

LUCHANDO POR EL FUTURO

El cine distópico contemporáneo bajo una perspectiva sociopolítica y revolucionaria.

FIGHTING FOR THE FUTURE

A sociopolitical and revolutionary perspective on contemporary dystopian cinema.

PhD. Roger Gonzàlez Mercader
UPF Tecnocampus
Barcelona c/Bismarck 16 1er 2a 08024
rogergmercader@gmail.com
Teléfono: 665-646-942
<https://orcid.org/0000-0003-3457-1226>

RESUMEN

El cine distópico contemporáneo recoge una larga herencia literaria y múltiples influencias de otros films distópicos para presentarse, ya en el siglo XX, bajo una nueva mirada. El objetivo de éste ensayo es el de desgranar cuales son las nuevas pautas del cine distópico, analizadas desde una vertiente socio-política i económica, un materialismo histórico marxista i revolucionaria aplicado al género distópico audiovisual de los últimos años. Veremos, pues, que las nuevas distopías presentan rasgos más radicales respecto a anteriores enfoques al género: desigualdades profundas, acciones revolucionarias o sacrificios de los protagonistas en pro del bien común serán algunas de las nuevas pautas del género distópico actual, un género permeable, sin duda, a los entornos de crisis e inseguridad en los que vivimos.

ABSTRACT

Contemporary dystopian cinema collects a long literary heritage and multiple influences from other dystopian films to present itself, already in the 20th century, under a new look. The objective of this essay is to explain what the new guidelines for dystopian cinema are, analyzed from a socio-political and economic perspective, a Marxist and revolutionary historical materialism applied to the dystopian genre audiovisual of recent years. We will see, then, that the new dystopias present more radical features compared to previous approaches to gender: inequalities profound, revolutionary actions or sacrifices of the protagonists in favor of good common will be some of the new guidelines of the current dystopian genre, a genre permeable, without a doubt, to the environments of crisis and insecurity in which we live.

PALABRAS CLAVE

Distopia, cine, desigualdad, clases sociales, revolución.

KEYWORDS

Dystopia, cinema, inequality, social classes, revolution.

"El propio acto de rebelión, cualquiera que sea el resultado, ya equivale a un éxito en la medida en que ilustra la idea inmortal de la libertad"

Slavoj Žižek (*Viviendo en el final de los tiempos*)

1. Introducción.

La distopía es un género claramente permeable al entorno socioeconómico y político que le rodea. Ya en la misma definición de distopía autores como Suvin o Sargent utilizan términos como sociedad o sociopolítica¹, apuntando hacia la esencia del género distópico: mostrar sociedades alternativas/futuras bajo una mirada negativa.

El capitalismo, como sistema de organización social clave en Europa (desde los siglos XVIII y XIX hasta la actualidad), será el humus básico de las distopías, que aparecerán como una crítica hacia este sistema, teniendo en cuenta que a lo largo del siglo XIX se ha ido produciendo un debate, y a menudo una puesta en práctica, de nuevas organizaciones comunitarias como alternativa al capitalismo, desde el socialismo de Robert Owen y Charles Fourier hasta el comunismo de Marx y Engels. Así, una de las formas que tomará la distopía será el hecho de utilizarse como ficción que exuda un deseo de revolución, mostrando una incipiente lucha de clases con el objetivo de destruir el sistema imperante. A partir de la dicotomía (presente en muchas distopías) de felicidad vs. Libertad², esta sublevación será, pues, la máxima expresión de la libertad del individuo hacia el sistema, y el cine y el audiovisual en general, generaran interesantes imágenes de insurrección y revueltas de masas, siendo importantes vehículos en los que la distopía encontrará un potente imaginario de la revolución.

Desde *Aelita* y *Metrópolis*, hasta *Rompenieves* o *Los juegos del hambre*, el imaginario revolucionario que ofrece la distopía audiovisual a lo largo de la historia se mostrará con fuerza,

¹ Suvin: "DISTOPIA: The construction of a particular community where sociopolitical institutions, norms and relationships between people are organized according to a *radically less perfect* principle than in the author's community" (2010, p. 384)

Sargent: "DYSTOPIA OR NEGATIVE UTOPIA: A non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than society in which that reader lived" (1994, p. 222)

² A menudo, ya sea tomando la forma de un Estado controlador y/o manipulador, o una sociedad gobernada por multinacionales (sin un Estado definido como ocurre en el género ciberpunk), el sistema se convierte en el Nosotros=felicidad enfrentado al Yo=libertad, el grupo contra el individuo, paralelismos donde se reflejan fácilmente sistemas como el comunismo (en el papel de un Nosotros agresivo y de control directo) y el capitalismo (en el papel de un Nosotros alienador, que controla a través del entretenimiento y el consumo). Dos tendencias básicas que tienen en 1984 de George Orwell y *Un Mundo feliz* de Aldous Huxley los referentes del género distópico más evidentes

poniendo de manifiesto su permeabilidad histórica hacia los conflictos históricos. Y es que la distopía nace en tiempos convulsos donde el capitalismo imponía unas desigualdades sociales tan flagrantes que obras primerizas del universo distópico literario (influyentes en futuras distopías en el cine) como *La Máquina del tiempo* (con unos Morlocks y unos Eloi hijos de una revolución violenta), *El Talón de Hierro* (que vive en directo una cruda revolución), o *Noticias de ninguna parte* (que presenta una utopía a la que se ha llegado de forma violenta³), asumían la revolución como única manera posible de llegar a la utopía.

Clases enfrentadas y revolución como fuerza de cambio. Éstas son las características más desgarradoras de la distopía, que, desde el "crack del 29" hasta la reciente crisis del 2008, sirven como catarsis cultural del cambio. Y será a partir del año 2008 cuando se detecta claramente un aumento del número de distopías que abordan la narrativa revolucionaria, mostrando el enfrentamiento del/la protagonista contra el sistema. Así, frente a la tendencia del protagonista a la fuga de los años 70⁴ y al paréntesis de malestar interno poco resolutivo de los 80 y 90⁵, a partir del año 2000 (y especialmente 2008), parece acentuarse progresivamente un discurso revolucionario distópico, una necesidad imperiosa de cambiar un sistema que no funciona unido a un discurso de clases que se acentuará cada vez más, convirtiéndose la distopía una metáfora catártica de una verdad no rebelada pero cada vez más evidente. En palabras del filósofo Žižek (2014): "Hasta Hollywood lo sabe. Los últimos éxitos globales del cine de Hollywood, como *Los juegos del hambre*, describen sociedades 'postcatastróficas' en las que se desarrolla una gigantesca lucha de clases". Estas nuevas distopías re-incorporan y re-adaptan un discurso ya presente en las primeras distopías en el cine, *Aelita* i *Metrópolis*, claras precursoras de la distopía entendida en clave revolucionaria, largometrajes cargados de aromas soviéticos que se adelantaron al radical crack del 29. Aproximadamente un siglo después, el capitalismo ha vuelto a sufrir una crisis económica con C-mayúscula⁶ de la que aún nos resentimos, aumentando las desigualdades entre ricos y pobres, una enorme brecha social acompañada de un imparable desgaste ecológico global, hechos que no han dejado indiferente al mundo de la cultura audiovisual y, por extensión, a un género distópico especialmente permeable a todo cambio y crisis socioeconómica. Nos acercaremos, pues, a analizar como las distopías audiovisuales

³ "- Decidme una cosa si sabéis: el cambio, la *revolución* como se la llamaba, ¿se produjo pacíficamente? - ¿Pacíficamente? - repitió- ¿Era posible la paz en aquella masa caótica de pobres desdichados del siglo diecinueve? Fue la guerra desde una punta a otra. Guerra áspera hasta que surgió la paz y el bienestar" (*Noticias de ninguna parte*. p. 156) La palabra "revolucion" esta en cursiva en el original.

⁴ Con múltiples ejemplos como *El Planeta de los Simios*, *THX1138*, *Edicto Siglo XXI: prohibido tener hijos*, o *La fuga de Logan*.

⁵ Con la aparición del género Ciberpunk como ejemplo de nueva mutación de la distopía donde "La purpurina de la tecnología difumina los problemas sociales" (Sterling, 2014)

⁶ Término de Varoufakis en su obra *El minotauro global*.

contemporáneas no solo contribuyen a ejemplificar los escenarios sociales, económicos y clasistas del género distópico, sino también como presentan nuevas pautas narrativas adaptadas a las nuevas realidades sociales del capitalismo en el siglo XXI.

2. La desigualdad radical.

Uno de los hechos que más destacará en la evolución de la distopía, especialmente en esta nueva ola distópica reciente, será el hecho de insertar a los protagonistas dentro de las clases desfavorecidas. En las narrativas fundacionales⁷ (*Nosotros, 1984, Metrópolis, o Fahrenheit 451*) el protagonista forma parte de la élite (Freder en *Metrópolis*), o de una clase intermedia (el funcionario Wilson en *1984*, el bombero Montag en *Fahrenheit 451*). Esta tendencia continúa en los años 70, la primera edad de oro distópica cinematográfica⁸, donde el protagonista sigue formando parte de una clase media, ya sea como policía o similar (*Zardoz, La fuga de Logan, Soylent Green*) o como trabajador de la clase media (*Edicto siglo XXI, THX 1138*). Otros filmes posteriores continuarán esta tendencia, desde *Brazil* a *Minority Report*, pasando por *Gattaca, Blade Runner* o *Código 46*, donde el protagonista se reflejará con un cierto tipo de clase media a la que pertenece el espectador. De hecho se puede considerar clase media porque también se mostrará una clase más desfavorecida que la del protagonista: los "proles" de *1984*, los Cachorros en *La fuga de Logan*, los campesinos en *Zardoz*, o los sin facción en la reciente *Divergente*.

Este hecho, sin embargo, empieza a tambalearse en nuevos filmes distópicos donde el protagonista forma parte de los desfavorecidos de una forma directa. Tomemos como ejemplo la serie brasileña *3%*, dónde el protagonismo de los desheredados es evidente y mayúsculo: Michelle, Fernando, Joanna, Rafael... pertenecen a la sociedad del Continente, donde se ubica el 97% de la población viviendo en la extrema pobreza, en chabolas, vestidos con harapos y sobreviviendo al día a día. Una sociedad formada mayoritariamente por "homo sacers", seres que "a pesar de estar vivo como ser humano, no forman parte de la comunidad política (...) los sin papeles en Francia, los habitantes de las favelas en Brasil, la población afroamericana en los guetos de Estados Unidos, etc." (Žižek, 2002, p. 75).

⁷ Nos referimos aquí a las que dan inicio y cuerpo al género distópico, de los años 20 a los años 50. Anteriormente tenemos las narrativas Utópicas (que arrancan en el siglo XVI con *Utopía* de Tomas Moro) hasta las últimas utopías de finales del siglo XIX (como *El año 2000* -Bellamy, 1888- o *Noticias de ninguna parte* - Morris, 1890-) i las proto-distopicas de finales del siglo XIX i inicios del XX, obras visagra entre la narrativa utópica y el naciente género distópico con Julio Verne o H.G. Wells como autores clave. Para saber más recomiendo la tesis: *Neo-distopía, una aproximación histórica y générica a la distopía audiovisual del siglo XX* (González, 2020)

⁸ Especialment por la cantidad de films que se produjeron. De nuevo remito a la tesis de González (2020).

Los protagonistas de *3%* son el 97% de una población que vive en favelas, en la pobreza y con falta de higiene y alimentación. Al otro lado del mar quedan el 3% de la élite escogida.



Múltiples protagonistas se enmarcan en esta clase baja: Katniss en *Los juegos del hambre* (habitante del más pobre distrito de una Norteamérica futura llamada Panem), Max da Costa en el film *Elysium* (ciudadano-obrero habitante de una precaria mega-ciudad favela), Will, de *In Time* (obrero en el "gueto de Dayton", la zona de tiempo más pobre de una sociedad dividida por el acceso al tiempo), o Curtis, de *Rompenieves* (desfavorecido miembro del último vagón de un tren donde los últimos reductos de la humanidad viven separados por clases-vagones). Las neo-distopías presentan, pues, una clara tendencia a la pérdida de clase intermedia, ya sea porque no existe (*Elysium*, *Rompenieves*, *3%*) o porque no aparece en la narrativa distópica, centrándose exclusivamente en el enfrentamiento de los más ricos y los más pobres (*In Time*, *Los juegos del hambre*), distopías que plasmarán claramente la puesta en extremo del capitalismo más salvaje: "el ideal neoliberal necesita desigualdad y ésta, a su vez, precisa de injusticia (...) -una maquinaria concebida para la injusticia deliberada- y sistemática" (Ochando, 2017, p. 98).



En *Elysium* la Tierra se presenta deteriorada y sucia, moviéndose entre la aglomeración de favelas y el inmenso vertedero. Los ricos han huido a habitar una esplendorosa e inabarcable estación espacial.

Se ha abierto, pues, en las distopías, una potente brecha de clases de tendencia dual, ricos vs. pobres, una muestra de la gran pérdida de poder adquisitivo de las clases medias en la crisis reciente, así como una cada vez más evidente crisis que deja claro los intocables privilegios de las clases altas: "se nos dice una y otra vez que vivimos en tiempos difíciles y que todos tenemos que compartir la carga y aceptar un peor estándar de vida: todos a excepción de los muy ricos" (Žižek, 2013, p. 37). De hecho, no es casual que filmes de zombis (personajes principalmente situados dentro de los parámetros del terror) dejen entrever cada vez más espacios para la reflexión distópica. Uno de los pioneros en introducir elementos distópicos en el género zombi será *La tierra de los muertos vivientes* realizada por el propio George, A. Romero⁹, donde se acentúa la mirada hacia una nueva sociedad fortificada que ha crecido envuelta por muertos vivientes. Ciudad donde se produce una distópica desigualdad clasista entre ricos y pobres y donde los "zombis" serán representados como símbolo político de los desheredados, convirtiéndose en la masa de no-personas (no-muertos) que destruirán la injusta sociedad humana.

Las nuevas distopías a partir de 2008 mostrarán muy claramente esta dualidad de clases radicalmente diferentes e injustas. *Elysium*, por ejemplo, presenta una sociedad dividida entre los habitantes de una Tierra olvidada y abandonada, de precariedad, polvo, contaminación y masificación, y los selectos habitantes de Elysium (una clara referencia a la utopía del Eliseum mitológico griego) una estación orbital de jardines, lujos, tecnología elegante y bienestar para sus habitantes, todos ellos pertenecientes a las clases altas. De hecho el "leit motiv" del filme es precisamente la falta de acceso a este bienestar social, en concreto a la salud. El protagonista del filme sufrirá un grave accidente en la fábrica donde trabaja, recibiendo unas dosis de radiación letales (que lo matarán en unos días) y siendo seguidamente despachado por su inutilidad productiva (reforzando aquí la lógica de la crueldad laboral del sistema). Max, sin demasiadas opciones, decidirá ir a la estación orbital *Elysium* para curarse, ya que las élites disponen, (en exclusiva) de los últimos avances en medicina. Un difícil viaje que se convertirá en una clara metáfora de las dificultades de las personas migrantes y el desigual reparto de los recursos.

Similar discurso tendrá *In Time*, que establece todo un sistema de clases establecidas en zonas de tiempo (físicamente separadas por muros y controles policiales). En el film el tiempo se convierte en moneda de cambio en una sociedad donde el gen del envejecimiento ha sido desactivado y se puede vivir para siempre (siempre que puedas pagarlo). A pesar de que el filme apunta hacia múltiples gradaciones de zonas de tiempo, se centrará exclusivamente en mostrar el contraste entre la zona más pobre, el llamado "gueto de Dayton", donde la gente vive al día,

⁹ creador del film fundacional del genero zombi moderno *La noche de los muertos vivientes* (1968)

estresada por ganarse el siguiente minuto y no morir en el instante, y la zona más rica, cargada de lujos y donde la clase alta es prácticamente inmortal.

También muy clara será la división clasista presentada en *Rompenieves*, una metáfora ferroviaria del capitalismo, donde las clases bajas habitan, apretadas, insalubres y desnutridas en los vagones finales de un tren que transporta los últimos reductos de la humanidad, mientras la clase rica ocupa el resto de vagones, con jacuzzis, discotecas y todos los lujos imaginables, y donde las clases desfavorecidas se acabarán sublevando movidas por el hambre y la precariedad.

En *3%* la dicotomía de clases toma unas particularidades perversas: a los 20 años de edad las clases desfavorecidas tienen derecho a un proceso de selección (llamado El Proceso) para ir a vivir a Mar Alto, zona separada del continente que presenta una aparente utopía, una vida de lujos, paz y sin injusticias. Así, al contrario de *Elysium* o *Rompenieves*, donde para dejar de formar parte de los desheredados se debe recurrir a la fuerza revolucionaria, al *3%* se ofrece una especie de meritocracia, en la forma de una oportunidad para todos de formar parte de la élite. El proceso actúa como metáfora del sistema capitalista, siendo aceptado por toda la población y convertido incluso en una pseudo-religión incontestable. Sin embargo, siguiendo la tradición distópica, entre las favelas se esconderán un grupo de disidentes llamados La Causa, que luchan por romper esta perversa dicotomía ricos-pobres y poner fin al Proceso.

El filme *Código 46* también ofrecerá un potente discurso sobre la división de clases presentando una historia de amor genéticamente imposible en el seno de una sociedad profundamente desigual. La historia se enmarca en una futura Shangai que se convierte en megalópolis masiva y globalizada, una inmensa ciudad-estado dividida en "outsiders" periféricos y ciudadanos "insiders", división que recuerda a los proles y ciudadanos del partido de 1984: unos malviven en la pobreza en libertad, los demás tienen cierta estabilidad, pero están totalmente controlados. La urbe de *Código 46* establece rigurosos controles de seguridad donde muchos ciudadanos no podrán cruzar sus fronteras, quedando excluidos en una periferia ruinoso y torpe "la suerte de estas poblaciones es marcadamente dispareja: ricas y pobres, tecnificadas y subdesarrolladas, todas comparten una misma condición abigarrada y laberíntica, deshumanizada y hostil donde los hombres se someten o donde se esfuerza por malvivir" (Santos, 2019, p. 306).

3. La revolución como única opción.

Ya desde el *Nosotros* de Zamiatin (con los mefis), *La Hermandad en 1984* (de dudosa existencia), los *Consistas* de *Mercaderes del Espacio* o los hombres libros de *Fahrenheit 451*, la disidencia es parte consustancial a las narrativas distópicas, grupos anti-sistema que rubrican la idea de una revolución casi inherente a la creación de la sociedad distópica, una agenda oculta que enfrenta el orden hegemónico y la "contra-narrativa de la resistencia" (Moynan, 2000, p. 148). La

disidencia encontrará diversas formas de actuación, especialmente la ocultación intra-sistema, donde los propios miembros de la sociedad se ocultan dentro del sistema y planifican, entre susurros, su destrucción (una opción narrativa habitual presente en *Nosotros*, pasando por *1984*, *La Fuga de Logan* o *Zardoz*). Aunque este elemento narrativo no se perderá¹⁰, muchas de las nuevas distopías en el cine presentaran protagonistas que, desde la marginalidad, tenderán a una disidencia más directa, opuesta y enfrentada sin ocultaciones ni paliativos. Aquí los referentes claves son las distopías más revolucionarias: *El Talón de hierro* en la literatura o *Aelita* o *Metrópolis* en el cine, ejemplos claros de proletariado vs. burguesía, una tendencia que se acentuará en las nuevas distopías, que establecerán un claro choque entre las clases desfavorecidas y las clases altas que dominan el sistema.

Ejemplos evidentes los encontramos en filmes como *Rompenieves* o *V-de vendetta*, que explotan con fuerza la lucha como única salida por la revolución. En *Rompenieves*, por ejemplo, las clases oprimidas del último vagón iniciarán una lucha desenfadada por ocupar los vagones líderes, una especie de ascenso del infierno distópico en horizontal mezclado con el tópico del recorrido utópico¹¹, en este caso combinando las escenas de lucha multitudinarias entre los desheredados y las brutales fuerzas policiales de la élite con el descubrimiento del lujoso entorno donde habitan los ricos. Pese al estrecho espacio de los vagones, las escenas de lucha serán impactantes y la sangre salpicará sin piedad las ventanas de los vagones, escenas de caos y lucha masiva que remiten a filmes como *Aelita* o *Metrópolis*, y especialmente al cine soviético (especialista en la puesta en escena revolucionaria) con filmes como *La Huelga*, *Octubre* o *El acorazado Potemkin* de Eisenstein.

Por su parte *V-de vendetta* también trabajará un brutal enfrentamiento revolucionario, en este caso optando por el terrorismo, método más sutil y solitario utilizado por V, héroe oculto bajo la máscara del histórico revolucionario Guy Fawks¹². V es un personaje que responde a la pregunta de: ¿Y si en la sociedad de *1984* apareciera un héroe enmascarado capaz de subvertirla? Pero el discurso de *V-de vendetta* no se quedará con el juego individualista; el objetivo final del protagonista será alentar a las masas y provocar la rebelión, en un final donde los ciudadanos reaccionan a la última acción del héroe/terrorista (la explosión del Parlamento Británico) tomando

¹⁰ Como por ejemplo la série *Colony*, con unos extraterrestres que someten Los Angeles a un aumento constante de privaciones, injusticias y control orwelliano y en donde la población creará una oculta disidencia terrorista.

¹¹ Tópico del viajero (espacial o temporal) que visita una nueva sociedad a modo de protagonista-lector. Un tópico presente ya desde *Utopía* de Tomás Moro. Para más información de nuevo remito a la tesis de González (pp. 19-27)

¹² Revolucionario inglés que intentó, sin éxito, hacer explotar el Parlamento británico en la llamada Conspiración de la pólvora de 1605. Fue posteriormente ejecutado y desde entonces se celebra en Inglaterra una fiesta de fuegos artificiales donde se conmemora ese día, quemando muñecos con la forma de Guy Fawks.

las calles con máscaras de Guy Fawks, poderosa imagen de la masa unida antisistema que se ha convertido, en la realidad, en símbolo de múltiples protestas de los últimos años asociadas a grupos activistas como Anonymous.



Imágenes vinculadas a *V de Vendetta*: a la izquierda secuencia final del filme, a la derecha marcha hacia el parlamento de Londres encabezada por los miembros de Anonymous (5 Nov. 2012)

En la serie *Westworld* también se producirá un sangriento enfrentamiento de clase, yendo más allá del discurso de la tecnología y los robots (y por tanto de quedarse en un simple remake¹³), para abordar sin tapujos una revolución robótica donde los explotados y engañados androides tomarán las riendas de su destino enfrentándose, a sangre y fuego, con las élites humanas que los tienen recluidos, como lujosos juguetes, en un parque temático para uso de los más ricos. Dolores, la primera androide rebelde, encabezará una destructiva revolución que finalmente liberará a muchos de sus compañeros artificiales.

En general, las nuevas distopías presentarán una imagen de las clases bajas humilladas por el sistema sin nada que perder (porqué lo han perdido todo): *3%*, *Elysium* o *Rompenieves* muestran una masa sucia, vestida con harapos, hambrienta, violenta y enfadada que se enfrentará al sistema, poniendo en escena una revolución que toma disturbios como los de París de 2005 o los de Inglaterra de 2011 como referencia donde "la única alternativa posible al consenso democrático es una forma de ciego estallido violento" (Žižek, 2013, p.79)

Un tipo de ejército de guerrillas urbanas que también actuará en *Hijos de los hombres*, donde los marginados enarbolarán banderas y utilizarán fusiles de asalto, iniciando una lucha enconada contra las militarizadas Brigadas Móviles gubernamentales. También habrá

¹³ Nos referimos al film *Almas de Metal* (1973) originalmente llamado *Westworld*, un filme que presenta un discurso más simple sobre la tecnología incontrolada en forma de robot asesino.

sublevaciones masivas en *Los juegos del hambre*, que se iniciarán precisamente en un distrito¹⁴ de mayoría negro, añadiendo aquí el espejo de los conflictos raciales, unas protestas que irán incrementándose hasta a ser coordinadas por la facción disidente del distrito 13, la cual creará un ejército para ocupar el Capitolio encabezado por la imagen-líder de la protagonista, Katniss, que será usada (en algunos momentos a su pesar) como arma de propaganda revolucionaria.

Los desheredados del "último vagón" se enfrentarán sin miedo ni nada que perder a las clases altas que dominan el último tren de la humanidad en *Rompenieves*.



4. Finales de épica y mesianismo.

En el cine distópico el protagonista seguirá a menudo las máximas del líder mesiánico que pasan por "un período de formación, la toma de conciencia de su misión trascendente, el inicio de la lucha conjuntamente con la comunidad a la que se quiere redimir, y su sacrificio final, que le lleva a morir por la causa, aunque queda el germen de la resurrección" (Balló, Pérez, 1995, p.61).

Ya la influyente saga *Matrix*¹⁵ introduce un evidente discurso mesiánico en la figura de Neo, que se convierte en una especie de Jesús posmoderno y ciberpunk que incluye múltiples referencias bíblicas¹⁶ como las dudas de la caminata del desierto (el "desierto de lo real"¹⁷), las traiciones de Judas (en este caso Cypher) o la muerte en la cruz, postura con Neo que dará su vida en pro de una nueva utopía tecno-humana. De hechos Neo sigue el periplo del héroe del mito de forma casi literal ya que, por un lado, finalizará el ciclo de revoluciones que el propio sistema

¹⁴ La sociedad de *Los juegos del hambre* se divide en distritos según su clase y función social: El Capitolio (capital central y centro de poder), Distrito 1 (manufactura de lujos), Distrito 2 (armas), Distrito 3 (tecnología), Distrito 4 (pesca), Distrito 5 (energía), Distrito 6 (Transporte), Distrito 7 (madera), Distrito 8 (textil), Distrito 9 (cereales), Distrito 10 (ganadería), Distrito 11 (agricultura), Distrito 12 (minería) y el oculto y disidente distrito 13.

¹⁵ Uno de los primeros films en introducir el elemento distópico revolucionario en el entorno ciberpunk.

¹⁶ Neo (el escogido, un anagrama de "One") antes de morir en la cruz morirá y resucitará. También destaca que la última ciudad humana se llame Sión (Jerusalén), o su compañera de aventuras se llame Trinity (en referencia a la Santa Trinidad). Más allá del cristianismo, el filme también introduce un imaginario religioso oriental, con referencias al budismo o al taoísmo, o incluso el mito de la caverna Platónico vinculado a las dudas de la realidad. En resumen, *Matrix* se mueve, a este nivel, entre la profundidad filosófica y un exagerado mix kitch post-moderno.

¹⁷ Frase del film.

establece, siendo el héroe que rompe el ciclo perverso de guerra entre los humanos y las máquinas: “ el héroe supremo (...) no es meramente el que continúa la dinámica del ciclo cosmogónico, sino el quien reabre los ojos” (Campbell, 2005, p. 30) y la forma en que realiza el acto heroico es a través del sacrificio y la muerte: “el héroe de ayer se convierte en el tirano de mañana a menos que se sacrifique a sí mismo hoy” (Campbell, 2005, p. 314).



El film *Matrix* está cargado de alusiones míticas y religiosas. El sacrificio final de Neo, el elegido, es una referencia evidente a la mítica cristiana.

Siguiendo la estela de Neo, múltiples filmes distópicos se sumarán a añadir los postulados mesiánico-heroicos a la ecuación: Max Da Costa, en *Elysium*, morirá al dejarse extraer la información que convertirá a los marginados de la Tierra en ciudadanos de *Elysium* (adquiriendo así derecho al bienestar de los ricos), en un periplo en el que ha ido adquiriendo conciencia grupal (especialmente gracias a la figura femenina¹⁸). También se sacrificará Curtis, el líder revolucionario de *Rompenieves*, que también ha ido asumiendo su condición de líder, y acabará dando la vida para detener el perverso tren (del capitalismo) y proteger a las futuras generaciones. O Theo, en *Hijos de los hombres*, que finalmente morirá contento, acariciado por las olas del mar, sabiendo que ha ayudado a proteger la última esperanza de la humanidad. Uno de los ejemplos más claros de muerte heroica será la de V a V de *Vendetta*, ejemplo máximo de héroe que todo lo da por la causa, no sólo la vida, sino la propia identidad, una identidad que ha estado siempre oculta y que, tras la muerte, será heredada por un nuevo portavoz de la libertad (en éste caso una mujer, Evey).

En muchos casos puede observarse una reflexión sobre la necesidad imperiosa de poner el grupo, el bien común, por encima de las opciones individuales. En *Elysium*, *In Time* o *Hijos de los hombres* el protagonista comienza a actuar movido por acciones egoístas (una enfermedad adquirida en *Elysium*, o el dinero en *In Time* o *Hijos de los hombres*) pero acabará sufriendo una transformación y asumiendo un papel heroico-revolucionario, en muchos casos sacrificándose por la lucha donde "el último acto de la biografía del héroe es el de su muerte o partida" (Campbell, 2005, p. 316). Y es que a la utopía, como se ve, no se llega sin sacrificios y tampoco sin entender la

¹⁸ La figura femenina es clave para despertar el héroe a la acción, una pauta mítica que se repite constantemente en el género distópico (para más información de nuevo remito a González, 2020, pp. 48-49)

importancia de la res-publica, una pauta muy marcada en las distopías actuales que contrasta fuertemente con las distopías de fugas individualistas de los años 70.

Esta carga de épica no sólo se entiende desde la perspectiva de la muerte del héroe, sino también en el hecho de dejar los finales abiertos, con este apunte de utopía no presentado, mostrando momentos finales de crisis y no de reconstrucción. Si la utopía es el final del camino¹⁹, el género distópico abre la puerta a un nuevo camino más allá del congelado momento utópico, una vez derribada/cuestionada la utopía. Pero a pesar de que se pueden adivinar los procesos del nuevo cambio, éstos a menudo no se acaban concretando, vinculándose aquí a la tragedia griega aporética que "al contrario del drama no ofrece solución" (Maffesoli, 2005, p. 119). Así, dejando a un lado los desesperanzados finales de *Nosotros* o *1984* (con la muerte mental del protagonista) y de filmes que toman su relevo negativo como *Brazil* o *Repo-Men* (que hacen uso, ambos, del recurso de encerrar al protagonista en una prisión mental virtual de final feliz que no es más que un engaño que encierra un verdadero y terrible final, cerrando definitivamente la puerta a la posibilidad de cambio²⁰), o la extrema ingenuidad de finales como el de *Metrópolis* (que finaliza con el apretar de manos entre la burguesía y el proletariado, apuntando a una armonía social²¹), los filmes distópicos ofrecerán finales que apuntan hacia la transformación social en mayor o menor grado pero descartando, mayoritariamente, un optimismo inocente, dejando claro que el camino hacia la utopía es difícil, si no imposible.

En *Hijos de los hombres* o *Elysium* encontramos finales de ligera esperanza; el primero acaba por mostrar que el barco científico del Proyecto Humano (durante todo el filme un rumor de esperanza) existe realmente. En *Elysium* (después del sacrificio de Max), veremos cómo las naves médicas de la estación orbital de los ricos llegan a la Tierra cargadas de Med-Pods (camas de alta tecnología capaces de curar cualquier enfermedad), aterrizando en medio de las favelas y de los gritos de alegría de los desheredados. O el final que ofrece *V de Vendetta*, donde parece que la masa concienciada por fin tomará las riendas y expulsará la dictadura. Más radical será el final de *Rompenieves*: después de la destrucción total del tren (ergo sistema) provocada por el héroe Curtis, una chica asiática y un niño afroamericano, al estilo Alba y Dídac de *Mecanoscrito del*

¹⁹ "no se debe olvidar que la esencia de la utopía no es mostrar el camino, sino el fin: no trata de describir la vía para alcanzar el objetivo, sino el objetivo mismo" (Keller, 1991, p. 9).

²⁰ En *Brazil* Sam parece huir feliz con su amante, i en *Repo Man* Remy parece vivir de lujo en una isla paradisíaca, però ambos yacen vegetatives, conectados a una maquina. Ambós son finales trágicos. Finals tràgics que, com hem vist, sí que tenen un efecte d'indignació en el públic-lector-espectador. En ell es dipositen, doncs, les possibilitats de transformació social.

²¹ Un final tachado de ingenuo incluso por el mismo director, Fritz Lang: "No se puede hacer una película social en la que se dice que el intermediario entre la mano y el cerebro es el corazón: quiero decir que es un cuento de hadas claramente" (en Sánchez, 2007, p.42)

*segundo origen*²², sobrevivirán a la hecatombe (salvados por el padre de la niña y por Curtis, en un emotivo abrazo protector lleno de paternalismo y esperanza), y se enfrentaran, solos, como unos post-apocalípticos Adán y Eva, a un mundo nevado que, de nuevo, puede albergar vida (la imagen de un oso polar así lo atestigua²³). El filme es visualmente claro: una vez eliminado el sistema la única opción es empezar de la nada, escribir la utopía en una página en blanco de montañas nevadas. Y es que "sólo cuando aceptamos el pesimismo trágico, aceptando que no hay futuro dentro del sistema, podrá emerger una apertura para un futuro cambio radical" (Žižek, 2013, p. 151).

5. La trampa de la utopía.

Esta dificultad de construcción post-distopía también está presente en la serie *Mr. Robot*, protagonizada por un hacker antisistema que decide socavar el entramado económico-financiero del planeta. Pese a la falta de sangre, los resultados son igualmente caóticos, sumergiendo al occidente capitalista en una especie de Primavera Árabe, donde la caída del sistema económico provoca protestas airadas y escenas de alegría, y donde se impone una reconstrucción sistémica. Sin embargo, la serie no caerá en épicos finales que apunten hacia una ciudadanía que se pone en marcha para objetivos comunes (caso de *V de Vendetta*, por ejemplo), y mostrará, más bien, el caos y la falta de alternativas que origina la grave sacudida al sistema capitalista.

Y es que en muchas de las nuevas distopías la necesidad de revolución no es ya necesaria, sino imperiosamente obligatoria, y en algunos casos incluso evidentemente reiterativa, inaugurando un eterno retorno de revoluciones. Concepto que ya evidencia *Matrix*, cuando el Arquitecto (Software todopoderoso de estilo Gran Hermano) revela a Neo que su revolución forma parte de una serie programada de revoluciones para mejorar el software de *Matrix*. De hecho la distopía juega a menudo con la dinámica del final abierto (estilo salida solar que apunta a la creación de un nuevo mundo, como los finales de *La Fuga de Logan*, *City of Ember: En busca de la luz* o la propia *Matrix*) combinada con la frustración utópica, es decir, que después de una revolución para romper la distopía aparece, de nuevo, una nueva distopía, como ocurre en *Los juegos del hambre* o *Divergente*, donde después del triunfo de la rebelión, se instaura un nuevo sistema que (como ya apuntaba la perversa Aelita en el film homónimo) empezará a poner en práctica actitudes dictatoriales, y en donde las protagonistas tendrán que efectuar una re-revolución para romper (de nuevo) la distopía, cuestionándose las causas anti- sistema que

²² Nos referimos a la novela de Manuel de Pedrolo. Alba y Dídac son una joven y un niño, como Yona y Tim en *Rompenieves*, además ambos niños pequeños (Dídac y Tim) son de raza negra.

²³ Hasta entonces el film apuntaba a que la Tierra era un desierto congelado.

revertirán en falsos-finales²⁴ cargados de una potente crítica generacional (la desconfianza hacia los adultos) y evidentemente socio-histórica (la perversión de la utopía comunista que deriva en el Estalinismo o la falsa utopía capitalista).

Resuena aquí la cínica mirada que ya nos ofreció la parodia distópica *El Dormilón* de Woody Allen: "Las soluciones políticas no funcionan. No importa quién esté en el poder, son todos terribles." Ambos filmes, lejos de idealizar los antisistema, buscarán los matices de gris presentes en ambos bandos, incidiendo en la pregunta de si el fin justifica los medios y en el peligro post-revolucionario, haciendo válida la frase "one man's utopía is another man's (...) nighthmare" (Elliot, 1970, p.87).



En *Los Juegos del Hambre*, tras la evidente tiranía del Presidente Snow se instaura en el poder la presidenta Alma Coin, que, lejos de llevar la democracia y la justicia, volverá a caer en actitudes dictatoriales y deberá ser, de nuevo, eliminada por la joven protagonista.

Éste discurso también está presente en 3%, en los más que cuestionables actos no sólo de Palo Alto (los ricos) sino también de La Causa (disidencia de los marginados), en una guerra cada vez más cruda donde parece justificada la muerte de inocentes por ambas partes, y es que "la revolución es un trabajo bruto por hacer y no otra cosa" (Barro, 2017, p. 143). En resumen, distopías que apuntan hacia una forma "irreversible y cíclica" (Barro, 2017, pp. 139-140), fórmula que se hace especialmente evidente, como decíamos, efectuando una mirada al sueño roto del comunismo y también a la falsa utopía neoliberal, y a no considerarla el final de ningún ciclo histórico (al estilo Fukuyama²⁵), sino entender la revolución como la entiende Karl Marx, una locomotora que mueve y hace avanzar nuestras sociedades²⁶.

6. La perspectiva "upper-class".

En el contexto de la lucha de clases distópica el protagonismo recae, casi siempre, en las clases bajas, los débiles que son, de hecho, los que despertarán la simpatía del público por su

²⁴ Sin embargo, en ambos casos acabarán adoptando el final abierto/esperanzador, adaptándose a los tópicos de los Blockbusters adolescentes, que necesitan una especie de melancólico "happy-end".

²⁵ En referència a lo que el autor expone en su libro *El fin de la historia y el último hombre*. (1992).

²⁶ "Las revoluciones son las locomotoras de la historia" frase que Marx desarrolla en el artículo *Las luchas de clases en Francia de 1848 a 1850*.

proximidad y por su contraste con las clases altas. Así pues, las élites se convertirán en el antagonista distópico por excelencia, representantes del sistema corrupto que sustenta el poder al que el protagonista (ya venga de una clase media o baja) se enfrentará. Este antagonista vinculado a las clases altas se ha ido definiendo cada vez más, pasando de un entorno de poder político a uno económico, a medida que la sociedad ha incorporado el discurso fagocitador del capitalismo incrustado en la base del sistema.

Así, a pesar de que todavía encontramos distopías donde el antagonismo pro-sistema reside en manos de una estructura burocrático-política dictatorial pseudo-comunista (al estilo Gran Hermano de 1984), como sucede en *V-de vendetta*, la tendencia mayoritaria actual es la de buscar a los antagonistas en el ámbito empresarial, entendiendo a los políticos como títeres del empresario (ergo del sistema). Sin embargo, esta tendencia ya estaba presente en distopías anteriores, desde los burgueses de *El talón de Hierro*, al empresario/magnate de *Metrópolis* o la dictadura de las corporaciones en el film de los 70 *Rollerball*. En la distopía, ya lo apuntaba Amis: "el mecanismo de represión está dirigido (...) por hombres de negocios que tienen a su disposición inventos recientísimos" (1966, p. 91). Tecnología al servicio del sector privado que acaba dominando el sector público y privatizando/capitalizando a la sociedad.

El subgénero del ciberpunk, entendido como variante distópica insertada en la época dorada del capitalismo (años 80-90), será uno de los que más pondrá en evidencia la fuerza del mundo empresarial y las grandes corporaciones como causante de mundos distópicos, altamente tecnificados, privatizados y carentes de cualquier ética y responsabilidad social. Gibson popularizará el término megacorps (grandes corporaciones) que son las que ostentan el poder: la Tessier-Ashpool de *Neuromante*, la OCP de *Robocop*, o la Tyrell Corp. de *Blade Runner*, influencia que se extenderá a filmes posteriores como *Minority Report* (con la policial Pre-Crime), *A Scanner Darkly* (con New Path, corporación encubierta que fabrica y distribuye una terrible droga), o la corporación dirigida por el misterioso "Managment" en *Teorema Zero*.

Más allá de las corporaciones, a menudo encontraremos una cara reconocible detrás de éstas (El Dr. Tyrell en *Blade Runer*, o Lamass Burgess en *Minority Report*) para poder establecer un enfrentamiento directo y un intercambio de ideas entre el protagonista y el antagonista, para mostrar lo que Amis llama "el diálogo entre el paladín y el adversario de un sistema nuevo" (1966, p. 83), que es, principalmente, un diálogo sobre los límites y las perversiones de la utopía. Pero el empresario y las corporaciones a menudo se diluyen para representar EL SISTEMA (en mayúsculas), una disolución que se acerca a lo invisible y que se vincula con toda una temática de "la conspiranoia", en busca del poder oculto detrás el sistema, como comenta el protagonista de *Mr. Robot*: "Hay un grupo poderoso de personas ahí fuera que secretamente domina el mundo. Hablo de tipos de los que nadie sabe nada. El top 1% del top 1%. Tipos que juegan a ser Dios sin permiso",

dioses/élite que habitan en paraísos inaccesibles a todo lujo, desde el ático del film *High Rise*, a la estación orbital de *Elysium* o la zona de tiempo de los ricos en *In Time*, donde directamente son inmortales, o una mezcla de ambos conceptos: vida en las alturas e inmortalidad, como dioses, en la serie *Altered Carbon*. De hecho estos filmes, en su aproximación temática a la sanidad y perfección del cuerpo de las élites, inciden en el discurso del derecho a la Sanidad, como *Repo-Men* con los carísimos órganos artificiales, evidenciando las graves carencias observadas especialmente en los Estados Unidos, donde no existe el concepto de derecho sanitario universal y donde la salud y la muerte acaba convirtiéndose en una cuestión de clases. También en *3%* las élites de Palo Alto disfrutan de las máximas comodidades y servicios, o el exceso de lujos del Capitolio, de *Los juegos del hambre*. Clases altas que tienen más y mejor que las bajas, como presenta de forma cristalina el film *Rompenieves*; mientras las clases bajas viven apretadas en los últimos vagones, los ricos ocupan la mayoría de vagones del tren, desperdiciando el espacio con vagones-sauna, vagon-restaurante o vagón- discoteca, en una descarada desigualdad que se convierte en terrible parodia del sistema. En definitiva unas élites que refuerzan una separación, un aislamiento de las clases populares (más pobres) y, por tanto, una plasmación (económica, social e incluso arquitectónica) de una radical segregación de clases.

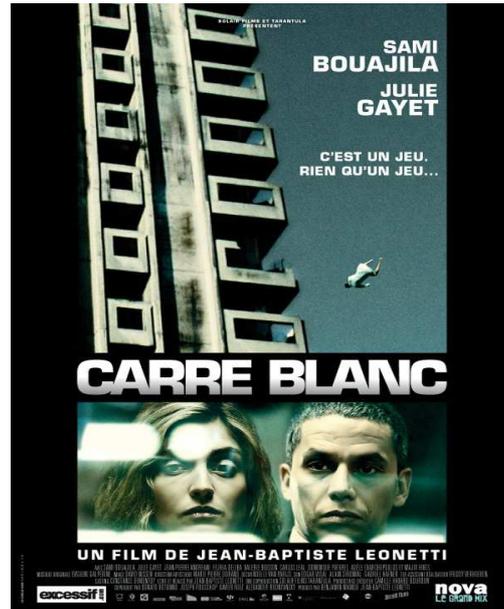
Films recientes como *Carré Blanc*, *Cosmopolis* o *High Rise* destacan por acentuar el protagonismo del "villano" distópico, aportando una aproximación psicológica a éste y demostrando, de hecho, que el perverso sistema capitalista también destruye (física y mentalmente) a las clases dominantes. *High Rise*, filme basado en una novela homónima de J. G. Ballard, convertirá un enorme rascacielos en una perversa metáfora del capitalismo, de cómo las clases altas habitan en los áticos y las medias y bajas en las inferiores (arquitectura vertical frente a la horizontal de *Rompenieves*), y de cómo la utopía arquitectónico-social de su creador (el elitista arquitecto Anthony Royal) acaba convirtiéndose en un ejemplo de depredación y caos donde los primeros que caen en la degradación física y moral son los ricos y donde el inmenso edificio acaba siendo un verdadero y surrealista Apocalipsis.

Carré Blanc, por su parte, se centra especialmente en el entorno psicológico opresivo de una gran empresa, abrumador símbolo del sistema capitalista, focalizado en uno de sus empresarios, Philippe, jefe de recursos humanos. El vacío existencial impregnará el filme en todo momento, desde el retrospectivo pasado del protagonista (niño que contempla el suicidio de su madre²⁷ para después, en el orfanato, aprender a ser cruel y no tener emociones), hasta su presente laboral y personal, donde combina denigrantes y poco éticos métodos de selección de personal (únicos y

²⁷ La madre, por cierto, se suicida cuando ya no puede soportar más la idea de que de los cadáveres se usan como alimeto, siguiendo aquí la idea proporcionada por el filme *Cuando el destino nos alcance*.

ligeros momentos de humor negro que recuerdan a la obra *El método Gronholm*²⁸), con un matrimonio en crisis.

Cartel del film *Carré Blanc*, donde se hace alusión directa al imaginario de brookers lanzándose de las torres gemelas al 11-S, ligado aquí con la reflexión de un sistema que nos aboca al suicidio colectivo.



Pero si *Carré Blanc* se adentra dentro de las entrañas de la empresa/sistema, *Cosmopolis* irá más allá, profundizando directamente en la mente, los pensamientos y las motivaciones de la élite, en concreto un joven “yuppie” amoral que representa la cima del capitalismo, miembro de ese 1% de la humanidad que posee más riqueza que el 99% restante²⁹. El protagonista, Eric, dominará el mundo aislado en el interior de su limusina de ciencia ficción, ofreciendo una mirada amoral y hastiada de la sociedad que le rodea, incluso ante el estallido de unos disturbios llamados "la revolución de la rata", violencia desesperada de las clases populares (= ratas) que enmarca un entorno social distópico que sucede fuera de campo, ante la mirada indiferente del protagonista. Eric evidencia múltiples problemas psicológicos y trastornos obsesivo/compulsivos propios de nuestra sociedad postmoderna actual, apuntando hacia Patrick Bateman, el yuppie psico-killer de la perturbadora *American Psycho*, o el cocainómano Jordan Belfort de *El lobo de Wall Street*. A la evidente falta de moralidad se le suman acciones perversas y radicales, subrayando la tesis de que el poder está lleno de sociópatas³⁰. Así, más allá de la frialdad del robot, al empresario/dirigente se

²⁸ Exitosa obra teatral de Jordi Galceran estrenada en 2003, muy crítica, también, con el sistema capitalista, destacando la frase "no buscamos una buena persona que parezca un hijo de puta, lo que necesitamos es un hijo de puta que parezca una buena persona ". Del texto se ha hecho una versión cinematográfica de 2005 (*El método*. Marcelo Piñeyro) y un telefilme (*El método Gronholm*. Enrich Folk, 2015).

²⁹ Datos reales de un informe reciente de Intermon Oxfam "Una economía al servicio del 1%" https://www.oxfamintermon.org/es/publicacion/Una_economia_al_servicio_del_1 [consultado el 07/03/2017]

³⁰ también vinculado al capitalismo y la falta de salud mental que apuntan Gilles Deleuze y Felix Guattari en su obra en dos volúmenes *Capitalismo y esquizofrenia* (1972).

le predispone una emocionalidad humana vinculada a la perversidad. En 3% se mostrarán las elites con psicopatías y tendencias suicidas, o en *High Rise*, los ricos ático viven una existencia de apatía y amoralidad envuelta en lujo.

Volviendo a *Carré Blanc* y *Cosmopolis*, ambos filmes se convertirán en una especie de descenso a los infiernos (mentales) de la élite que acabarán en poderosas imágenes de suicidio. En *Cosmopolis*, por ejemplo, el protagonista será ejecutado por un personaje que representará a una clase humilde con ansias de (justa) venganza, pero será una ejecución inconscientemente deseada, entendiendo que Eric ha buscado su posible asesino durante todo el filme para vivir la emoción auténtica-última de una merecida muerte. Más evidente será el intento de suicidio de los protagonistas de *Carré Blanc*: el empresario y su mujer (pareja de clase alta) se lanzarán desde un rascacielos con la intención de suicidarse, cayendo, afortunadamente, sobre unas redes protectoras y disfrutando así de una segunda oportunidad para empezar de nuevo. Una fuga radical que recuerda el potente imaginario de la catástrofe de las Torres Gemelas, con cuerpos de empresarios lanzándose al vacío (existencial) de un sistema capitalista perverso³¹.

Sin embargo, lo más perverso será observar una pretendida buena intención en estas clases dirigentes, una justificación de sus acciones para aplicar un sistema de clases en nombre de la felicidad. Así haciendo válido el adagio ya mencionado de Elliot (1970): "one man's utopía is another man's (...) nighthmare" (p.87) la mayoría de distopías destaca un poder antagonista, pero no necesariamente "malvado", ya que cree que está haciendo lo mejor por la humanidad. Ya lo apuntaba Jack London en *El Talón de Hierro* hablando del capitalismo: "Pensaban que, como clase, eran los únicos que podían mantener la civilización (...) sin ellos reinaría la anarquía y la humanidad retornaría a la noche primitiva de los tiempos" (p. 257) . De hecho, el ejemplo de *1984*, donde se cultiva el poder "per se", será la excepción en las distopías, ya que, aplicando la máxima felicidad vs. libertad, la mayoría de líderes distópicos creen en su sistema de organización social como la mejor opción para la armonía de la mayoría, aunque a menudo sacrificando las libertades. Frases como "Yo trabajo para el bien universal" del computador Alpha 60 en *Lemmy contra Alphaville*, "La única forma de ser felices es si todos somos iguales" del Jefe de Bomberos de *Fahrenheit 451* o "no vienen a liberarnos, vienen a destruir nuestra forma de vida" del presidente Snow en *Los juegos del hambre*, son algunos ejemplos de diálogos entre antagonista y protagonista, donde los dirigentes distópicos expresan sus firmes creencias hacia el status quo que defienden. Sin embargo, la defensa de la mayoría por parte de las élites quedará altamente cuestionada en las recientes distopías revolucionarias, donde se hará evidente que no es el interés de la mayoría, sino los privilegios de una minoría lo que realmente desea la élite cuando defiende el status quo, ergo, el

³¹ Imagen, por cierto, ya apuntada por Andy Warhol en su obra: *Hombre purpura saltando* de 1963.

sistema que más le favorece. Así, a pesar de esta pretendida búsqueda de zonas grises, la apuesta narrativa es clara, y las clases altas y dominantes "son unos monstruos, son todos unos monstruos", frase del filme *Carré Blanc* que se convierte en metáfora de un sistema capitalista en el que hombre es un lobo³² (y monstruo) para el hombre.



Eric, yupie frío, sin escrúpulos e imbuido de un melancólico vacío, iniciará un periplo autodestructivo dentro de su inmensa limusina en *Cosmopolis*.

Conclusiones.

Hemos podido analizar, a través de múltiples ejemplos literarios y especialmente audiovisuales, como el género distópico mantiene vivas y en constante revisión una serie de pautas enmarcadas en el entorno socio-económico, al materialismo histórico, la lucha de clases i la acción revolucionaria. Así, podemos concluir que las distopías de este inicio de siglo XXI presentan algunas nuevas formas, nuevas pautas narrativas que contrastan con las más usuales del género distópico hasta el momento. Estas nuevas variantes en la representación distópica hemos advertido que son:

- 1- Los protagonistas provienen de las clases bajas de las sociedades presentadas, aumentando el contraste clasista desigual.
- 2- La revolución y el enfrentamiento directo hacia el sistema será casi un imperativo de acción de los protagonistas, no limitándose simplemente a la huida.
- 3- Los protagonistas a menudo se sacrificarán por el bien del grupo, adquiriendo actitudes mesiánicas no individualistas i egoístas.
- 4- Se discute y a menudo se pone en duda la aparente utopía que aparece después de la revolución. Creando finales confusos y repitiendo la distopía.
- 5- Las elites no solo serán antagonistas, sino que tomaran protagonismo para mostrar su malestar psicológico, siendo metáfora de un capitalismo inestable i enfermo.

³² Parfraseando la famosa máxima "Homo homini lupus est", popularizada por el filósofo Thomas Hobbes i originaria del dramaturgo latino Plauto.

El género distópico, pues, tanto en literatura como a través del cine i las series audiovisuales, mantiene con fuerza no solo una presencia, sino también un interesante dialogo con las distopías del pasado (con las fundacionales en los años 20, con las de la edad de oro de los años 70 o con las distopías ciberpunk de los 80 i 90), un potente dialogo que permite la transformación de un género que, como nuestras sociedades, está en constante crisis i mutación, en definitiva, un género vivo.

BIBLIOGRAFIA

- Amis, K. (1966). *El universo de la ciencia ficción*. Editorial Ciencia Nueva.
- Balló, J. i Pérez, X. (1995). *La llavor immortal. Els arguments universals al cinema*. Empúries.
- Barro, I. (2017). "Distopía y revolución" p. 139-149 en *Distopía y cine. Futuro(s) Imperfecto(s)*. VVAA. Coordinado por Navarro, A. DonostiaKultura.
- Bellamy, E. (2011) *El año 2000 (Looking Backward)* (trad. David Sánchez) Capitán Swing. (Obra original publicada en 1888).
- Bradbury, R. (1996) *Fahrenheit 451 (trad. Francisco Abelenda) Minotauro*. (Obra original publicada en 1953).
- Campbell, J. (2005). *El heroe de las mil caras*. Fondo de cultura económico.
- Elliot, R. (1970): *The shape of Utopia*. The University of Chicago Press.
- Galan, L. (27 de mayo de 2014). Entrevista a Slavoj Žižek. *Sociología Crítica*. <https://sociologiacritica.es/2014/05/27/zizek-en-la-austeridad-hay-algo-de-pura-supersticion-lola-galan/>
- Gibson, W. (1992) *Neuromante (Neuromancer)* (trad. José Arconada) Minotauro. (Obra original publicada en 1984).
- González, R. (2020). *Neo-distopía, una aproximación histórica y générica a la distopía audiovisual del siglo XX* [Tesi doctoral, Universidad Ramon Llull]. Tesis Doctorales en Red (TDX). (<http://hdl.handle.net/10803/669656>)
- Huxley, A. (1962) *Un mundo feliz (A Brave New World)* (trad. Luys Santa Marina) Plaza&Janes. (Obra original publicada en 1932).
- Keller, L. (1991). "Distopia, otro final de la utopia" *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. C.I.S. Número 55.
- London, J. (2011). *El talón de hierro (The Iron Heel)* (trad. Julio García). Akal. (Obra original publicada en 1908)

- Maffesoli, M. (2005). *El instante eterno: el retorno de lo trágico en las sociedades postmodernas*. Paidós.
- Moro, T. (2012) *Utopía (Libellus De optimo reipublicae statu, deque nova insula Vtopiae)* (trad. Pedro Rodríguez) Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1516) .
- Morris, W. (2011) *Noticias de ninguna parte (News from Nowhere)* (trad. Juan José Morato) Capitán Swing. (Obra original publicada en 1890)
- Moylan, T. (2000). *Scraps of the Untainted Sky. Science fiction. Utopia. Dystopia*. Westview Press.
- Ochando, L. (2017). "la distopía neoliberal" p. 98 en *Distopía y cine. Futuro(s) Imperfecto(s)*. VVAA. Coordinado por Navarro, A. DonostiaKultura.
- Orwell, G. (1999) *1984* (trad. Rafael Vázquez) Destino. (Obra original publicada en 1948).
- Pedrolo, M. (2003) *Mecanoscrit del segon origen (Mecanoscrito del segundo origen)* Edicions 62. (Obra original publicada en 1974).
- Pohl, F. i Kornbluth, C.M. (1980) *Los mercaderes del espacio (The Space Merchants)* (trad. Luis Domenech) Minotauro. (Obra original publicada en 1954)
- Sánchez, S. (2007). *Películas clave del cine de ciencia ficción*. Ma Non Troppo.
- Sanchís, I. (1 de setiembre 2014). Entrevista a Bruce Sterling. "La contra". *La vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/lacontra/20140902/54414574477/la-contra-bruce-sterling.html>
- Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad: distopía y cine*. Cátedra.
- Sargent, L.T. (1994). "The three faces of Utopianism revisited" en *Utopian Studies* volumen 5 número 1. Penn State University Press.
- Suvin, D. (2010). *Definded by a hollow. Essays on utopía, science fiction and political epistemology*. Peter Lang AG.
- Varoufakis, Y. (2012). *El Minotauro global*. Capitán Swing.
- Wells, H. G. (2007) *La maquina del tiempo (The Time Machine)* (trad. Rafael Santervás). Valdemar. (Obra original publicada en 1895).
- Zamiatin, E. I. (2008) *Nosotros (Мы)* (trad. Sergio Hernández) Akal (Obra original publicada en 1921).
- Žižek, S. (2002). *Bienvenidos al desierto de lo real*. Akal.
- Žižek, S. (2013). *El año que soñamos peligrosamente*. Akal.

FILMOGRAFÍA

- Aguilera, P. (Creador), (2016-107) *3%* [Serie de TV]. Boutique Films.
- Allen, W. (Director), (1973) *El Dormilón (Sleeper)* [Película]. Jack Rollins & Charles H. Joffe Production.
- Anderson, M. (Director), (1976) *La Fuga de Logan (Logan's Run)* [Película]. MGM.
- Blomkamp, N. (Director), (2013) *Elysium* [Película]. Media Rights Capital (MRC)
- Boorman, J. (Director), (1974) *Zardoz* [Película]. 20th Century Fox.
- Burger, N. (Director), (2014) *Divergente (Divergent)* [Película]. Summit Entertainment.
- Campus, M. (Director), (1972) *Edicto Siglo XXI: Prohibido tener hijos (Z.P.G. Zero Population Growth)* [Película]. Paramount Pictures.
- Crichton, M. (Director), (1973) *Almas de metal (Westworld)*. [Película]. MGM.
- Cronenberg, D. (Director), (2012) *Cosmopolis* [Película]. Prospero Pictures.
- Cuarón, A. (Director), (2006) *Hijos de los hombres (Children of Men)* [Película]. Universal Pictures.
- Cuse, C. (Creador), (2016-18) *Colony* [Serie de TV]. Legendary Television.
- Eisenstein, S. M. (Director), (1925) *El acorazado Potemkin (Bronenosets Potyomkin)* [Película]. Goskino.
- Eisenstein, S. M. (Director), (1925) *La Huelga (Stachka)*[Película]. Goskino.
- Eisenstein, S. M. y Aleksandrov, G. (Directores), (1928) *Octubre (Octyabr)* [Película]. Sovkino.
- Esmail, S. (Creador), (2015-2019) *Mr. Robot* [Serie de TV]. Universal Cable Productions.
- Fleischer, R. (Director), (1973) *Cuando el destino nos alcance (Soylent Green)* [Película]. MGM.
- Gilliam, T. (Director), (1985) *Brazil* [Película]. Universal Pictures.
- Gilliam, T. (Director), (2013) *Teorema Zeron (The Zero Theorem)* [Película]. Zanuck Independent.
- Godard, J. L. (Director), (1965) *Lemmy contra Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution)* [Película]. Jack Rollins & Charles H. Joffe Production. Athos Films.
- Harron, M. (Directora), (2000) *American Psycho*. [Película]. Lionsgate.
- Jewison, N. (Director), (1975) *Rollerball* [Película]. United Artists.
- Joon-Ho, B. (Director), (2013) *Rompenieves (Snowpiercer)* [Película]. Moho Films.
- Kalogridis, L. (Creadora), (2018) *Altered Carbon* [Serie de TV]. Skydance Televisión.
- Kenan, G. (Director), (2008) *City of Ember: en busca de la luz (City of Ember)* [Película]. Playtone.

- Lang, F. (Director), (1927) *Metrópolis* [Película]. U.F.A.
- Lawrence, F. (Director), (2013) *Los juegos del hambre: en llamas (The Hunger Games: Catching fire)* [Película]. Lionsgate.
- Lawrence, F. (Director), (2014) *Los juegos del hambre: Sinsajo parte 1 (The Hunger Games: Mockingjay part 1)* [Película]. Lionsgate.
- Lawrence, F. (Director), (2015) *Los juegos del hambre: Sinsajo parte 2 (The Hunger Games: Mockingjay part 2)* [Película]. Lionsgate.
- Léonetti, J. B. (Director), (2011) *Carré Blanc* [Película]. Solair Films.
- Linklater, R. (Director), (2006) *A Scanner Darkly: una mirada a la oscuridad (A Scanner Darkly)* [Película]. Warner Independent Pictures.
- Lucas, G. (Director), (1971) *THX 1138* [Película]. American Zoetrope.
- Mc Teigue, J. (Director), (2006) *V de Vendetta (V for Vendetta)* [Película]. Warner Bros.
- Niccol, A. (Director), (1997) *Gattaca* [Película]. Columbia Pictures.
- Niccol, A. (Director), (2011) *In Time* [Película]. Regency Enterprises.
- Nolan, J. (Creador), (2016-22) *Westworld* [Serie de TV]. Warner Bros.
- Protazanov, Y. (Director), (1924) *Aelita (Аэлита)* [Película]. Mezhrabpom-Rus.
- Romero, G. (Director), (1968) *La noche de los muertos vivientes (Night of the Living Dead)* [Película]. Image Ten.
- Romero, G. (Director), (2005) *La tierra de los muertos vivientes (George A. Romero's Land of the Dead)*. [Película]. Universal Pictures.
- Ross, G. (Director), (2012) *Los juegos del hambre (The Hunger Games)* [Película]. Lionsgate.
- Sapochnik, M. (Director), (2010) *Repo-Men* [Película]. Mambo Films Production.
- Schaffner, F.J. (Director), (1969) *El planeta de los simios (Planet of the Apes)*. 20th Century Fox.
- Scorsese, M. (Director), (2013) *El lobo de Wall Street (The Wolf of Wall Street)* [Película]. Red Granite Pictures.
- Scott, R. (Director), (1982) *Blade Runner* [Película]. Warner Bros.
- Spielberg, S. (Director), (2002) *Minority Report* [Película]. 20th Century Fox.
- Verhoeven, P. (Director), (1987) *Robocop* [Película]. Orion Pictures.
- Wachowski, L. i Wachowski, L (Directoras), (1999) *Matrix (The Matrix)* [Película]. Warner Bros.
- Wachowski, L. i Wachowski, L (Directoras), (2003) *Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded)* [Película]. Warner Bros.

- Wachowski, L. i Wachowski, L (Directoras), (2003) *Matrix Revolutions (The Matrix revolutions)* [Película]. Warner Bros.
- Wheatley, B. (Director), (2015) *High-Rise* [Película]. RPC.
- Winterbottom, M. (Director), (2003) *Código 46 (Code 46)*. [Película]. United Artist.