

Mirar al futuro: una aproximación al análisis textual de la distopía cinematográfica

Gazing into the future: a textual analysis approach to dystopian cinema

DOI: 10.61820/ha.v5i10.1474

Ana-Clara Rey Segovia

Universitat de València

Valencia, España

a.clara.rey@uv.es

ORCID: 0000-0002-9403-4185

Recibido: 13/02/2024

Aceptado: 18/04/2024

Resumen

Dentro del amplio espectro que ocupa la ciencia ficción, la distopía se ha convertido, en los últimos años, en uno de los objetos de estudio más abordados por los círculos académicos. Sin embargo, la mayor parte de las investigaciones en torno a la producción audiovisual distópica han priorizado la indagación en sus aspectos puramente narrativos, ignorando los elementos formales que articulan el texto audiovisual. Lo que aquí se propone es ofrecer una aproximación a las imágenes distópicas desde un enfoque que integre el análisis crítico y contextual de estas producciones audiovisuales con un análisis propiamente fílmico, aportando, con ello, algunas herramientas metodológicas propias de este último campo de estudios. Para ello, y a modo de muestra de las posibilidades de este enfoque, abordaremos el análisis de algunos de los largometrajes distópicos más relevantes del siglo XXI: desde *Minority Report* de Steven Spielberg (2002) a *Ready Player One* (2018) del mismo director, pasando por *Children of Men* de Alfonso Cuarón (2006) y *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve (2017). Tomando como referencia la noción de texto fílmico de autores como Barthes, Kristeva y Carmona, pretendemos abordar el análisis a partir de dos ejes fundamentales y complementarios: uno que atienda a la relación entre texto(s) y contexto(s), y otro que se ocupe de analizar las posibles identificaciones sugeridas por los filmes desde la propuesta en torno a la mirada espectral.

Palabras clave: análisis fílmico, semiótica, distopía, ciencia ficción

Abstract

*In recent years, dystopia has become an important object of study in academic circles within the broad spectrum of science fiction. Nonetheless, the majority of studies on audiovisual dystopian production have prioritized the examination of its strictly narrative aspects, disregarding the stylistic and formal elements that structure audiovisual texts. This paper intends to offer a possible approach to dystopian images from a perspective that combines critical and contextual analysis of these audiovisual productions with film analysis, thus providing specific analytical tools related to this field of study. To achieve this, and as an illustration of the possibilities of this approach, we will discuss some of the most relevant 21st-century dystopian films, including Steven Spielberg's *Minority Report* (2002) and *Ready Player One* (2018), along with noteworthy works like Alfonso Cuarón's *Children of Men* (2006) and Denis Villeneuve's *Blade Runner 2049* (2017). Drawing upon the conceptualization of filmic text from authors such as Barthes, Kristeva, Metz and Carmona, we intend to analyze the films from two fundamental and complementary angles: one addressing the link between text(s) and context(s), and the other dealing with the possible identifications the films propose in terms of the spectatorial gaze.*

Keywords: film analysis, semiotics, dystopia, science fiction

Introducción

El claro auge de la distopía en el panorama audiovisual de las últimas dos décadas ha venido acompañando de un creciente interés, desde el ámbito académico, por indagar en sus premisas y tropos más recurrentes. En lo que refiere al cine, sin embargo, la mayor parte de estas propuestas han priorizado el análisis de los aspectos narrativos –lo que podríamos identificar comúnmente con el contenido, la trama o el guion de los largometrajes– dejando a un lado los aspectos formales que articulan el texto fílmico. En tal sentido, lo que aquí proponemos es prestar atención a la manera en que las imágenes distópicas se articulan tanto *dentro* como *fuera* de los textos cinematográficos, en un intento por abordar la mirada propuesta por el cine distópico desde un enfoque crítico que trascenderá, necesariamente, los límites del espacio textual.

A tal efecto, y teniendo en cuenta nuestra intención de abordar los largometrajes a partir de la propuesta del análisis textual, resultará necesario acotar correctamente la noción de *texto*, propuesta que tiene su origen en

la semiótica estructuralista y que ha sido continuada y reelaborada por académicos de la talla de Roland Barthes, Julia Kristeva, Umberto Eco o Christian Metz. A partir de esta definición preliminar, nuestra intención será la de abordar el análisis a partir de dos ejes fundamentales que nos ayuden a avanzar sobre la *lectura* de los filmes: uno centrado fundamentalmente en el análisis de la mencionada relación entre texto(s) y contexto(s), y otro centrado en indagar en las propuestas concretas a partir de una mirada que, en futuros análisis, podría colaborar a *deshacer* la madeja distópica.

I. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje

Como recuerdan Aumont, Bergala, Marie y Vernet (2008, p. 209), el origen etimológico del término *texto* nos retrotrae al concepto de *tejido* o, específicamente, a un entramado de materiales que provienen de fuentes potencialmente diversas. Este concepto cobrará especial relevancia de la mano de Julia Kristeva (1981), para quien el texto debe ser entendido como “un instrumento translingüístico que redistribuye el orden de la lengua” (p. 147), poniendo en relación el *habla comunicativa* –y, en consecuencia, el código y el lenguaje–, así como la enunciación. En este sentido, la teórica propone abordar el texto como *productividad*, lo que implica tener en cuenta, por un lado, el juego de destrucción/construcción que el texto realiza a partir de su *materia prima*, la lengua, y por el otro, la intertextualidad implícita a cualquier texto.

Teniendo en cuenta la idea de texto como productividad, Barthes (2003) planteará la necesidad de cambiar el concepto monológico de *significación* por uno que tome en cuenta que el texto constituye un “espacio polisémico en el que se entrecruzan varios sentidos posibles” (p. 144). En definitiva, para Barthes, el texto supone una “práctica signifiante”, dependiente de “una tipología de las significaciones” que se pone en juego en un trabajo activo en el que toman parte tanto el sujeto, como el *Otro* y el contexto social (2003, p. 142).

La relevancia de esta propuesta para el caso que nos ocupa tiene que ver con intentar alejarnos de cualquier interpretación que atribuya a las obras distópicas una intencionalidad premeditada y cerrada, esto es, separar la noción de *obra* de la de *texto*, algo que, en el caso del cine, permite sortear la dificultad de determinar quién “habla” en la película. En último término, la propuesta de Barthes nos permite poner en el centro la función del lector-espectador en el proceso de producción de sentido, que, desde este punto de vista, pasaría de ser concebido como un mero consumidor a convertirse en un “productor del texto” (2004, p. 2). Esto nos permite, además, apartarnos de los intentos por “descodificar” el supuesto significado

último *oculto* en los filmes distópicos, para situarnos en una perspectiva centrada en la lectura como un "*proceso ininterrumpido de producción/transformación*" (Talens, 2010, p. 40). Dicho de otra manera, se trata de complejizar y problematizar el análisis de la distopía cinematográfica –o audiovisual, en general–, a partir de un enfoque que reconozca la posible ambigüedad de este tipo de textos –enmarcándolos en su contexto–, evitando así caer en simplificaciones o categorizaciones reduccionistas.

II. Reconociendo el terreno

Para emprender el análisis, tomaremos como modelo la propuesta realizada por Talens (2010, pp. 64-65) para el abordaje de *Un chien andalou* de Buñuel (1929). Así, en un primer momento, se trata de abordar la lectura de "los elementos de base utilizados como material de partida" –esto es, el diálogo entre las imágenes propuestas con sus posibles "referentes culturales, iconográficos y literarios"–, para luego prestar atención a "la concreta articulación de esos elementos" y su "inscripción en una determinada tipología discursiva" (Talens, 2010, pp. 64-65), lo que en última instancia conlleva asumir la labor de codificación/decodificación de los textos, aunque siempre entendida en el marco de producción/transformación de los mismos. Por ello, finalmente, se trataría de observar la manera en que el lector-espectador se "apropia" de la propuesta simbólica que surge como resultado de las articulaciones y las relaciones intertextuales anteriormente analizadas, lo que habilitaría, en último término, la producción de *sentido* a la que antes hacíamos referencia.

Respecto a lo anterior, conviene no olvidar que buena parte de la productividad de los textos fílmicos tiene que ver con la forma en que estos colaboran a reforzar ciertas identificaciones o *posiciones*, que en última instancia influyen en la (re)producción de una determinada mirada sobre la realidad. Así, todos los elementos que intervienen en la construcción de la película en tanto objeto de estudio serán tomados como parte del "arsenal" con el que el cine intenta "imponer al espectador [una] interpretación del acontecimiento representado" (Bazin, 1990, p. 84).

Siguiendo las recomendaciones de Carmona (2010), a la tarea de segmentación de las diferentes partes de las obras analizadas –o *decoupage*– le deberá seguir un trabajo de *estratificación* de las mismas a fin de dilucidar su articulación, tanto en relación al propio texto como a nivel intertextual. Esta tarea de segmentación resultará útil, también, a la hora de dilucidar las lógicas internas de cada propuesta, y abordarlas según los *códigos* propios del lenguaje cinematográfico –a saber, aquellos *visuales* (planificación, encuadres, movimientos y angulaciones de cámara, iluminación, color, etc.), *sonoros* y *sintácticos*– y su organización espacio-tem-

poral, es decir, la *puesta en escena* y la *puesta en serie*. Esto último, como recuerda Carmona (2010), resulta especialmente relevante para el análisis, dado que es a través de los mecanismos de la puesta en escena y de la puesta en serie que el filme construye “un espacio imaginario de representación [que] articula cada uno de los fragmentos de ese espacio en una sucesión” (p. 117) temporal, más si tenemos en cuenta el carácter narrativo de las películas aquí analizados.

Lo anterior nos remite, pues, al concepto de *representación*, dado que será a través de los mencionados mecanismos que la imagen fílmica funcione como “sustitución” de aquello representado. Para continuar con la propuesta de Carmona (2010), esto implicaría pues que

[...] el factor clave de la representación no está en la relación de semejanza que pueda establecerse entre el objeto y su representación [sino en que] *la forma autorice el significado con el que se la inviste y que el contexto fije y sancione el significado de manera adecuada*” (p. 119).

Lo anterior se vuelve especialmente relevante en el caso de la distopía cinematográfica, en tanto a la misma se le presupone una intención –aparentemente– crítica y admonitoria respecto a la realidad objeto de su escrutinio. En otras palabras, la verosimilitud de la realidad distópica no va a depender únicamente de la traducción directa de la realidad a la pantalla, sino, sobre todo, de su adecuación a un orden simbólico determinado, que será el que habilitará o autorizará las posibles lecturas/sentidos del texto. Todo esto sin olvidar el papel central de la ideología –las representaciones e interpretaciones *dominantes* (y *alienantes*) de la realidad social– en todo este proceso. En definitiva, nuestra propuesta estará centrada en la manera en que tales imágenes funcionan a modo de soporte de una determinada concepción de –lo que es y *debería ser*– el mundo –la *realidad*–, así como de nuestra posición dentro de tal concepción.

III. Deshacer la madeja distópica

En este intento por deshacer la madeja distópica, nos resultará útil recuperar algunas de las clásicas dicotomías planteadas en este tipo de relatos; aspectos que deberán ser problematizados al abordar los análisis de los casos concretos. A modo de propuesta preliminar, partimos de una serie de ejes en torno a los cuales suelen pivotar la mayor parte de las propuestas distópicas y que, tras una breve revisión, pueden sintetizarse en los que siguen (Rey Segovia, 2021, p. 263):

- *Natural vs. Artificial*
- *Exterior (apertura) vs. Interior (clausura)*
- *Libertad vs. Sometimiento*
- *Voluntad vs. Fatalidad*
- *Orden (civilización) vs. Caos (barbarie)*
- *Reconstrucción (memoria) vs. Destrucción (olvido)*

A partir de las mencionadas dicotomías, se trata de observar cómo las mismas cohabitan y se articulan en las diferentes propuestas cinematográficas en un intento por atender a los elementos propiamente fílmicos que permiten al espectador (re)conocer y (re)construir el espacio de lo simbólico. Sirva la siguiente Tabla 1 a modo de propuesta preliminar:

Estrategias formales	Articulación/Relación
Puesta en cuadro	Dentro/Fuera Cierre/Apertura Arriba/Abajo Luz/Oscuridad
Puesta en escena	Interior/Exterior Fronteras/Pasajes Ausencia/Presencia Dependencia/Independencia
Puesta en serie	Totalidad/Fragmentación Pasado/Presente/Futuro Retroceso/Progreso

Tabla 1. Posibles estrategias formales (2021, pp. 264-265) de Rey Segovia.

En cualquier caso, es necesario aclarar que las estrategias listadas no pueden identificarse de manera aislada en el espacio textual. Por el contrario, las mismas constituyen, en su conjunto, la manera en que los diferentes textos construyen su propuesta. Así, y como se puede deducir de la citada tabla, muchos de los elementos presentes en la columna Articulación/Relación trascienden las categorías listadas bajo la columna Estrategias formales y bien podrían, en muchos casos, intercambiarse. En este sentido, deberemos atender a cómo los mismos se asocian entre sí en las diferentes propuestas fílmicas a través del montaje y las posibles fisuras e intersecciones, tanto a nivel diegético como extradiegético. En esto entrarán en juego otros aspectos como lo son la intertextualidad o la

identificación espectral, esto último más relacionado con la propuesta narrativa de los filmes.

IV. Una primera aproximación a la construcción de la realidad distópica

A fin de observar las posibles aplicaciones de lo dicho, propondremos abordar algunos ejemplos desde la perspectiva de la construcción de la mirada espectral y la consiguiente construcción de la realidad distópica. Para ello, dedicaremos ahora nuestros esfuerzos a intentar establecer las posibles particularidades de la mirada propuesta por varios largometrajes distópicos y a la manera en que tales miradas privilegian determinadas posiciones que podrían favorecer unas lecturas de los textos frente a otras.

En lo anterior se vuelve necesario discernir entre dos conceptos fundamentales: el *punto de vista* y la *mirada*. En el primero de los casos, nos referimos a las implicaciones ideológicas que conlleva la misma "operación de recortar el encuadre en el *continuum* de lo visible" (Carmona, 2010, p. 194). Continuando con esta aportación, la organización de los materiales dentro de una obra cinematográfica conlleva siempre un cierto grado de manipulación, más o menos consciente, que en definitiva colabora a "transmitir unas posiciones que [...] son entregadas a la lectura del espectador potencial" (Carmona, 2010, p. 194). En cualquier caso, lo anterior no agota el asunto de la lectura. En este sentido, es necesario introducir también la noción de *focalización*, aspecto que hace referencia al grado de "restricción de la información" (Carmona, 2010, p. 194) en relación con el campo cognitivo –el *saber narrativo*–. Tanto el punto de vista como la focalización incidirán en la posición en la que el filme colocará al espectador. Esto, que Carmona (2010) denomina el *lugar de la inocencia*, se convierte así en el "lugar de la manipulación" (p. 159), en tanto el cine narrativo tiende a ocultar las estrategias de la enunciación o, en palabras del citado autor, "las operaciones que convierten el filme en objeto de sentido, en máquina de significación" (2010, p. 159). La *mirada* del espectador se constituirá, así, en el lugar de la mediación entre esta propuesta interpretativa y el sujeto/espectador *real*.

Lo comentado nos remite a un análisis del proceso de identificación espectral que va mucho más allá de la clásica asociación entre espectador-personaje. Si bien, como observaremos, esta identificación acaba privilegiándose en la mayoría de los casos, son las estrategias formales las que determinarán la forma en que se produce. Resulta conveniente remitirnos a la propuesta de Aumont *et al.* (2008) para quien el proceso de identificación cinematográfico guarda claros paralelismos con la fase lacaniana del espejo. Según Aumont *et al.* (2008), la "inhibición de la motricidad [y el] papel preponderante de la función visual" (pp. 249-250) –que, en la pro-

puesta lacaniana, juegan un papel crucial en la constitución imaginaria del yo– vuelven a tener lugar en el espectador cinematográfico, favoreciendo el proceso de proyección/identificación del sujeto en el entramado del texto fílmico.

En esto, resulta necesario realizar una puntualización significativa. Como explican Aumont *et al.* (2008), el proceso de identificación espectral refiere a un sujeto “que ha superado la fase de indiferenciación primitiva de la primera infancia y ha accedido a lo simbólico” (p. 263) y, por tanto, no deja de ser siempre una identificación secundaria. Así, como recuerda Gómez Tarín (2000, pp. 4-5), los mecanismos que se ponen en marcha mediante el anterior proceso involucran elementos tanto físicos –lo relacionado con la percepción y la (re)construcción del espacio, el tiempo y el movimiento en el cine– como subjetivos, en lo que interviene no solo los aspectos experienciales y vivenciales del espectador, sino también su universo simbólico. Será la combinación de ambos niveles lo que posibilita el proceso de *reconstrucción* del espacio diegético que, a su vez, permite que se ponga en marcha el proceso interpretativo por parte del espectador.

V. Una mirada al futuro

Tomando en cuenta lo dicho anteriormente, no parece casual la insistencia con la que una parte importante de la producción cinematográfica distópica alude a la cuestión de la mirada como eje vertebrador de su planteamiento.¹ Películas como *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) y *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), construyen una propuesta en la que la mirada se pone de relieve de manera explícita, como una estrategia metanarrativa que interpela directamente al espectador, condicionando sus lecturas desde los primeros minutos.

¹ Si bien tal afirmación podría ser aplicable a otros géneros y, sin dudas, requeriría de un abordaje más exhaustivo en relación con la distopía cinematográfica, resulta al menos llamativa la repetición de este motivo en varios de los largometrajes del género que nos atañe. Además de los aquí comentados, esta alusión a la mirada como eje vertebrador puede observarse en filmes que hoy constituyen clásicos distópicos. Por mencionar algunos otros ejemplos, resulta imposible olvidar la penetrante mirada de Alex en *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) o el ojo amenazante del Gran Hermano de *1984* de Orwell, adaptada al cine en dos ocasiones por Michael Anderson (1956) y Michael Radford (1984). Más ejemplos de la relevancia de la mirada en el marco de la distopía cinematográfica pueden observarse en películas más recientes como *Divergente* (Neil Burger, 2014) o *The Giver* (Phillip Noyce, 2014). Para un análisis preliminar de esta cuestión, se recomienda consultar la tesis doctoral que da origen a esta investigación *¿No hay alternativa? Aperturas utópicas y clausuras distópicas: una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo XXI* (Rey Segovia, 2021).

En el caso del filme de Villeneuve, la secuencia de apertura reproduce varios de los elementos de la película de Ridley Scott (*Blade Runner*, 1982), de la que es secuela. En ambos casos nos enfrentamos al paisaje de la ciudad de Los Ángeles, seguido de la imagen de un ojo que nos devuelve la mirada y en el que se refleja el mundo distópico que está a punto de desplegarse ante nuestra mirada (ver Figuras 1 y 2).

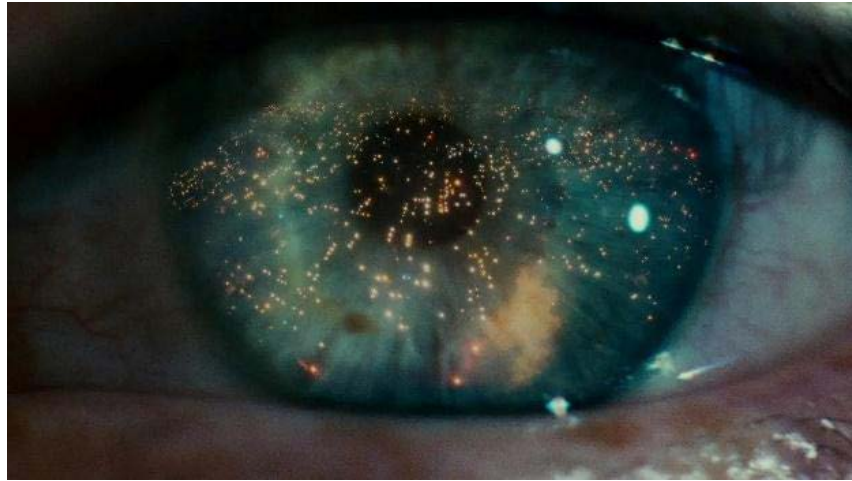


Figura 1. Fotograma 1 de *Blade Runner* (1982) de Scott.

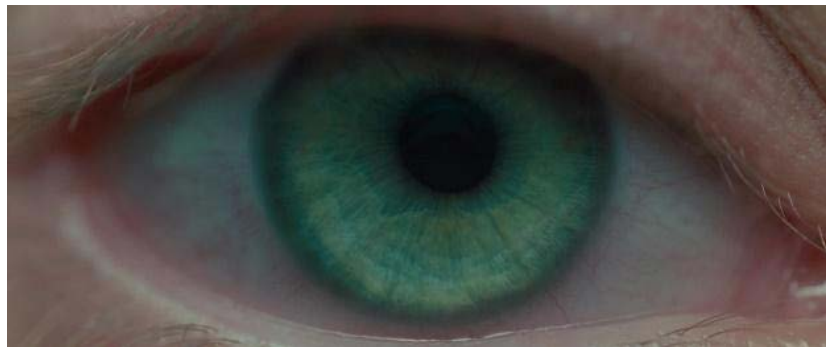


Figura 2. Fotograma 2 de *Blade Runner 2049* (2017) de Villeneuve.

Sin embargo, en la propuesta de Villeneuve la secuencia se invierte, de manera que la imagen del ojo es lo primero a lo que nos enfrentamos tras los intertítulos iniciales que nos ponen en situación. El ojo, que aparece en un primer momento cerrado, despierta ante nosotros de la misma manera que el escenario se nos aparece inabarcable, como una mirada clara pero desconocida hacia un horizonte oscuro y cargado de niebla. A diferencia de *Blade Runner* de Scott, en el que el horizonte quedaba oculto tras la maraña de rascacielos de la ciudad futurista; aquí partimos de un exterior abierto, pero casi *impenetrable* –cargado quizá del *kipple* del relato de Dick– en el que todo está al servicio del interior asfixiante de la ciudad. Esta represen-

tación de un interior bien delimitado y un exterior aparentemente abierto –tropa habitual de las narrativas distópicas–, es aquí planteada de manera que el exterior ya no supone una posibilidad. De esta manera, mientras en la propuesta de Scott el exterior quedaba explícitamente elidido, en la de Villeneuve se opta por representarlo como un espacio sometido a las lógicas del interior, *ocupado, colonizado*.

Así, la (con)fusión de la imagen de ese ojo que se *abre* a esta realidad con la imagen de las plantas solares que sirven como una de las principales fuentes de energía de la ciudad nos habla de una disolución de los límites entre lo natural y lo artificial, todo al servicio de la civilización: de la completa conquista de la naturaleza en pos del progreso. Esta disolución, representada claramente en la figura de los replicantes, indistinguibles de los seres humanos, será uno de los motivos principales del filme. De modo que, el constante “engaño” producido por las imágenes que conforman esta realidad distópica, se convierte en una metáfora a través de la cual se apela a la reflexión acerca de aquello que nos hace *verdaderamente* humanos –cuestión que puede sintetizarse en la metáfora más evidente: los ojos como “espejo del alma”–, pero también al artificio de la representación, haciendo que dudemos de manera constante de aquello que se presenta ante nosotros, lo que puede interpretarse como una reflexión sobre el propio aparato cinematográfico.

El filme nos enfrenta de forma explícita a nuestra propia experiencia como espectadores, hace que nos reconozcamos en la pantalla cinematográfica como constructores de la propia realidad representada, interpellándonos, así, como agentes responsables –o al menos, partícipes– de aquello a lo que se nos expondrá a lo largo del filme. En otras palabras, podríamos decir que los ojos en *Blade Runner* nos recuerdan el marcado carácter ficticio de esta realidad, producto de nuestra percepción en un sentido doble: ya sea como espectadores en la sala de cine –responsables de dotar de sentido a la imagen– o también como potenciales *causantes* de la misma.

A esto contribuyen los intertítulos que preceden a la citada secuencia. El texto extradiegético no solo está dirigido a recordarnos los orígenes de la trama de este nuevo filme, sino que, al mismo tiempo, la puesta colabora en relación al texto junto con el contexto extradiegético al situarse como punto de partida, nuevamente, en una ciudad reconocible, en un futuro no demasiado distante, con una tremenda crisis ecológica como escenario de fondo y la caída de los antiguos colosos empresariales –al estilo de Lehman Brothers–. Lo anterior ayuda a reforzar lo dicho previamente respecto a la posición que ocupa el espectador dentro de la realidad distópica: la mirada que despierta ante este mundo se convierte en una suerte de espejo que nos devuelve la mirada en la sala cinematográfica, recordándonos que

la realidad imaginada es, también, *nuestra* realidad.

Esta apelación al dispositivo de la visión, en concreto, al ojo y la mirada como mecanismo de reconocimiento en la imagen distópica, se repite de manera también muy explícita en *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). En la misma, nada más acabar los créditos de apertura, se nos enfrenta a una sucesión inconexa y borrosa de pequeños fragmentos de imágenes que van poco a poco conformando la escena de lo que parece ser un asesinato, y que acaban en la mirada absorta de uno de los personajes protagonistas (ver Figuras 3 y 4).



Figura 3. Fotograma 1 de *Minority Report* (2002) de Spielberg.



Figura 4. Fotograma 2 de *Minority Report* (2002) de Spielberg.

Esta suerte de doble juego de miradas trasciende de manera explícita el espacio textual, rompiendo con la cuarta pared de manera similar a lo que sucedía en el caso del filme de Villeneuve. Aquí, sin embargo, el plano detalle del ojo se irá abriendo poco a poco hasta descubrir a la portadora de la mirada: se trata de Agatha, una de los llamados *precognitivos* utilizados por la corporación *Precrimen* para predecir los asesinatos en la ciudad de Washington.

Como se observa, la mirada de Agatha es absorta y evidentemente *aterrada* respecto al futuro que se presenta oscuro, lleno de lagunas y deformado, tanto en las visiones de los tres precognitivos como también ante los ojos del espectador. La fragmentación y falta de coherencia narrativa

de estas secuencias iniciales parecerían colaborar a la crítica planteada en el filme, en tanto la ruptura del efecto de (hiper)realidad propia de la imagen distópica que no solo pondría sobre la mesa el carácter de constructo de la misma, sino que, al mismo tiempo, revelaría las posibles dificultades asociadas a su interpretación, obligando al espectador a asumir una posición activa en la producción de sentido. No obstante, a medida que la trama avanza, esta posible interpelación y llamado a la acción acabará diluyéndose en el restablecimiento de una focalización interna atribuible al personaje de John Anderton, el protagonista del filme, en quien acabará recayendo la responsabilidad del restablecimiento del orden. No parece casual, en este sentido, que Anderton ejerza el rol de agente de policía.

En cualquier caso, no es menos cierto que esta toma de responsabilidad por parte de Anderton vendrá acompañada de un necesario cambio en su mirada, cuestión que se hace explícita en el nivel de la trama: el protagonista acabará sometiéndose a una intervención de trasplante de ojos, con el objetivo de esquivar y escapar de la autoridad que ha querido sellar su destino. En esto, con claras referencias a *La naranja mecánica*, parecerían señalar a una posible salida al dilema planteado por Anthony Burgess en su novela de 1962 o, más directamente, por Kubrick, en su adaptación cinematográfica de 1971: el proceso de transformación de la percepción del mundo. En el caso de Anderton, no será impuesto, sino que estará motivado por su propia toma de consciencia de las “trampas” del sistema (ver Figuras 6 y 7).



Figura 6. Fotograma 3 de *Minority Report* (2002) de Spielberg.



Figura 7. Fotograma 1 de *A Clockwork Orange* (1971) de Kubrick.

Este doble juego entre interpelación/indefensión al que es sometido el espectador se repite en la totalidad de los filmes distópicos del panorama masivo. En *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) somos introducidos en la trama a través de la voz over de su protagonista, que acompaña una sucesión de planos secuencia que funcionan a modo de contextualización, a la que le sigue una mirada a través de las gafas de realidad virtual de Wade, el protagonista del filme, en el OASIS (ver Figuras 8 y 9). La recurrencia del plano subjetivo, mediado por la mirada de Wade, nos convierte en un protagonista más de la propuesta metanarrativa del filme y de su universo de fantasía.



Figura 8. Fotograma 1 de *Ready Player One* (2018) de Spielberg.



Figura 9. Fotograma 2 de *Ready Player One* (2018) de Spielberg.

Esto quedará aún más claro al final de esta secuencia inicial cuando –tras presentarnos el mundo y relatarnos las reglas del juego en el que los protagonistas se verán envueltos durante la trama– la presentación del propio título del filme nos convocará a ponernos en marcha (ver Figura 10).



Figura 10. Fotograma 3 de *Ready Player One* (2018) de Spielberg.

Todo el filme se plantea como una suerte de juego extradiegético. En este caso, la relevancia de esta propuesta radica justamente en que se trata de una realidad alienante, construida de manera expresa con tal fin, que a su vez se nos presenta en una realidad futura ficticia –el Ohio del año 2045– que apela a *nuestra* realidad –a lo que colabora el batiburrillo de referencias fácilmente reconocibles a la cultura del entretenimiento–. Las fronteras entre la ficción que constituye el OASIS, la realidad del Ohio del futuro, la ficción propuesta por el propio filme y la realidad del espectador se fuerzan y difuminan continuamente, de manera que el espectador se ve al mismo tiempo fuera y dentro de la ficción, siendo interpelado de manera continua. Así, pese a que la propuesta se aleja deliberadamente del hiperrealismo de los casos anteriores, la realidad de *Ready Player One* se constituye como un claro

espejo de la nuestra, ya que dirige la lectura de la misma forma en que los jugadores/personajes son guiados en la propuesta del filme.

De esta manera, la apuesta por construir una suerte de reflejo a través del cual encontrar respuestas a nuestra propia experiencia –confusa, insegura, inestable– de la realidad acaba siendo absorbida por los mecanismos formales inherentes a cualquier propuesta cinematográfica que, de alguna manera, *obligan* a adoptar una postura determinada. Dicho de otra forma, la necesidad de elegir un punto de vista acabará siempre orientando la lectura en uno u otro sentido. Esto plantea un dilema fundamental en lo que respecta al potencial crítico del audiovisual distópico, sobre todo cuando se cuenta que, en su vertiente masiva, no deja de constituir al mismo tiempo una mercancía/producto de un sistema de producción concreto, esto es, capitalista.

El caso de *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006) constituye muy probablemente uno de los intentos más conscientes de escapar de este dilema. Dejando de lado aquello referido a su trama –en la que sin dudas encontramos, también, aspectos problemáticos–, el filme de Cuarón realiza una propuesta alternativa respecto a las antes analizadas. La misma comienza con una pantalla completamente negra sobre la que se superponen las voces en *over* de dos periodistas, que nos presentan una serie de titulares referidos a la crisis migratoria y política en Gran Bretaña. Mediante un corte directo, el filme pasará a enseñarnos el salón de un bar en el que veremos entrar al protagonista. En un plano general ligeramente contrapicado, la cámara nos permitirá observar durante unos pocos segundos al diverso grupo de personas que atienden a las noticias que continúan, ahora con un apoyo visual, anunciándonos el asesinato de la última persona nacida en el mundo. Inmediatamente después, la cámara nos coloca como un personaje más entre el consternado público del bar. Siguiendo la tradición de los noticieros cinematográficos, la sala se convierte en una cámara oscura en la que proyectar nuestras propias imágenes. La pantalla en negro constituye así un espacio de sutura entre el espectador y el texto fílmico, ya que apela a la violencia irrepresentable que nos ha conducido a ese futuro indeseable, como el significante de lo real-traumático a lo que no queremos –o no podemos– enfrentarnos.

En este contexto, Theo nos es presentado como un personaje que se mantiene ajeno –quizá por cierto hastío– a los problemas de su mundo: tras dirigir una breve mirada al televisor, pide un café y se marcha del bar. Lo seguimos, cámara en mano, aunque separándonos un momento de él para examinar el paisaje callejero (ver Figura 11).



Figura 11. Fotograma 1 de *Children of Men* (2006) de Cuarón.

El paisaje ante el que nos coloca la cámara, salvo por los pequeños detalles que remiten a una cierta pauperización de la vida cotidiana, es perfectamente asimilable al Londres del presente. Lejos de pretender ocultarlo, el efecto de hiperrealidad es evidenciado de una manera completamente deliberada. Tras esta breve pausa contemplativa, volvemos a divisar a Theo y retomamos nuestro camino hacia él, rodeándolo, justo en el momento en el que una explosión hace volar el bar que acabamos de abandonar. Volvemos a dejar al protagonista y avanzamos corriendo hacia el lugar, momento en el que la secuencia se corta violentamente para enseñarnos el título del filme, mientras los ruidos de la caótica escena continúan acompañándonos.

Con esta secuencia inicial el filme nos sitúa ya en la posición de un viajero en el tiempo que visita su propio futuro. A diferencia de las anteriores propuestas, aquí el espectador se convierte en un actante más, en un sujeto de la trama, que iniciará su propia búsqueda acompañando al protagonista. Como él, nos encontramos atrapados en esta realidad, igualmente superados y agitados por los hechos que se suceden a nuestro alrededor. El proceso de identificación no se da a través de un personaje, sino que ocurre de una forma mucho más directa, es decir, mediante la mirada de la cámara que nos coloca ante el mundo, empujados a participar en él en un claro intento por liberarnos de cualquier constricción, aunque, claro está, seguimos atados a la mirada impuesta por la propia cámara.

De esta manera, y aun cuando el punto de vista viene igualmente determinado de antemano, la focalización se mantiene externa durante esta secuencia inicial, explotando así nuestro deseo de conocer la realidad que se presenta ante nuestros ojos de una manera similar a la que plantea el cine documental. Con esto, la imagen se convierte en una especie de

prolongación de nuestra realidad, más que en un reflejo o una proyección como sucedía en los casos anteriores, en una actitud quizás más acorde con el supuesto espíritu crítico generalmente atribuido a la distopía.

Una conclusión parcial

Como hemos podido observar, los filmes ponen en marcha ciertos mecanismos y/o estrategias formales-narrativas que colaboran a reforzar determinadas posiciones respecto a lo enunciado. La recurrencia de los puntos de vista subjetivos o semi-subjetivos es uno de los más habituales, lo que coloca al espectador en un estado de cierta indefensión ante el discurso plasmado en los textos, identificándose directamente con lo narrado sin posibilidad de acceder a más elementos que aquellos que se ubican dentro del campo de visión –y de *saber*– del personaje protagonista. En este caso nos encontramos ante casos de focalización interna, en los que el punto de vista del espectador coincide casi por completo con el del personaje, de manera que nuestra experiencia del mundo vendrá determinada por lo que este decida o no enseñarnos.

Todos estos elementos constituyen huellas de la enunciación que nos ponen ya sobre aviso, modalizando lo enunciado en forma de una advertencia sobre el carácter de proyección, reflejo o prolongación que, a modo de *negativo*, nos coloca frente a nuestra realidad. Esto nos remite también a la imagen del espejo lacaniano como momento fundamental en el proceso de nuestra constitución como sujetos, así como a la ya referida relación entre el registro de lo simbólico y de lo imaginario a la que hacíamos referencia en nuestro marco teórico. Si tenemos en cuenta esto en conjunto con la idea de la fragmentación y el artificio referida en los filmes anteriores, podemos observar una declaración explícita de intenciones: la idea de la realidad como un constructo conformado por una serie de imágenes a desentrañar, a (re)componer e interpretar a partir de unas categorías ya dadas de antemano, debido justamente a su carácter de *reflejo*, de artificio o de sueño –o, más concretamente, de *pesadilla*–.

Aun cuando esto puede ser entendido en un sentido de denuncia, hemos podido observar cómo tanto la puesta en serie como la puesta en cuadro de los filmes producen un efecto de identificación tal que pueden llegar a dificultar este apercebimiento. En otras palabras, la posible advertencia corre el riesgo de quedar difuminada en la propuesta formal de los filmes, de manera que se confunde con la sensación de estar atendiendo a una realidad que viene ya dada de una determinada manera y en la que la fragmentación pasa desapercibida o queda difuminada en el resto de la propuesta narrativa, confundándose con el propio efecto de realidad del artificio fílmico construido a partir del montaje. Por supuesto, lo dicho

no es exclusivo de la distopía cinematográfica, sino que constituye una característica inherente a la propia experiencia cinematográfica contemporánea, al menos en su versión narrativa-hollywoodense.² Esto se acentúa si, además, tenemos en cuenta la necesidad de simplificar tanto las formas como los contenidos narrativos, a fin de llegar a un público más amplio, más teniendo en cuenta que los filmes aquí analizados no dejan de constituir productos de consumo enfocados al entretenimiento masivo.

Sea como sea, parece posible poner sobre la mesa algunas preguntas, en especial aquellas relacionadas con los riesgos y las dificultades del cine narrativo tradicional como mecanismo de *denuncia* de la realidad. En este sentido, es claro que el nivel de complejidad de los diferentes textos influye también en su recepción, en tanto que las posibles lecturas vendrán más o menos determinadas por las probabilidades que los filmes ofrezcan en el plano formal. Así, como hemos visto, aquellos filmes que nos encierran en la mirada de un personaje concreto, sin margen de maniobra, nos colocan ante una situación de doble *incapacidad*: ante la parálisis propia del espectador cinematográfico –cuyas únicas opciones son permanecer callado o marcharse de la sala–, pero también ante la falta de libertad de movimientos ante la que nos coloca la cámara, que determina de manera constante la porción del mundo a la que tenemos derecho a acceder.

Es cierto que la violencia inicial de algunas de estas propuestas, unida a su aparente *contingencia* en términos de *futuros posibles*, pueden provocar cierto grado de incomodidad capaz, quizás, de movilizar al espectador una vez abandone la sala. No obstante, como comentábamos anteriormente, la apelación al sueño o al reflejo puede poner nuevamente en riesgo lo anterior, funcionando como un mero mecanismo de escape, como una *catarsis* necesaria a través de la cual regresar luego al mundo reconfortados de encontrarnos en una realidad *mejor* que aquella, a lo que nos hemos enfrentado y que no ha sido más que a una de nuestras peores pesadillas, pero una pesadilla, al fin y al cabo.

² Si bien el presente artículo aborda una muestra limitada de obras, a fin de ejemplificar nuestra propuesta, el análisis se apoya en la observación de un corpus mucho más amplio, analizado en la tesis doctoral que da origen a esta investigación (ver *¿No hay alternativa? Aperturas utópicas y clausuras distópicas: una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo XXI*, Rey Segovia, 2021).

Referencias

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2008). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (2003). *Variaciones sobre la escritura*. Barcelona: Paidós.
- _____. (2004). *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Carmona, R. (2010). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Cuarón, A. (Director). (2006). *Children of Men* [Película]. Universal Pictures; Strike Entertainment; Hit & Run Productions; Toho-Towa.
- Gómez Tarín, F. J. (2000). "El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada". *BOCC: Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação*, pp. 1-22. Recuperado de <http://apolo.uji.es/fjgt/percep.PDF>
- Kristeva, J. (1981). *Semiótica 1*. Madrid: Fundamentos.
- Rey Segovia, A. C. (2021). *¿No hay alternativa? Aperturas utópicas y clausuras distópicas: una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo XXI* [Tesis doctoral inédita]. Universitat de València, España.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company y Shaw Brothers.
- Spielberg, S. (Director). (2002). *Minority Report* [Película]. Amblin Entertainment; Cruise/Wagner Productions.
- Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [Película]. Warner Bros. Pictures; Amblin Partners; Village Roadshow Pictures; De Line Pictures.
- Talens, J. (2010). *El ojo tachado*. Madrid: Cátedra.
- Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Alcon Entertainment; Columbia Pictures; Bud Yorkin Productions; Torridon Films.