

CINE Y DISTOPÍA COMO SIMULACIÓN, COMLOT Y JUSTIFICACIÓN DEL STATU QUO

Briceño-Montilla, Luis Alfonso* Barrios-Uzcategui, Roselia C.*

Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt
Venezuela

RESUMEN

La historia del cine, bien podría matizar la progresión de la sociedad y sus cambios a nivel político, social, económico, conductual y psíquico; como también, forjar en su esencia dinámica un instrumento eficiente para configurar la memoria colectiva en la 'cultura de masas'. En cuanto a la distopía, elementos como la sátira, rebelión, caos y decadencia social, son algunos de los ingredientes fundamentales, esenciales para la formulación de su espectro audiovisual y literario, como aditivos fulgurantes. Consecuentemente, podremos evidenciar diversas particularidades provenientes de dicha corriente, entre las cuales destaca una especie de simulación, complot y legitimación del statu quo a través de escenarios y contextos que luego parecen materializarse en la realidad social, a ritmos acelerados.

Palabras clave: Distopía, Simulación, Complot, Legitimación, Statu Quo.

CINEMA AND DISTOPIA AS SIMULATION, PLOT AND JUSTIFICATION OF THE STATU QUO

ABSTRACT

The history of cinema could well qualify the progression of society and its changes at the political, social, economic, behavioral and psychic level, as well as forging in its dynamic essence, an efficient instrument to configure the collective memory in the 'culture of the masses'. As for dystopia, elements such as satire, rebellion, chaos and social decadence are some of the fundamental ingredients, essential for the formulation of its audiovisual and literary spectrum, as brilliant additives. Consequently, we will be able to show various peculiarities from this current, among which a kind of simulation, plot and legitimization of the status quo through scenarios and contexts that later seem to materialize in social reality, at accelerated rates.

Keywords: Dystopia, Simulation, Plot, Legitimation, Status Quo.

*Colaborador del Centro de Investigaciones Literarias y Lingüísticas "Mario Briceño Iragorry" Universidad de los Andes Núcleo 'Rafael Rangel', Lcdo. En educación: Mención Geografía e Historia (Universidad de los Andes – Trujillo). M.Sc En Administración de la Educación Básica Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt (Unermb). Cursante de la especialidad en Metodología de la Investigación y Doctorado en Educación (Unermb). Docente activo e investigador.

E-mail: Ciudadbohemia1@gmail.com / Orcid.org/0000-0001-6713-1070

*Lcda. En Educación: Mención Lenguas Extranjeras (Universidad de los Andes – Trujillo). M.Sc En Derecho Procesal Penal (Universidad de los Andes – Trujillo). Cursante de la especialidad en Metodología de la Investigación (Unermb). Docente activa e investigadora.

E-mail: chelybu@hotmail.com / Orcid.org/0000-0002-0190-1279

INTRODUCCIÓN

La historia del cine, bien podría matizar la progresión de la sociedad y sus cambios a nivel político, social, económico, conductual y psíquico; como también, forjar en su esencia dinámica un instrumento eficiente para configurar la memoria colectiva en la 'cultura de masas'. En consecuencia, la transfiguración de la identidad localista sobre diversos estratos sociales, en parte se debe gracias al increíble poder abarcador, sugestivo y dominante en la era del logos (imagen) y medios de masas como dispositivos al servicio de poderes hegemónicos. Imponiendo así, modismos que demarcan conductas estereotípicas en cada década, gracias a sus particulares métodos publicitarios, persuasivos y clichés.

En la actualidad, la relación entre cine y distopía constituye una fusión mediática, corporativa y lucrativa importante, manejada desde monopolios cinematográficos como especies de mecanismos coactivos y seductores. Por lo cual, un conjunto de filmes han sido orientados bajo conceptos como el de un mundo caótico emplazado por fuerzas divisorias entre buenos y malos, relativos a la dinámica de 'Marvel Movies' y su franquicia de superhéroes y villanos en constante disputa, recicladas bajo un horizonte que cimenta elementos como la 'gestación, sublevación y retorno' entre el desorden y la quietud. Por tanto, si debemos introducir las señales de un arte del complot, es a partir de la unión entre el cine y la distopía como expresión omnipresente y legitimadores del status quo en la industria cultural del entretenimiento contemporáneo.

Iniciando por un breve bosquejo, el cine, compuesto por la fotografía como elemento fundamental, da paso a una serie de procesos en aras de su construcción. "La primera fotografía de Niepce, hacia 1823, La *table servie*, había necesitado catorce horas de exposición. Los primeros daguerrotipos fueron bodegones o paisajes" (Sadoul, 2004:6). En cuanto a la transición hecha film, dicho elemento es reproducido bajo la técnica del fotograma. Básicamente, consiste en realizar capturas continuas, para luego ser proyectadas por medio de un dispositivo (cajón) compuesto de luz, maximizando la imagen que reposa sobre un carrete que gira y las va desplegando, originando así, una sensación de movimiento. Tales elementos, componen la fundamentación del cine en sus inicios. En este sentido:

El cine, que hace desfilar ante nuestros ojos veinticuatro (y en otro tiempo, dieciséis) imágenes por segundo, puede darnos la ilusión de movimiento porque las imágenes que se proyectan en nuestra retina no se borran instantáneamente. Esta cualidad (o esta imperfección) de nuestro ojo, la persistencia retiniana, transforma un tizón que se agita en una línea de fuego (Sadoul, 2004:5).

Posteriormente, tal arte, llamado séptimo por concentrar pintura, escultura, literatura, arquitectura, danza y música, es bautizado con su naciente nombre 'cine'. El surgimiento de ello, revela registros históricos que varían en función de sus orígenes y perspectivas, llevadas a cabo en diversos tiempos históricos. Por ello, desde varias fuentes, se puede rastrear una serie de vestigios que forman parte de la evolución del cine y configuran algunos de los antecedentes que fueron capaces de inspirar tal creación.

Platón, siendo ajeno a las tecnologías eléctricas y cultura de masas, debido a la distancia temporal y progresión de la ciencia moderna; legó un cuadro recreativo a través del 'mito de la caverna', en el cual eran proyectadas imágenes en las paredes a través del uso de la luz, similar a una especie de proyector. De igual modo, una segunda lectura es presentada a partir de la salida de aquella gruta, en la que los sujetos al encontrarse en un nuevo territorio hasta entonces desconocido impactan con una nueva realidad simbólica y sensitiva.

En este sentido, surgen contenidos vinculantes a la imagen, representaciones, proyecciones, escenarios y contextos que hacen alusión al conocimiento y sus limitaciones, producto de las fragmentaciones del mundo. Por tanto, variadas realidades objetivas y subjetivas son emplazadas entre micro espacios o cavernas. Por analogía, el séptimo arte compone similares valores, debido a la polisemia de historias y narrativas develadas a través del lente y la luz como espacios de interpretación simbólica.

Para Calva (2013:13) “Salir de la caverna y enfrentarse a la luz del sol y ver lo que en realidad existe es conseguir el conocimiento”. Sin embargo, cabe la pregunta de hasta qué punto el mundo se encuentra compartimentado por infinitudes de grutas. Por tanto, diríamos que salir de, o suscribirse a múltiples cavernas, equivale a expandir o limitar las esferas del conocimiento y la realidad. Siendo así, tal mito, un lugar de múltiples dimensiones.

De allí que, podemos establecer por analogía otros elementos como la esencia visual, lumínica, parcelaria (ideológica), lo cual sirve como referente en varios sentidos. Por un lado, el de las limitaciones producto de las manipulaciones signílicas contenidas en cada producción fílmica; por el otro, el de la expansión a favor del conocimiento y sus posibilidades narrativas, producto de las diversas miradas (productores-directores-actores), similares a la recreada por la salida de la gruta en el mito platónico.

2. MATICES DEL SÉPTIMO ARTE

El mito de la reproducción gráfica del movimiento –que eso y no otra cosa es el cine– nace, en la noche remota de los tiempos, en el cerebro del hombre primitivo. Esto no es una conjetura, sino una constatación. Acérquese, quien lo dude, a las santanderinas cuevas de Altamira y contemple en el techo de la Capilla Sixtina del arte cuaternario un bello ejemplar de jabalí policromo, que muestra la curiosísima particularidad de tener ocho patas (...) en esta captación fugaz de la imagen de los animales, cristalizada en las paredes de la cueva, debió encontrar nuestro remoto antepasado una imperfección: la realidad que le rodeaba no era estática, sino que se movía, cambiaba (...) Esto, ciertamente, no es cine, pero sí es pintura con vocación cinematográfica (Gubern, 2014:8).

La representación simbólica de la realidad, ha sido una constante en la cultura humana, cristalizada bajo distintos modos codificables. Por tanto, la técnica destinada hacia el perfeccionamiento de la representación, es dispuesta a través de una gran variedad de espacios y contextos. Progresivamente, nuestro universo ecléctico y signílico constituido en audiovisual, configura un sinfín de composiciones contendidas bajo imágenes, palabras, sonidos y colores, los cuales exteriorizan el mundo de las ideas desde distintos planos interpretativos, similares a la captación del jabalí policromo.

Para Gubern (2014) los vestigios del arte primitivo son configurados a partir de la sensibilidad del artista por revelar y apresar graffias como representaciones del dinamismo entre los seres y las cosas en constante movimiento a su alrededor, las cuales emergían como necesidad y formas de manifestación, germinando desde su interior. Por ello, arte, expresión, configuración, se presentan como una alegoría al oficio del artista; además, aspectos inherentes a la necesidad de comunicación, proyección y exteriorización para tamizar el mundo, componen los modos en que es codificada la realidad.

Consecuentemente, Gubern (2014) señala otros vestigios en Ramsés el faraón, como referencia de mil doscientos años antes de nuestra era, mediante la

expresión de imágenes consecutivas fuera de un templo, las cuales podrían contemplarse como fases sucesivas similares a una película, en caso de ir cabalgando al galope para su visualización. Del mismo modo, refiere la historia de Teseo mediada por cerámicas cretenses contenidas en escenas varias; entre otros ejemplos, describe la espiral de la columna trajana en Roma, la cual retrata distintas proezas por parte del emperador; escenas de la vida de Cristo y el martirio de san Mauricio del Greco, entre otras. En este sentido, tales elementos son considerados antecedentes que vinculan a la imagen con nacimiento del cine.

Asimismo, la historia oficial del séptimo arte acuña en el imaginario colectivo el surgimiento del cinematógrafo, patentado el 13 de febrero de 1895 por los hermanos Lumière, ese año proyectaron ante el público una grabación de la salida de obreros de una fábrica francesa en Lyon. No obstante, un particular hecho constituyó la oficialización del cine, el asunto giró en torno a los primeros que lograsen una serie de presentaciones públicas y pagas, los victoriosos de tal contienda resultaron ser los hermanos Lumière:

Los inventores eligieron para la presentación del cinematógrafo la semana de Navidad, durante la cual los bulevares parisinos suelen estar atestados de viandantes, que pasean contemplando los escaparates de los comercios. Se estableció que el precio de la entrada sería de un franco y que se celebraría una sesión cada media hora (...) Los Lumière tuvieron la precaución de pegar en los cristales del Grand Café un cartel anunciador, para que los transeúntes desocupados pudieran leer lo que significaba aquel invento bautizado con el impronunciabile nombre de Cinématographe Lumière (Gubern, 2004:17-18).

El cine en sus inicios indagaba formas, sustancias y estilos narrativos para expresar construcciones simbólicas en cuanto al contenido de sus historias. En principio, este arte no fue como hoy día lo conocemos; puesto que su invento era novedoso y desconocido, surgían teorías y corrientes basadas en diversos procesos experimentales. Como fase inicial, prácticas a modo ensayo y error sugieren una variedad de incursiones; elementos como: teorías para generar géones, uso de luz, color, escenografía, sonido, literatura, entre otros aspectos técnicos, fueron apareciendo en la medida que se adoptaban diversos enfoques.

Según Molina et al Piquer y Cortina (2013:528) “La coloración a mano de cada uno de los fotogramas de las películas sería la primera experiencia en la aplicación del color en el medio cinematográfico”. Ello inició una extensión que incorporó a nivel simbólico un substancial aporte, debido a la conformación entre psicología de los colores, cromática y teoría del color. Dichos elementos, son capaces de dotar a la imagen dimensiones conmovedoras mediante asociaciones psicoemocionales, originadas por tal relación. Se formularon conceptos teóricos y prácticos tales como: el rojo con la sangre, peligro, atracción, valentía, rigor, placer y pasión; mientras que el blanco con bondad, pureza, inocencia, humildad, candidez y paz y el negro con la muerte, misterio, vacío, soledad, violencia y tristeza, por argüir algunos. Siendo éstos y otros elementos, analogías que amalgaman un edificio sónico inherente a la cultura cinematográfica. De esta manera, confieren herramientas técnicas, teóricas y psíquicas, capaces de producir poderosos impactos y efectos sobre los futuros consumidores de medios audiovisuales.

Por otro lado, las proyecciones iban desde la llegada de un tren a la estación hasta grabaciones tipo caseras, en estas últimas eran expuestos individuos realizando actividades desde su cotidianidad. Por ejemplo, un jardinero regando las

plantas al mismo tiempo que jugaba con un chico, desencadenando una persecución con el propósito de mojarlo mediante disparo de manguera, constituyendo así, las primeras producciones en tono de comedia. El hecho de ver reflejadas a personas comunes sobre la gran pantalla, generaba gran asombro y emociones en el público, quienes observando aquello que acontecía en congregación multitudinaria, eran partícipes del nuevo fenómeno de la cultura de masas.

Entre otras de las características resaltantes del cine en sus inicios (1895-1930) denota la ausencia de sonoridad y color. Por lo tanto, una de sus grandes épocas alude al célebre cine mudo en blanco y negro. Paulatinamente, diversas manifestaciones artísticas se fueron incorporando como parte del discurso narrativo. Entre las influencias de otras expresiones del arte tenemos como ejemplo el films "Cantando bajo la lluvia (1951), Stanley Donen y Gene Kelly dieron paso a una segunda etapa en el campo del cine musical." (Radigales, 2008:70). Juntando así, la complementación que da vida a una puesta en escena de corte musical. Del mismo modo, El cantante de Jazz (1927) de Alan Crosland, con mucho más anterioridad, anticipa el boom del género cinematográfico musical.

Asimismo, brotan fusiones fílmicas provenientes de distintos campos del conocimiento humano, desde lo literario hasta lo surrealista, psicológico, filosófico, científico, popular, entre otros; lo cual, aporta mayor riqueza al discurso del lenguaje audiovisual cinematográfico. Por ende, la siguiente relación entre el cine y las corrientes mencionadas, dan cuenta del creciente fenómeno.

En palabras de Martínez (1984) tomamos como ejemplo al gran cineasta Luis Buñuel (1900-1983), quien nutrió su discurso cinematográfico basado en obras de grandes escritores como Bretón, Eluard y Aragón, quienes figuran entre los mejores del siglo XX. Del mismo modo, toma elementos de los pintores Magritte, Miró, Max Ernst, Rene Clair y Jean Cocteau. Incluso, llegó a realizar un films con el pintor español Salvador Dalí, bajo el título: El Perro Andaluz (1928), y otros de corte social y crítico como Los Olvidados (1950), El Ángel Exterminador (1962), El discreto encanto de la burguesía (1972), que representan tan solo algunas de sus grandes obras.

Del mismo modo, García (2007) alude su estudio sobre uno de los grandes maestros del séptimo arte Ingmar Bergman (1918-2007), considerado el último existencialista, término proveniente de la corriente filosófica en Sartre y Kierkegaard, pero que también tendía a otras manifestaciones como el realismo poético francés de Carné y Duvivier, en obras de contenido psicológico como El séptimo sello (1957), Personas (1966), Gritos y susurros (1972). Además, pone de manifiesto expresiones simbólicas, románticas y naturalistas. Su pasión por lo romántico, expresionismo y trágico, adquieren una dimensión estética en términos Nietzscheanos.

Otro de los grandes cineasta referido por Goyes (2019) es Tarkovski (1932-1986), quien tomó de la poesía Rusa de Turgueniev, Lermontov y Ajmátova y la poesía tradicional japonesa de Issa, ideas para la construcción audiovisual. Entre los rasgos de su cine, poderosas fotografías y encuadres muestran una belleza y crueldad expresada bajo la sutileza de sus tratamientos, similares a una obra de arte pictórica, a través de influencias como la de Leonardo da Vinci. Sobre la literatura, toma a Dostoyevski, Hesse y Goethe; en lo sonoro, influencias de un Johann Sebastián Bach. Entre algunos de sus films tenemos: Stalker (1979), Nostalgia (1983), Sacrificio (1986). En este sentido, una lista extensa forma parte de los grandes maestros e influencias de numerosas corrientes artísticas, manifestadas en sus obras y que confluyen en el cine como parte de su riqueza.

En otro orden de ideas, el lenguaje audiovisual y hecho fílmico como acción creativa está constituido por distintos departamentos, sectorizados en: pre-producción, producción y post-producción. Éstos, tienen como propósito perfeccionar y engranar la maquinaria del cómo será producida y reproducida una historia. Partiendo desde la yuxtaposición de imágenes, encuadres, cortes, vestimentas, escenografías, manejos en las paletas de colores, actuaciones, luz, hasta la música que los acompañarán, formando así un mejunje explosivo y embriagador.

Por ende, nada de lo que se refleja en la gran pantalla es casual o ingenuo, hasta el más mínimo detalle posee una intencionalidad a criterio del director. Por tanto, clasificar alguna obra como neutral sugiere un obstáculo, puesto que la gran mayoría persigue un objetivo, por banal o profundo que sea. La manipulación visual es un elemento considerable, lo cual, generalmente responde a intereses provenientes de las productoras, corporaciones, visiones artísticas, educativas, mercantilistas, entre otras. Todo ello, estará determinado incluso por las leyes que impongan el mercado, marketing publicitario y monopolios cinematográficos. Y aquí es donde la distopía desempeña un papel primario en la actualidad.

2.1 Distopía, cine y literatura: breves matices

El concepto clásico de distopía resalta elementos como el caos, totalitarismo, sociedad indeseable, control sistemático. Por tanto, uno de los rasgos fundamentales consiste en hiperbolizar escenarios y contextos que luego parecen materializarse en la realidad social, económica, tecnológica y política. Desde la literatura, construcciones narrativas en diversos estilos, formas lingüísticas y estéticas, generan proyecciones sobre el porvenir social basado en elementos como la evolución de la técnica, creciente intolerancia, escasez, violencia, revoluciones, control y recrudescimientos en distintos planos. Obras de corte futurista, increíblemente pasmosas, proféticas y desalentadoras erigen sus cimientos.

Un ejemplo relativamente reciente en 'La parábola del sembrador' de la escritora Octavia Butler (2021), publicada en los años noventa, describe a una sociedad dividida por grupos de poderosos, quienes controlan los cultivos de alimentos, la energía eléctrica y el agua. En segundo lugar, una clase media de pauperada y apertrechada con armas de fuego entre muros y vecindarios se protegen de la hostilidad global y, por último, el de la gente sin hogar, prostitutas, mendigos y analfabetas, están destinados al robo y actividades de cualquier tipo. En este sentido, es presentado un mundo condicionado por el caos, anarquía y relaciones de dominación, en las cuales los poderosos coexisten bajo la invariabilidad histórica del control de unos grupos sobre otros.

Además, su proyección resalta otros aspectos como el elevado costo del agua por encima de la gasolina, soborno policial y analfabetismo generalizado. Consecuentemente, conflictos armados, circulación de drogas sintéticas, entre otros, suman elementos del mundo futuro de Butler (2021). En la actualidad, la realidad advierte que algunos de estos fenómenos comienzan a materializarse.

Las producciones distópicas, representan una gran parte de películas que son difundidas a través de diversos medios de masas y ahora plataformas virtuales. Según el portal Box Office Mojo (2021) la trilogía de Matrix ha recaudado a nivel mundial un total de US\$1.632.989.142 con un presupuesto de US\$363.000.000; el film Ready Player One, señalado por Box Office Mojo (2018) afirma que recaudó un total de US\$582.890.172 con un presupuesto de 175.000.000. Asimismo,

Álvarez (2020) arguye que la trilogía de los juegos del hambre de Gary Ross recaudó casi 3000 millones de dólares a nivel mundial. Nuevamente el portal Box Office Mojo (2019) estima que el film Joker, realizado por Todd Phillips en el citado año, recaudó un total de \$1.074.251.311 con un presupuesto de \$55.000.000. Tales indicadores, dimensionan el impacto mediático global derivado de la supremacía distópica hollywoodense.

Con respecto a producciones literarias relativamente recientes, tenemos como ejemplo: V De Vendetta (2000) de Alan Moore y David Lloyd, Divergente (2011) de Harper Collins, Matadero Cinco (2020) de Kurt Vonnegut, entre otras. Ahora bien, las incipientes referencias aportan luces con relación a la distopía como instrumento valioso que motoriza el corazón de la maquinaria mediática actual en términos económicos e ideologizantes. Los elementos comunes que reúnen diversas distopías, van desde mundos disímiles hasta seres extraterrestres y la colonización de otros planetas. Constantemente, suele presentarse un mundo al borde del colapso. Sin embargo, un elemento significativo es que generalmente tales tipos de producciones legitiman la restitución del modelo económico imperante, reivindicando así, el orden 'natural' de las cosas, visto desde el capitalismo. Un ejemplo de ello, es constituido en las trilogías anteriormente referidas.

En consecuencia, Servigne y Stevens (2020:93) dicen, "Desde los profetas milenaristas de antaño hasta los temores del invierno nuclear, todas las predicciones de colapso hasta la fecha han fracasado; cualquiera puede comprobarlo, no ha habido un colapso global". Por ello, la distopía podría encarnar una especie de colapso más legitimador y seductor que pragmático, con la finalidad de mantener la agitación neural en aras del control psíquico, simbólico y emocional, posiblemente. Por tal razón, un modo de coartada encubridora engendra los altos y bajos vehementes capaces de traducir en capital la histeria y relativo silencio que produce un mundo atravesado constantemente por el equilibrio y la convulsión.

2.2 La sátira, rebelión, caos y decadencia como elementos transgresores y legitimadores del Statu Quo en la corriente de los distópicos

La sátira, rebelión, caos y decadencia social, son algunos de los ingredientes fundamentales en la corriente de la distopía, esenciales para la formulación de su espectro audiovisual como aditivos fulgurantes. Los azafranes de un film proveniente de dicho enfoque, van desde la incitación al cambio, agitación, lucha, hasta revelaciones mesiánicas emergidas bajo figuras carismáticas dispuestas a conquistar ideales diversos. La progresiva convulsión, presencia de tecnologías, técnicas y métodos coactivos, forman parte de sus fundaciones. Por tanto, la hostilidad planetaria y relaciones de poder controladas por élites, afirman su condición de sociedad indeseable.

La legitimación del Statu Quo o gatopardismo 'cambiar todo para que nada cambie', son prácticamente una oda de confirmación al sistema económico dominante, en el cual, se despliega un conjunto de proyecciones libertarias prefabricadas que persiguen como principal meta la instauración de un mundo controlado por los más fuertes. Una manera más clara de cara a tal confirmación, es configurada de manera mucho más explícita en diversas trilogías bajo la formulación: 'gestación, sublevación y retorno'. Matrix, representa la restauración de un sistema destinado a retornar al origen en términos del modelo económico y político capitalista.

Por tanto, en la primera entrega surge la gestación, partiendo de elementos nacidos de alguna inconformidad, injusticia social o revelación, originando así el inicio de la travesía. Lo cual, abonará las ideas primarias para promover la organización y tránsito hacia caminos de una futura revolución social con fines de justicia y reivindicación a favor de los más oprimidos. El surgimiento de tales hechos, en la gran mayoría es encarnado por personajes mesiánicos, producto de la marginación sistemática y pobreza que el mismo modelo ha originado.

Para la segunda entrega, la sublevación desencadena el corpus, tensión, lucha, instigación al cambio, dualismo y sensación que conjuga la dinámica de revelación. Buenos y malos, situaciones o escenarios son revelados, para ello se emplean estrategias con la finalidad de identificar claramente la división entre grupos. Dicho de otro modo, son delineados las figuras amigas, enemigas, cómplices y traidoras como parte de un reciclaje de las grandes historias llevadas a la gran pantalla.

Servido el ascenso al clímax y posterior descenso, se produce la tercera fase de restitución y retorno al origen. Finalmente, para desgracia de la mayoría de revoltosos, satíricos y mesiánicos redentores fracasan en la lucha contra el sistema, producto de las traiciones, desilusiones, divisionismos y omnipresente poder coercitivo. Compareciendo así ante un eterno reciclaje, gatopardismo o justificación sistémica. Cumpliendo una especie de patrón continuo: cimentación-bases, desarrollo-tensión y clímax-descenso. Por lo tanto, el restablecimiento de las fuerzas que antes colisionaron ensalzadas por sueños de libertad y gloria, regresan al principio del orden mundial establecido. Legitimando al statu quo, como único modelo capaz de generar un equilibrio desde la desigualdad y poderío organizado.

Es así como las mayoritarias superproducciones son adaptadas dentro de la corriente distópica. Elementos necesarios como la aparente sátira, rebelión, caos, decadencia social y crítica al sistema, encubren un papel contemplativo y confirmatorio, fundamental para crear las condiciones que edifican las distopías en el cine. No obstante, la ratificación de la negatividad, terror, coerción, tecnologías y poder, constituyen los principales dispositivos presentes en la civilización moderna, prevaleciendo así el despliegue de sociedad convulsa antes que cooperativa, positiva y equilibrada.

3. REFLEXIONES FINALES: DISTOPÍA COMO ARTE DEL COMLOT Y SIMULACIÓN

Para Baudrillard (2009:12) “Si miramos de cerca, vemos que en la época moderna el mundo real comienza con la decisión de transformarlo, a través de la ciencia, el conocimiento analítico del mundo y la puesta en obra tecnológica”. En esencia, analógicamente las mismas características son reproducidas en los relatos distópicos originarios. Es decir, en ellos, la ciencia, ingeniería social, técnica y progreso tecnológico, fundan los instrumentos y herramientas para definir a una sociedad dividida por el poder y gracias a tal evolución; pudiendo ser considerada la distopía como hija predilecta del progresismo técnico. En este sentido, diversos grupos monopolizan el control en varios frentes, engendrando así una constante artificialidad de agitación mediada por la crisis sistémica:

Se trata de desaparición, y no de agotamiento, extinción o exterminio. El agotamiento de los recursos y la extinción de las especies son procesos físicos o fenómenos naturales. Y allí radica toda la diferencia: es muy probable que la especie humana sea la única que haya inventado un modo específico de desaparición, que no tiene nada que ver con la ley de la naturaleza (Baudrillard, 2009:11).

La desaparición vista desde la distopía, es el resultado de una larga tradición que gira en torno al belicismo, pacto, destrucción y restitución (nuevo orden) de periodos signados por los cambios sociales, derivados por la implantación de renovados modelos políticos-económicos. Por ello, la ley impuesta por el poder y la fuerza desde algunos sectores humanos, es recreada a partir de diversos mecanismos que agitan, estimulan y abonan los escenarios hasta llevar a cabo la implantación de una nueva realidad, relativa a las múltiples cavernas. Es decir, la desaparición de una gruta por otra, en la que el arte y en este caso la distopía condicionan a la humanidad entre la desaparición y resignificación de lo 'real'.

Si la distopía nace y consolida como sociedad negativa, es gracias a la conceptualización de un tipo de 'realidad' cifrada, analizada, construida. En palabras de Baudrillard (2009:12-13) analizar, significa exactamente disolver, en tanto que, representar los objetos, designarlos, conceptualizarlos, hace que existan y a su vez les precipita a una especie de pérdida. Entonces, no es descabellado afirmar que la historia de la humanidad ha erigido su presente y posible futuro mucho más cercano a la dinámica distópica como sociedad, constantemente atravesada por la conmoción y restauración, equivalente al actual presente signado por la pandemia Covid-19 y el proyectado nuevo orden mundial. Dicho de otro modo, en palabras de Naomi Klein (2012) como 'Doctrina del shock'. Es decir, desplegar el caos para luego implantar una nueva arquitectura de carácter social. Por extensión:

El cine actual ya no conoce ni la alusión ni la ilusión: lo conecta todo de un modo hipertécnico, hipereficaz, hipervisible (...) Todo parece programado para la desilusión del espectador, a quien no se le deja más constatación que la de ese exceso de cine que pone fin a toda ilusión cinematográfica (...) La ilusión se marchó en proporción a esa tecnicidad, a esa eficiencia cinematográfica (Baudrillard, 2006:13-14).

El exceso, es una cualidad llevada a la exacerbación y producida en las grandes obras cinematográficas pertenecientes al género distópico. Generalmente, se presenta un mundo emplazado por un dualismo perenne, cómplice y necesario. No existe ilusión fuera de tales axiomas, la sociedad es un lugar de luchas y desigualdades, control y terrorismo, tensiones y equilibrio, orden y desorden bajo una especie de rueda giratoria; triunfa la parafernalia como emporio de una sociedad que ha transfigurado la metafísica hacia la volición 'hipertécnica' en términos baudrillardianos. En otras palabras, desaparece el misticismo y triunfa la artificialidad. La sobresaturación de efectos especiales es un destello de luces enceguecedoras y efusivas, capaces de originar un encausamiento acrítico y meramente difusivo.

En este sentido, prevalece un tecnicismo metódico que amalgama imágenes prefabricadas para luego ser desplegadas en la psique humana y social, reformuladas bajo distintos modos y composiciones, pero en esencia bajo los mismos códigos. Culminando hacia una especie de resignación como dopamina o mecanismo de disuasión, capaz de incendiar y neutralizar sagazmente a una civilización imbuida por el poder de las imágenes. Siendo así, la ilusión del 'arte cinematográfico distópico', un ritual de sacrificio y redención. El cual, nos presenta de manera tácita lo existente, el porvenir y lo que desaparecerá en forma cruenta y estruendosa.

Para Baudrillard (2006:14) "No hay elipsis, no hay silencio (...) el cine se funde de una manera creciente a medida que sus imágenes pierden especificidad; vamos cada vez más hacia la alta definición (...) la perfección inútil de la imagen". La pérdida de especificidad y constante ficcionalidad, empuja a emplazar la

existencia en el orden que es revelada la ‘realidad’, cada vez más definida por una imagen que se distancia de la mítica. Por tanto, es instaurada una transfiguración de grandes proporciones, donde la distopía pareciera recrear la radiografía hacia la que se dirige la humanidad. Es decir, la simulación del mundo hecha primero imagen y luego materializada por el uso de tecnologías, poder organizado y creciente virtualidad. En otras palabras:

No se trata ya ni de mapa ni de territorio. Ha cambiado algo más: se esfumó la diferencia soberana entre uno y otro que producía el encanto de la abstracción. Es la diferencia la que produce simultáneamente la poesía del mapa y el embrujo del territorio, la magia del concepto y el hechizo de lo real (...) La metafísica entera desaparece. No más espejo del ser y de las apariencias, de lo real y de su concepto (Baudrillard, 1978:6-7).

El reino de la digitalización de la vida y ‘ficción cinematográfica’, es canalizado a través de modelos que definen una existencia contenida en la miniaturización artificial que ha suplantado a la realidad. Por tanto, la distopía ‘evoluciona’ constantemente, la simulación se presenta como la metamorfosis de lo humano por la robótica y la cibernética; el holograma por lo real; el curandero por la medicina moderna y actualmente por la inteligencia artificial. Se construye toda una narrativa progresista de una ilimitada búsqueda orientada hacia la perfección técnica y manipulación constante. En consecuencia, la distopía es la simulación en proceso de configuración perenne:

Disneylandia es un modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados. En principio es un juego de ilusiones y de fantasmas: los Piratas, la Frontera, el Mundo Futuro, etcétera. Suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda y sobre todo, el microcosmos social, el goce religioso, en miniatura, de la América real, la perfecta escenificación de los propios placeres y contrariedades (Baudrillard, 1978:25).

Placeres y contrariedades, por analogía constituyen un símil con la distopía, tomando así la delantera con respecto a su ‘contra parte’ la utopía, en algunos aspectos. Así, referimos a un paso más que redobla la brecha entre dominantes y dominados. El simulacro, bien podría representar el equilibrio-desequilibrio hacia el que la humanidad y los centros poderes organizados han originado en el actual presente.

En palabras de Lipovetsky (1990) la historia de la humanidad en su mayor parte ha funcionado desconociendo la frivolidad en la que el mundo agita sus relaciones, por ello, formaciones sociales de milenios clasificadas como salvajes, han combatido, convivido e ignorado implacablemente cambios, fiebres y excesos de fantasías individuales. Por lo tanto, la lucha es una condición casi natural de las sociedades y sus tiempos históricos. Tanto dualismo como divisiones, hiperrealidad, simulación, complot, orden y desequilibrio, fungen como mediaciones que el sistema ha venido perfeccionando en aras de un mayor control social, en el cual los medios y el ‘arte’ constituyen un factor importante para llevar a cabo formas de desaparición que la técnica y tecnologías van suplantando.

Contrariamente, en palabras de Sartori (2016:10) “La partida no está perdida si somos capaces de contraponer al apetito siempre creciente de la democracia distributiva, y a la retórica cada vez más hinchada que lo acompaña, la democracia protectora del habeas corpus”. Siempre que exista posibilidades de libertad, organización, distribución de riquezas y poder, formas de resistencia emergerán como garantías de una lucha que ha sido librada durante la historia humana de manera constante.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, C. (2020). *La precuela de los "Juegos del Hambre" que llega en forma de libro y película*. Recuperado de www.elindependiente.com
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2009). *¿Por qué todo no ha desaparecido aún?* Buenos Aires: Zorzal.
- Boxofficemojo. (2018). *Ready Player One*. Recuperado de <http://boxofficemojo.com/movies/>
- (2019). *The Matrix*. Recuperado de <http://boxofficemojo.com/movies/>
- (2020). *Hunger Games*. Recuperado de <http://boxofficemojo.com/movies/>
- (2021). *Joker*. Recuperado de <http://boxofficemojo.com/movies/>
- Butler, O. (2021). *La paradoja del sembrador*. Recuperado de www.traficantes-desueños.com
- Calva, J. (2013). *El mito de la caverna como acercamiento a las necesidades de conocimiento e información*. INVESTIGACIÓN BIBLIOTECOLÓGICA, 7-11
- Crosland, A. (Dirección). (1927). *El cantante de Jazz* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- García, J. (2007). *Ingmar Bergman: el existencialismo en el cine o un verano con Ingmar*. Recuperado de www.isagoge.atspace.com
- Goyes, J. (2019). *La poesía fílmica de Andréi Tarkovski*. t&f, 8-23.
- Gubern, R. (2013). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Klein, N. (2008). *La doctrina del shock. El auge del capitalismo del desastre*. Argentina: Paidós.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama, S.A.
- Sartori, G. (2016). *La carrera hacia ningún lugar*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
- Martínez, M. (1984). *Luis Buñuel*. Uruguay – Montevideo: CBA s.r.l.,.
- Molina, S., Piquer, P. y Cortina, F. (2013). *El color en los comienzos del cine. De la adaptación manual al Technicolor. Comité Español del Color. Sociedad Española de Óptica*, 528-236.
- Radigales, J. (2008). *La música en el cine*. Barcelona – España: Editorial UOC.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial desde los orígenes*. México – D.F: Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.
- Servigne, P. & Stevens, R. (2020). *Colapsología*. Barcelona – España: Arpa & Alfil Editores, S. L.