible debate y reflexión crítica por parte del espectador.

REFERENCIAS

- Agamben, Giorgio (2006). *Homo sacer I. El poder soberano y la nuda vida* (Trad. A. Gimeno Cuspinera). Valencia: Pre-Textos. (Obra original publicada en 1995).
- Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel y Vernet, Marc (2008). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (Trad. N. Vidal). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1983).
- Ball, Wess (Director) y Goldsmith-Vein, Ellen (Productora) (2014). *The Maze Runner* [Película]. Estados Unidos: Gotham Group, Temple Hill Entertainment y TSG Entertainment.
- Ball, Wess (Director) y Goldsmith-Vein, Ellen (Productora) (2015). *Maze Runner: The Scorch Trials* [Película]. Estados Unidos: Gotham Group y Temple Hill Entertainment.
- Ball, Wess (Director) y Goldsmith-Vein, Ellen (Productora) (2018). *Maze Runner: The Death Cure* [Película]. Estados Unidos: Gotham Group, Temple Hill Entertainment y Oddball Entertainment.
- Bauman, Zygmunt (2017). *Retrotopía* (Trad. A. Santos Mosquera). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 2017).
- Blaim, Artur (2022). Anti-utopía. En P. Marks, J. A. Wagner-Lawlor y F. Vieira (Eds.), *The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures* (pp. 53-64). Londres: Palgrave MacMillan.



- Blomkamp,Neill (Director) y Jackson, Peter (Productor) (2013). *District 9* [Película]. Sudáfrica, Estados Unidos y Nueva Zelanda: Tristar Pictures, WingNut Films, QED International y Key Creatives.
- Blomkamp,Neill (Director) y Block, Bill (Productor) (2013). *Elysium* [Película]. Estados Unidos: Alphacore, Media Rights Capital y QED International.
- Bong, Joon-Ho (Director) y Park, Chan-Wook (Productor) (2013). *Snowpiercer* [Película]. Corea del Sur: Moho Films y Opus Pictures.
- Burger, Neil (Director) y Fisher, Lucy (Productora) (2014). *Divergent* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment y Red Wagon Productions.
- Calle Collado, Ángel (2013). *La transición inaplazable. Salir de la crisis desde los nuevos sujetos políticos*. Barcelona: Icaria.
- Campbell, Joseph (1972). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (Trad. L. J. Hernández). Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1949).
- Carmona, Ramón (2010). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Claeys, Gregory (2016). *Dystopia: A Natural History*. Oxford: University Press.
- Christopher, David (2013). The Allegory of Apartheid and the Concealment of Race Relations in *District 9*. *Online International Journal of Arts and Humanities*, 2(2), 40-46.
- Darende, Ömer (2024). Dystopian Views of Classical Sociologists and Their Social Extensions. *Current Research in Social Sciences*, 10(1), 75-91. doi: 10.30613/curesosc.1454933
- Fisher, Mark (2018). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* (Trad. C. Iglesias). Madrid: Caja Negra. (Obra original publicada en 2009).
- Garcés, Marina (2017). *Nueva ilustración radical*. Barcelona: Anagrama.
- Jameson, Frederic (2002). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado* (Trad. J. L. Pardo Torío). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1984).
- Martínez Mesa, Francisco José (2024). When the Frame Becomes Hope: Lights, Shadows and Mirages in Dystopian Films in the Twenty-First Century. *Futuri*, Special Issue, 29-38.
- Martorell, Francisco (2020). *Contra la distopía. La cara B de un género de masas*. Valencia: La Caja Books.
- Mishra, Abhishank (2024). Comforting Lies: Authoritarianism, Anti-environmentalism and Climate Change Denial. En A. Sarkar, N. Bandyopadhyay, S. Sing y R. Sachan (Eds.), *Risk, Uncertainty and Maladaptation to Climate Change. Policy, Practice and Case Studies* (pp. 25-38). Singapur: Springer.
- Niccol, Andrew (Director y productor) (2011). *In Time* [Película]. Estados Unidos: Regency Enterprises, New Regency Pictures y Strike Entertainment.
- Noyce, Phillip (Director) y Koenigsberg, Neil (Productor) (2014). *The Giver* [Película]. Estados Unidos: Walden Media y The Weinstein Company.

- Postone, Moishe (2006). *Tiempo, trabajo y dominación social. Una reinterpretación de la teoría crítica de Marx* (Trad. M. Serrano). Madrid: Marcial Pons. (Obra original publicada en 1993).
- Pratama, Zumaidil; Kuncara, Singgih y Fatimah, M. (2021). Heroic Journey of Wade Watts in Ernest Cline's *Ready Player One*. *Ilmu Budaya*, 5(4), 807-826. doi: 10.30872/jbssb.v5i4.4688
- Riechmann, Jorge (2005). *Un mundo vulnerable. Ensayos sobre ecología, ética y tecnociencia*. Madrid: Catarata.
- Rey Segovia, Ana-Clara (2022). *¿No hay alternativa? Aperturas utópicas y clausuras distópicas. Una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo XXI* (Tesis doctoral). Universitat de València, Valencia. Recuperada de <https://roderic.uv.es/items/6e36092d-c11c-424b-8999-5121841a01d1>
- Schwentke, Robert (Director) y Fisher, Lucy (Productora) (2015). *The Divergent Series: Insurgent* [Película]. Estados Unidos: Red Wagon Entertainment, Summit Entertainment y Mandeville Films.
- Schwentke, Robert (Director) y Wick, Douglas (Productor) (2016). *The Divergent Series: Allegiant* [Película]. Estados Unidos: Red Wagon Entertainment y Mandeville Films.
- Spielberg, Steven (Director) y De Line, Donald (Productor) (2018). *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, Amblin Partners, Village Roadshow Pictures y De Line Pictures.
- Stiglegger, Marcus (2022). The inner frontier. Images of the USA in recent Western cinema (2000-2020). *GeoJournal*, 87(1), 141-150. doi: 10.1007/s10708-022-10659-8
- Talens, Jenaro (2010). *El ojo tachado*. Madrid: Cátedra.
- Urraco Solanilla, Mariano (2021). El caballo de Troya de las distopías juveniles: discurso hegemónico disfrazado de rebelde. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, (1), 154-169.
- Villeneuve, Denis (Director) y Johnson, Broderick (Productor) (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Estados Unidos: Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions y Torridon Films.
- Webb, Darren (2019). Prefigurative politics, utopian desire and social movement learning: reflection on the pedagogical lacunae in Occupy Wall Street. *Journal for Critical Education Policy Studies*, 17(2), 204-245.
- Zamani, Ali; Pourgiv, Farideh y Hashemi, Mahsa (2021). Quest in James Dashner's *The Maze Runner* Thrilogy. *Critical Literary Studies*, 1(5), 5-19. doi: 10.34785/J014.2021.319
- Žižek, Slavoj (2009). *Primero como tragedia, después como farsa* (Trad. J. M. Amoroto Salido). Madrid: Akal. (Obra original publicada en 2009).