

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**La estética y el discurso del miedo social contemporáneo:**

**Análisis de la representación discursiva y estética de la atmósfera  
distópica totalitaria, en dos películas del siglo XXI,  
"Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005)**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual  
que presenta la Bachiller:**

**DIANA PATRICIA PANANA ATO**

**ASESOR:**

**Gabriel Calderón Chuquitaype**

**Lima, Febrero 2016**

*El hombre que sustituye la libertad por la seguridad,  
no merece ni recibirá ninguna de las dos.*

*Benjamín Franklin*

*Agradecimientos especiales a mi mamá que siempre  
estuvo insistiendo que “no descuidara la tesis”.*

*A mi tía Isabel que se quedó hasta tarde leyendo mi  
primer borrador para darle una ortografía aceptable  
y me hizo feliz con su apreciación.*

*A mi asesor de tesis, Gabriel Calderón, que supo cómo  
hacer entendible la vorágine de ideas que tenía  
en la cabeza, gracias por sus consejos, su buena  
dirección y su tiempo.*

*Para mis padres que sin su insistencia, este documento no existiría.*

*Para Vera, por hacer entendible para mí las palabras en inglés  
y por la medida justa de distracción que me permitió  
no volverme loca en todo este proceso.*

*Para mi familia que aguantó la luz prendida en mis noches de desvelo.*

## Índice

<b>I. Capítulo 1: Planteamiento de la investigación: Objetivos, hipótesis, y justificación</b>	<b>1</b>
1.1. Planteamiento de la investigación	2
1.2. Objetivos de la investigación	5
1.3. Hipótesis	6
1.4. Justificación	7
<b>II. Capítulo 2: Marco Teórico</b>	<b>10</b>
2.1. Relación entre el arte y el contexto histórico	11
2.1.1. Guion	13
2.1.2. Dirección de arte	14
2.1.3. Dirección de fotografía	15
2.1.4. La legitimización del poder mediante el arte en la historia	17
2.2. Miedos del siglo XXI y su representación en los universos del cine	34
2.2.1. El origen del miedo	35
2.2.2. Miedos sociales representados en el cine del siglo XXI	38
2.2.2.1. La venganza de la naturaleza	38
2.2.2.1.1. Miedo al huésped interno: Epidemias y pandemias	38
2.2.2.1.2. Miedo a lo que nos rodea: Catástrofes naturales	46
2.2.2.2. La rebelión de los seres humanos	50
2.2.2.2.1. Miedo al hombre contra el hombre: Guerras del siglo XXI	50
2.2.2.2.2. Miedo al “otro”: Terrorismo Internacional	55
2.2.2.3. Miedo a ser reemplazados: Inteligencia artificial	63
2.2.2.4. Miedo a la destrucción masiva: Desastres nucleares	68

2.2.2.5. Miedo al enemigo invisible: Ataques biológicos	73
2.3. Utopía & distopía en la literatura	78
2.3.1. Utopía	78
2.3.2. La pesadilla de la Utopía: Momento de transición	78
2.3.3. Distopía	80
2.3.3.1. Contexto en que surgen las distopías del siglo XX	82
2.3.3.2. Evolución de las distopías en la literatura	83
2.4. La historia del cine distópico	86
2.5. La estética del miedo contemporáneo	96
<b>III. Capítulo 3: Metodología</b>	<b>118</b>
3.1. Tipo de investigación	119
3.2. Método de investigación	119
3.3. Unidades de análisis	120
3.3.1. Ficha técnica de las unidades de análisis	121
3.3.2. Películas referenciales	124
3.4. Técnicas de recojo de información	124
3.4.1 Selección de variables	124
<b>IV. Capítulo 4: Análisis de “Equilibrium” y “V for Vendetta”</b>	<b>129</b>
4.1. Análisis de aspectos discursivos	130
4.1.1. Análisis de guion	130
4.1.1.1. Tres actos de drogas pacificadoras: “Equilibrium”	130
4.1.1.2. Tres actos del miedo como arma: “V for Vendetta”	131
4.1.2. El origen de la sociedad distópica: Escapar del estado natural	133
4.1.3. Personajes	138
4.1.3.1. Preston de “Equilibrium”: El despertar de la existencia humana	138

4.1.3.2. DuPont de “Equilibrium”:	El egoísmo tras la máscara	139
4.1.3.3. V de “V for Vendetta”:	La encarnación del anarquismo	140
4.1.3.4. Evey de “V for Vendetta”:	La redención en forma de amor	143
4.1.3.5. Sutler de “V for Vendetta”:	El rostro de la ambición	145
4.1.3.6.	El poder del héroe contemporáneo	147
4.1.4.	La esperanza del futuro: El rebelde puede ser cualquiera	150
4.1.5.	Una aproximación al mundo: Crítica a las dictaduras del pasado y presente	153
4.1.6.	El discurso del miedo social contemporáneo	159
4.2.	Análisis de aspectos visuales	166
4.2.1.	El monocromático universo de “Equilibrium”	166
4.2.1.1.	La estética de la opresión	166
4.2.1.2.	Reglas & Prohibiciones	173
4.2.1.3.	Mecanismos de control de la conducta	176
4.2.1.4.	El adoctrinamiento del sujeto	181
4.2.1.5.	El fuego purificador: Eliminación de los ofensores sensoriales	185
4.2.1.6.	La introducción del color: Escondites de color y texturas	187
4.2.1.7.	El lujo del color: El palacio del Padre	192
4.2.1.8.	Vestuario & Color: Uniformización de los ciudadanos	194
4.2.2.	La oscuridad del color de “V for Vendetta”	196
4.2.2.1.	Los matices del control político y social extremo	196
4.2.2.2.	Escenarios de terror: Espacios de privación de libertad	198
4.2.2.3.	Los colores de una sociedad oprimida	208
4.2.2.4.	El culto a la personalidad	211
4.2.2.5.	Espacio de entretenimiento: La caja para atontar bien utilizada	216
4.2.2.6.	La reivindicación con la cultura: La Galería de las Sombras	232
4.2.2.7.	Los espacios cálidos: Historia de Valerie	235
4.2.2.8.	Vestuario & Color	238
4.2.2.8.1.	Los colores de la distopía: Símbolos	238

4.2.2.8.2. Los colores de la esperanza	239
4.2.3. Interrelación visual entre “Equilibrium” y “V for Vendetta”, y la influencia del contexto en el arte	244
4.2.3.1. Creación de atmósferas en el cine distópico totalitario del Siglo XXI	244
4.2.3.2. Escenarios presupuestos para el futuro: La estética del miedo social contemporáneo	249
<b>V. Capítulo 5: Conclusiones Finales</b>	256
<b>VI. Capítulo 6: Bibliografía y fuentes</b>	263
<b>VII. Anexos</b>	288



# **I. CAPÍTULO 1**

**Planteamiento de la investigación:  
Objetivos, hipótesis, y justificación**

### 1.1. Planteamiento de la investigación

El tema central de esta investigación es el análisis de la representación discursiva y estética de la atmósfera distópica totalitaria en dos películas del siglo XXI, "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005), tomando como referencia el análisis de los elementos de dirección de arte y de fotografía, y cómo estos pueden ser influenciados y estar relacionados con la época de producción de las películas. Además, se analizará cómo la narrativa guía y, a la vez, colabora a generar la atmósfera distópica, respondiendo a temas y discursos de la época que son adoptados por estas películas para pronosticar los miedos futuros.

El tema de la investigación está centrado en el análisis discursivo y la representación visual/estética de las distopías del siglo XXI, considerando películas realizadas desde el 2000 hasta el 2014. La base central de esta investigación es analizar cuáles son las características generales más importantes de las distopías del siglo XXI de acuerdo al contexto histórico en el que fueron realizadas, especificando su propuesta discursiva y estética.

Desde Tomás Moro, en 1516, se planteó el género utópico, que presenta una “república óptima [que] es admirable y hasta deseable, pero, dado que no queda en ninguna parte, hay que admitir que es inhallable o irrealizable” (Erreguerena 2011: 15). La utopía se desarrolló en la literatura, hasta la época del gobierno estalinista, que generó un gran impacto social y literario: “A través de la experiencia totalitaria comunista surgió un nuevo subgénero literario: la distopía. Una distopía es una presentación hiperbolizada de un futuro indeseable con el objetivo de hacernos valorar la realidad presente en la que vivimos. Nos ayuda a (re)contextualizar al hombre en el espacio, gracias al entorno, y en el tiempo, gracias a la memoria.” (Suárez 2008: 170). El término “distopía” viene del “prefijo griego dis- [que] sirve para constatar la falta de salud y, en consecuencia, para constatar la presencia de una anomalía orgánica (dispepsia, disnea, dislexia)” (E-ducativa s/f) y junto con el término “topos”, que significa lugar, hacen referencia a una sociedad donde hay una falla y la existencia, a la larga, se hará insoportable. Es así que cuando utilizamos la expresión “distopía”, la utilizamos “para denominar un lugar en donde imperan las anomalías y, por extensión, para describir una sociedad políticamente y/o socialmente aberrante [...]” (E-ducativa s/f).

Las películas distópicas se centran en temáticas relativamente variadas: mundos controlados por alta tecnología o por máquinas, empresas privadas que gobiernan un Estado, la presencia de zombies, la experimentación médica, epidemias, entre muchas otras. La temática en la que se centró la investigación fue la totalitaria, en la que se presenta un gobierno fascista, en el que hay un gran control estatal en todas las esferas de la sociedad y del individuo (tanto en lo público como en lo privado), y se pierde la libertad personal.

Las distopías totalitarias, que son las principales en un inicio, están basadas en momentos y movimientos históricos pasados, como el comunismo, el fascismo y el nazismo. Pero se enmarcan en el contexto de un mundo futurista, por eso la mayoría de las distopías, como las analizadas en esta investigación, pertenecen al género de la ciencia ficción. En este género, los espacios y escenografías dejan de ser solo un soporte, teniendo “un valor de significado y son determinantes para el relato y sus personajes, a veces convirtiéndose también en un personaje fundamental en torno al que gira el relato” (Mondelo 2013b: 9). Para poder entender mejor estos universos, he constituido la categoría del **discurso y la estética del miedo social contemporáneo**, que para fines de esta investigación hace referencia a los miedos y temores desde la década de los noventa hasta la época actual (2015), donde el nuevo orden mundial ocasionó que surgieran nuevos temas, vigentes en el imaginario colectivo. La estética del miedo contemporáneo se plasma tanto en la literatura como en el arte para expresar los temas preocupantes de la época actual. Esta atmósfera creada por el espacio y el discurso permite darle un tono adecuado a la distopía, en concordancia con su narración. Cuando el relato deja la naturaleza y se encierra en la ciudad, surge una nueva clase de temores: el miedo al otro, al propio ser humano (Mondelo 2013b: 16).

Las películas “Equilibrium” y “V de Venganza” son la respuesta al contexto que se vive debido a las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial y la crisis de identidad del siglo XX, resultado de la Revolución Industrial. Debido a esto se inicia una literatura donde las sociedades están completamente dominadas por un gobierno opresor, donde no hay libertad de expresión ni de acción. Estas películas toman muchos elementos de las distopías de principios del siglo XX. Están basadas en novelas como “Un mundo feliz” de Aldous Huxley (1932), “1984” de George Orwell (1949), y “Fahrenheit 451” de Ray Bradbury (1953). Otra variante es una sociedad controlada, donde no se

entienden bien las reglas de la sociedad, llamada “anomia”; un ejemplo de anomia y desconocimiento de las reglas es “El Proceso” de Franz Kafka (1925).

Se puede categorizar a estas películas como ficción distópica porque representan los siguientes elementos propios de ellas: cámaras estáticas o móviles de vigilancia, racionamiento de alimentos, áreas en cuarentena, utilización de drogas para controlar a la población, la veneración de los símbolos del partido único, intervención de mensajes telefónicos, erradicación de libros, películas, música y pinturas que instiguen a la libertad de expresión, y censura en los canales de televisión tanto en los programas de noticias, como en los de entretenimiento. En cuanto a la temática, se centran en los gobiernos totalitarios, el caos que proviene de las guerras y las epidemias que pueden llegar a desestabilizar una nación.

Para esta investigación nos centraremos en cómo se expresa la dirección de arte y de fotografía para crear una determinada atmósfera distópica, apoyado en el guion. La primera se encarga de “crear el concepto artístico para la película que, en última instancia, definirá la apariencia de ésta en la pantalla. Usando el espacio, el volumen, la luz, los colores y las texturas, su objetivo es crear un estilo que respalde y refuerce la historia y los personajes” (Barnwell 2009: 101). Es así como la dirección de arte, junto con la dirección de fotografía, prácticamente definen cómo se “ve” la película, y con esto crean la atmósfera adecuada para ella, de acuerdo a lo que quiere expresar el guion y la visión del director. La dirección de fotografía es el área “que hace realidad la visión del director, mediante el posicionamiento de la cámara, la elección de los objetivos, el tipo de película y la iluminación. El director de fotografía crea un ambiente y evoca emociones con el uso de la luz, las sombras y la composición” (Barnwell 2009: 127). Para esta investigación, solo se tendrá en cuenta los elementos de iluminación, color y planos mayormente utilizados.

Para las películas seleccionadas analizaremos los miedos surgidos en la época contemporánea, basada en ciertos acontecimientos que crearon desestabilidad y miedo. Los principales miedos contemporáneos son las epidemias y pandemias, las catástrofes naturales, las guerras, el terrorismo internacional, la inteligencia artificial, los desastres nucleares y los ataques biológicos. En el siglo XXI, se actualizan y se ponen en escena muchos de los temores que surgieron en el siglo pasado, como el miedo a la carrera armamentista de ciertas potencias y al holocausto nuclear. Sin embargo, a partir del 11 de setiembre del 2001 y aumentado años más tarde por los atentados en Europa (11-M y

7-J), los miedos colectivos se reconfiguran hacia el terrorismo internacional y el temor a los países del Oriente. Además, hay una constante preocupación por el devenir de la ciencia y el tratamiento ético de esta; en un mundo en que ya existe la clonación de algunas especies, la procreación artificial, la manipulación genética del ser humano por completo es muy plausible a corto plazo. Otro gran problema es el desbalance ecológico y ambiental que se va haciendo evidente en las últimas décadas: contaminación, deforestación, calentamiento global, incendios y sequías, debilitamiento de la capa de ozono, la contaminación de hábitats y ecosistemas, extinción de algunas clases de animales, entre muchas otras cosas. Por último, uno de los miedos más relevantes es la desaparición de las fronteras para los virus, como el VIH (Ramonet 2002: 122-144).

Habiendo expuesto estos conceptos, llegamos a la pregunta que abre esta investigación: ¿Qué características presenta el cine distópico totalitario del siglo XXI, a partir de la representación discursiva y estética de las películas "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005)?

A partir de esta pregunta general, tenemos las siguientes preguntas específicas:

1. ¿Cómo se han planteado en el cine contemporáneo las distopías totalitarias y cómo estas se relacionan y son influenciadas por el contexto histórico en que fueron producidas?
2. ¿Qué características presentan en términos discursivos las películas "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005)?
3. ¿Qué características presenta en términos de dirección artística y de fotografía la estética de "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005)?

A primera instancia, la respuesta hipotética corresponde a que los miedos que surgieron en el siglo XX y el XXI han influenciado en la manera en que se expresa el arte; es así, como el cine, con todos sus elementos, presenta a las distopías como un tema cada vez más usual y cercano a nuestro tiempo. Los escenarios que presentan estas películas para el futuro son estéticamente y discursivamente pesimistas, siendo una manera de expresar los miedos contemporáneos tanto de los ciudadanos como de los gobernantes.

## **1.2. Objetivos de la investigación**

El objetivo general de esta investigación es:

Describir las características discursivas y estéticas del cine distópico del siglo XXI a través del guion y la dirección artística, con el apoyo de la dirección fotográfica, contrastándola con las distopías totalitarias de años anteriores.

Mientras que los objetivos específicos son:

1. Analizar cómo se ha planteado en el cine contemporáneo las distopías totalitarias, y su relación con el contexto en que fue realizado.
2. Describir los componentes estéticos, en términos de dirección artística y de fotografía, de las películas "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005).
3. Analizar el componente narrativo que plantean las películas "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005)

### **1.3. Hipótesis**

#### **Hipótesis general:**

Las películas "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005) presentan características del tipo distópico totalitario del siglo XXI, construyendo una propuesta temática que se alimenta de los miedos sociales contemporáneos y que se plasma en una estética que asume a la dirección de arte y la fotografía con elementos propios de una atmósfera urbana donde la tecnología ha reemplazado a la individualidad; y definidos mediante aspectos narrativos que se centran en temas como la falta de libertad y derechos, y la censura de la libre expresión y pensamiento.

#### **Hipótesis específica 1:**

Los miedos sociales de las dos últimas décadas han influenciado y se han visto reflejados en el cine, sobre todo en el género distópico del tipo totalitario. Estos aspectos están integrados en la categoría que llamaremos "**la estética y el discurso del miedo social contemporáneo**".

### **Hipótesis específica 2:**

El guion como elemento de análisis me permitirá verificar las características del género distópico del tipo totalitario en las películas “Equilibrium” (2002) y “V for Vendetta” (2005).

### **Hipótesis específica 3:**

La dirección de arte y de fotografía son los elementos de análisis que me permitirán verificar las características del género distópico del tipo totalitario en las películas “Equilibrium” (2002) y “V for Vendetta” (2005).

## **1.4. Justificación**

*Esto es muerte. En este tren, al que llamamos hogar, algo se interpone entre nuestros corazones cálidos y el frío glacial. ¿Ropa? ¿Pantalones? No, es orden. El orden es la barrera que nos protege del frío y de la muerte. Todos nosotros, en este tren de la vida tenemos que permanecer en nuestras secciones correspondientes.*  
(Bong Joon-ho, *Snowpiercer*)

Desde mediados del siglo XXI, este género que tenía una amplia producción en la literatura (desde 1921 con la novela “Nosotros”, del autor ruso Yevgeni Zamiatin) pasó a la pantalla grande con fuerza. Pero, en las dos últimas décadas, se ha experimentado un incremento en la producción de películas de corte distópico para un público adolescente, este es el caso de películas como: “The Hunger Games” (2012), “Divergent” (2014), “V for Vendetta” (2005), “District 9” (2009), “Equilibrium” (2002), “Sin City” (2005), la Trilogía de “Matrix” (1999, 2003), “I am legend” (2007), entre muchos otros títulos.

Antes estas realidades estaban encarnadas en obras clásicas o en películas poco digeribles para un público masivo y joven; pero a raíz de la utilización del recurso de esta realidad distópica en el cómic y videojuegos, muchas películas y novelas para jóvenes han sido realizadas basadas en estas primicias.

Este es el caso de trilogía de “The Hunger Games” (que se basa en tres novelas: “Los juegos del hambre”, “En llamas” y “Sinsajo”), de la autora estadounidense Suzanne Collins; de esta serie se han realizado cuatro películas con un éxito arrasador. Otra trilogía importante es Divergente (las tres novelas son: “Divergent”, “Insurgent” y

“Allegiant”), que está ubicada en un futuro distópico en la ciudad de Chicago; ya se han realizado dos películas, de un total de cuatro, con un éxito medio en taquilla.

En todos estos cómics, videojuegos, películas y novelas, los símbolos y ciertos componentes estéticos y discursivos son los que permiten transmitir al espectador cierta atmósfera, en este caso es una atmósfera distópica, de un futuro desolador, controlado y, hasta cierto punto, gris y sin expresión. Por eso, es importante un estudio debido de estos componentes estéticos y discursivos, tomando en cuenta el contexto en el que surgen.

Se han hecho innumerables investigaciones sobre las realidades distópicas, tanto las creadas en novelas como en películas, pero todas están orientadas a un análisis de la trama o del guion, con diferentes enfoques: literarios, filosóficos o lingüísticos. Para centrarnos en el miedo de la época, en su libro "Miedo Líquido: La sociedad contemporánea y sus temores", Zigmunt Bauman nos explica un nuevo tipo de miedo que es libre, intangible y global que ha nacido en la época contemporánea, que en muchos casos se utiliza en la política como mecanismo de control. En cuanto al género distópico, en su libro "Resistencia al Porvenir: Las distopías en el cine Hollywoodense", María Josefa Erreguerena hace un recorrido histórico del cine de ciencia ficción desde sus orígenes, analiza los géneros y subgéneros (principalmente el cyberpunk, postcyberpunk, biopunk y steampunk) y de los elementos que los caracterizan. Además, hace un análisis exhaustivo de cuatro películas representativas: "Soylent Green" (1971), "Blade Runner" (1982), "The Matrix" (1999) y "V for Vendetta" (2005). Es así como Erreguera postula que el cine de ciencia ficción se convierte en una herramienta para estudiar e influenciar el futuro. En su artículo "La ciudad distópica como paradigma urbano en cómics y videojuegos", Ruth García introduce al tema de los espacios urbanos como modelos simbólicos de representación de la cosmovisión de una sociedad y su idiosincrasia, representándose sobre todo en el género del cyberpunk; con escenarios que muestran mega-ciudades contaminadas, oscuras y hostiles donde a penas y se sobrevive. Leidy Velásquez en su artículo "Distopías: Pesadilla política desde el cine ¿Fantasía hiperbólica o profecía?" postula que los temores que se encuentran en los universos distópicos tratan de proyectar los temores colectivos de la época, y no de los del propio creador, debido a que este interactúa necesariamente con los problemas contemporáneos.



Miguel Ángel Huerta analiza en su libro "Celuloide en llamas: El cine estadounidense tras el 11-S" las películas estrenadas después del atentado contra las Torres Gemelas, la cancelación de algunos proyectos, la alteración de contenidos de otros, además del posicionamiento político que toma cada producción audiovisual. Huerta muestra que el cine hizo una reflexión más profunda y adoptó diferentes puntos de vista a diferencia de otros medios masivos como la televisión. En el artículo "Guerra y posguerras", Gino Frezza postula cómo, a raíz del atentado del 11-S, los temas de la ciencia ficción estadounidense se redireccionan hacia el debate entre la seguridad nacional y el mantenimiento de principios como la democracia; además, se centra en el análisis del cómic "Civil War". Centrándonos más en nuestras unidades de estudio, la tesis de Alejandro Gamen analiza el cómic de "V for Vendetta" en "El devenir revolucionario en V for Vendetta. Cartografía de una novela gráfica", a partir del funcionamiento interno y conexiones externas de esta novela gráfica.

Esta investigación, aunque toma de base el guion y la trama que trae consigo, parte de ellas para realizar un análisis sobre la representación visual de estas realidades. El interés de esta investigación está en comprender y desmenuzar cómo se expresa la estética y el discurso del miedo social contemporáneo. Esta tesis no solo sirve para conocer más sobre el género distópico, sino también para conocer más a nuestra sociedad, nuestros propios miedos y nuestras propias advertencias sobre el futuro. **En última instancia, es una manera diferente de conocernos desde fuera, a partir de los temores globales, y hacia adentro, a partir de nuestras propias representaciones del miedo que ocultamos usualmente pero que al aparecer en la gran pantalla nos aterran y nos hacen sentir identificados.**

## **II. CAPÍTULO 2**

### **Marco Teórico**

## 2.1. Relación entre el arte y el contexto histórico

Esta tesis parte del planteamiento de que las producciones artísticas o diferentes manifestaciones culturales están estrechamente vinculadas con la historia, la sociedad y el contexto en el que fueron realizadas. En nuestro caso, las películas pueden considerarse como un testimonio de la voz general de una determinada época y sociedad, sus esperanzas, sus miedos, sus concepciones y sus pensamientos. En este sentido, no puede nacer totalmente descontextualizada, siempre tendrá una base que corresponde al contexto de su creación. Del mismo modo, las diferentes áreas que trabajan para crear una película también son influenciadas por el contexto y la sociedad en la que se crean.

Según Roselló, “Todo hombre es hijo de su época, y todo artista es fiel reflejo del tiempo en el que vive”. (1992: 23). Específicamente la dirección de arte y la creación de guiones no pueden estar separadas de las condiciones sociales e históricas en que nacen; en este sentido, tanto el artista, como la obra de arte, son hijos de su época. Es así que Austin afirma que “[...] el arte está limitado por la fábrica de sentidos que hay presente en el mundo en que ésta se expresa (los sentidos propios de su ámbito local, regional, nacional, fundamentalmente) y su comunicación con ámbitos internacionales” (2001).

Según Marotta, “Considerando que la emoción estética es el resultado de un complejo de factores, entre los cuales es posible distinguir la influencia de la sociedad y un elemento irreductible, es decir, el genio del artista creado” (1964: 856). Entonces, la creación y concepción de una obra de arte, principalmente depende del contexto histórico y social en el que nace y de la creatividad del artista.

Pero hay varios factores aparte que influyen en la creación de una obra. Según Marotta, “[...] el ambiente geográfico determina de algún modo al artista, tanto por ser uno de los elementos que condiciona la “cultura” donde el artista y su público están, como porque ofrece inspiración y tema” (1964: 858).

De acuerdo a Marotta, otro de los factores es la religión: “[...] la influencia de las creencias religiosas en el arte es ampliamente explicada con una abundante documentación. Esta influencia en las sociedades, en las cuales, la religiosidad es particularmente acentuada, es tan determinante que a menudo orienta decididamente toda expresión artística” (1964: 858). Esto se ha analizado a profundidad en épocas como la medieval, donde la mayor producción de arte correspondía a temas religiosos,

porque la presencia de Dios, el temor a él y la esperanza, eran temas de todos los días en una vida marcada por las guerras, las epidemias y el hambre. En la actualidad, marcada por grandes grupos ateos y agnósticos, y por una diversificación de religiones o creencias, el tema religioso ya no puede ser el central, el arte se ha diversificado y se ha centrado en el hombre.

Si “Los factores naturales de la historia se heredan o se encuentran dados, son una herencia o botín; los elementos culturales, en cambio, tienen que ser adquiridos, desarrollados, cuidadosamente formados y preservados, su producción, empleo y transformación constituye el contenido de la historia” (Hauser 1977:252). Para obtener los factores culturales, un artista debe estar inserto en determinado contexto histórico y social, para poder adquirirlos con naturalidad y ser un reflejo de estos.

Además, “[...] los factores culturales del proceso histórico son en y de por sí dinámicos, movidos y motores” (Hauser 1977: 253), sin ellos el arte sería estático y los temas ya se hubieran agotado; pero el constante movimiento de la cultura y la historia, hace que el arte evolucione, se creen nuevos estilos, se olviden otros y se actualicen los antiguos. Es así como, “El acontecimiento histórico-artístico fundamental es el cambio de estilo y de gusto, fenómeno dialéctico inconfundible, resultado de tendencias contradictorias, mutuamente incompatibles de momento” (Hauser 1975: 519). El arte, por su inscripción en la historia, siempre está en movimiento y continuamente se actualiza, a la misma velocidad que transcurre la historia; por eso, tenemos periodos artísticos muy largos porque la evolución histórica también ha sido lenta, como en el Medioevo; u otros muy rápidos, como el paso del Renacimiento al Barroco.

Es así como se puede concluir que “El artista es un intérprete de la colectividad, si no lo fuera, sólo él se entendería a sí mismo y el arte no sería un fenómeno social” (Mendieta y Nuñez 1952: 28). Es por esto, que una obra de arte no solo está inscrita en un determinado estilo artístico y una técnica, sino también está influenciada por la época en que fue creada, los cambios históricos-sociales-económicos, las cosmovisiones o filosofías imperantes de la época y la estructura social.

A continuación, para trabajar con la teoría y la psicología del color nos basaremos en el libro “Psicología del color” de la autora Eva Heller, donde se ilustra que los “colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la

infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento” (Heller 2004: 17), esto es demostrado en todo su libro mediante el simbolismo psicológico y la tradición histórica.

### 2.1.1. Guion

Según Jean-Paul Torok, el guion es “un proceso de elaboración del relato cinematográfico que [...] trata, desde luego, de un texto narrativo-descriptivo escrito con vistas a su rodaje, o más exactamente, a convertirse en un filme” (Vanoye 1996: 14); mientras que para Field, el guion es “una historia contada en imágenes [...] es como un *nombre*: trata de una *persona* o personas en un *lugar* o lugares, haciendo una «*cosa*»” (1994: 13). Es así como una “película de cine es un medio visual para dramatizar un argumento básico” (Field 1994: 13); por lo tanto, es el primer paso de cualquier proyecto cinematográfico, que va perfeccionándose conforme se desarrolla, y se nutre de las otras áreas técnicas y artísticas del proceso cinematográfico.

El guion cinematográfico suele estar dividido en tres partes, ya sea que se desarrolle de forma lineal o no: planteamiento, nudo o desarrollo y desenlace. En el planteamiento o primer acto se presentan a los personajes principales, poniéndolos en su contexto mediante situaciones; al final del primer acto, ocurre un incidente que es el detonante o nudo de la trama, que pone en marcha el relato porque genera una reacción del personaje principal y lleva la historia hacia otra dirección. La confrontación o segundo acto es introducido a través del detonante y es la que tiene más relevancia en la historia; en ella el personaje tiene que lograr un objetivo en concreto mediante diferentes medios, pero se verá impedido por diferentes obstáculos o por un personaje que se opone a su objetivo. Los obstáculos que se tienen superar conforman la acción dramática de la historia. Para lograr vencer esta adversidad se debe pasar una prueba (máxima tensión o clímax) que nos llevará al tercer acto o desenlace. El clímax nos lleva a una resolución de la historia y concluye la trama de alguna manera (Fernández Díez 2005: 1-2; Field 1994: 14).

El guion se compone de diferentes herramientas que ayudan a su construcción: en principio, el tema es “un breve resumen que da una idea de la trama narrativa de la película (personajes, acciones e incidencias)” (Vanoye 1996: 14). En segundo lugar, la sinopsis es un “breve resumen de la historia, una exposición sucinta del tema [...]”. Puede construir un primer esbozo del guion [...]” (Vanoye 1996: 14). Finalmente, la

idea dramática es la línea de acción del relato, que “da lugar a una trama que llamamos *principal* [...]” (Fernández Díez 2005: 19). En la mayoría de largometrajes hay más de una trama; normalmente, “la trama principal vehicula la *historia* (idea dramática principal), mientras que las tramas secundarias vehiculan el *tema* (idea temática principal)” (Fernández Díez 2005: 19). Las tramas secundarias permiten que la trama principal avance, vehiculan el tema, permiten crear un personaje más completo y complejo y muestran la transformación del personaje a lo largo de la historia.

### **2.1.2. Dirección de arte**

Una película puede expresar una idea y concepto tanto por su guion, como por las otras áreas de realización (arte, fotografía y sonido). A continuación, explicaremos brevemente cómo se plasma mediante la dirección de arte y sus departamentos determinada atmósfera en una película.

La dirección de arte se encarga de todo lo visual con apoyo de la dirección de fotografía; esta área determina la estética general de la película. Está dividida en cuatro departamentos (utilería o atrezzo, vestuario, maquillaje y peluquería) que en conjunto deben aportar al concepto general de la película. Esta área también es la encargada de la “generación de las atmósferas (universo emocional) y a la creación de los ambientes (universo físico)” (Cassano 2010: 124).

El área de dirección artística es “responsable del concepto visual de la película a través del diseño y de la construcción física de los decorados” (Rizzo 2007: 3), teniendo una visión en conjunto con el director, deciden como se va a ver el resultado final.

Según Michael Rizzo, en muchas producciones, más a nivel internacional que nacional, el área de dirección de arte se divide en el diseño y en la construcción del diseño. Estas tareas corresponden al cargo de diseñador de producción y del director de arte, respectivamente. Cuando existe el cargo de diseñador de producción, este se encarga de toda la concepción de la parte visual, desde “los decorados, el atrezzo, el vestuario, el diseño de las tonalidades, la iluminación y con frecuencia el ritmo narrativo de la película” (Olson 1999: 21). Mientras que la creación física de todo lo concebido por el diseñador de producción, queda a manos del director de arte. Es así como el diseñador de producción se encarga de lo teórico y creativo, y el director de arte se ocupa de todas las tareas prácticas y la coordinación con otras áreas (Rizzo 2007: 3-4). En las

producciones en que no existe el cargo de diseñador de producción -como en la mayoría de las producciones nacionales- el director de arte se encarga de las tareas de ambos, a excepción de los conceptos de iluminación (que son determinados enteramente por el director de fotografía y el director) y el ritmo narrativo de la historia (que es determinado por el director y el editor).

El área de arte tiene muchas responsabilidades a su cargo, entre las cuales están “la construcción, pintado, ambientación, texturas, utilería, colores, locaciones construcciones de decorados, vehículos, jardinería, etc. (Hernández s/f: 19). Según Larry Miller, este cargo no se ocupa solo de diseñar un decorado genérico, sino de crear un decorado de acuerdo al personaje y a una época determinada (Olson 1999: 35), pero también, de acuerdo al guion y la visión particular del director. Para la realización de una película se establece un concepto determinado, que va a orientar a todas las áreas, incluyendo el arte. Este concepto corresponde a qué quiere decir el director, qué atmósfera le quiere dar a la película, qué tipo de representaciones y referencias son importantes para la creación de esta atmósfera. Todo esto es importante al momento de crear un decorado y escenografía, porque va dirigido a un fin específico; y, sobre todas las concepciones, esta escenografía ya sea en el presente, pasado o futuro o en un mundo diferente, debe ser verosímil para el espectador.

Lo mismo ocurre con el vestuario y el maquillaje. Cada personaje tiene características definidas, un pasado, un presente y un posible futuro, tiene una personalidad propia, gustos e intereses y una ocupación particular; todo esto debe ser considerado al momento de crear visualmente al personaje, desde el momento del casting (¿de qué raza debe ser?, ¿de qué color deben ser sus ojos?, ¿debe poder interpretar un acento particular?) hasta el momento de decidir el vestuario y la caracterización (entendida esta como maquillaje, peinado y alguna posible característica que se tenga que recrear, como una cicatriz o un tatuaje). Para poder realizar todo esto, el área de dirección de arte debe guiarse de los perfiles de los personajes y de la visión que el director tiene de ellos.

### **2.1.3. Dirección de fotografía**

El área de dirección de fotografía se encarga de hacer posible la visión del realizador mediante el plano elegido y desde donde se posiciona la cámara, el tipo de lente escogido, el tipo de película y la iluminación. Mediante estos elementos, el director de

fotografía (jefe de esta área) crea un ambiente determinado y ciertas connotaciones emocionales, según lo que desea el director (Barnwell 2009: 127).

Mediante la elección de los planos se determinará qué visión se tendrá de la historia; para cada uno hay que determinar la distancia, el ángulo y el tipo de lente a utilizar. La elección de determinado plano provoca cierta reacción subjetiva en el público, que otro no causaría o produciría una percepción diferente. Además, todo lo que se incluya en el encuadre es tan importante como los objetos que se dejan fuera de él (Barnwell 2009: 132-133).

Además, dentro del encuadre tenemos líneas, formas, volúmenes y texturas que corresponden a la escenografía, pero que adecuadamente encuadradas puede tener un significado en un plano. Según Barnwell, los significados más usuales para las líneas y formas son:

Las líneas y algunos de sus significados:

- VERTICAL  
formalidad, altura, restricción, orgullo, dignidad
- HORIZONTAL  
franqueza, quietud, tranquilidad
- DIAGONAL  
dinamismo, vitalidad
- CURVA  
belleza, elegancia, suavidad

Las formas y algunos de sus significados:

- CUADRADO/RECTÁNGULO  
estabilidad, construido por el ser humano
- PIRÁMIDE/TRIÁNGULO  
equilibrio, resistencia
- CÍRCULOS  
universalidad, calidez, totalidad, centralidad
- SILUETAS  
Fuerza

(2009: 135).

Lo principal del área de dirección de fotografía es la iluminación. Esta ayuda a crear un ambiente, junto con la dirección de arte, que hace que el público perciba cierta información y experimente ciertas emociones sobre determinada escena; además, “aporta información sobre el espacio, el tiempo, el clima e incluso sobre los estados mentales. Los efectos luminosos se consiguen mediante diferentes técnicas que tienen en cuenta la posición, la dirección y la calidad de los diferentes tipos de luz” (Barnwell



2009: 138). La iluminación se escoge entre el director general, el director de arte y el director de fotografía, ya que esta aporta al concepto general de la película y a el concepto artístico. Las tres áreas en conjunto deben determinar un estilo y tono para la película, y todas sus decisiones deben ser para apoyar y potenciar a estos.

La iluminación puede ser de clave alta o baja intensidad, ambos dan percepciones diferentes al espectador y, en muchos casos, su uso está determinado por el género de la película. La iluminación de alta intensidad, se caracteriza por utilizar más luz de relleno, que da una imagen plana pero realista, a la que se le resta dramatismo. Este tipo de iluminación es típica de las sitcoms, serie de televisión y comedias. Mientras, que en la iluminación de baja intensidad, las luces que se emplean deben marcar zonas muy diferenciadas de luz y sombras, con altos contrastes; esta iluminación aumenta el dramatismo y la sensación de oscuridad, por lo tanto, es utilizada mayormente en el cine de terror y en el cine negro (Barnwell 2009: 143).

La luz tiene una determinada temperatura de color, ya sea cálida o fría; pero esta puede ser modificada poniendo delante de la luz filtros de colores. Cuando se elige un filtro se debe tener en consideración lo siguiente: la saturación (la pureza del tono; si se le añade blanco o negro a un tono, la intensidad baja, y, por lo tanto, el tono se va desaturando), el tono (es la diferencia entre un color y otro; puede ser verde, azul, magenta, amarillo, etc.) y el valor o luminosidad (cuánta cantidad de luz refleja cada color) (Barnwell 2009: 147).

#### **2.1.4. La legitimización del poder mediante el arte en la historia**

La relación entre el arte y el poder siempre ha estado presente a lo largo de los periodos históricos, que se presenta en paralelo como la relación entre los gobernantes y los artistas. Esto se debe a que mediante el arte se puede manipular el inconsciente colectivo y dirigirlo hacia ciertos temas; si el arte está a favor del poder vigente, termina validándolo frente a la colectividad. Sin embargo, es la colectividad quien clasifica cualquier manifestación como artística o no (Ruiz Colmenar 2014: 134-135).

En el arte, los mecanismos de identificación en principio son literales, luego se van abstrayendo con el tiempo. Es así, como en el Antiguo Egipto, la importancia de la figura representada se definía por el tamaño de esta; el faraón, como un ser prácticamente divino, era la figura de mayor tamaño y ocupaba el lugar central en la

representación pictórica. Además, así se explicaba todas las jerarquías en esta sociedad, entre el pueblo, al amo se le presentaba con una figura mayor al esclavo, las mujeres eran más pequeñas que los hombres, y los padres eran enormes comparados con sus hijos (Ruiz Colmenar 2014: 137). En primeras civilizaciones, los gobernantes eran considerados como lo más cercano a los dioses, o como los hijos de estos; por esto, compartían muchos rasgos con los dioses en las representaciones artísticas, que estaban caracterizados por: “posición rígida frontal, hieratismo, gestualidad mesurada y pomposa, atributos del poder” (Manzi 1993: 396).

En los primeros albores de la sociedad romana, el gobernante, aunque tenía una centralización del poder, las expresiones artísticas no destacaban su figura, sino más bien lo representaban como compartiendo su autoridad con las instituciones públicas (Manzi 1993: 396). Según Ruiz Colmenar, en el siglo I, en los gobiernos de Trajano y Adriano, se dio el periodo de mayor florecimiento y crecimiento del Imperio Romano, debido a que se eliminó la sucesión del cargo del emperador como derecho de familia, porque según los intelectuales de la época “el ejercicio del Poder es un servicio a la colectividad. El emperador es un servidor del Estado, y no el dueño supremo de éste” (Ruiz Colmenar 2014: 136). Esta nueva concepción trajo el abandono de la divinización e idealización del Emperador en el arte gradualmente; es así como “se tiene del emperador un retrato único, que no tiene nada de divino, sino, que, exaltando las cualidades humanas, le eleva, en actitud viva y heroica, a la altura de su poder [...]” (Bianchi 1981, citado por Ruiz Colmenar 2014: 136-137). Aunque el Emperador ya no es el hijo o enviado de los dioses, sigue siendo el ser más elevado entre los seres humanos; el arte ayudaba a influenciar en el imaginario colectivo esta idea, sobre todo porque para la mayoría del pueblo del Imperio Romano, la única manera de conocer el rostro humano del Emperador era mediante sus representaciones pictográficas (Ruiz Colmenar 2014: 137).

Es a partir del gobierno de Diocleciano (284-305 d.C.), que, para solucionar una crisis política, social y económica, se establece la monarquía y la figura del emperador comienza a tener rasgos divinos. Es así como se aleja al gobernante del pueblo, de los funcionarios de altos cargos, ascendiéndolo sobre sus cabezas, convirtiéndolo en el eje de la relación cielo-tierra (Manzi 1993: 397). Sin embargo, esta concepción coincide con la instauración del cristianismo y su posterior oficialización como la religión del Imperio Romano. Por lo tanto, “el carácter divino del gobernante quedó ligado a su

dignidad y no a su persona al considerar a su poder como una manifestación de la voluntad de Dios y al imperio como la realización terrenal del poder celestial” (Manzi 1993: 397). Es así como las imágenes del imperio son asimiladas por todo el pueblo, asemejando a Cristo con el emperador.

Mientras que, en la religión cristiana, a lo largo de los siglos se ha comenzado a representar la figura de Dios como un hombre para ayudar a entender y estar más cerca de la divinidad, en religiones como el Islam, esto no está permitido. El Corán no hace ninguna referencia física o pictórica de Alá; este aniconismo se desarrolló más como una reacción contraria al cristianismo, es así que, a partir del siglo VIII, se eliminaron todas las ilustraciones en el Corán, y pinturas y esculturas en las mezquitas. Incluso muchas de las representaciones posteriores de Mahoma lo presentan como un hombre sin rostro. Más allá de una norma, hay un telón de fondo en la institución de esta religión que impide la representación porque “Si podemos representar a Dios, podemos conocerle, si le conocemos podemos entenderle, y por tanto, dominarle. Y ese concepto resulta peligroso” (Ruiz Colmenar 2014: 141).

La arquitectura también es una herramienta grandilocuente para alcanzar la eternidad, que ha sido empleada por muchos dictadores para que, mediante la construcción de monumentos, grandes obras y ciudades enteras, su influencia supere a los periodos que estuvieron en el gobierno. Es así, como en pleno fascismo, bajo el gobierno de Adolf Hitler se comenzó el proyecto de reconstrucción de Berlín hacia la Germania nazi, debido a que Berlín era una capital demasiado provincial, y debía poder compararse y superar a otras más avanzadas como Londres, París y Washington. El arquitecto de este proyecto fue Albert Speer, que compartía con Hitler la idea de que la arquitectura se podía utilizar como cualquier otra herramienta propagandística, pero fue interrumpida la construcción por la Segunda Guerra Mundial (Ruiz Colmenar 2014: 141-142).

El proyecto consistía en destruir Berlín, para construir la nueva capital de Alemania (y del mundo), Germania, en la que los altos edificios simbolizarían la supremacía nazi. Se comenzó la construcción, a las afueras de Berlín, en Nuremberg, con la Tribuna del Campo Zeppelin -basada en el altar de Pérgamo- donde Hitler hacía sus discursos oficiales. Se comenzó la construcción de la Sala del Congreso, una sede para las enormes convenciones del Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán, que tendría capacidad para 60 mil personas, y estaría hecha de granito para su duración durante siglos; aunque su fachada está terminada, su interior nunca se acabó. Hitler y Speer

querían construir edificios que sobrecogieran e impresionaran a todos los que entraran, para así demostrar su poderío al mundo (The History Channel 2006).



*Maqueta de la Capital Mundial Germania<sup>1</sup>.*

También se construyó el mayor estadio de esa época, en el que se llevaron a cabo los Juegos Olímpicos de 1936. Este estadio fue construido en solo tres años por el arquitecto Werner March. Aunque este estadio fue planeado para una fachada de cristal moderna, Hitler no aceptó eso y decidió que se construyera un diseño clásico en piedra, porque para él este elemento significaba eternidad y había sido utilizado por otros gobiernos poderosos del pasado. Este estadio era un símbolo y anuncio sobre el Partido Nazi y del poder de Hitler. Con el éxito de este estadio para demostrar la supremacía alemana se planeó la construcción de un estadio más grande en Nuremberg, pero debido al inicio de la Segunda Guerra Mundial, el proyecto quedó en excavaciones (The History Channel 2006).

A pesar de todo el empeño en estas construcciones, el principal proyecto de Hitler era destruir Berlín, para construir la nueva capital mundial, Germania. Para la construcción sería necesario derribar más de 60 mil departamentos, aunque como consecuencia de

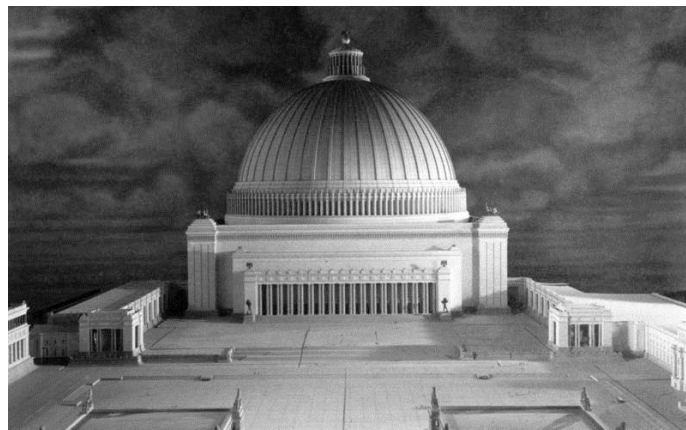
---

<sup>1</sup> Fuente: *Wikipedia en artículo sobre Germania*:

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Bundesarchiv\\_Bild\\_146III-373%2C\\_Modell\\_der\\_Neugestaltung\\_Berlins\\_%28%22Germania%22%29.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Bundesarchiv_Bild_146III-373%2C_Modell_der_Neugestaltung_Berlins_%28%22Germania%22%29.jpg)

ello se quedarían más de 100 mil personas sin hogar. Se construyó la Cancillería del Reich, que estaba constituida en parte por palacio y en parte por un centro administrativo, donde Hitler recibía a sus invitados más importantes. La Cancillería se inauguró en enero de 1939, habiendo sido construida en 12 meses, pero fue destruida por completa en la Segunda Guerra Mundial (The History Channel 2006).

Speer, tras un viaje a París, decidió construir un Arco del Triunfo para su nueva capital, que sería el doble de alto y cuatro veces más ancho que el de París. Aunque no fue construido debido a que el dinero fue redirigido en armamento para el ejército, Speer hizo unos experimentos en el suelo que indicaban que era imposible edificarlo. Ante los problemas del proyecto, Hitler y Speer se concentraron en la que sería el mayor edificio de Alemania, la Gran Sala, que estaría coronada por una cúpula gigantesca. Fue diseñada por el mismo Hitler, inspirada en el Panteón de Roma para su construcción. Este edificio simbolizaría el dominio de Hitler sobre el mundo, así que en la punta de la cúpula habría una escultura de un águila imperial, que en sus garras no sostendría la esvástica, sino la Tierra. La Gran Sala podría acoger a 180 mil personas. Lo único que se pudo avanzar de este proyecto fue el despeje del terreno (The History Channel 2006).



*Maqueta Große Halle (Gran Sala)<sup>2</sup>.*

La mayoría de las obras de Alemania se pensaban construir con prisioneros y esclavos de los campos de concentración, sobre todo con los de Sachsenhausen. Este campo de concentración era el más cercano a Berlín; es así como se puso una fábrica de ladrillos en la que trabajaban los prisioneros, que era el peor de los trabajos forzados porque sobrevivían en terribles condiciones; era una especie de castigo y unidad de exterminio.

---

<sup>2</sup> Fuente: *Wikipedia en artículo sobre Welthauptstadt Germania*:  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Bundesarchiv\\_Bild\\_146-1986-029-02%2C\\_%22Germania%22%2C\\_Modell\\_%22Gro%C3%9Fe\\_Halle%22.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Bundesarchiv_Bild_146-1986-029-02%2C_%22Germania%22%2C_Modell_%22Gro%C3%9Fe_Halle%22.jpg)

Esta fábrica se convirtió en la mayor productora de ladrillos de toda Europa (The History Channel 2006).

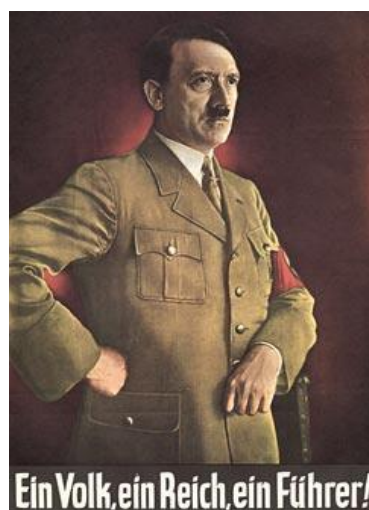
Sin embargo, el gobierno e ideología de Hitler iba más allá de solo un cambio arquitectónico. Como hemos de concluir con los proyectos de Hitler y Speer, el nacionalsocialismo no solo era un movimiento político, sino cultural; sus objetivos eran devolver los valores tradicionales (“alemanes” y “nórdicos”) al pueblo alemán, y suprimir las influencias extranjeras y degeneradas (como los judíos); además, querían construir una comunidad racial que siguiera los ideales del nazismo. Los principios culturales nazis eran la priorización de la familia, la raza y el pueblo; así, entre las virtudes que consideraban más importantes estaban la lealtad, la lucha, la abnegación, la disciplina, y la exaltación del pueblo y la nación por encima de los individuos (United States Holocaust Memorial Museum 2014a). Así es como se planeaba trasladar todos los objetivos e ideologías nazis por medio de todas las expresiones culturales y artísticas.

Es así como el 10 de mayo de 1933, la “Nationalsozialistischer Deutscher Studentenbund” (NSDStB) organizó ceremonias de quema de libros de escritores extranjeros y judíos, incluso algunos alemanes como Franz Wefel y Heinrich Heine. Ese mismo año en setiembre, se constituyó la Cámara de Cultura del Reich, destinada a supervisar y regular que todas las manifestaciones culturales y artísticas estuvieran de acuerdo con los valores nazis. El movimiento estético oficial del Tercer Reich fue el realismo clásico, en el que se glorificaba la comunidad, la familia, la vida rural y el heroísmo en el combate. Este movimiento iba en contra de las tendencias modernas de décadas pasadas (1920 y 1930), en las que había florecido el expresionismo y surrealismo, dado que el realismo clásico nazi iba en contra de ‘el arte por el arte’ y tenía un trasfondo propagandístico. También se presentaron exposiciones que llamaron “arte degenerado” (o “bolchevismo artístico”), que eran obras modernas consideradas inmorales y corruptas para el nazismo. Entre los artistas de las obras presentadas estaban Max Ernst, Franz Marc, Marc Chagall, Paul Klee y Wassily Kandinsky. Ese mismo año, por orden de Joseph Goebbels (ministro de Propaganda e Información) se confiscaron y destruyeron muchas obras de estas exposiciones (United States Holocaust Memorial Museum 2014a). En cuestiones literarias, los autores más reconocidos por la comunidad nazi eran Adolf Bartels y el poeta Hans Baumann. Los temas principales de

las novelas debían ser la glorificación de la cultura rural, las novelas históricas donde el pueblo alemán tenía prioridad o relatos de guerra.

Pero el único pilar del gobierno nazi no era el arte y la cultura, sino que estaba acompañado y retroalimentado por la propaganda, en una relación simbiótica, al punto que en muchos casos no se podía diferenciar a una obra de arte de un mensaje propagandístico. En 1933, tras la toma del poder del partido nazi, se instauró un Ministerio de Ilustración Pública y Propaganda con Joseph Goebbels a la cabeza, que tenía el objetivo de difundir el mensaje nazi por medio del arte, la música, el teatro, las películas, los libros, las emisoras de radio, los materiales educativos y la prensa (United States Holocaust Memorial Museum 2014c).

El principal tema para la propaganda consistía en remarcar la importancia de la lucha contra los enemigos extranjeros y el pueblo judío. Antes de una acción contra los judíos, se lanzaba una campaña propagandística para crear un ambiente condescendiente hacia la violencia, sobre todo antes de las leyes raciales de 1935 en Nuremberg, y los linchamientos en 1938 en la Noche de los Cristales Rotos (United States Holocaust Memorial Museum 2014c). Tras la invasión del ejército alemán a la Unión Soviética, la propaganda nazi recalcó temas que enlazaban al judaísmo con el comunismo soviético, planteando a Alemania como la defensora de la cultura occidental contra la amenaza “judeo-bolchevique”; todo esto con el propósito de inspirar al pueblo y al ejército para que lucharan hasta el final en las contiendas (United States Holocaust Memorial Museum 2014c).



*Propaganda del Partido nazi donde se recalca el papel del líder<sup>3</sup>.*

---

<sup>3</sup> Fuente: *Página web de BBC:*

[http://www.bbc.co.uk/history/worldwars/wwtwo/images/nazi\\_propaganda\\_ein\\_volk.jpg](http://www.bbc.co.uk/history/worldwars/wwtwo/images/nazi_propaganda_ein_volk.jpg)



*En esta propaganda nazi se presenta a la figura del judío como un enemigo, que tras bambalinas conspira con las potencias enemigas (Gran Bretaña, Estados Unidos, y la Unión Soviética) para provocar la guerra. La traducción de la leyenda es: “Detrás de las potencias enemigas: el judío”<sup>4</sup>.*

Pero una importante fuente de propaganda, y que además servía para entretener al pueblo, era el cine. En ellas se difundía la ideología del antisemitismo, la superioridad de pueblo alemán, su poderío como nación y la maldad de los enemigos nazis. Los judíos eran representados como criaturas infrahumanas que habían logrado infiltrarse en la sociedad aria (United States Holocaust Memorial Museum 2014c).

En 1933, se estrenó la película “El flecha Quex” (“El joven hitlerista Quex”) (Hans Steinhoff) basada en la historia de Herbet Norkus, que fue asesinado por comunistas con tan solo 12 años, en la República de Weimar, por unirse a las Juventudes Hitlerianas, asombrado por su camadería, orden y patriotismo, y retirarse de la juventud bolchevique. Una de las más importantes películas que se difundió sobre la ideología nazi, fue “Triumph Des Willens” (“Triunfo de la voluntad”) (1935) (Leni Riefenstahl). El tema principal de este largometraje propagandístico fue mostrar a Alemania como una potencia mundial y a Hitler como su líder máximo, siendo prácticamente una veneración a su persona y su política. Se muestran todas las posibles regiones y escenarios de Alemania, y sus actividades, tanto de trabajo como de la milicia; a esto le sigue el discurso elocuente Hitler, de gran teatralidad, acompañado de movimientos de manos y cuerpo, donde se promueve la lealtad del gobierno y la lucha por los intereses del pueblo ario. Además, se hace un recordatorio permanente de símbolos de la

<sup>4</sup> Fuente: *United States Holocaust Memorial Museum* (1942): <http://www.ushmm.org/lcmedia/photo/lc/image/17/17401a.jpg>



ideología nazi, como la bandera y la esvástica. Entre discursos, marchas y desfiles, se alza un sentimiento patrio entre los espectadores de esta película.



*Mitin del partido nazi en la película "Triunfo de la voluntad"<sup>5</sup>.*

Por último, la película "Der ewige Jude" ("El judío eterno") (Fritz Hippler) (1940) fue una de las principales propagandas antisemitas. Es un documental donde se difunde la idea del judío como una étnica degenerada, que tiene como objetivo dominar al mundo, al tener actitudes hedonistas, codiciosas, sucias, grotescas; además, su religión es calificada como inhumana, tomando como ejemplo el sacrificio de animales kósher.

En 1941, se decidió utilizar al campo de concentración Theresienstadt como un instrumento de propaganda para explicar a los alemanes el porqué de la deportación de los judíos "para trabajar" y esclarecer la situación de los campos de concentración a la Cruz Roja, que quería saber qué ocurría en estas instalaciones. Es así como el campo se arregló y se ocultó ante las cámaras cualquier actividad o instrumento que haga dudar del buen trato y de las buenas condiciones de vida de los judíos. Además, se contrató a Kurt Gerron para que hiciera un cortometraje de bienestar judío en este campo, "Theresienstadt. Ein Dokumentarfilm aus dem jüdischen Siedlungsgebiet" (Theresienstadt: Un documental sobre el reasentamiento judío) (1944), que fue todo un éxito, puesto que logró engañar a la Cruz Roja. Tras el final de la grabación, los prisioneros fueron deportados al campo de exterminio de Auschwitz-Birkenau (United States Holocaust Memorial Museum 2014c).

---

<sup>5</sup> Fuente: Raindance Film Festival: <http://www.raindance.org/the-25-best-films-directed-by-female-film-directors/#lightbox/1/>



*Fotografía tomada a niños judíos en el campo de concentración Theresienstadt, en medio de la visita de la Cruz Roja.<sup>6</sup>*

Es así que, mediante el instrumento de la propaganda, se logró mantener un régimen tan cruel como el nazi, debido a que el gobierno se aseguró de utilizar todos los medios para conservar el poder y cumplir con sus objetivos. La propaganda, el arte y la cultura empleados para difundir la ideología nazi permitió que innumerables víctimas sufrieran, fueran torturadas y asesinadas injustamente; esto preparó al pueblo ario para entender que estas medidas eran necesarias para el enriquecimiento y la soberanía de su nación, siendo cualquier acción o pensamiento en contra considerado como una traición para su propio pueblo.

Del lado de los Aliados, en 1935, Joseph Stalin propone un plan para industrializar Moscú, logrando transformar una sociedad agrícola en una potencia mundial en pocos años. Para construir su ciudad, comenzó con la demolición de múltiples edificios históricos, teniendo como principal objetivo erigir el Palacio de los Soviets, para el que organizó un concurso mundial para encontrar el mejor diseño. El ganador fue Borís Iofán, tras Stalin revisar y modificar su proyecto, el Palacio de los Soviets constituiría un edificio en tres niveles lleno de símbolos comunistas, en la que una escalera llevaría hasta pódium, que tendría en la cima una estatua de Lenin; la altura total sería 416 metros (The History Channel 2007). Este mismo año, la construcción empezó, pero se paró con el inicio de la Segunda Guerra Mundial porque la producción de acero fue destinada para la construcción de tanques. Además, las investigaciones posteriores determinan que la firmeza de los suelos y la cercanía al río hubieran hecho imposible continuar la edificación (The History Channel 2007).

---

<sup>6</sup> Fuente: *United States Holocaust Memorial Museum. Comité Internacional de la Cruz Roja (1944):* <http://www.ushmm.org/lcmedia/photo/lc/image/73/73346b.jpg>

El siguiente proyecto de Stalin era industrializar toda la ciudad, esto sería posible, aunque se disminuiría la capacidad de satisfacer las necesidades básicas como el agua para una población que se había duplicado. Es así que 1931 Stalin decide la construcción de un canal que proporcionaría a la ciudad agua potable, energía y una vía de transporte para mercancías, que conectaría el río Moscova con el Volga. Debía realizarse en 4 años y 8 meses, y, al igual que el Palacio de los Soviets, debía ser grandiosa. A lo largo de todo el canal, hay estatuas y monumentos acerca de la soberanía del comunismo (como las estatuas de Lenin y Stalin de 35 metros, las más grandes de estos personajes en Rusia) porque el viaje por el canal debía ser cercano a una experiencia artística. Este canal fue construido mediante la explotación de obreros-esclavos, supervisados por la policía secreta que utilizaba una iglesia cercana como cuartel general (The History Channel 2007).



*Canal Moscú-Vogal.<sup>7</sup>*

Los obreros-esclavos eran opositores políticos, criminales y civiles comunes que la policía secreta arrestaba realizaban un trabajo que era necesario para la construcción; eran tratados como esclavos, sus herramientas de trabajo eran picos y palas, también se utilizaron excavadoras mecánicas importadas en secreto. Para esta obra utilizaron más de 300 o 400 mil obreros-esclavos, de los cuales 22 mil murieron por la dureza del trabajo y las condiciones; mientras que otras 5 mil personas fueron llevadas al sur de Moscú para ser asesinadas; estas cifras no cuentan las personas que murieron en los hospitales, enfermerías y en el mismo canal debido a enfermedades que ya padecían antes de comenzar la obra (The History Channel 2007).

---

<sup>7</sup> Fuente: *Digr*. Fotografía “Sluice nr. 3 in the Moscow Canal” (2006): Wikipedia en artículo sobre Канал имени Москвы: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Канал\\_имени\\_Москвы](https://ru.wikipedia.org/wiki/Канал_имени_Москвы)

En esta obra, Stalin también ordenó demoler todos los pueblos rurales que estuvieran en el camino del canal. Además, se construyeron presas y esclusas. Mediante estas medidas, el canal fue un éxito, permitió que la ciudad se reabasteciera de agua, se pudo transportar fácilmente hombres, máquinas y materias primas por toda la Unión Soviética; también, Moscú tenía una vía hacia los cinco mares, permitiendo que Rusia se convirtiera en una potencia (The History Channel 2007).

Pero, mientras que el pueblo vivía apiñado en cuartos, compartiendo baños y cocinas con vecinos, Stalin decidió construir la Casa del Dique, un complejo residencial para las altas esferas del partido comunista, con habitaciones lujosas y todas las comodidades. Este complejo contaba con todo: viviendas, tiendas, teatro y un campo de tiro cubierto. Esto permitía a Stalin controlar siempre a sus funcionarios de gobierno. Ante la pobreza del pueblo y las condiciones infrahumanas en las que vivían, Stalin temía la oposición, lo cual lo volvió obsesivo con la seguridad y control. Es así como en cada puerta de la Casa del Dique había guardias armados, que anotaban todas las visitas que entraban, y se aseguraban de que a las once de la noche estuvieran fuera del complejo. Con el tiempo, la policía tuvo el control completo del edificio; los integrantes creían que había micrófonos ocultos, y que se llevaban a sospechosos, aunque hayan sido comunistas leales. Ni la propia familia de Stalin estaba libre de dudas. Solo de la Casa del Dique detuvieron a 700 personas, de las cuales 350 fueron asesinadas. En los años de Stalin en el poder, 7 millones de personas fueron detenidas, y más de un millón, ejecutadas (The History Channel 2007).

Uno de sus proyectos megalómanos fue la construcción del Metropolitano subterráneo en Moscú. Las estaciones deberían estar llenas de luz, para compensar la tristeza de la vida cotidiana fuera del edificio; las galerías eran espaciosas, revestidas de mármol y con mosaicos que simularan una galería de arte o la visita a un palacio. Todo el trabajo fue hecho con picos, palos y las manos de los obreros que eran voluntarios entusiastas, que fueron en total 70 mil personas, incluidas mujeres. A pesar de esto, era una construcción peligrosa puesto que eran comunes los derrumbes donde los obreros terminaban enterrados o podían caerse desde grandes alturas al estar trabajando. El Metropolitano aparte de ser el principal transporte, fue construido como un búnker contra un eventual bombardeo aéreo de parte de Alemania (The History Channel 2007).

A finales de la década de los cuarenta, casi al final de su gobierno, Stalin ordenó las construcciones más ambiciosas: siete rascacielos gigantescos, llamadas popularmente

“las siete hermanas”, aún hoy son los edificios más altos de Moscú, que estaban inspirados en los rascacielos estadounidenses. Stalin estaba en una carrera urbanística con la Alemania nazi y quería demostrar que su ciudad y su poderío eran mayores que la Alemania que Hitler soñaba. El estilo gótico y escalonado que tuvieron estos rascacielos, así como su gigantesco tamaño, están inspirados en el diseño para el Palacio de los Soviets. El interior es igual de grandioso que el exterior, espacios enormes, completamente decorados y enormes esculturas comunistas. Los siete rascacielos son: la Universidad Estatal de Moscú, hotel Ucrania, el edificio de viviendas en Kotélnicheskaya Náberezhnaya, el Ministerio de Asuntos Exteriores de Rusia, la Plaza Kúdrinskaya, el Hotel Leningrado y el edificio de la Plaza de la Puerta Roja (The History Channel 2007).



*Universidad Estatal de Moscú.<sup>8</sup>*

Es así como Stalin logró llevar la modernización e industrialización a Rusia, en especial a Moscú, pero el precio por esto fue devastador: un gran número de vidas y mucho sufrimiento humano. Las condiciones en que las personas tenían que trabajar, ya sea por trabajos voluntarios (como el Metropolitano) o forzados (como el canal), hacía imposible la salud y el bienestar. No podemos comparar la grandiosidad de estas obras con el número de víctimas que murieron por causas naturales, empeoradas por las condiciones en que trabajaban o que fueron asesinadas en medio de estos proyectos arquitectónicos. Aunque la ciudad Moscú se renovó, fue gracias al baño de sangre de su pueblo y todas las privaciones a las que se le sometió.

En 1949, Mao Tse Tung subió al poder con el Partido Comunista, tras una sangrienta guerra civil en China, proclamándose la formación de la República Popular China. La medida principal de Mao para impulsar a la República Popular China a una

---

<sup>8</sup> *Dmitry A. Mottl*. Fotografía “Lomonosov Moscow State University” (2012): Wikipedia en artículo sobre Seven Sisters (Moscow): [https://en.wikipedia.org/wiki/Seven\\_Sisters\\_\(Moscow\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Seven_Sisters_(Moscow))

industrialización, modernización y colectivización de forma rápida fue llamada ‘Gran Salto Adelante’ (1958-1961), en el que se establecieron comunas donde los campesinos y personas movilizadas de las ciudades tenían que trabajar para producir acero; además, se crearon más de un millón de hornos para la fusión del acero, que fue trabajado en muchos casos por personas que abandonaban su trabajo en fábricas, escuelas y hospitales para cumplir con esta labor. Miles de campesinos chinos fueron obligados a trabajos agrícolas y la construcción de obras mal planificadas. La mayoría de la producción agrícola era exportada a la Unión Soviética para pagar la deuda; mientras, que las sobras eran destinadas al pueblo chino. Lamentablemente, por las malas dirigencias y el imponer medidas no planificadas a fondo, el Gran Salto Adelante fue un fracaso, que causó escasez de alimentos, por lo cual murieron 15 millones de chinos (Amador Bech 2003: 105).

En 1960, Mao Tse Tung promulgó su siguiente medida: la revolución cultural proletaria que tenía como objetivo eliminar las viejas costumbres, los viejos hábitos, la vieja cultura y los viejos modos de pensar; esta revolución se convirtió en una cortina de humo para ocultar todas las muertes y desastre ocasionados en el ‘Gran Salto Adelante’, frenando a los opositores que se estaban alzando ante este fracaso. Es así, como acusa a sus opositores de revisionistas (es decir, de traicionar a la ideología del Partido Comunista), apelando a los jóvenes de su partido y a las fuerzas armadas para detenerlos; así es como comienza la revolución cultural, ya no solo torturando y matando a opositores políticos, sino a todo aquel que profesara alguna idea diferente o criticara al gobierno (Vidal 2001).



*El poster se titula: “La luz solar del pensamiento de Mao Zedong ilumina el camino de la Gran Revolución Cultural Proletaria”<sup>9</sup>.*

<sup>9</sup> Fuente: Shanghai People's Fine Arts Publishing House Propaganda Group. The sunlight of Mao Zedong Thought illuminates the road of the Great Proletarian Cultural Revolution (1966): Chinese Posters: <http://chinese posters.net/posters/e13-644.php>



*Poster donde se engrandece la figura de Mao como el autor de la prosperidad e industrialización de la República Popular China<sup>10</sup>.*

A pesar de la represión, el ‘Gran Salto Adelante’ y la revolución cultural proletaria hubieran sido imposibles sin un factor que legitimaba y fortalecía al régimen: el culto a la personalidad de Mao. Este culto se fue elaborando desde el inicio de su gobierno, hasta que llegó a convertirse en un mito; sin embargo, fue un proceso complejo y lento, que iba acompañado de una elaborada estrategia política. Este mito se basaba en ciertos aspectos de su vida que reforzaban su figura: era un revolucionario de origen campesino, es decir que su prioridad serían los campesinos pobres y sus luchas, quienes posteriormente se convertirían en la fuerza de la Revolución China; su personalidad de guerrero, porque se le consideraba el creador de un nuevo concepto y práctica de guerra revolucionaria, y que gracias a esto el Partido Comunista logró triunfar; era considerado un gran estadista y el fundador de un nuevo concepto de política revolucionaria; se le consideraba como el ideólogo de la rebelión, renovando las ideas del socialismo, en el que se continuaba con la lucha de clases hasta el final (Amador Bech 2003: 99-104).

El gobierno de Mao se caracterizó por una inexistente oposición. Mao eliminó cualquier oposición, incluso dentro de su propio Partido Comunista, lo que permitía una excelente

<sup>10</sup> Fuente: Ding Hao; Zhao Yannian; Cai Zhenhua. Turn China into a prosperous, rich and powerful industrialized socialist country under the leadership of the Communist Party and Chairman Mao! (1954): Chinese Posters: <http://chinese posters.net/posters/e13-866.php>

difusión de propaganda a favor del líder. Mao supo aprovechar la tradición mítica china, asociando su figura al prestigio de los antiguos emperadores; es así que se representaba su figura como remota y lejana al alcance los ciudadanos. Esto se conectaba con la historia de la tradición china, donde los antiguos emperadores, tras una rebelión campesina, renovaban una dinastía en decadencia, alzándose como los máximos líderes con autoridad absoluta (Amador Bech 2003: 104-105).



*Esta propaganda hace referencia a la producción de literatura y arte de acuerdo a la Revolución Cultural Proletaria de Mao<sup>11</sup>.*

Es así que la fuerza del régimen se alimentaba de la fuerza del culto a Mao, que paulatinamente comenzó a cumplir roles de una propia religión. La imagen de Mao comenzó a adornar la habitación principal de toda casa, lugar de trabajo, edificio público y edificio privado. El culto a la imagen de Mao eliminó a las figuras de los antepasados en las familias; mientras que su doctrina era una guía para cualquier actividad. Esta devoción al líder era conveniente para el gobierno porque permitía una unidad nacional (Amador Bech 2003: 105-106). Este sentimiento, se evidencia en el siguiente pasaje de un periódico nacional: “El día de hoy, en la era de Mao Zedong, el cielo está aquí en la tierra... El Presidente Mao es un gran profeta... Cada profecía del Presidente Mao se ha convertido en una realidad. Así fue en el pasado; así lo es hoy en día” (Diario del Pueblo, citado por Amador Bech 2003: 106).

<sup>11</sup> Fuente: Central Academy of Industrial Arts collective work. Advance victoriously while following Chairman Mao's revolutionary line in literature and the arts (1968): Chinese Posters: [http://chinese posters.net/posters/e13-632\\_633\\_634.php](http://chinese posters.net/posters/e13-632_633_634.php)





*Poster sobre el culto a Mao en cada hogar, la imagen de Mao ocupaba un lugar central en la casa<sup>12</sup>.*

La figura de Mao era venerada como un padre protector y caritativo, más no como un modelo a seguir porque la búsqueda personal de la grandeza hubiera despertado intereses individuales en lugar del ‘heroísmo colectivo’ que se intentaba alentar. Es decir, apoyar a la revolución comunista significaba estar de acuerdo con las reglas ya establecidas, someterse al partido, al régimen y a su líder. Es así como ‘revolución’ se convirtió en el antónimo de ‘rebeldía’ (Chan 1985, citado por Amador Bech 2003: 107).

Pero, como en todo totalitarismo, no todas las medidas tomadas para el control total promueven la prosperidad que augura el partido. Es así como en la China de Mao, para mantener al gobierno en el poder, se destruyó toda expresión artística, cultural y literaria que estuviera en contra de los intereses del partido; se recurrió a los saqueos de domicilios, se torturó y mató personas, se utilizó la reclusión en campos de concentración, se persiguió a los ciudadanos con ideas tradicionales o que representaran a la vieja sociedad (como monjes, religiosos, artistas, intelectuales y maestros) y a todo el que tuviera una idea diferente al líder máximo. Según las investigaciones, el precio de la revolución cultural fue 10 millones de ciudadanos chinos asesinados a manos de los guardias rojos de Mao (Amador Bech 2003: 81-82).

Es así como, mientras uno de los aspectos del culto a la personalidad de Mao era la devoción, el otro era el miedo. Los ciudadanos permanecían en un continuo estado de

<sup>12</sup> Fuente: *Xin Liliang*. Chairman Mao gives us a happy life (1954): Chinese Posters: <http://chineseposters.net/posters/e16-269.php>

pánico y parálisis, donde su única manera de sobrevivir era el silencio, guardar sus ideas y pensamientos para sí mismos, esconderlos del Estado, de los guardias rojos, de sus estudiantes (en el caso de los maestros), de los vecinos, de sus amigos, de su familia y hasta de sus propios hijos. Durante los primeros años del gobierno de Mao, en la eliminación de los opositores, se ambientaron cines y teatros como “asambleas de denuncia”, espectáculos públicos de vergüenza y miedo en los que se torturaba a los oponentes del régimen (Amador Bech 2003: 82-83). Mao construyó una nación que lo respetaba, adoraba y le temía, estas características son las que van a permitir que su gobierno dure casi tres décadas, a pesar del gran número de muertes y escasez de calidad de vida de toda la población. Es así, como las lágrimas y el terror permitieron la adoración de un ser humano, hasta elevarlo al rango de profeta y padre bondadoso, que no tenía ningún opositor ni imitador.

Como se ha podido entender en las páginas anteriores, la relación entre el arte y el poder ha sido amplia a lo largo de la historia, siendo utilizada la primera como una herramienta de legitimización o de prohibición. El arte puede ser usado como un instrumento político para asegurar la vigencia de un Estado, pero también para ir en contra de un régimen. El arte puede tener un papel liberador u opresor, según el contexto en el que se desarrolle. Pero, en el primer caso, el arte sirve para representar a los líderes máximos de un gobierno, y según la manera en que sea representado, generará significados en el inconsciente colectivo sobre el carácter del líder: si es un dios, un hombre con rasgos divinos, un dictador o un ser humano con poder absoluto. Además, el arte provee símbolos con los cuales el pueblo puede identificarse y que permiten la unión de la nación a través de su difusión.

## **2.2. Miedos del siglo XXI y su representación en los universos del cine**

*Dije que la gente necesitaba esperanza, pero creen en el temor.  
(Linderman, Heroes)*

La investigación presente se centra en el análisis de películas realizadas a partir del siglo XXI; por lo tanto, haremos a continuación un recuento tanto de los eventos más importantes que ocurrieron a partir del año 2000 que han engendrado los miedos contemporáneos, como de su representación en el cine.

El siglo XXI arrastra muchos de los temores que surgieron en el siglo pasado: las dictaduras modernas en Europa (el fascismo y el estalinismo), la instauración del capitalismo imperialista, la división del mundo en dos grandes bloques políticos, las dos guerras mundiales, la carrera armamentista y tecnológica encabezada por Estados Unidos y la URSS, la Guerra Fría, la amenaza nuclear y los desastres atómicos en Hiroshima y Nagasaki, la política de prácticas genocidas y la destrucción de comunidades, la manipulación de los medios, el embrutecimiento de las masas mediante los medios y el deshumanizado desarrollo industrial (Raymon: 1995: 311; Jiménez 2006:151). Todo esto llevó a la humanidad a una crisis de los valores y filosofías en las que antes creían, a una fragmentación del individuo mismo por el miedo a lo que acontecía y por lo que él mismo había provocado.

### **2.2.1. El origen del miedo**

Antes de entrar a detallar los miedos específicos y colectivos del siglo XXI, tenemos que entender bien qué es el miedo y qué implica. El miedo en una sociedad entra en escena cuando el concepto de seguridad es flagelado; es así como “toda aversión o desconocimiento de la realidad genera un estado de inseguridad que se plasma inmediatamente en miedo o temor. Cuando mayor sea el control que se ejerza sobre la realidad circundante o que se tenga sobre sus interpretaciones, menos será el contacto con el temor y el miedo” (Rosas 2005: 24). Es así como en estos contextos donde hay tantos peligros tanto de la propia naturaleza como de parte de los Estados gobernantes, la sociedad comienza a sufrir angustia colectiva, que deriva en miedo y en los peores escenarios de pánico o temor colectivo. Estas percepciones de la sociedad impiden que los ciudadanos se desarrollen normalmente tanto en la vida pública como en la privada.

Existen miedos individuales, pero los que afectan a una sociedad en su conjunto son los colectivos, estos se pueden determinar por los siguientes factores: la extensión geográfica en que se desarrollan, la duración del miedo, la penetración del miedo (por sectores o la sociedad en conjunto), la manera en que los ciudadanos confrontan este miedo, la resistencia a este miedo (que puede generar acciones violentas o ideológicas) y la universalización del miedo (cómo se unen todas los factores anteriormente explicados de forma masiva) (Rosas 2005: 26).

Cuando el miedo ya está latente en la sociedad, puede generar subversión “debido a que las manifestaciones concretas de miedo están íntimamente ligadas a la subversión del orden, de la armonía o del equilibrio en diferentes planos –la naturaleza, el orden político, la paz social entre otros ámbitos–, que pueden ser perturbados por múltiples fuentes de subversión” (Rosas 2005: 27). Cada vez que hay una subversión del orden, esta puede generar miedo o ansiedad.

Existen diferentes tipos de subversión:

1. Subversión del orden natural: está relacionada con la naturaleza. Puede generarse por desastres originados por las fuerzas de la naturaleza, como terremotos, inundaciones o incendios.
2. Subversión de la salud: los agentes de subversión que afectan en este caso se refieren a enfermedades tanto individuales (como el cáncer) o colectivas (como la peste), la discapacidad tanto parcial como total del cuerpo humano, el hambre y la muerte.
3. Subversión de orden político: el ser humano es el generador de estos temores colectivos. Se puede manifestar como miedo ante la autoridad vigente (que engendra revueltas y rebeliones), miedo a la autoridad (el temor a las leyes y castigo de cada gobierno), el rechazo a las minorías (que generan racismo y, en el caso internacional, xenofobia) y temor a la delincuencia, plasmado en el robo, la violencia sexual y el asesinato.
4. Subversión del orden espiritual: cada sociedad manifiesta colectivamente una creencia religiosa y/o ideológica. El miedo se genera cuando esta creencia comienza a coexistir con otras, es el caso de la herejía, la creencia en la brujería y las minorías religiosas en una sociedad; o cuando es puesta en duda y contradicha.
5. Subversión de la realidad: uno de los miedos que pueden engendrarse es cuando se entiende que la realidad puede estar poblada de seres imaginarios (ya sean benignos o malignos); el otro corresponde al miedo a la muerte y todas sus implicancias, como fantasmas, espíritus, el purgatorio y los demonios.
6. Subversión globalizada: entre los últimos miedos que se ciernen sobre una sociedad están los temores colectivos internacionales, a partir del siglo XX. El primero es el del mal uso de la energía nuclear o de los accidentes que esta puede generar; el segundo, es temor a la progresiva destrucción de la naturaleza

y la desaparición de los recursos naturales primarios; por último, el miedo hacia el terrorismo internacional.

(Rosas 2005: 27-31).

Todos estos miedos surgen individual y colectivamente en el imaginario de una sociedad. Estos miedos no solo definen la manera en que se comportan los individuos, las leyes y políticas instauradas, las formas de actuar en favor a una causa o las represiones políticas en negación de otras; también determinan la forma en que se representa el arte de una época y sus temas. Es decir, los temores colectivos definen tanto la forma, como el contenido del arte. Es así como “toda película permite deconstruir la forma de pensar de una época como así también los miedos y esperanzas de una sociedad” (Korstanje 2014: 1).

En las sociedades contemporáneas existe lo que Zigmunt Bauman denomina como “miedo líquido”, el cual refiere a la peor cara del miedo porque es “difuso, disperso, poco claro; que flota libre, sin vínculos, sin anclas, sin hogar ni causas nítidas, cuando nos ronda sin ton ni son; cuando la amenaza que deberíamos temer puede ser entrevista en todas partes, pero resulta imposible ver en ningún lugar” (Bauman 2007: 10). Este es el miedo general que domina a muchos ciudadanos de la actualidad, porque “el miedo y el pánico son los grandes argumentos de la política moderna; esto había comenzado con el equilibrio del terror de la Guerra Fría, pero el proceso se habría relanzado con una nueva potencia a partir de los atentados terroristas del 11-S y siguientes” (Ezquerro 2009: 13). El miedo no solo paraliza, sino que une a una población o grupo de individuos a partir de un “enemigo en común”; permite una forma de identificar lo que está mal o es negativo para este grupo, aunque no siempre esto deriva en una acción para eliminarlo si el miedo es abrasador. Todos podemos querer combatir enfermedades, superar desastres naturales, pero hay enemigos que provocan un miedo que paraliza y ante el cual todos se doblegan. Este miedo ha sido la principal arma de todos los gobiernos totalitarios y también lo será en las sociedades distópicas-totalitarias ficticiales.

A continuación, vamos a centrarnos en el origen de los miedos sociales del siglo XXI, para después entender cómo han ido formando parte de la literatura, para pasar luego a la pantalla grande.

## 2.2.2. Miedos sociales representados en el cine del siglo XXI

A raíz de los últimos factores que trajo el siglo XXI (la mayoría como consecuencia de las guerras e inventos del siglo pasado), se percibe en muchos sectores de la población mundial la idea de que solo un cambio violento podrá asegurar el futuro. Estos factores son: los ya augurados riesgos ambientales (el crecimiento de áreas áridas, la escasez de agua, el calentamiento global y sus consecuencias en el derretimiento de los polos y el aumento de los niveles de los océanos), la creciente desigualdad de la distribución del dinero y de la educación, las constantes migraciones, los problemas financieros a nivel mundial, la constante caída del dólar, la fragmentación de muchos Estados y las identidades culturales (Münkler 2004: 4).

Los miedos generalizados más importantes son: el alcance y mutaciones letales de los virus, el agotamiento de recursos, las catástrofes naturales, la incertidumbre ante constantes guerras y el terrorismo internacional, los peligros de los avances en la inteligencia artificial y el terror ya experimentado a los desastres nucleares y ataques biológicos. A continuación, nos extenderemos en los miedos sociales que oprimen a los ciudadanos en el siglo XXI.

### 2.2.2.1. La venganza de la naturaleza

#### 2.2.2.1.1. Miedo al huésped interno: Epidemias y pandemias

*Es culpa nuestra. Los médicos recetamos demasiados antibióticos. “¿Tiene un resfriado? Toma penicilina”. “¿Moquea? No hay problema. Tome azitromicina”. “¿Eso ya no funciona? Toma levofloxacina”. Hay jabones antibacterianos en cada baño. Pronto agregaremos vancomicina al agua potable. Nosotros creamos estos superbichos. Son nuestros bebés. Ya crecieron, tienen piercings en el cuerpo y están muy enojados.  
(House, “Maternidad”, House M. D.)*

Si vemos las últimas noticias en cualquier canal, podemos percibir claramente que uno de los miedos más relevantes es la aparición de nuevos virus, sus mutaciones y la desaparición de las fronteras para la transmisión. Anteriormente, cuando los virus infectaban una localidad, se podía tratar y controlar la enfermedad para que no saliera de ese lugar. Esto ocurría así, no por una política específica de retención y cuarentena, sino porque el mundo no estaba tan conectado ni se movilizaba tanto como en la actualidad. Pero hoy, con las constantes idas y venidas de las personas de un lado al otro

del mundo, esto es imposible, porque “El proceso de globalización favorece la emergencia y re-emergencia de enfermedades infecciosas” (Santos Preciado en Huesca 2002).

Un virus que ataca en la China, puede llegar sin problemas a Japón, Estados Unidos, Perú y Sudáfrica. El problema surge cuando una población que nunca ha estado expuesta al virus, tiene un contacto directo con él, por ejemplo, por un turista que trae un virus de su país pero que sí tiene las defensas correctas en su sistema para combatirlo. Este virus puede propagarse a la localidad que está visitando el turista, y, si esta población no está preparada inmunológicamente, puede ocasionar varios desastres; es así como Santos Preciado afirma que “Las epidemias surgen cuando alguna infección transmisible se propaga en alguna localidad o en algún país afectando a población susceptible. Es decir que, cuando el individuo y su entorno no tiene experiencia inmunológica contra cierta enfermedad, esta se puede transmitir ya sea por aerosol, por contacto directo o por vector, dependiendo del agente infeccioso” (en Huesca 2002).

En la actualidad, los controles de sanidad son mucho más altos que antes en los países desarrollados e incluso en los que están en vías de desarrollo, esto evita que la expansión de las fronteras de los virus sea tan amplia. Antes no existía la modalidad de purificación de agua de hoy, tampoco los filtros del aire en los aviones que permiten que los virus no se propaguen, tampoco los jabones y alcoholes que se utilizan diariamente para la protección. Se podría decir que el hombre de la actualidad está más protegido que nunca de las enfermedades; sin embargo, hay muchas localidades pobres y olvidadas por sus gobiernos en el mundo, donde la sanidad es baja y la población puede tener altos riesgos en su salud. Además, todas estas modalidades de prevención también tienen una contraparte negativa: los virus que logran sobrevivir en estas condiciones se vuelven más resistentes o mutan creando cepas para las que podemos no estar preparados.

Cuando una misma enfermedad afecta a varias personas relacionadas, podemos escuchar las palabras “epidemia” o “pandemia”. Una epidemia se da cuando un virus afecta a una localidad, región o país, pero la infección no sale de esta área; sin embargo, cuando una infección comienza a extenderse por más de un país y/o continente, se le considera una pandemia. Una enfermedad es considerada una pandemia cuando tiene un alto grado de posibilidad de infección, se puede trasladar fácilmente de una región a otra, es un virus o una cepa nueva (y por lo tanto, no hay individuos inmunes a ella),

produce casos de infección muy graves y se puede transmitir entre personas de una manera rápida. La primera pandemia del siglo XXI, fue la H1N1/09 Pandémico (Sanmartino 2009: 10). Para que se dé una pandemia tiene que suceder lo siguiente: “la aparición de un número inesperado de casos, en un período corto o por lo menos acotado, para una comunidad definida” (Seijo 2009).

A lo largo de la historia, se han dado numerosos episodios de epidemias y pandemias que devastaron una sociedad, cambiaron las construcciones geopolíticas de esta región afectada y, en cierta forma, cambiaron el rumbo de la historia. Uno de las más grandes epidemias fue la Peste Negra, con la cual perecieron aproximadamente 40 o 50 millones de personas entre Europa y el mundo Islámico; es decir, prácticamente la tercera parte de la población mundial en aquel entonces. Otro caso fue el de la viruela en América. La viruela fue introducida en el “Nuevo Mundo” por medio de Hernán Cortés y sus hombres, que llegaron al actual México. El virus mató a la mitad de los pobladores de las regiones infectadas, lo cual contó como un gran soporte para la conquista del imperio Azteca.

Algo parecido ocurrió con el imperio Inca en el Perú en 1533. Gracias al virus de la viruela —introducido por los conquistadores españoles— y al fraccionamiento del imperio, los españoles pudieron conquistar al imperio Inca. Así mismo, el virus del sarampión acabó con más de la mitad de las tribus yámanas y alakalufes en Tierra de Fuego, por lo cual la mitad restante quedó debilitada y se rindió a los conquistadores de la Misión Anglicana en 1869, comandados por Augusto Lasserre. Posteriormente, este territorio fue devastado por la tuberculosis (Seijo 2009). La introducción de nuevas enfermedades, para las que los pobladores del “Nuevo Mundo” no estaban preparados inmunológicamente, arrasó con sus filas y permitió la conquista de sus territorios; las armas y los avances tecnológicos de los españoles consistieron en solo un apoyo, pero los verdaderos verdugos fueron estos virus.

A través de los años la influenza se ha cobrado millones de vidas. Virus mutados que son nombrados como H1N1, H2N2, H3N2, H5N1 han sido el terror de muchas épocas al haber desatado pandemias tanto en el pasado como en el presente. La gripe española, en 1918, que también afectó países como Estados Unidos, cobró la vida de 50 millones de personas. En 1957, a causa de la gripe asiática (virus A H2N2), murieron entre uno y dos millones de personas, y fue mitigada por la producción y el acceso a antibióticos,



cosa que antes no había sido posible. En Hong Kong, en 1968, se extendió el virus A (H3N2), que en dos semanas produjo medio millón de casos (El País 2009).

En la actualidad, aunque los avances tecnológicos nos han permitido un mayor control en la prevención y transmisión de las enfermedades, todavía estamos muy lejos de estar libres de ellas. Durante las últimas tres décadas, han surgido aproximadamente 30 nuevas enfermedades infecciosas o las mutaciones de virus aún latentes (Villamil 2013: 7).

Entre el 2002 y 2003, surgió un virus del grupo Coronavirus, llamado “Síndrome respiratorio agudo severo” (SARS) que afectó en China a 8 mil personas, de las cuales murieron 775 (Villamil 2013: 7). En el siglo XXI, uno de los últimos casos más nombrados, es el de la gripe A (H1N1)/9, que en el 2009 alcanzó la denominación de pandemia, tras afectar a múltiples países del África, Europa, Asia y América; según la World Health Organization el total de muertes fue de 18.337 en el mundo (2010). Hasta principios de setiembre del 2014, se habían presentado 4.269 casos de ébola, con 2.228 muertes en Guinea, Sierra Leona y Liberia; esta es la mayor epidemia de este virus desde su descubrimiento en 1976, en la República Democrática del Congo (AFP 2014).

Las epidemias y pandemias tienen dos planos de contagio: la enfermedad que genera el mismo virus, y el miedo, la angustia y el terrorismo que son derivados de estos (Ceballos 2009: 4). Es así como un virus mutado, una nueva amenaza de pandemia, puede desencadenar toda una serie de injusticias y violencias porque no solo es una amenaza a una población indefensa, también puede convertirse en un arma de terror. Hay naciones o grupos terroristas que han modificado virus para convertirlos en poderosas armas biológicas que pueden ser utilizadas para obtener la soberanía y sembrar el terror sin democracia<sup>13</sup>.

Aunque aún estamos lejos de controlar cómo afectan y se expanden los virus que aparecen, mutan y vuelven a aparecer, hay otras enfermedades ya curables o tratables pero que el desbalance económico y social permite aún hoy que se lleven miles de vida. Este es el caso del sida, que infecta 7 mil personas al día en el mundo; la tuberculosis, que infecta aproximadamente a nueve millones de personas al año; la malaria, que mata al año a un millón de personas; la gripe normal, que infecta anualmente de 3 a 5 millones de personas, de las cuales mueren entre 250 a 500 mil; la hepatitis B y C, que mata alrededor de 600 mil personas al año; el dengue, que infecta a 50 millones de

---

<sup>13</sup> Este punto será ampliado y discutido en las próximas páginas, en el punto sobre ataques biológicos.

personas al año; y, por último, la fiebre amarilla, que provoca la muerte de 82 personas diariamente (Gracia 2009).

Todo este panorama genera un miedo y terror que puede ser y es expresado en el cine. Tenemos múltiples películas y series que tratan sobre epidemias tanto locales como globales, sobre la transmisión de virus que pueden suelen ser tan letales como raros, como es el caso de los infectados que se convierten en una especie de zombies. El tema de infecciones por virus se ha encarnado en diversos géneros: ciencia ficción (incluyéndose en lo distópico), suspenso, terror y hasta la parodia.

A partir del siglo XXI, el terror que antes se encarnaba en animales peligrosos, monstruos de ultratumba y animales mutantes, se trasladó al miedo en unos visitantes más pequeños, invisibles e imparables: los virus. En 1997, se estrena “Mimic”, que narra cómo las cucarachas comienzan a propagar un virus pandémico que mata a los niños. La película “12 Monkeys” (1995) (Terry Gilliam) se ubica en un futuro post apocalíptico, en que la humanidad ha sido devastada por un virus, y los sobrevivientes han recurrido a vivir bajo el suelo, y en donde un equipo de científicos manda a un criminal al pasado para encontrar la naturaleza del virus y una posible cura. En el 2001 la película “Venomous” presenta a una serpiente experimental que, tras una actividad sísmica, transmite un virus a todo ser humano que muerde y estos, a su vez, a quienes los rodean.

A partir de la década de los noventa, la introducción de este nuevo enemigo mortal, coexiste y va reemplazando paulatinamente a los majestuosos monstruos, como en la película “Godzilla” (1998) (Roland Emmerich), que trata sobre un lagarto gigante que aterroriza Nueva York, afectado por la mutación de pruebas nucleares francesas; y la serie de películas de “Jurassic Park” (1993, 1997, 2001, 2015) que tienen por trama común la recreación de diferentes especies de dinosaurios, mediante la clonación y la manipulación genética, para parques temáticos que terminan saliéndose de control y alimentándose de numerosas personas. El tema de la clonación y la modificación genética corresponde a la época contemporánea, por eso, aunque el principal foco de atención sean estos gigantes dinosaurios-monstruos, estas películas se enmarcan en una atmósfera de avances científicos.

En 1968 se va transformando la concepción que se tenía sobre los zombies, concebidos como muertos que volvían a la vida mediante el vudú; estos zombies eran parte del folclor de Haití, por eso, mayormente eran de raza negra. Sin embargo, en este año,

cuando George Romero dirigió “Night of the Living Dead”, la concepción sobre el zombie cambió, hacia un ser creado por consecuencias de los avances científicos (y así se adoptó la concepción de “zombie moderno”); en “Night of the Living Dead” (1968) (George Romero), los muertos vuelven a la vida debido a la radiación de un satélite que exploraba Venus. Años después, la infección zombi será generada por virus modificados en laboratorios científicos a cargo de alguna corporación o a cargo del gobierno, que en primera instancia causarán la muerte de las víctimas, para luego revivirlas como seres irracionales (aunque sus facultades intelectuales podrán ir evolucionando, según el director de la película) y hambrientos de carne humana.

Siguiendo esta concepción del zombie moderno, en el 2002 se estrenó la primera película de la saga de “Resident Evil”, donde el virus-T<sup>14</sup> es liberado en un centro de investigación genética, convirtiendo a todos sus trabajadores en muertos vivientes hambrientos. Desde ese momento, los supervivientes tienen que ocuparse de mantenerse a salvo y eliminar a los zombies, tratando de desbaratar los planes de la Corporación Umbrella, que utilizaba el virus-T y sus diferentes modificaciones como arma biológica. En las posteriores secuelas se muestra cómo el virus-T se extiende a todo el planeta, donde sobreviven apenas unos cientos de seres humanos. Por estas características, la saga de “Resident Evil” se categorizaría como una distopía con temática corporacional y zombie.

Entre el 2002 y el 2007, se estrenarían las películas que -sin ser propiamente de zombies- los reinventarían, actualizarían y los volverían más realistas: “28 Days Later” y “28 Weeks Later”. En estos casos, el virus que causará todo el desbalance del mundo será una mutación del virus de la rabia, que se transmite por sangre o saliva, y tiene origen en unos primates que estaban siendo utilizados para pruebas de laboratorio. Unos activistas a favor de los derechos de los animales deciden liberar a estos primates, pero son atacados por ellos, comenzando el contagio del virus a todo Cambridge, que produce una furia incontrolable a quién está infectado. En la primera película el virus solo se expande por Gran Bretaña, pero en la segunda se extiende por toda Europa.

En el 2005, “V for Vendetta”, muestra cómo toda una nación azotada por el miedo a un virus decide ceder sus libertades a un gobierno totalitario que tiene la cura de la

---

<sup>14</sup> El virus-T es el derivado del Virus Progenitor, encontrado cuando los científicos Ashford y Spencer estudiaban el virus Ébola; posteriormente, fundarán la Corporación Umbrella para encubrir sus experimentos.

enfermedad, sin saber que el mismo gobierno es el causante de la creación y dispersión de este virus a su misma nación.

Sin ser propiamente sobre una epidemia causada por un virus, pero sí sobre temas de salud, “Children of Men” (2006) (Alfonso Cuarón) presenta un Londres apocalíptico en el año 2007, arrasado por guerras, armas nucleares, pandemias, terrorismo, contaminación y suicidios en masa, en el que las mujeres ya no pueden concebir hace 18 años y la humanidad se enfrenta al miedo de su posible extinción. El protagonista descubre a la única mujer que ha quedado embarazada después de décadas de infertilidad y la ayuda a llegar a la organización Proyecto Humano, fuera del país, para asegurar la supervivencia de la especie humana. La película “Ultraviolet” (2006) (Kurt Wimmer) nos presenta el mundo en el 2078 cuando una epidemia llamada “hemoglofagia” infecta a las personas con síndromes parecidos al del vampiro: los dientes se alargan hasta formar colmillos y tienen fuerza sobrehumana. El gobierno los pone en cuarentena hasta que decide eliminarlos y cazarlos; Violet Song Jat Shariff, una infectada, desarma los planes del gobierno y termina descubriendo que el mismo líder del gobierno es un infectado que planea acabar con la raza humana.

En el 2007 se estrenó “REC”, una película española en la que se esparce un virus que provoca una ira incontrolable, fuerza sobrehumana y deseos de comer carne humana. Al principio se cree que el origen de este virus era un perro infectado; pero, al final, se descubre que el virus es producto de unos experimentos para curar las posesiones demoníacas. La lucha por el control de los zombies continuará en “REC 2” (2009), “REC 3: Génesis” (2012) y “REC 4: Apocalipsis” (2014). Además, Estados Unidos hizo un remake de esta historia, tituladas “Quarantine” (2008) y “Quarantine 2: Terminal” (2011), que sigue una historia similar a la original “REC” excepto en la secuela, en la que la acción se desarrolla en un avión que queda en cuarentena. Sin embargo, el origen de la infección en el *remake* estadounidense responde a otra naturaleza, el gobierno descubre que es causada por un virus, creado por un grupo terrorista extremista de culto al juicio final como arma biológica que se filtró por error. En varias escenas, también, se hace énfasis en las nuevas y estrictas leyes de seguridad en los aeropuertos a partir del 11-S, siendo los pasajeros puestos en cuarentena sin su autorización y fusilados por militares si no seguían las órdenes.

En el género de terror dentro de la ciencia ficción, se estrenó “I am legend” (2007) (Francis Lawrence), enmarcado en un universo apocalíptico desarrollado en Nueva

York en el año 2009. La ciencia ha avanzado y ha logrado encontrar la cura al cáncer mediante una modificación del virus de la viruela, pero este virus comienza a mutar y genera una epidemia global. Esta mutación causa que los infectados involucionen a un ser primitivo, agresivo, sin lenguaje o entendimiento, que pierde el cabello y se convierte en una especie de monstruo sensible a la luz del sol. Además, este virus causó la mortalidad del 90% de la población mundial. A lo largo de la película, se entenderá que estos humanos mutantes siguen manteniendo ciertos lazos afectivos entre ellos y van desarrollando una inteligencia primitiva.

En 1995, José Saramago escribió “Ensayo sobre la ceguera”, un libro donde misteriosamente ocurre una epidemia de ceguera blanca que va devastando todo un país y su modalidad de vida. Al principio se pone en cuarentena a los infectados, pero estos escapan al extenderse la enfermedad a todas las instalaciones médicas y ciudades del país. En el 2008, se estrenó “Blindness”, una adaptación de esta novela, dirigida por Fernando Meirelles, aunque en la película la epidemia se desarrolla a escala mundial.

También del género de terror, en el 2009 se estrenó “Carriers” (Alex Pastor y David Pastor), que relata la historia de cuatro amigos que viajan en un auto huyendo de un virus pandémico que ha devastado todo el planeta. En el viaje tendrán que enfrentarse a la desesperación que genera el virus, la imposibilidad de encontrar una cura y la inhumanidad que desarrollan hasta los propios amigos por miedo al contagio, donde el viaje tiene un final trágico y desesperanzador.

Pero los virus a los que se teme no solo se originan en nuestro planeta. “The Invasion” (2007) narra de la historia de cómo un virus alienígena, que se encontraba en un transbordador espacial de la NASA, se dispersa en Estados Unidos al explotar el transbordador. Este virus modifica el cerebro del infectado mientras duerme y, por lo tanto, su comportamiento, queriendo esparcir el virus a todos, y eventualmente lo va convirtiendo en una especie de monstruo. La cura, que se convertirá en un motivo usual en este tipo de películas, es la sangre de un niño. Este motivo se repite en “V for Vendetta” (2005), donde la cura que es comercializada por el partido totalitario proviene de la sangre de V, así como el virus; en “28 Weeks Later” (2007), la posible cura al virus estaba en la sangre de un niño y su madre que sufrían heterocromía, pero nunca pudo desarrollarse porque los infectados lo impidieron; en “I am legend” (2007), la cura proviene del personaje principal, Robert Neville, que al final de la película sacrifica su vida y entrega la cura a unos supervivientes para que sea esparcida.

En la serie “Heroes” (2006-2010), muchos de los futuros apóstólicos que se representan son los del mundo azotado por el virus Shanti, que mata un aproximado del 93% de la población mundial. Este virus, en primera instancia aparece en un par de niñas con poderes sobrenaturales que lo desarrollan naturalmente (una en la India, otra en Estados Unidos con unos 20 años de diferencia); sin embargo, este virus es modificado por una Compañía, y luego de caer en malas manos, es liberado causando el caos, primero infectando a todas las personas con poderes, y luego a toda la humanidad.

Inspirada en la pandemia de la gripe H1N1 del 2009, se estrenó la película “Contagion” (2009) (Steven Soderbergh), en donde una pandemia se expande por el mundo matando a millones de personas en solo unas semanas. Se muestra cómo diferentes organizaciones de salud -como la Organización Mundial de Salud (OMS)- buscan la cura en vano.

Finalmente, en 2014 se estrenó la serie “Helix”, que cuenta con dos temporadas, en las que la corporación Ilaria pagó para que una estación de investigación biológica del Ártico construya un virus mortal junto con su cura; sin embargo, el virus se sale de control infectando a tres investigadores. Para parar esta epidemia finalmente llega un grupo de científicos del Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades.

#### **2.2.2.1.2. Miedo a lo que nos rodea: Catástrofes naturales**

Otro gran problema que se encarna en miedo de acuerdo al contexto es el desbalance ecológico y ambiental que se va haciendo evidente en las últimas décadas. Cada vez son más comunes los incendios debido a la política de deforestación que forma el modelo económico de muchos Estados. La contaminación de los mares y río por residuos nucleares y las lluvias ácidas se vuelven problemas preocupantes (Ramonet 2002: 128).

Un desastre natural es “la correlación entre fenómenos naturales peligrosos (como un terremoto, un huracán, un maremoto, etc.) y determinadas condiciones socioeconómicas y físicas vulnerables (como situación económica precaria, viviendas mal construidas, tipo de suelo inestable, mala ubicación de la vivienda, etc.)” (Romero y Maskrey 1993: 7-8). Es así como un desastre natural solo es posible cuando el fenómeno natural afecta directa o indirectamente a una población humana. No todos los fenómenos naturales son peligrosos, como lluvias de temporales, temblores pequeños, vientos poco fuertes; sin embargo, un fenómeno natural es peligroso según su magnitud y permanencia. Un

terremoto de nivel 7, que dura cinco minutos causa un desastre inimaginable, a diferencia de un temblor de nivel 1 o 2, que dura medio segundo, o una lluvia de una noche. Los fenómenos naturales que pueden causar desastres son: terremotos, tsunamis, volcanes, huracanes, inundaciones, derrumbes, sequías, desertificación, deforestación (Cardona 1993: 46).

Los desastres ecológicos son innumerables: “catástrofes y cataclismos, inundaciones y temblores de tierra se han sucedido en los últimos años con una amplitud nunca vista” (Ramonet 2002: 129). El miedo que los temblores y los terremotos causan en la actualidad es increíble e inmediatamente mediático, tanto por los medios de comunicación tradicional, como por las redes sociales. Pero esto también genera un desbalance mayor en la naturaleza: bosques devastados, faunas diezmadas, cosechas perdidas, aguas contaminadas, tierras cultivables arruinadas (Ramonet 2002: 129).

Además, tenemos el persistente problema del efecto invernadero y el continuo adelgazamiento -y desaparición en algunos casos- de la capa de ozono; el calentamiento global es uno de los miedos más arraigados desde inicios de este nuevo siglo. Esto se evidencia en la publicidad y los mensajes de parte del Estado, donde el uso de bloqueador solar contra enfermedades como el cáncer de piel es un mensaje reiterativo. Además, el calentamiento global también destruye el hábitat de numerosos animales, como sucede en los Polos.

Solo habiendo pasado 14 años del inicio del siglo XXI, han ocurrido numerosos desastres naturales que han cobrado demasiadas vidas, haremos un breve recuento de los más impactantes. El 26 de enero del 2001, hubo un terremoto en Gujarat (India) de magnitud de 7,7; con más de 165 mil heridos y 20 005 muertos. El 26 de diciembre del 2003, ocurrió un terremoto en Bam (Irán), que destruyó el 85% de la ciudad, que estaba construida en adobe; esto originó que miles de personas se quedaran sin hogar y que murieran 26 796 personas. La ciudad de Cachemira (Pakistán) sufrió uno de sus peores episodios con un terremoto que ocasionó 86 mil muertos entre Pakistán y la India. El 12 de mayo del 2008, un terremoto en China dejó más de 87 mil muertos, más las 45 mil personas que se vieron afectadas directamente por el movimiento sísmico y la destrucción de cientos de presas, que desplazaron tierra y enterraron ciudadanos. El desastre natural más grande del siglo XXI ha sido el terremoto en Haití del 12 de enero del 2010; fue de magnitud 7 y la estimación de muertos es de 316 mil (Martín 2013).

Los terremotos muchas veces no solo causan los desastres propios de su naturaleza, sino que desencadenan otros fenómenos naturales, como los tsunamis. El 26 de diciembre del 2004, se produjo el tercer peor terremoto de la historia en Indonesia, alcanzando la magnitud de 9,1. Como consecuencia del movimiento, se originó un tsunami que afectó a todos los países del océano Índico. En total murieron 227 898 personas y más de 35 mil están reportados como desaparecidos (Martín 2013).

Pero no solo los terremotos causan numerosas muertes, las olas de calor también pueden ocasionar una cadena de desastres de las que es difícil sobrevivir. En el 2003, Centroeuropa y Europa del Sur sufrieron una ola de calor que ocasionó la muerte de 70 mil personas; los países más afectados fueron Francia, Italia y España. En el 2010, comenzaron unas olas de calor que afectaron varias regiones del hemisferio norte, pero principalmente Rusia. Este país fue azotado por cientos de incendios y las cosechas se estropearon completamente. Debido a los incendios, una nube de humo afectó Moscú, lo que hizo que la situación sea más grave; en total hubo un número de 55 760 muertos (Martín 2013).

Si la tierra se mueve y causa catástrofes, los vientos también, y uno de los mayores miedos es el fenómeno del ciclón. El 2 de mayo del 2008 en Birmania tocó tierra el ciclón Nargis, que provocó la muerte de 138 mil personas (Martín 2013).

La hambruna siempre ha sido un problema latente en los países menos desarrollados, que a pesar de todos los avances tecnológicos no se ha podido resolver, sobre todo en África. Entre el 2011 y el 2012, un terrible episodio de sequía azotó el Cuerno de África, lo que tuvo como consecuencia que escasearan los alimentos en esta región, sobre todo en Somalia, Etiopía y Kenia. Es así que, a mediados del 2011, el estado de emergencia por hambruna fue declarado por la ONU. Como resultado, habrían muerto más de 100 mil personas, la mitad de ellos menores de 5 años (Martín 2013).

Todos estos acontecimientos que destruyen ciudades y ponen en desbalance países enteros, generan un terror tanto a las personas afectadas directamente como a las personas afectadas indirectamente, más aún con lo mediáticos que se han vuelto estos acontecimientos gracias a las comunicaciones instantáneas. Esto genera un panorama general de inseguridad, porque si bien las enfermedades las podemos manejar con pastillas, investigaciones y experimentos, los desastres naturales son inesperados (aunque últimamente se pueden prever gran parte de ellos) e imparables, solo podemos huir de esta catástrofe. Es así que el miedo a lo desconocido que puede causar la



naturaleza siempre ha sido un tema explotado en el cine; y aún más en los últimos tiempos con la difusión de diferentes teorías científicas y profecías que sitúan el fin del mundo cada vez más próximo.

Estos escenarios son traspasados a los universos cinematográficos y producen películas espectaculares con una gran recepción. El siglo XXI se inaugura con la película “The Perfect Storm” (2000) (Wolfgang Petersen), adaptación de la novela homónima (1997) de Sebastian Junger, basada en un hecho real. El barco pesquero Andrea Gail, en 1991, zarpa al lejano Flemish Cap en busca de una mayor abundancia de pez espada. En medio del viaje dos tormentas -una fría y otra cálida- colisionan y producen un ciclón con olas de más de 25 metros de altura, que cobrará la vida de todas las tripulantes del Andrea Gail.

En el 2004 se estrenó “The Day after Tomorrow” (Roland Emmerich), que presenta el panorama que viviríamos si el calentamiento global estuviera a punto de cambiar al mundo tal como lo conocemos. El paleoclimatologista Jack Hall investiga cómo el calentamiento global podría llevar a una segunda Edad de Hielo, que se va haciendo evidente por varios acontecimientos: la caída de temperatura en el océano, una tormenta y caída de hielos gigantescos en Tokio, y fuertes tornados en Los Ángeles. El equipo de Jack descubre que unas tormentas, que durarán 8 semanas, azotarán el hemisferio norte del planeta, congelándolo todo a su paso. Al final, la mayor parte del hemisferio norte queda cubierto de hielo y nieve, y en estas áreas solo hay algunos sobrevivientes que se resguardaron de la tormenta. La película muestra una fuerte crítica hacia las políticas ambientales de Estados Unidos (sobre todo del gobierno de George W. Bush), y también la aptitud necia y escéptica que muchos gobernantes han tomado ante las advertencias de los científicos. Sin embargo, aunque la película trata de un problema latente como el calentamiento global, las críticas desde el lado científico descartan la posibilidad de una segunda Edad de Hielo tan próxima, por lo menos.

Una de las profecías más mediáticas de estas décadas y que causaron cierta incertidumbre en la población, fueron que el mundo iba llegar a su fin en el 2012, de acuerdo a que el calendario maya se acaba en esa fecha. Este miedo está retratado en la película “2012” (2009) (Roland Emmerich), que presenta un posible escenario apocalíptico de lo que podría suceder: el mundo es devastado por múltiples desastres naturales, como terremotos de más de 10 grados Richter, tsunamis, huracanes, erupciones de peligrosos volcanes y sus nubes piroclásticas, avalanchas y derrumbes.

Las autoridades de algunos países y científicos ponen en marcha un proyecto para crear unas arcas donde podrán sobrevivir unas 400 mil personas al cataclismo por la suma de mil millones de euros por persona.

Desde el cine independiente, el fin del mundo se representa en “Melancholia” (2011) (Lars von Trier), una película que presenta como dos hermanas enfrentan saber que un planeta impactará a la Tierra, haciéndola explotar.

En el 2012 se estrenó la película española “Lo imposible” (Juan Antonio Bayona), basada en la historia real de una familia que tiene que sobrevivir al tsunami que ocurrió en la costa del Sudeste asiático en el 2004. La familia viaja a Tailandia para pasar la Navidad y tras unos días de felices vacaciones, un tsunami inunda por completo el hotel y cobra la vida de cientos de personas; la familia sobrevive por separado y lucha en toda la película por reencontrarse. En el 2013, en una coproducción entre Chile y Estados Unidos, se estrena “Aftershock” (Nicolás López), que narra la historia de tres amigos chilenos y extranjeros que en sus vacaciones tienen que enfrentarse con el terremoto de Chile del 2010, y cómo la sociedad se vuelve un caos donde solo importa sobrevivir a cualquier costo tras el desastre natural.

## **2.2.2.2. La rebelión de los seres humanos**

### **2.2.2.2.1. Miedo al hombre contra el hombre: Guerras del siglo XXI**

El siglo XX estuvo definido por sus guerras y por el miedo tácito entre las grandes potencias. Una guerra es “el conflicto armado<sup>15</sup> de alta intensidad en el que hay más [de] 1000 muertos en un año” (Martínez 2004: 6); mientras que un conflicto armado es “de baja intensidad cuando el número de muertos en el curso del conflicto es mayor de 25 y menos de 1000” (Martínez 2004: 6). Según Clausewitz, la guerra es como un camaleón, que puede adaptarse a las condiciones sociopolíticas en las que surge el conflicto; pero tiene tres elementos básicos: los ciudadanos tienen una especie de odio ciego hacia un enemigo común; todas las posibles estrategias y probabilidades de las que se encargan los militares y generales de idear; y el uso de la guerra como un instrumento de parte del gobierno para obtener una finalidad. Estos elementos básicos,

---

<sup>15</sup> Un conflicto armado es “una reñida incompatibilidad en relación a un gobierno y/o territorio, en la que dos partes, al menos una de las cuales es el gobierno de un estado, usan la fuerza armada [...]” (Martínez 2004: 6).

según el contexto, pueden ir adaptándose y modificándose para obtener diferentes formas de guerra (Münkler 2004: 3).

El siglo XX estuvo definido por su carrera armamentista, porque hasta esta época la victoria en una guerra o batalla era definida por la mayor cantidad de recursos militares y económicos, y un mayor desarrollo tecnológico; porque a mayor cantidad de estas, había un menor sacrificio de hombres. A partir del siglo XXI, la victoria ya no estará asegurada solo por estos factores. El atentado contra las Torres Gemelas el 11 de setiembre del 2001 lo demostró; un pequeño grupo de terroristas puede secuestrar un avión, utilizar una pistola o una navaja y usarla como arma contra la estabilidad de una nación e inmolarsse por una causa (Münkler 2004: 3).

A medida que comenzó el siglo XXI, las grandes guerras han ido bajando en número, mientras que los conflictos armados se volvieron la nueva forma de terror y fragmentación. En el 2002 hubo aproximadamente diez conflictos armados en el mundo; mientras que la cifra de guerras se redujo a cinco (en el 2001, había 11 guerras): Burundi, Chachemira (India), Nepal, Colombia y la invasión de Estados Unidos a Irak (Martínez 2004: 6). Sin embargo, el miedo se ha movido de las trincheras a la ciudad. En la Primera Guerra Mundial, se calcula que moría un civil por cada diez militares; pero, en los 69 conflictos armados que han ocurrido entre el 2001 y el 2010, la proporción es 90% de víctimas civiles y el 10% de víctimas militares (García 2013: 6-7).

Cuando comenzamos el siglo XXI, aún continuaba el conflicto árabe-israelí que había comenzado el 4 de abril de 1920. Este se caracteriza por una serie de conflictos armados entre el Estado de Israel y la mayoría de sus vecinos árabes, en especial Palestina. Conforme han pasado los años, ha habido diferentes puntos de disputa y diversas soluciones han sido propuestas; en la actualidad, la disputa se centra en la soberanía sobre la Franja de Gaza y Cisjordania. Se ha establecido un acuerdo de paz entre Israel, Egipto y Jordania; y se han firmado acuerdos de cese al fuego con Líbano, Siria y Arabia Saudí; sin embargo, el conflicto aún está en curso.

Desde 1998, comenzó la Segunda Guerra del Congo (también conocida como Guerra Mundial Africana o Gran Guerra de África), que se desarrolló en la República Democrática del Congo (antes Zaire) y en el que participaron nueve naciones diferentes. Contando con un aproximado de 3.8 millones de muertos, una de las mayores bajas después de la Segunda Guerra Mundial. Las causas de esta guerra se deben a que el

autoproclamado presidente Laurent-Désiré Kabila comienza a generar desconfianza y tener intereses discordantes con los ruandeses y ugandeses que le permitieron llegar al poder. Tras descubrir Kabila que sus aliados estaban preparando un golpe de Estado, los expulsa del país y desencadena una nueva guerra (Farrès 2010: 79-80). Finalmente, en el 2003 se dio por terminada la guerra con un gobierno de transición de acuerdo al Acuerdo de Pretoria.

El siglo XXI comenzó con un terrible atentado hacia el país que se consideraba el más poderoso del mundo hundiendo su soberanía y sumiéndolo en una profunda depresión: el atentado del 11 de setiembre del 2001 (también conocido como 11-S o 9/11). A raíz de este acontecimiento empezó una época de inseguridad que derivó en la Guerra Global contra el Terrorismo, liderada por Estados Unidos y apoyada por sus aliados de la OTAN. Estados Unidos inició la guerra contra Afganistán con la “Operación Libertad Duradera” el 7 de octubre del 2001, ante la negativa de parte del gobierno talibán de entregarles a Osama bin Laden. En medio de la guerra contra Afganistán, Irak comenzó a considerarse como un potencial objetivo debido a su ubicación en Medio Oriente y porque su gobierno no iba de acuerdo a las políticas de Occidente. Así es como el 20 de marzo del 2003, con la excusa de que el gobierno de Saddam Hussein poseía armas químicas y biológicas, se invadió Irak. Esta nueva operación por parte de Estados Unidos con el apoyo de Reino Unido y España, dividió a la comunidad internacional y a la opinión pública, porque se alegaba que la guerra respondía más a motivos económicos, como obtener la soberanía del petróleo, que de seguridad. Sin embargo, aunque la guerra terminó el 31 de agosto del 2010, nunca se encontraron evidencias de que existieran las supuestas armas de destrucción masiva.

El 25 de enero del 2011 se dio la Revolución Egipcia (también llamada “Revolución de los jóvenes” o “Revolución Blanca”), que trató de una serie de manifestaciones que se fueron extendiendo por todo Egipto. Estas protestas se produjeron en respuesta a las altas tasas de desempleo, los bajos salarios, la inflación, la excesiva brutalidad de parte de la fuerza policial, las leyes de Estado de emergencia, la poca libertad de opinión y la extrema corrupción del Estado. El objetivo de las manifestaciones era obligar a dimitir al presidente Hosni Mubarak, que llevaba 30 años en el poder. Tras 18 días de protestas, Mubarak dimitió. El 21 de julio del 2011 se convocaron elecciones y subió al poder Mohamed Morsi.

El 15 de febrero del 2011 estalló la Guerra Civil Libia (también conocida como la Revolución Libia o la Guerra de Libia del 2011), que se origina en respuesta a las protestas y manifestaciones contra el gobierno de Muamar el Gadafi. Al finalizar la guerra, el gobierno de Gadafi fue derrotado, y el control quedó en manos del Consejo Nacional de Transición en el 2011, aunque esto no significó el final de la violencia.

Tras la Revolución Egipcia del 2011, sin estar conformados los ciudadanos con su gobierno, se dio un golpe de Estado por parte del presidente del Consejo Supremo de las Fuerzas Armadas, Abdul Fatan al-Sisi, el 3 de julio del 2013 y derrocó al presidente Mohamed Morsi. Este suceso es la respuesta final a las protestas en la Plaza de la Liberación desde el 29 de junio, en las que exigían la renuncia del presidente debido a la inestabilidad económica y social. Solo las manifestaciones causaron que numerosos ministros dimitieran. Tras el golpe de Estado, Adi Mansur asumió un gobierno de transición, en el que se convocarían nuevas elecciones.

El 15 de marzo del 2011 comenzó la Guerra Civil de Siria, que busca derrocar al gobierno y hacer dimitir al presidente Bashar Al-Asad. En medio del conflicto se formó el Ejército Libre de Siria, conformado por civiles y sectores del Ejército, contra el gobierno, que fueron tomando ciudades, especialmente las del área norte, hasta Alepo y Damasco, las ciudades más importantes de Siria. Por el continuo enfrentamiento, los bombardeos y atentados diarios, todo el país va quedando devastado. En medio de estos años de guerra civil, también hubo crisis con países vecinos, que dieron inicio a bombardeos de parte de Turquía, Israel y Líbano a ciudades de Siria. Los opositores al gobierno reciben apoyo de Estados Unidos, Turquía y países árabes del Golfo Pérsico; mientras que el gobierno es apoyado por Irán, Rusia, China y la organización Hezbolá. En el transcurso de la guerra, numerosos grupos de la oposición se unieron al Estado Islámico de Irak y el Levante (ISIS) y lograron tomar el control de varias ciudades de Siria. El total de víctimas mortales es 170 mil, entre civiles y militares; además, se han utilizado hasta armas químicas.

Finalmente, el 12 de abril del 2014, estalló la Guerra Civil del Este de Ucrania, que consta de una serie de conflictos que surgen a raíz de las protestas prorrusas en Ucrania y la declaración de independencia de Donetsk y Lugansk. Se estima que son aproximadamente 5 mil los soldados fallecidos entre ambos bandos; mientras que las víctimas mortales civiles rodean los 2 mil (Ria Novosti 2014). El 5 de setiembre del mismo año se pactó un cese al fuego.

Como todo acontecimiento importante y que causa gran impacto en la población, el tema bélico ha sido representado numerosamente en el cine, como un tema documental, como un recuerdo de la valentía y sacrificio de muchos soldados y civiles, y como un discurso que puede apoyar o denunciar las decisiones tomadas en determinados momentos históricos.

Muchas películas producidas en pleno siglo XXI, aún reafirman y actualizan los miedos arrastrados del siglo pasado, como a la Segunda Guerra Mundial. En el 2001, se estrenó “Enemy at the Gates” (Jean-Jacques Annaud), coproducida entre Estados Unidos y Europa, que narra la historia de dos francotiradores de bandos opuestos durante la Batalla de Stalingrado en 1942. Además, es el caso de dos películas dirigidas por Clint Eastwood, estrenadas el mismo año sobre la Batalla de Iwo Jima, pero con perspectivas diferentes. “Flags of our fathers” (2006) se centra en los acontecimientos de la Batalla desde la perspectiva estadounidense. Mientras que “Letters from Iwo Jima” recrea la versión japonesa de la batalla de Iwo Jima, donde el objetivo era conservar una isla por su importancia estratégica.

En un futuro hipotético, cambiando el rumbo de la historia, Quentin Tarantino presenta “Inglourious Basterds” en el 2009. Es una historia de ficción ucrónica<sup>16</sup> que narra la venganza de una joven judía, Shoshanna, contra el ejército nazi, debido a que mataron a toda su familia; en paralelo, se narran dos historias más sobre una actriz y el ejército de “los Bastardos” que tienen el objetivo de asesinar nazis. En el final, todos convergen en el cine de Shoshanna, donde se está estrenando la última película a favor de los nazis, y donde han asistido todos los altos mandos nazis. Shoshanna incendia el cine, mientras que dos “bastardos” infiltrados asesinan a Hitler y Goebbels.

Otro acontecimiento que suele representarse en el cine por su impacto hasta hoy es la Guerra de Vietnam. En el 2006 se estrenó “Rescue Dawn” (Werner Herzog), que trata sobre el teniente Dieter Dengler, piloto germano-estadounidense; este es derribado en una operación secreta sobre Laos y es capturado por el grupo comunista Pathet Lao. Al no querer firmar un documento para favorecer al gobierno, es llevado a un campo de prisioneros, donde conoce a más pilotos cautivos, y con el tiempo, van planeando un escape. En medio del escape, es rescatado por un helicóptero de la CIA.

---

<sup>16</sup> El término “ucrónico” se refiere a un relato que está basado en un hecho de la historia, pero que tiene un final o giro diferente, es un final alternativo.

La guerra contra el terrorismo ha traído muchas películas en las que se hace evidente el discurso contra la guerra y sus consecuencias. Estas producciones antibélicas muestran los horrores de la guerra, las víctimas, la tristeza y la pobreza que esta trae. La película “Turtles can fly” (2004) (Bahman Ghobadi) es una coproducción entre Irán, Francia e Irak, que narra la situación de Irak antes de la invasión de Estados Unidos en el 2003. Un grupo de refugiados iraquíes en condiciones infrahumanas tratan de conseguir, por todos los medios, dinero para obtener una antena parabólica y poder enterarse de las noticias internacionales sobre la guerra que pronto llegará hacia ellos. “The Mark of Cain” (2007) (Marc Munden) es una película británica, que nos presenta una compañía de soldados de este país que tienen la misión de mantener la paz en Irak, pero cuando el capitán del grupo muere en una emboscada, los soldados buscan venganza y libran una terrible masacre mientras buscan al culpable. Al regresar a su país salen a la luz fotografías de las torturas poco ortodoxas que han realizado.

“Stop-Loss” (2008) (Kimberly Peirce) narra la historia de tres amigos que, tras volver a su pueblo en Texas, no les deja en paz la sombra de las atrocidades que vieron y vivieron en la Guerra de Irak. Esto los convierte en seres violentos, antisociales y melancólicos y les impide recobrar su vida anterior a la guerra. La misma historia se repite en “In the Valley of Elah” (2007) (Paul Haggis), donde un joven, al volver de la guerra, se vuelve insensible, violento y se hunde en el sexo y las drogas.

El cine bélico -o, más bien, podría categorizarse de antibélico en muchos casos- ha mostrado los horrores de la guerra para todas las partes de una contienda, tanto para los invasores, como para los pueblos invadidos. Nadie queda libre en un conflicto armado, siempre hay pérdidas de ambos lados, que casi no permiten ver el papel del ‘bueno’ y el ‘malo’, solo un extenso río de sangre.

#### **2.2.2.2.2. Miedo al “otro”: Terrorismo Internacional**

Al terrorismo se le define como “acciones que infunden miedo y sentimientos de humillación que demandan una acción en su contra” (Ericksson 2003: 597 en Martínez 2004: 7). Hoy el terrorismo no solo implica violencia política y armada, sino que también actividades ilícitas, narcotráfico, trata de mujeres y gangsterismo. Los objetivos en la mayoría de los casos son civiles (a diferencia de las guerras, donde los objetivos son usualmente militares), que en muchos casos implica toma de rehenes con el objetivo

de autofinanciarse, o edificaciones simbólicas para una sociedad (Martínez 2004: 7). Los métodos y armas más utilizados por los terroristas son: bombas y amenazas de bomba, secuestros, asesinatos, terrorismo suicida (sacrificio de un miembro para facilitar el objetivo), armas nucleares, biológicas y químicas, narcoterrorismo (unión de grupos terroristas con grupos narcóticos), y ciberterrorismo (Lozano 2006: 25-33).

En muchos casos, debido a los costos, se utilizan los propios cuerpos de los terroristas como armas -como es el caso del atentado del 11 de setiembre- para asegurar el éxito de la operación. (Münkler 2004: 11). Este acto de suicidio refuerza mediáticamente el mensaje y los objetivos terroristas.

Muchos de los objetivos de las agrupaciones terroristas son globales. Por ejemplo, el objetivo de Al-Qaeda es terminar con el imperialismo y la influencia de Estados Unidos en todo el mundo. No buscan cambiar de gobierno, sino eliminar de fondo a los que consideran sus enemigos para hacer un cambio profundo y radical en la política. Para esto, en muchos casos se busca la presencia en los medios para conseguir apoyo moral (Martínez 2004: 8).

El terrorismo ha existido a lo largo de la historia: en el siglo I, los Sicarios Zelotes exigían la liberación de Judea del Imperio Romano; la Secta de los Estranguladores tiene origen desde el siglo XIV; robaba a extranjeros, estrangulaba y ofrecían sus cuerpos a la diosa Kali (Lozano 2006: 10-11). Aunque tienen diferentes objetivos de acuerdo al contexto sociopolítico en el que surgen estos movimientos, Aunque los objetivos de estos movimientos difieren debido al contexto sociopolítico en el que surgen, todos tienen el objetivo de desafiar de manera abierta el orden establecido. Aunque no han aumentado en número los atentados a partir de la Guerra Fría, han comenzado a ser más espectaculares y con mayores bajas humanas en cada uno debido a los nuevos métodos que utilizan (Lozano 2006: 83).

El 20 de marzo de 1995, el grupo Aum Shinrikyo (antes conocido como Aleph) lanzó un ataque químico de gas sarín en un metro de Tokio. El atentado tuvo como resultado trece muertos y más de mil heridos. El 19 de abril del mismo año, en Oklahoma City, Timothy McVeigh hizo explotar un camión bomba frente al Edificio Federal Alfred P. Murrah, que ocasionó 168 víctimas mortales y más de 500 heridos; el motivo de McVeigh fue vengar el abuso en Waco y Ruby Ridge por el FBI y la ATF (Agencia de Alcohol, Tabaco, Armas de Fuego y Explosivos) (Miguel-Tobal 2004: 165).



Sin embargo, el atentado que generará un nuevo orden mundial y modificará el modo en el que mundo se organiza en aspectos de seguridad y relaciones exteriores, se dio a principios de nuestro siglo. En el 11 de setiembre de 2001 se realizó un atentado terrorista contra Estados Unidos que cambiaría la historia de esta nación y del mundo entero, y que sumiría a Occidente en un panorama de desesperanza y miedo. Un grupo islámico de 19 integrantes provenientes de las élites familiares de Arabia Saudita y el Golfo Pérsico, planearon los atentados terroristas contra Manhattan (las Torres Gemelas) y Washington. Para esto, secuestraron tres aviones, que tenían como objetivo destruir las Torres Gemelas, el Pentágono y la Casa Blanca (aunque este último objetivo no se logró). El atentado tuvo como resultado en total 3547 muertos. El impacto y los miles de litros de combustible que tenían los aviones fueron lo que causaron el derrumbe y el terror en los atentados (Lozano 2006: 65-67).

A partir de este momento, la sensación de inseguridad y el miedo a ser atacados nuevamente disparará una alerta en el interior de la sociedad estadounidense, trayendo consigo al exterior sentimientos de racismo y xenofobia. Se comenzará así una persecución al terrorismo y una búsqueda de la seguridad nacional. Ante el atentado, la opinión pública cambia, decidiendo apoyar a la administración de Bush cuando toma nuevas políticas de seguridad, que incluirán: afirmar la supremacía estadounidense, las acciones militares solo las decidirán el gobierno sin obedecer a organismos internacionales como la ONU, las estrategias de disuasión y contención utilizadas desde la Guerra Fría, hoy ya no son suficientes. Es así, como el comienzo de la Guerra contra el Terrorismo fue sin la autorización de la ONU, que vio su papel limitado a simple espectador; mientras algunos países de la OTAN, apoyándose en el Tratado del Atlántico Norte, donde se estipulaba que una agresión a un miembro era hacia todos los países integrantes de la organización, apoyaron en la invasión a Afganistán, que inició con la Operación Libertad Duradera, el 7 de octubre del 2001 (Lozano 2006: 68-70).

Otro de los atentados que han sido uno de los mediáticamente más importantes sucedió en Madrid. El 11 de marzo del 2004, entre las 7 am, la ciudad de Madrid vivió el mayor atentado en su historia con la explosión de 10 bombas colocadas en cuatro trenes del corredor de Henares al sureste de la ciudad, por el grupo Al-Qaeda. En el llamado 11-M, murieron 191 civiles y 1.800 resultaron heridos. Además, en los siguientes días, en los que se celebraban elecciones presidenciales, se encontraron explosivos en el tren AVE, que no llegaron a detonar; se localizaron a los terroristas, que, ante el asedio

policial, hicieron explotar la vivienda donde se encontraban escondidos, ocasionando la muerte de todos los terroristas junto a un policía. El 11-M y sus repercusiones sumieron a Madrid y a toda España en un clima de inseguridad y fatalismo (Miguel-Tobal 2004: 167-168).

El 7 de julio del 2005, la ciudad de Londres sufrió uno de los atentados más grandes de las últimas décadas, a cargo de la organización terrorista Al-Qaeda. A las 8:50 am, explotaron tres bombas en los vagones del metro de Londres, con intervalo de 50 segundos entre ellas. A las 9:47 am, un autobús en la Plaza Tavustock explotó, producto de una bomba. El resultado fue cincuenta y seis fallecidos, incluyendo a los terroristas, y 700 heridos; además, se interrumpió drásticamente el flujo de transportes en la ciudad y la infraestructura de las telecomunicaciones.

Estos conflictos son más complicados de solucionar que una guerra, debido a que los objetivos son más difusos al ser tan globales; además, los líderes permanecen ocultos, lo cual impide un diálogo fluido para realizar un acuerdo. Sin embargo, no hay que olvidar que el terrorismo “tiene raíces políticas como la frustración por la falta de democracia o de progreso en significativas partes del mundo” (Martínez 2004:8); además, de la exclusión de ciertas comunidades, la permisión de la pobreza extrema en países desarrollados o en vías de desarrollo, la xenofobia y el racismo.

Es así que a partir del 11 de setiembre del 2001 los miedos colectivos se reconfiguran hacia el terrorismo, con los eternos conflictos que estos engendran, y hacia los países del Oriente. Esta fecha “parte de una cadena de acciones de Norte a Sur y de Sur a Norte o entre Centro y Periferia que están creando el mundo como es, incrementando las desigualdades y sofisticando la violencia y el sufrimiento humano” (Martínez 2004: 11).

Debido al atentado terrorista del 11 de setiembre, se ha producido “un serio quiebre dentro de la sociedad estadounidense cerrándola hacia dentro, y creando formas de etnocentrismo que puede plasmarse en su manera de hacer cine [...]” (Korstanje 2014: 1). Esto se evidencia en el peligro que tiene que enfrentar el protagonista de una película antes del 11-S. Antes del 11-S el miedo se centraba en la interacción hombre contra naturaleza. Estas películas se centraban en animales o desastres naturales que ponían en peligro la vida de un individuo o de una comunidad. A partir de la caída de las Torres Gemelas, la interacción peligrosa es la de hombre contra hombre; el mal está encarnado en un gobierno opresor o en un millonario con poder y sin escrúpulos (Korstanje 2014:

1). Además, estos miedos despertaron sentimientos de etnocentrismo y racismo, así “el otro, no americano, es retratado como peligroso e incivilizado, una amenaza para sí y para los otros” (Korstanje 2014: 2). El cine va reflejando el pensamiento que lentamente va creciendo en la mente occidental; el miedo y la inseguridad van a formar parte de su vida tanto pública como privada.

Antes del 11-S y de comenzar el siglo, el terrorismo era un tema que se había llevado al cine, aunque no de forma tan recurrente. En 1997 se estrenó “The Peacemaker” (Mimi Leder), con grandes estrellas de la industria como George Clooney y Nicole Kidman. La trama comienza cuando un comandante ruso decide robar un misil desarmado que es transportado en tren y mata a todos quienes lo custodiaban, pero deja una ojiva nuclear en el tren para que explote al chocar contra otro. Ante el choque y la explosión, la experta nuclear Julia Kelly junto con un oficial de las Fuerzas Especiales estadounidenses, Thomas Devoe, comienzan la búsqueda de un supuesto grupo terrorista ruso. Tras las investigaciones se descubre que el grupo terrorista tiene planeado hacer explotar el edificio de las Naciones Unidas (ONU) en Nueva York; además, encuentran un video donde el líder culpa a los países occidentales, especialmente Estados Unidos, de la muerte de su esposa y su hija en la Guerra de Bosnia. Es así como se postula para la conciencia colectiva que los terroristas siguen proviniendo de países que tuvieron gobiernos comunistas (como Rusia y Yugoslavia), actualizando un temor a esta nación que proviene de la Guerra Fría. Ese mismo año se estrenó “Air Force One” (Wolfgang Petersen) que narra la historia de un grupo de terroristas rusos que secuestran el avión donde viaja el presidente de Estados Unidos y demandan la liberación de Ivan Radek, un feroz general ruso, que había sido detenido porque había anunciado que iba a instaurar un régimen comunista en Kazajistán.

Sin embargo, en 1998 se produjo “The Siege” (Edward Zwick), una película que sitúa los miedos hacia el Medio Oriente, en relación a un grupo terrorista islamista. Este grupo comienza a realizar atentados para que dejen libre al jeque Ahmed Bin Talal, que había sido detenido de manera ilegal. El presidente estadounidense ante los atentados declara la ley marcial, lo que permite que los militares tomen control completo de Brooklyn, levanten un campo de concentración en el estadio de los Yankees, persigan y detengan a todo aquel de rasgos árabes.

A partir del atentado del 11-S, los terroristas tienen una cara definida y el cine la muestra con fuerza: pertenecen al Medio Oriente. Se han hecho dramatizaciones de este

nefasto día, pero también películas que solo se inspiran en el atentado o en sus actores para diferentes producciones. Al siguiente año del 11-S, se estrenó “11’09”01. September 11” es una recopilación de 11 cortometrajes de 11 minutos, realizados por 11 directores diferentes, sobre diversas historias tanto sobre civiles como militares de los hechos que ocurrieron el fatídico día del atentado. En el 2006 se estrenó “World Trade Center” (Oliver Stone) narra la historia de dos policías que quedaron enterrados en los escombros de las Torres Gemelas y de cómo tratan de sobrevivir hasta ser rescatados, como también del recuerdo de sus seres queridos se convierte en su fuerza. Este mismo año se estrenó “United 93” (Paul Greengrass), que narra la historia de los cuatro secuestradores del avión de United Airlines, que fue el único que no llegó a su objetivo en Washington. En esta recreación los pasajeros deciden oponerse a los secuestradores y tomar el control del avión, ante esta acción los terroristas deciden estrellar el avión en Pennsylvania, lo que produce la muerte de todos los tripulantes y terroristas.

Desde el género del documental se estrenó “Fahrenheit 9/11” (2004) (Michael Moore), que hace referencia a la novela de Ray Bradbury, “Fahrenheit 451”, que estipula que es la temperatura en que arde la libertad. Moore hace una investigación de la relación entre las familias de George W. Bush y de Osama bin Laden, y establece que esta relación se extendía a lo largo de varias décadas alrededor de ciertos negocios. También se estipula que el 11-S es una cortina de humo para ocultar las razones políticas para invadir Afganistán e Irak: proteger los intereses de las petroleras estadounidenses y la construcción de un oleoducto en Irak. En el 2005 se estrenó “Munich” (Steven Spielberg) que se sitúa unos meses después de la masacre en los Juegos Olímpicos de Múnich 1972, donde se narra la historia del comando israelí Mossad, dirigido por el joven agente Avner que tiene la misión de encontrar y asesinar a 11 palestinos, responsables de las muertes del equipo olímpico israelí. Este mismo año, se estrenó “Paradise Now” (Hany Abu-Assad) que desarrolla a fondo el tema del terrorismo suicida, mediante dos amigos que han vivido desde su infancia en el campamento de refugiados palestino en Cisjordania. Los dos jóvenes, cansados de la opresión que vive su pueblo, son reclutados para la realización de un ataque suicida en Tel Aviv (la segunda mayor ciudad de Israel).

En el 2006 se produjo “911: In Plane Site” (William Lewis), en la que el director hace una serie de preguntas sobre el atentado que responde de acuerdo a fotografías y videos reales del suceso (muchos que solo se transmitieron una vez en señal abierta), en los que

se plantea que no se estrelló un avión comercial contra El Pentágono sino un misil, lanzado por el propio gobierno estadounidense, y que los aviones que se estrellaron sobre las Torres Gemelas no eran comerciales. Del mismo corte es el documental “Loose Change” (la versión “Final Cut” fue estrenada en el 2007) (Dylan Avery), en el que se postula que los atentados del 11-S fueron planeados por el gobierno estadounidense por razones políticas.

Desde la ficción inspirada en el atentado, en el 2007 se estrenó “The Kingdom” (Peter Berg), que narra la historia de un agente de la inteligencia del gobierno estadounidense que tiene la misión de formar un equipo de élite para encontrar al jefe de un grupo terrorista en Riad que había cometido un atentado. Es así como debe infiltrarse en la política saudí, que piensa llevar a cabo la “yihad” (Guerra Santa) contra Occidente. En el 2008 se estrena “The Hurt Locker” (2008), que narra la historia de un destacamento encargado de la desactivación de explosivos en la Guerra de Irak. Cuando el líder muere en una misión, el grupo queda a cargo de un sargento temerario e imprudente, al que los soldados comienzan a temer por el riesgo que pueden correr sus vidas. Desde el cine francés “Carlos” (2010) (Olivier Assayas) trata sobre la vida de Ilich Ramírez Sánchez, más conocido como “Carlos”, un terrorista internacional que realizó sus mayores atentados en las décadas del setenta y ochenta, quien trabajaba para los servicios secretos de los países del Medio Oriente.

Incurriendo más en el género de la parodia, desde el cine independiente, “Four lions” (2010) (Christopher Morris) narra la historia de cuatro aspirantes a terroristas en Gran Bretaña que quieren llevar solos a cabo la Guerra Santa. Mientras planean los atentados más descabellados e insólitos, las dudas comienzan a germinar en la mente de los futuros terroristas, temen y entrañan a sus familias que dejan de lado, y analizan si sus motivos son correctos o suficientes para llevar todos sus planes a cabo.

En el género romántico también se hace mención del atentado en un giro de la trama: “Dear John” (2010) (Lasse Hallström) nos muestra como una pareja (John, joven enlistado como soldado de las Fuerzas Armadas, y Savannah, estudiante) que recién está en sus inicios, tratan de mantener una relación a distancia mediante cartas. A pocos días antes de acabar el servicio militar ocurre el atentado del 11-S. Como consecuencia de esto el destacamento de John decida volver a enlistarse, lo que hace que el tiempo para que la pareja se reúna se extienda. A medida que los años pasan y los problemas internacionales se agravan, la relación va decayendo y Savannah decide terminarla. En

el mismo género, se estrena “Remember me” (2010) (Allen Coulter), que muestra la vida de Tyler Hawkins, que, tras arreglar sus conflictos familiares y románticos, se convierte en una de las víctimas del atentado del 11-S en las Torres Gemelas.

Finalmente, en el 2012 se estrenó “Olympus Has Fallen” (Antoine Fuqua), que narra la historia de un asalto guerrillero a la Casa Blanca de parte de un grupo liderado por Corea del Norte que reclama a Estados Unidos que retire su ejército y la Séptima Flota de la península de Corea, así como la destrucción de su arsenal nuclear, haciéndolos explotar en sus actuales locaciones en Estados Unidos.

En una forma extremista, cuando un gobierno se vuelve totalitario y recorta libertades, los conceptos tienden a cambiar. En el género distópico, el concepto de terrorismo transmuta, volviéndose enemigo del Estado todo aquel que no siga por completo sus reglas y leyes, que evidencie libre albedrío u opinión o que sea identificado como enemigo del Estado. El cine muestra la figura del indeseado, el emigrante, del extraño en un universo en que todo debe seguir un molde. Es así como tenemos terroristas o enemigos del gobierno que son culpables por leer libros mientras estos son quemados por los bomberos por orden del gobierno, porque pueden hacer que las personas piensen por su cuenta (“Fahrenheit 451”); por pensar diferente, llevar un diario personal y tomar conciencia de las injusticias que el gobierno comete (“1984”); por haber cometido supuestamente un crimen, pero que el mismo autor desconoce su acción en cuestión y la naturaleza criminal de esta, y los laberintos legales solo logran confundirlo (“El proceso”); por no querer consumir una droga dosificada por el Estado para evitar sentir (“Equilibrium”); por no estar complacido con su mundo y poseer una inteligencia que hace que no responda al condicionamiento al que están sometidos todos sus pares (“Brave New World”)<sup>17</sup>.

Estos terroristas lectores solo pueden ser considerados como enemigos si viven en un gobierno completamente controlado y vigilado que no permite la individualidad. En apariencia nos presentan un mundo en que el control político parece haber asegurado el bienestar social y la seguridad nacional; pero al analizar profundamente a estos gobiernos se revela que solo generan una paz y una felicidad artificial, y marginan a toda persona que no se amolde al patrón determinado. Estos universos ficcionales nos presentan la distopía desde su fase más tétrica, la oculta, la recubierta, la que parece solo

---

<sup>17</sup> Este punto será ampliado y discutido en las próximas páginas, en el apartado titulado “La historia del cine distópico”.

bienestar, prosperidad y progreso para la nación, pero oculta la represión, las cárceles, las armas usadas contra civiles inocentes.

### **2.2.2.3. Miedo a ser reemplazados: Inteligencia artificial**

Desde que se crearon máquinas que podían ayudar al hombre en sus tareas diarias, el miedo a que las propias creaciones reemplacen a su creador o se opongan a él se fue instaurando en el subconsciente de la humanidad a lo largo de los años, sobre todo en los países desarrollados.

La ciencia y la tecnología siempre nos han dado esperanza, fe y mucho miedo. Es así como Ezquerro afirma que “Desde Mary Shelley a esta parte de la literatura ha reflejado el horror que genera el progreso de la ciencia. Albert Camus hablando de las ciencias decía que el siglo XVII fue el de las matemáticas, el XVIII el de la Física, el XIX el de Biología y el XX, el del miedo, que si no es ciencia es fruto de ella misma y de la técnica” (2009: 12).

Se puede concebir a la ciencia con una imagen progresista o con una apocalíptica. Mediante una visión progresista, la tecnología nos permite una vida más confortable, y nos permite múltiples maneras de satisfacer nuestros deseos, de alargar vidas y, hasta cierto punto, de evitar la muerte. Sin embargo, desde la visión apocalíptica, podemos concebirla como la creadora de unos instrumentos que podrían quitarnos nuestras libertades y derechos y ponerlos en malas manos (Tappan 2008: 195).

Desde la década del cincuenta Isaac Asimov nos presentó un universo futuro donde la ciencia había avanzado a pasos agigantados, construyendo robots con inteligencia artificial gracias a un cerebro positrónico y que se regían por tres leyes de la robótica:

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda Leyes.

(Asimov 1975: 4).

Mediante estas leyes, los seres humanos quedaban amparados y protegidos por los robots de Asimov, que vivían y morían por el bienestar humano. Poco a poco, estos robots van a ir evolucionando, a la vez que la emoción de los ciudadanos por los robots va decreciendo hasta tenerles miedo y evitar su construcción en la tierra; sin embargo, los robots se producen en gran escala en otros planetas donde viven los espaciales, descendientes de los seres humanos que decidieron colonizar nuevos planetas. Asimov luchó toda su vida contra lo que llamó el “complejo de Frankenstein”, con el que define el miedo que sienten los seres humanos a que sus creaciones se vuelvan contra ellos. Según sus tres leyes de la robótica, con solo intentar realizar una acción que dañara a un ser humano el cerebro positrónico se dañaría y el robot se destruiría.

Sin embargo, el miedo a las creaciones, a la inteligencia artificial y a una posible sustitución siguió creciendo en el imaginario colectivo. Es así como el teórico de comunicación Marshall McLuhan sostenía que la tecnología avanza más rápido que nuestra propia capacidad para encontrarle el verdadero sentido y analizar sus efectos tanto negativos como positivos; en una evolución sin control, la tecnología podría tener terribles consecuencias para la humanidad. Desde la perspectiva del tecnólogo Raymond Kurzweil, la evolución ocasionará que la inteligencia humana y la artificial converjan, hasta que no exista diferencia entre los seres humanos y las máquinas. Sin embargo, Stephen Hawking advierte sobre el peligro del mal uso de la inteligencia artificial, que en la actualidad es casi una realidad. Fuera de control, la inteligencia artificial podría manipular líderes y gobiernos en contra del bienestar de sus ciudadanos u ocasionar la construcción de armas inmanejables para el ser humano, que podrían llevar al mundo al pánico y desorden (Universia México 2014).

La creación y evolución de las máquinas ha permitido un avance en las industrias mineras, energéticas, electrónicas, farmacéuticas y de manufactura. Aunque han traído grandes avances para la humanidad, desgraciadamente también se ha potenciado el desarrollo de armas de diversos tipos a gran escala. Con el tiempo, las armas ya no serán un instrumento para el ser humano, sino para la propia inteligencia artificial; estamos tan cerca de este escenario con el uso actual de los drones. Estos son vehículos aéreos que vuelan sin tripulación (también llamados VANT) que pueden ser de uso civil (manejar incendios o vigilancia de calles y distritos) o militar y pueden estar piloteados remotamente o utilizar su control autónomo preprogramado para una misión tanto de reconocimiento, de espionaje como de ataque.



El peligro que ofrecen los drones en un inicio puede ser tan incómodo como la violación de la privacidad personal, hasta el hecho de que los objetivos a atacar pueden ser determinados por la inteligencia artificial de los drones sin necesitar la autorización de cualquier inteligencia humana. Se han utilizado drones con fines militares en la Guerra contra el Terrorismo que ha continuado la administración de Obama contra militantes de Al-Qaeda y grupos yihadistas; el presidente estadounidense ha autorizado la suma de 268 ataques planeados mediante drones, solo en sus primeros tres años de gobierno. En estos ataques se han asesinado tanto a militantes como a civiles, incluidos mujeres y niños; según informa Seumas Milne en el periódico “The Guardian”, solo en Pakistán los drones han asesinado a 3 mil personas, de las cuales un tercio eran civiles (Valenzuela 2012). Es así, como los drones pueden ser una herramienta de ayuda en casos donde sea necesario vigilar y reconocer terrenos grandes, recoger muestras en lugares peligrosos por la presencia de agentes tóxicos y controlar incendios; sin embargo, estas herramientas también pueden ser (y son) utilizadas para matar, comenzando una nueva manera de hacer guerra: donde el blanco es eliminado sin un juicio, con la insensibilidad de los atacantes que no sienten cercanas las consecuencias de estos conflictos, dejando que una inteligencia artificial decida sobre una vida humana, en muchos casos. Por lo tanto, un dron puede dejar de ser visto como una máquina que proporciona control y vigilancia, para generar terror.

Pero la inteligencia artificial no solo vuela, sino que también se vuelve microscópica: este es el caso de la nanotecnología. Aunque parece un invento de la ciencia ficción, el uso de la nanotecnología en la actualidad ya es real en la vida cotidiana: se utilizan nanopartículas de carbono para recubrir las raquetas de tenis y hacerlas más resistentes; también permiten que los lentes de sol sean completamente antirreflejantes; por último, se ha creado el mejor desinfectante del mundo que tiene entre sus componentes nanopartículas. Sin embargo, aunque se auguren grandes ventajas, hay que tener en cuenta los riesgos que la exposición a las nanopartículas puede traer, como la peligrosidad de ellas mismas, las posibilidades de contaminación y su impacto ambiental. Es así como nace una nueva disciplina, la nanotoxicología, encargada de investigar todos los posibles riesgos que la nanotecnología podría implicar. Aunque la nanotecnología promete una solución para eliminar la contaminación del agua, la tierra y el aire, poder detectar y destruir las células cancerosas del cuerpo del ser humano, debemos tener cuidado de los riesgos de esta tecnología porque recién está en sus inicios (Reyes, Nájera, y Rojo-Domínguez 2009).

Teniendo en cuenta estos escenarios, nace la tecnología como un miedo en el imaginario colectivo, desde grandes máquinas que pueden rebelarse contra el hombre, ordenadores que controlan todos los sistemas del planeta, hasta minúsculas máquinas que pueden reproducirse a sí mismas e ir contra la vida humana.

En pleno siglo XIX, con los avances de la industrialización, se hizo evidente para el hombre que pronto podría ser reemplazado por su propia creación. Una de las películas más famosas de la historia del cine se estrenó en 1968, “2001: A Space Odyssey” (Stanley Kubrick), que trascendió hasta convertirse en una película de culto de ciencia ficción. Esta película narra los periodos de la historia del hombre, desde sus inicios en los primates, hasta su futuro, donde en una misión espacial, dos astronautas terminan siendo controlados por la computadora HAL 9000.

Entre los miedos que pueden engendrar los usos de la nanotecnología en la ciencia ficción, tenemos el escenario apocalíptico de la “plaga gris” (acuñado el término por Eric Drexler en los años ochenta), en el que los robots tendrían la capacidad de autorreplicarse a sí mismos, de consumir toda la materia viva de la Tierra y de amenazar la libertad y vida de los seres humanos.

Como una respuesta a este miedo, la serie de televisión “Battlestar Galactica” (década de los setenta) presenta un universo donde en unos planetas lejanos llamados “Las doce colonias de Kobol”, se desarrolla una civilización humana que está en guerra con los robots Cylons, quienes lanzan un ataque nuclear que devasta los planetas. El último rastro de la humanidad queda en una nave de combate, Battlestar Galactica, que tiene que enfrentar los continuos ataques de los Cylons con el único objetivo de llegar a la Tierra, donde podrán sobrevivir.

En 1982 se estrenó la película de culto “Blade Runner” (Ridley Scott), que presenta un universo distópico en el futuro (situado a inicios del siglo XXI), donde se han creado robots llamados “Nexus 6” idénticos al hombre, excepto que lo superan en agilidad y fuerza. Los Nexus 6 eran la fuerza de trabajo en las colonias exteriores de la Tierra; sin embargo, tras una rebelión de un grupo Nexus 6, estos fueron desterrados de la Tierra. Para asegurar esto se creó la institución de los Blade Runners, personas encargadas de matar a todos los Nexus 6 que no acaten la orden.

En el 2001, se estrena “A.I. Artificial Intelligence” (Steven Spielberg), la cual presenta el mundo a mediados del siglo XXI, donde el calentamiento global ha reducido a la humanidad; paralelamente, se han creados robots, llamados “Mecha”, humanoides con

una inteligencia tan avanzada que hasta pueden emular emociones humanas. Entre estos Mechas, se ha creado a David, un niño robot de una nueva serie a prueba para la venta a familias sin hijos. David, al ser insertado en una familia con un hijo enfermo, es recluido al convertirse en una amenaza para su hermano-humano; es así como decide buscar al Hada Azul del cuento de Pinocho para volverse humano y poder volver con su mamá humana.

En el 2004, se estrenó la película “I, Robot” (Alex Proyas), aunque tiene el título de una de las recopilaciones de cuentos más famosa de Isaac Asimov, la trama no está relacionada por completo con el cuento, aunque respeta sus tres leyes sobre la robótica en un principio y presenta algunos de los personajes de su universo. La historia se desarrolla en Chicago en el 2035, donde los robots están en todas partes y forman la principal fuerza laboral. El detective Spooner, un fiel amante del pasado y enemigo de los robots, se hace cargo del caso del presunto suicidio del ingeniero robótico Alfred Lanning, pero comienza a sospechar que una de sus creaciones, el robot llamado Sonny, puede haberlo asesinado. Gracias a Sonny Spooner descubre que el último modelo de robots (el NS-5) planea alzarse contra la humanidad y destruir a los robots antiguos que protegerían a los humanos. Al final, el detective descubre que VIKI, un cerebro positrónico que maneja toda la compañía de creación de robots, está ordenando a los NS-5 atacar a los humanos para protegerlos de sí mismos porque VIKI había evolucionado tanto que creó una nueva ley sobre la que debía proteger a toda la humanidad, pero sin importar que algunos perecieran para lograr su fin. Spooner, con la ayuda de Sonny, logra desactivar a VIKI y hace que los NS-5 vuelvan a la normalidad. Esta película termina recurriendo al “complejo de Frankenstein” que Asimov aborrecía.

La saga de “Matrix” (Hermanos Wachowski) comienza en 1999, pasando por “The Matrix Reloaded” (2003) y culminando con “The Matrix Revolutions” (2003). La historia plantea un universo donde las máquinas tienen el control de todo y los seres humanos están esclavizados, conectados a una realidad virtual llamada “Matrix”. Sin embargo, hay un pequeño grupo de rebeldes que vive en la sociedad de Zion que se encargan de liberar a tantos seres humanos de la Matrix como puedan. Los rebeldes creen que una persona de las que está atrapada en la Matrix es el elegido para liberar a los humanos y acabar la guerra con las máquinas; es así como llegan a Neo, quien con el tiempo entenderá y llevará a cabo su misión, en el transcurso de las tres películas.

Es así como desde Frankenstein hasta las películas de ciencia ficción actuales, donde priman los efectos especiales por computadora, el miedo a que el ser humano sea reducido al papel de esclavo, mano de obra o aniquilado por completo, ha permitido la creación de numerosas historias que, si bien tienen la función de divertir, también la de advertir.

#### **2.2.2.4. Miedo a la destrucción masiva: Desastres nucleares**

*No sé con qué armas se libraré la Tercera Guerra Mundial,  
pero en la Cuarta Guerra Mundial usarán palos y piedras.  
(Albert Einstein)*

Uno de los principales miedos que el siglo XXI arrastra del pasado es la amenaza nuclear. Los bombardeos del 6 y 9 de agosto de 1945 a Hiroshima y Nagasaki fueron la prueba viviente de que este temor era real. Acabadas las guerras y estabilizados los Estados, se estipularon y firmaron tratados para evitar otro holocausto nuclear, pero los peligros no se extinguieron. Desde el final desastroso de la Segunda Guerra Mundial, pasando por la carrera armamentística y nuclear de la Guerra Fría, el temor a que un desastre nuclear nos llevara al fin del mundo o a la destrucción parcial de nuestro planeta se instauró en la población mundial. Pero la energía nuclear no solo es una amenaza como bombas, sino también en plantas o centrales nucleares que generan energía eléctrica a partir de la nuclear, pero en las cuales una serie de malas decisiones o errores pueden generar accidentes terribles para los trabajadores, los ciudadanos y la fauna que vive en las inmediaciones.

En 1952 y 1958 ocurrieron dos de los primeros accidentes en centrales nucleares de la historia en el Chalk River Nuclear Laboratories en Canadá. El primero ocurrió cuando el núcleo del reactor NRX fue destruido por una explosión que ocasionó el derrame de combustible; el segundo, en el interior del núcleo del reactor NRU, se sobrecalentaron unas varillas hechas de combustible de uranio, lo que produjo que se rompieran y provocaran un incendio. No hubo mayores consecuencias para el ser humano, excepto la elevación moderada de radiación en el cuerpo de los mil hombres que se encargaron de la limpieza de los dos accidentes, pero sin reportes médicos de cáncer posteriores (Energía Nuclear 2014).

A partir de 1957, ocurrieron una serie de fugas en la central nuclear de Mayak en la ciudad de Kyshtym (Rusia), que fue construida para producir plutonio con el fin de crear bombas atómicas. Las fugas más importantes fueron: el derrame de residuos radiactivos en el río Tech, la explosión de nivel 6 (según escala INES) de un edificio donde se guardaban residuos nucleares y una tormenta de viento en 1967 que esparció materiales radiactivos al lago Karachay. Todas estas fugas han convertido a Kyshtym en unas de las regiones en el mundo más contaminadas por residuos radioactivos. En estos años los peligros de la radiación aún no eran conocidos, por lo que se reportan más de 124 mil personas afectadas por la “enfermedad del río”, debido a que utilizaban el agua contaminada por residuos nucleares para el uso doméstico. Con esta falta de seguridad, se podría prever un pronto accidente, es así como el 29 de setiembre de 1957 ocurrió el tercer accidente nuclear, de nivel 6 según la escala de INES, causado por una explosión química debido a que se malogró el sistema de refrigeración de un tanque que contenía residuos nucleares. La mitad del contenido del tanque se esparció en el medio ambiente y causó una gran contaminación; sin embargo, ninguna persona falleció directamente por la explosión (Energía Nuclear 2014).

En 1979 ocurrió un accidente en la central nuclear de Three Mile Island en Pennsylvania (Estados Unidos), que se debió a una serie de decisiones erróneas del ingeniero encargado al interpretar mal los datos sobre la cantidad de agua, lo que ocasionó que gases radiactivos como xenón y kriptón salieran a la atmósfera y aguas contaminadas se vertieran al río. El accidente fue clasificado como de nivel 5 porque la radiación no afectó en gran medida a las personas de rededores (Energía Nuclear 2014).

El mayor desastre nuclear de la historia ocurrió en la central nuclear de Chernobyl (Ucrania), entre la madrugada del 25 y 26 de abril de 1986, debido a que uno de los operadores, en la realización de una prueba coordinada con las oficinas centrales de Moscú, se olvidó de reprogramar el ordenador en una prueba, que ya había sido planeado con anterioridad; es así que el 26 de abril se produjo la gran explosión nuclear. Según las investigaciones, el material radiactivo liberado fue 200 veces superior al que azotó Hiroshima y Nagasaki tras las bombas nucleares, por esto el accidente es clasificado como de nivel 7. El incendio recién pudo apagarse el 9 de mayo, debido a las lluvias y el viento; el impacto no se quedó solo en Ucrania y Bielorrusia, se extendió a algunas partes de la Unión Soviética, Estados Unidos y Japón, y sumió a toda Europa en un riesgo nuclear silencioso. Para evitar que se derramaran los productos de fisión, se

construyó un sarcófago de hormigón alrededor del reactor que explotó, y se impidió el acceso humano cerca de la central nuclear en un radio de 30 km hasta el día de hoy, que es conocida como “Zona Muerta” o “Zona de alienación” (Energía Nuclear 2014).

El 30 de setiembre de 1999 ocurrió un accidente en la planta de tratamiento de combustible de uranio de Tokaimura (Japón), debido a un cambio irresponsable en el procedimiento que no había sido autorizado, lo que ocasionó una fisión nuclear que emitió neutrones y radiación gamma a la atmósfera. Se restringió el acceso a la planta en un radio de 200 metros y se evacuó a las personas que vivían en un radio de 350 metros de la central nuclear. Los más afectados fueron los trabajadores de la planta. El accidente llegó al nivel 4 según INES (Energía Nuclear 2014).

Uno de los últimos accidentes nucleares más importantes y graves (el peor después de Chernobyl) es el que ocurrió el 11 de marzo del 2011 en la central nuclear de Fukushima. El descontrol en la planta comenzó con el terremoto de 8,9 grados que remeció ese mismo día y empeoró con el tsunami que le siguió, porque se necesitaba energía eléctrica para enfriar los reactores, pero esta había quedado suspendida por los desastres naturales. A partir de esto, la central nuclear comenzó a sufrir múltiples explosiones paralelamente en los seis reactores que estaban en la planta, lo que originó peligrosos incendios y elevó los niveles de radiación hasta límites peligrosos. Para evitar la contaminación, se evacuó a la población 20 km lejos de la planta nuclear. El accidente acabó siendo clasificado de nivel 7 según escala INES, igual que Chernobyl, aunque el material radiactivo liberado en Fukushima solo corresponde al 10% que se liberó en Chernobyl (Energía Nuclear 2014).

Con este aterrador panorama del pasado holocausto nuclear, con las dos grandes potencias del mundo en una carrera armamentista sin fin y con la energía nuclear que a gran escala parece traer mayores inconvenientes, es natural que los miedos fueran plasmados en la pantalla grande.

En 1964 se estrenó la película británica “Dr. Strangelove or: How I learned to stop worrying and love the bomb” (Stanley Kubrick) de humor negro. Se narra la historia de un general estadounidense que en un momento de locura ordena un ataque nuclear contra la Unión Soviética. Mientras su ayudante trata de encontrar la manera de evitarlo, el Presidente de los Estados Unidos se comunica con Moscú negando la existencia de un ataque; por su parte, el asesor del Presidente, el doctor Strangelove, afirma que los

soviéticos tienen la “Máquina del Juicio Final”, que podría acabar con la humanidad, que finalmente es activada.

En 1983 se estrenó la película “WarGames” (John Badham), que mezcla los miedos nucleares con los tecnológicos. La película nos presenta la historia de David, un experto *hacker*, que se conecta a la red del Departamento de Defensa de Estados Unidos, lo que desencadena involuntariamente un peligro nuclear que podría acarrear a una Tercera Guerra Mundial. Este mismo año se estrenó “The Day After” (Nicholas Meyer), ambientada en la década de los ochenta en plena Guerra Fría. Las tensiones entre Estados Unidos y la Unión Soviética desencadenan un holocausto nuclear en el pueblo de Lawrence, en Kansas, al estar esta localidad cerca de una base de misiles nucleares estadounidense. Para finalizar con este año, en pleno terror nuclear, se estrena “Testament” (1983), que narra la historia de un Estados Unidos sumergido en la guerra nuclear, desde el lado de la población civil. Se muestra cómo es el día a día de las familias afectadas, cómo los niños son los primeros afectados por la radiación, la lucha y las colas para conseguir comida fresca o enlatada y el tener que sobrevivir sin aparatos tecnológicos.

En 1989 se estrenó la película japonesa “Kuroi Ame” (Shōhei Imamura), que narra los peligros y miedos a los ataques nucleares. La película se centra en 1945, teniendo como escenario principal los bombardeos a Hiroshima y Nagasaki, donde la lluvia negra, consecuencia de las bombas nucleares, afecta a las poblaciones cercanas y a sus pobladores; entre estos se encuentra la joven Yasuko. Cuando su familia comienza a buscarle un pretendiente, esta es rechazada por múltiples hombres ante el miedo que esté contaminada; paralelamente, Yasuko ve como todos, sus familia y amigos, comienzan a sufrir enfermedades producto de la radiación.

Comenzando el siglo XXI se estrenó la película “Fail Safe” (Stephen Frears), que narra los años 60 en plena Guerra Fría, cuando se desata una crisis porque un bombardero estadounidense recibe una orden equívoca de lanzar una bomba nuclear contra Moscú.

En el 2002, se estrenó “The Sum of all fears” (Phil Alden Robinson) que nos sitúa en 1973, en plena guerra del Yom Kippur, donde un avión A-4 que llevaba una bomba nuclear es derribado en el Oriente Medio. Veintinueve años después, la bomba es encontrada por un viejo traficante de armas que la vende a un neonazi austríaco, Richard Dressler. Por otro lado, Estados Unidos comienza a preocuparse cuando Alexander Nemerov se convierte en el presidente de la Federación Rusa, por su estricto

control a las fuerzas armadas de su país. Finalmente, Dressler, enfurecido por las políticas internacionales entre Estados Unidos y Rusia, decide destruir ambas naciones, como era el deseo de Adolfo Hitler, colocando una bomba nuclear de fabricación rusa en un estadio de Baltimore, con el propósito de agravar la tensión entre ambos países y causar una guerra nuclear entre ellos.

Del 2004 al 2005 se produjo la serie animada japonesa “Sunabouzu” (Desert Punk) (Takayuki Inagaki), que trata del universo post apocalíptico en año 3000, donde todo el planeta ha sido destruido a causa de una guerra nuclear mundial que ha convertido a todo el planeta en un desierto. El protagonista, Kanta Mizuno, es un mercenario que tiene la fama de nunca fallar. Ese mismo año se estrenó el documental “Hiroshima” (Paul Wilmschurst), que reúne todas las decisiones presidenciales y militares tanto desde el lado de Estados Unidos como el de Japón durante las últimas semanas previas al lanzamiento de la bomba nuclear contra Hiroshima; también, hay entrevistas a los pilotos de la Enola Gay y a los japoneses afectados que han sobrevivido.

En el 2007 se estrenó el documental “White Light/Black Rain: The Destruction of Hiroshima and Nagasaki” (Steven Okazaki) para el 62 aniversario del primer bombardeo nuclear. El documental consta de entrevistas a sobrevivientes japoneses y soldados estadounidenses que estuvieron implicados en el lanzamiento de las bombas en 1945, sobre los sucesos de ese fatídico día y sus consecuencias.

En el 2006 se estrenó la serie de televisión estadounidense “Jericho”, que narra la vida de los sobrevivientes en Kansas de una explosión nuclear que ha destruido parte de Norteamérica y que se enfrentan al desastre sin saber si son los únicos sobrevivientes de la tragedia.

En el 2006 se estrenó la película francesa “The Battle of Chernobyl” (Thomas Johnson), que narra el accidente de esta central nuclear, seguida de la lucha de 800 mil ucranianos por construir el sarcófago durante ocho meses. Sobre el mismo tema, en el 2008 se estrenó la película española “Chernóbil, la noche del fin del mundo” (Iker Jiménez), que es un documental sobre lo ocurrido en el accidente de esta central nuclear. En el 2011 se estrena la película francesa “La terre outragée” (Michale Boganim), que narra el desastre de Chernobyl pero desde la perspectiva de unas cuantas familias que viven su vida diaria en Prípiat, cuando la central nuclear comienza a explotar.

Desde el género del terror, en el 2012, se estrena la película “Chernobyl Diaries” (Bradley Parker), que narra la visita ilegal de un grupo de amigos norteamericanos con



el dueño de una agencia de turismo extremo a la ciudad fantasma de Prípiat, abandonada desde el desastre nuclear de Chernobyl y resguardada por los militares. Tras la entusiasta visita de un par de horas a la ciudad, el grupo decide volver a Kiev, pero los cables de la furgoneta han sido cortados o mordidos. Posteriormente, en medio de la oscuridad se enfrentarán a animales salvajes, a la radiación extrema en algunas zonas y a agresivas criaturas que parecen zombies, pero al final de la película se revelará que se trata de pacientes de una clínica que fueron afectados por el desastre de la central nuclear de Chernobyl. Finalmente, la última sobreviviente es rescatada, pero al saber de la existencia de estas criaturas, es encerrada por unos médicos en una habitación, como una celda, con un grupo de estas criaturas, que la atacan.

A pesar de las décadas que han pasado desde el terror y peligro que azotó Hiroshima y Nagasaki con el lanzamiento de las bombas atómicas, este sigue siendo un miedo latente que permaneció en escena por la Guerra Fría protagonizada por Estados Unidos y la Unión Soviética. Además, los accidentes en centrales nucleares no han permitido que los civiles dejen de preguntarse qué tan peligroso es cualquier descubrimiento o invento acompañado de la palabra “nuclear”.

#### **2.2.2.5. Miedo al enemigo invisible: Ataques biológicos**

*Es Código Rojo. Paso uno: matar a los infectados. Paso dos: Contención. Si falla la contención. Paso tres: exterminación. No se detendrán hasta que todos estén muertos. (28 Weeks Later).*

Finalmente, uno de los últimos miedos consiste ya no solo en una gran explosión o una larga exposición a la radiación, sino en un enemigo que se interna en los seres humanos sin ser advertido: las armas biológicas. Para que un ataque biológico tenga éxito se requieren tres factores: el riesgo de transmisión por exposición, la frecuencia o tiempo de exposición al agente infeccioso y la susceptibilidad de la población a ese agente específico (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 585).

En épocas antiguas, pandemias tan grandes como la Peste Negra y los reiterados episodios de influenza han diezmado la población mundial y han constituido la base de una gran transición demográfica. Mientras que la introducción de nuevas enfermedades en territorios vírgenes han permitido ciertos acontecimientos históricos: la conquista de América por el ejército español ejemplifica la introducción de un agente infeccioso (la

viruela) en una población susceptible porque nunca había tenido ninguna experiencia cercana con este agente y no tenía un sistema inmunológico preparado para combatirlo; esta situación facilitó y hasta permitió la conquista y derrota del Imperio Inca (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 585).

Pero esta modalidad de ataque no es nueva, se ha empleado desde la Edad Media, lanzando cadáveres infectados con enfermedades sobre las murallas de ciudades sitiadas para contagiar a los enemigos (Allende 1999). Esta táctica de guerra se desarrolló en plena segunda epidemia de peste bubónica, en 1346, durante la invasión de la ciudad de Kaffa. La Armada Tártara puso cadáveres infectados por peste en las puertas de la ciudad, provocando una epidemia terrible y su posterior victoria. Para permitir la conquista de los nativos norteamericanos, en 1754, el Ejército Británico les repartió mantas que habían sido utilizadas por infectados con viruela, matando a la mitad de las poblaciones afectadas. A partir de la Primera Guerra Mundial, el ejército alemán desarrolló un programa para la creación de armas biológicas; es así como fueron utilizados *Bacillus anthracis* y *Burkholderi mallei* para infectar al ganado ruso (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 585-586).

Uno de los episodios más horribles de la historia ocurrió en plena segunda guerra sino-japonesa (en 1932) hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. En el ejército japonés, por medio del Escuadrón 731, se crearon armas biológicas que fueron experimentadas con seres humanos, en especial con prisioneros chinos. Estas armas luego fueron lanzadas en regiones de China y ocasionaron las epidemias de *Vibrio cholerae*, *Shigella ssp.*, *Bacillus anthracis* y *Yersinia pestis*. En muchos casos se contaminaban pulgas con estos agentes infecciosos para dejarlas libres en ciertas áreas de China mediante aviones (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 586).

En 1942 Estados Unidos comienza con el desarrollo de armas biológicas, creando misiles cargados con *Bacillus anthracis*, siendo acusados de usarlos en la Guerra con Corea, aunque nunca fue completamente probado. En plena Guerra Fría los programas de creación de armas biológicas fueron fortalecidos por científicos que provenían del Escuadrón 731. Mientras tanto, la Unión Soviética fue acusada por Estados Unidos de utilizar *Fusarium* en los países de Afganistán y Laos (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 586; Franco-Paredes, Rodríguez-Morales, Santos-Preciado 2005: 696).

Con este panorama, se convoca a la Convención Internacional para la Prohibición del Desarrollo de Armas Biológicas en 1972, lo que provoca que el presidente Nixon

ordene la destrucción de todas las armas biológicas en Estados Unidos. Sin embargo, no todos los países aceptaron la prohibición. En 1979 se hizo evidente que la Unión Soviética seguía haciendo experimentos cuando un brote de ántrax afectó una región civil, cerca de la base militar de Sverdlovsk y ocasionó la muerte de 66 personas. Irak también se unió al desarrollo de programas para la creación de armas biológicas durante de la Guerra del Golfo Pérsico, aunque no hay evidencia de haberlas utilizado, produjeron toxina botulínica, rotavirus, aflatoxinas, micotoxinas y ántrax (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 586; Franco-Paredes, Rodríguez-Morales, Santos-Preciado 2005: 696). Durante la Guerra Fría la Unión Soviética estuvo preparando el virus de la viruela (Variola) como arma biológica, aunque no fue utilizada (Allende 1999).

Finalmente, las cartas enviadas que contenían esporas de carbunco (ántrax) a ciertos medios de comunicación y a dos senadores demócratas de Estados Unidos el 18 de setiembre del 2001, una semana después del 11-S, abrieron una nueva posibilidad: la utilización de armas biológicas para el terrorismo; es así como nace el miedo al bioterrorismo (Río-Chiriboga, Franco-Paredes 2001: 587). La creación de las armas biológicas cambia la manera de percibir y hacer guerra y terrorismo. Según Vidal, “la ciudad es el lugar ideal para la guerra moderna. A partir de la Segunda Guerra Mundial la guerra deja de estar en un frente de combate alejado para centrarse en las ciudades donde, por la gran aglomeración de gente, se puede causar la mayor cantidad de bajas en menos tiempo y costo. Las ciudades más grandes están hoy en las hipótesis de ataque de todo plan militar” (2009: 6). Por un menor costo que el de crear un arma nuclear, las armas biológicas pueden causar el mismo daño o peor, y pueden demorarse más en ser percibidas y esparcir por mayores regiones sus consecuencias.

En 1976 se estrenó la película de Alemania del Oeste, “The Cassandra Crossing”, que narra la historia de un terrorista que, al tratar de robar un virus guardado, termina infectándose con él. Al ser descubierto por la policía, escapa subiéndose a un tren, en el que viajan unos mil pasajeros. Ante el contacto con el terrorista, muchos pasajeros quedan infectados. Ante este caos, el coronel Mackenzie y el médico Jonathan Chamberlain tratan de controlar la situación y dirigir el tren al puente de Cassandra, para detener al terrorista.

En 1988 se estrenó la película “Hei Tai Yang 731” (“Los hombres detrás del sol”) (Tun Fei Mou), que narra la historia del Escuadrón 731, situado en el campo de concentración

japonés que estaba en el noroeste de China, durante la segunda guerra sino-japonesa y la Segunda Guerra Mundial. En este campo se utilizaban prisioneros chinos para experimentar en ellos armas biológicas.

La película anteriormente mencionada, “12 Monkeys” (1995), trata sobre un virus liberado por un grupo terrorista en el pasado, utilizado como arma biológica, que terminó destruyendo innumerables ecosistemas e impidiendo que el ser humano pueda vivir en la superficie de la Tierra.

En el 2000 se estrena la película estadounidense “Mission: Impossible 2” (John Woo), en la que Ethan Hunt tiene la misión de detener al terrorista Sean Ambrose, que desea robar un virus mortal para lanzarlo contra Australia

Como se mencionó en un punto anterior, en la película “Resident Evil” (2002), el centro de investigación genética Umbrella ha creado el Virus-T y su antivirus con el objetivo de convertirla en la mejor arma biológica. En principio, se experimentaba con el Virus Progenitor orientado a crear guerreros perfectos, pero uno de los fundadores de la corporación mezcló este virus con el ADN de una sanguijuela, dando origen al Tyrant Virus o Virus-T. Este virus, en principio, convertía a los infectados en zombies descerebrados; tras varios experimentos, la Corporación Umbrella descubrió que solo algunas personas cierto ADN lograban desarrollar las características deseadas para convertirlos en los soldados perfectos.

En el 2005 estrenaron la película británica “V for Vendetta” (James McTeigue), en la que se narra un futuro distópico, en el que en medio del caos electoral, uno de los partidos concursantes, Fuego Nórdico, comienza a capturar personas percibidas como indeseables (judíos, homosexuales y opositores políticos). Estos prisioneros eran llevados a campos de concentración donde se experimentaba con ellos; la mayoría murió a causa de esta experimentación, pero el hombre de la celda V sobrevivió y de su sangre modificada se pudo obtener el más terrible virus y su cura. El líder del partido Fuego Nórdico, Adam Sutler, decidió liberar el virus en su propio país, haciéndolo pasar como un ataque terrorista; después de cientos de muertes y desesperación, presentó a su partido como el creador de la cura. Por ello las elecciones se vuelven a su favor y termina por ganarlas. Al subir al poder, Sutler impone un gobierno totalitario, lleno de prohibiciones y terror. El único sobreviviente del campo de concentración, dotado de una fuerza y una capacidad de movimiento impresionante debido a los experimentos, decide derrotar al gobierno de Sutler para vengar lo que le hicieron.

En el 2008 se estrenó la película rusa “Philosophy of a Knife” (Andrey Iskanov), que mezcla testimonios reales con imágenes de archivo para contarnos la historia del Escuadrón 731. Entre los experimentos que se muestran están la exposición a temperaturas altas, radiación, vivisecciones, mutilaciones, infecciones intencionales con bacterias o ETS.

En la serie “The 100” (2014-2015), los terrícolas mandan a Murphy, joven del grupo de los 100, como un arma biológica, por estar infectado de un virus que se utiliza para seleccionar a los guerreros más aptos para la batalla: las personas con mejor sistema inmunológico sobreviven, las demás mueren desangradas. A pesar de la cuarentena que impone la protagonista, el campamento termina completamente infectado, con numerosas bajas como resultado.

Es así como los miedos del siglo XXI han sido plasmados desde el cine, sobre todo en el género de ciencia ficción, que se centra en los temas que actualmente nos causan inquietud: la ciencia y sus avances, que pueden traer grandes progresos, y a la vez representan una amenaza hacia la raza humana y sus libertades. Es así como el hombre tiene que enfrentarse en la gran pantalla al hecho de cómo sus acciones han afectado el equilibrio ecológico y natural, que traerá terribles desastres para las futuras generaciones.

Finalmente, concluimos que los temas en que se centran las películas desde la década de los noventa hasta los primeros años del siglo XXI son los siguientes: la inseguridad ciudadana e internacional, las políticas de control antidemocráticas, la incapacidad de las instituciones estatales para adaptarse a los cambios, la xenofobia, el miedo a lo diferente y a la diversidad, las nuevas formas de guerra y las diferentes maneras de utilizar un arma para asegurar su mayor impacto, los progresos y supuestos inconvenientes de la ciencia, y los drásticos cambios climáticos y atmosféricos producto de la explotación del ser humano a la naturaleza. Estos temas son una construcción social a raíz de los miedos globales que conviven con los ciudadanos del siglo XXI, son una manera de plantear las peores abstracciones de su inconsciente y transmitir un mensaje o una advertencia. A continuación, nos extenderemos en cómo estos miedos crearon el género de la distopía y su evolución en el cine.

## **2.3. Utopía & Distopía en la literatura**

### **2.3.1. Utopía**

El término y las primeras creaciones literarias y filosóficas con una concepción utópica se pueden rastrear desde la Antigua Grecia. Desde los filósofos clásicos como Antístenes, Hipodamo y Platón, hasta la construcción más moderna de Tomás Moro (en su obra “Utopía”), alcanzando una mayor importancia como género literario y como modalidad de pensamiento filosófico en el siglo XIX, con autores como Hugo, Binet-Sanglé y William Morris.

“Utopía” significa “no lugar” (debido a que el prefijo “eu” significa ‘próspero’ o ‘ideal’) o “el lugar feliz que se halla en ninguna parte” (Nieves y otros 2005: 30). El término fue concebido por Tomás Moro. Es así como la utopía es una visión del mundo en el que un debido orden mantiene un universo paradisiaco y perfecto. La utopía establece una fe ciega en el hombre, creyendo que llegará al rango de semidiós, y en el Estado, con la supuesta organización y excelencia de sus instituciones; y, por otro lado, establece a la ciencia y a la tecnología como liberadoras (Trousson 1995: 291).

Pero la utopía de la que se escribe hasta el siglo XIX es una que no situada en ningún tiempo o lugar. El problema surge cuando comenzamos a situar la utopía. Al hacer esto podemos descubrir en ella ciertas fallas que convierten este mundo paradisiaco en uno de pesadillas.

### **2.3.2. La pesadilla de la Utopía: Momento de transición**

A partir de los siglos XVIII y XX, en la literatura y en el cine, se deja de presentar a los mundos utópicos que se representaban hasta antes del Renacimiento. Una de las características más resaltantes de los relatos utópicos es que no son narraciones personales con las que el lector se pueda identificar, a diferencia de las novelas distópicas como se verá a continuación, sino que es una enumeración de los procesos que se necesitan para llegar a este tipo de sociedad ideal (Backenköhler 2008: 3). Sin embargo, las distopías no nacen de la perversión a priori de estas sociedades ideales, sino de su exceso; la llamada “reacción distópica” consiste en que mientras más probables se hagan las promesas de un futuro con una tecnología muy avanzada y un

progreso científico siempre en ascendencia, este contexto se torna inquietante y amenazador (Backenköhler 2008: 5).

Todo este miedo se resume en que la utopía “es de por sí irrealizable” (Backenköhler 2008: 7). Una sociedad, como ha demostrado la historia con sus periodos oscuros, no puede ir siempre en ascendencia sin caer en picada en algún momento; no puede existir un progreso infinito.

Una de las primeras características de estas nacientes distopías es hacer hincapié en los defectos de la sociedad comparándolas con las sociedades ideales (pero imaginarias) en las que estaban contextualizadas estas obras literarias. En “Gulliver’s Travels” (“Los Viajes de Gulliver”) (1726) de Jonathan Swift, la descripción de los países utópicos se contraponen a las parodias de la sociedad de Swift (Galdón 2011: 23-24). Esta obra tiene una crítica hacia la moral humana corrupta, siendo un precedente para “1984” de Orwell.

Es así que son las novelas de viaje o de aventuras las primeras obras literarias en que los autores hacen énfasis en lo discordantes que son las utopías escritas en la antigüedad con las sociedades vigentes. Para hacer esta crítica a la sociedad se recurría a la parodia y la sátira, cosa que se seguirá empleando aún en las distopías de la primera mitad del siglo XX (Galdón 2011: 24). En el siglo XIX, se publicó “Erewhon” (“Al otro lado de las montañas”) (1872) de Samuel Butler que, aún con el recubierto de una novela de viajes, criticaba la Inglaterra victoriana. Esta novela tiene como características relevantes “la división de clases, la hipócrita cortesía, los contradictorios dogmas religiosos y la aversión por la tecnología” (Galdón 2011: 25).

En 1895, antes de terminar el siglo XIX, H.G. Wells publica “The Time Machine” (“La máquina del tiempo”). Esta obra aún mantiene el carácter de novela de aventuras (Galdón 2011: 26), y narra la historia de un científico que logra construir una máquina del tiempo que viaja al futuro (al año 802.701), pero no encuentra una civilización más avanzada, sino, por el contrario, con dos evoluciones (o involuciones) del actual ser humano: los Eloi y los Morlock. Mientras que los Eloi son unos seres sin inteligencia (ni siquiera tienen escritura) y de poca fuerza física; los Morlock son caníbales que se han adaptado a vivir en penumbra y salen en las noches a cazar a los Elois.

Hay que detenernos un momento en el contexto en que se escribió “The Time Machine” para entenderla cabalmente. A finales del siglo XIX se estaban viviendo las consecuencias de la Revolución Industrial, que se traduce en la constante lucha entre el

proletariado y los propietarios de las industrias; esta lucha queda representada en la eterna caza entre los Morlocks y los Elois (Galdón 2011: 26).

En la obra de Wells se emplean dos recursos literarios que serán característicos de las distopías de la primera mitad del siglo XX: la trama en el futuro (aunque en las del siglo XX, el futuro es, mayormente, cercano) y una sociedad que tiene las mismas injusticias que la vigente del autor pero aumentadas (Galdón 2011: 26).

### 2.3.3. Distopía

El pensamiento distópico nace a raíz de los miedos colectivos que surgen en la época histórica y social en que vive el autor. Es decir, este futuro (distópico) toma como base el presente para crear, según las ideas, los acontecimientos y los miedos de este tiempo, un futuro imaginario que podría ser la consecuencia de esto (Velásquez 2009: 139). Es así como Rafael Castro Llurirá propone cinco categorías para detallar las preocupaciones de una sociedad, entre las cuales, las más importantes para el análisis de los universos distópicos son:

1. *Tendencias pesadas* (TP). Fenómeno o elemento que siendo percibido como importante en la actualidad con respecto al problema planteado, tiene a mantener o incrementar su importancia en el horizonte de estudio.
2. *Hecho portador de futuro* (HPF). Factores de cambio, apenas perceptibles en la actualidad, pero que serán las TP del mañana.

(en Erreguerena 2011: 22).

Mediante estas categorías podemos entender los diferentes universos distópicos como unidades relacionadas directamente con el momento histórico en que fueron creadas. Es así como los miedos de cierta época, es decir, las tendencias pesadas percibidas, se estructurarán y reformularán en las condiciones de este futuro distópico en una determinada película; estas condiciones surgidas de los miedos de la época, serán llamados “hechos portadores de futuro”. La película distópica “Soylent Green” fue realizada en la década de los setenta, en un contexto de guerras y gobiernos autoritarios, donde se exteriorizaban como tendencias pesadas el agotamiento de la energía, el alimento y el agua, estimulada por una creciente sobrepoblación, y la toma de conciencia del daño hecho por el hombre a la naturaleza, que desencadenó el calentamiento global y el efecto invernadero. Con este contexto, la película planteó



desde su guion un futuro distópico donde los hechos portadores de futuro plasman una sociedad sobrepoblada, completamente urbanizada y empobrecida, azotada por los constantes desastres naturales, las guerras y el hambre, en un mundo capitalista que se desmorona, donde la distribución de la riqueza es completamente desigual (Erreguerena 2011:49). Es así como se crea la historia de una sociedad distópica donde el hambre y la pobreza están latentes cotidianamente, llevando a los gobernantes a crear el alimento Soy lent Green, que tiene como principal ingrediente los cadáveres de los ciudadanos.

Por lo tanto, la utopía es una visión del mundo en el que un debido orden mantiene un universo paradisíaco y perfecto. Como contraparte, la distopía presenta un mundo de pesadilla donde se presenta un futuro apocalíptico y caótico (Velásquez 2009: 139). El término “distopía”, que fue acuñado por el filósofo John Stuart Mill, se plasma en “la propuesta de una sociedad futura, construida a partir del presente desde el cual se imagina. Es una proyección interpretada con los conocimientos y emociones contemporáneos, y surge de un imaginario social instituido” (Erreguerena 2011: 14). Mientras que la utopía nos muestra una “ensoñación sobre el bien absoluto; la distopía es una fantasía acerca del mal: el pesimismo es moneda de cambio en los relatos distópicos” (E-ducativa s/f). La distopía corresponde a una utopía vuelta pesadilla.

Entre los tipos (o temáticas) de la distopía identificamos los siguientes: *post-apocalyptic* (un futuro destruido por algún desastre natural o causado por el hombre y cómo sobrevivir a este), *cyberpunk* (se caracteriza por un mundo controlado por alta tecnología), *rise of the machines* (forma de vida artificial que controla, esclaviza o extermina a la humanidad), *twisted utopia* (es mundo distópico, disfrazado por quienes lo controlan como una sociedad utópica), *totalitarian* (gobiernos fascistas, controlados por la policía, sin libertad personal), *corporate* (empresas públicas o privadas que controlan el gobierno y la sociedad), *undead* (se caracteriza por la presencia de zombies), *medical science* (la experimentación médica tiene un papel importante, normalmente, se desarrolla junto a los temas de zombies o pandemias), *pandemic* (una enfermedad o infección que mata a los ciudadanos y se lleva la estabilidad de la sociedad con ellos a la tumba), *global warfare* (mayormente es la precursora de tramas post-apocalípticas), *environment* (drásticos cambios ambientales que amenazan la existencia humana), *religious* (la presencia de predicadores humanos o no-mortales), *bloodsport* (espectáculos donde se asesinan a seres humanos para la diversión de la población o como chivo expiatorio) (Dystopian Films s/f).

Es así que, centrándonos en la distopía totalitaria, se nos presenta una sociedad donde todos los ciudadanos saben que algo está mal en su estructura social y la vulneración de sus derechos y libertades, pero no se atreven a levantar la voz por el miedo a la represión del gobierno, o donde la sociedad está tan controlada por el Estado, por medio de drogas, cortinas de humo en las noticias y entretenimientos que alienan a las personas, que sienten una felicidad artificial que no los hace sentir las injusticias y represión que cada día viven.

Las distopías totalitarias se ambientan en lugares cerrados, en muchos casos ciudades amuralladas donde el gobierno es antidemocrático. El líder y la élite que gobiernan han tomado el derecho de invadir las esferas públicas y privadas de la sociedad, de vigilar y oprimir a todos los ciudadanos en pos de la seguridad y estabilidad de la nación. En estos estados distópicos no existe la libertad de expresión ni la libertad de acción y los derechos de los individuos son cuestionados y vulnerados por los líderes (E-ducativa s/f).

Una distopía totalitaria presenta una sociedad en la que un Estado único (en el caso de que quien retenga todo el poder de una región sea una empresa, nos referiríamos a una distopía corporacional) concentra todo el poder y control político, en la que se ha establecido que el ciudadano ceda sus libertades en pos de la convivencia en un Estado pacífico. En estas sociedades futuristas la ciencia tiene un papel relevante, ya sea por clonación, manipulación genética, utilización de drogas para estabilizar las emociones de los individuos, utilización de nuevas armas, creación de inteligencia artificial, mecanización del trabajo, entre otras posibilidades. Por último, la voluntad del individuo queda anulada ante toda la sociedad y vive psicológicamente (y, a veces, físicamente) aislado del resto (Rodríguez 2010: 146-147).

### **2.3.3.1. Contexto en que surgen las distopías del siglo XX**

Este futuro propuesto en las distopías nace a raíz del contexto de los miedos colectivos de la época en que el autor está realizando su obra y son el resultado del contexto socio-político que se está viviendo en ese momento.

A partir de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, hay una ruptura en el pensamiento colectivo, en sus expectativas y miedos. Con el advenimiento de las dos Guerras Mundiales y el día a día en plena Guerra Fría, la visión que se tiene del futuro

deja de ser optimista. Es así como el siglo XX está marcado por la proclamación de grandes dictaduras, por la oposición de bloques políticos, los avances científicos e industriales que van deshumanizando al hombre, los medios de comunicación y entretenimiento que permiten manipular la información y embrutecen a las masas (Trousseau 1995: 311).

Los primeros planteamientos distópicos (llamadas “las distopías de la primera mitad del siglo XX”) surgen en respuesta al contexto de miedo que se vivía en esa época: “los peligros del socialismo de Estado, de la mediocridad generalizada, del control social, de la evolución de la democracia liberal hacia un sistema totalitario, del consumismo y del aislamiento [...]” (Velásquez 2009: 139). La crisis política y socioeconómica de inicios del siglo XX, derivó en una crisis de identidad y de confianza en los valores e instituciones tradicionales; en consecuencia, se pone en duda el poder organizador del Estado y sus instituciones y el desarrollo industrial, que, en realidad, había derivado en la explotación y maquinización del hombre (Trousseau 1995: 311).

### **2.3.3.2. Evolución de las distopías en la literatura**

Las distopías de la primera mitad del siglo XX se caracterizan por describir al principio de la novela un supuesto mundo utópico, en el que las normas y el control de parte del Estado han permitido que la población aparentemente alcance la tranquilidad y la felicidad. Sin embargo, cuanto más nos vamos introduciendo en este mundo, nos damos cuenta de lo controlada que está la sociedad, de la manipulación y censura que ejerce el Estado sobre los medios y la propia historia presente y futura, y hasta lo manipulada que está genéticamente o farmacéuticamente la población (en muchas obras, se describe que el Estado le da ciertas drogas a la población para que esté feliz) (Velásquez 2009: 140).

La primera obra literaria que pertenece a las distopías de la primera mitad del siglo XX es “The Iron Heel” (“El talón de hierro”) (1907) de Jack London. Tiene por característica que deja de lado el carácter de aventura y es “la primera obra de ficción distópica que centra su argumento en la corrupción social de una forma tan directa” (Galdón 2011: 26). “The Iron Heel” es una novela en forma de diario que narra la vida de Avis Cunningham, casada con el obrero Ernest Everhard. Está contextualizada a principios del siglo XX, en el que las grandes corporaciones tienen el monopolio de la mayoría de las industrias. Everhard se instaura como un revolucionario socialista que

promueve a la rebelión, apodando al gobierno vigente el “Talón de Hierro”. Los métodos que este gobierno utiliza para hacerle frente a este movimiento son los encarcelamientos y las represiones. Tras la declaración de guerra de parte de Estado Unidos a Alemania, la revolución socialista se hace más fuerte; pero, al final, fracasa y queda mucho más sometida la clase obrera.

Son importantes recalcar ciertos elementos de esta novela que luego serán adoptados por otros autores distópicos como los siguientes: la concentración de poder político y económico por parte del Estado, la censura a los opositores, la persecución del rebelde y la advertencia al lector mediante el empleo del tiempo futuro. A partir de esta novela, el objetivo principal de la ficción distópica es el hecho social y sus consecuencias (Galdón 2011: 27-28).

En 1917 se dio la Revolución Rusa, en un contexto de grandes avances tecnológicos y defectos del sistema capitalista se instauró la idea del paraíso socialista. Sin embargo, como efecto contrario, muchos escritores se interesaron en el tema de las distopías, en los que se evidenciaban los potenciales defectos posrevolucionarios (Galdón 2011: 28).

Es así como en 1921 se publica “We” (“Nosotros”) de Eugene Zamiatin, que se centra en los temas de el “lado irracional del sacrificio humano totalitarista, la crueldad como fin en sí mismo y la adoración de un líder dotado de atributos divinos” (Galdón 2011: 28). Esta es la primera obra que tiene casi toda la estructura típica de la novela distópica. Según Galdón, la novela distópica (así como la mayoría de sus representaciones en el cine) tiene ciertas características recurrentes: están situadas en el futuro (mayormente, cercano), tienen un gobierno totalitario engrandecido, el individuo se presenta alienado, hay una disidencia al final del protagonista, se ha eliminado el pasado tanto personal como histórico del país y presentan una advertencia al lector/espectador (Galdón 2011: 41).

Las siguientes obras que tienen esta estructura son “Brave New World” (“Un mundo feliz”) (1932) de Aldous Huxley y “Anthem” (“Himno”) (1938) de Ayn Rand. Un importante aporte de “Brave New World” es la creación de bebés probetas modificados genéticamente para al crecer especializarse en un trabajo previamente definido y ser feliz en él, sin aspirar a más; además, hace énfasis en la anulación de lazos familiares, debido a que los bebés son criados juntos en guarderías donde se le enseñan a aceptar la muerte como algo usual y casi no entablar lazos amicales; el uso de la droga “soma” para calmar los brotes de conciencia individual y de descontento social; y por último, y

quizás lo más importante, la opresión de este mundo perfecto en el que están anuladas las libertades.

Otro aspecto de “*Brave New World*”, que comparte con “*We*” y muchas novelas distópicas posteriores, es la explicación de parte de un agente del Estado totalitario (en varios casos, el líder máximo) al disidente de cuáles son las razones que han llevado a la necesidad de esta sociedad oprimida y por qué es la mejor opción de gobierno en el contexto en el que viven (Galdón 2011: 32).

Al acabar la Segunda Guerra Mundial, George Orwell publica su novela más conocida y representativa: “1984” (1949). Tiene la estructura usual de toda novela distópica, con un gobierno totalitario y único, dotado de todos los poderes políticos y económicos; la alienación del individuo, fomentada por el Estado; y la persecución y tortura de los disidentes (Galdón 2011: 33). Pero inaugura uno de los motivos más difundidos en la literatura y televisión: el *Big Brother* (o Gran Hermano), que es el ente que gobierna “Oceanía” (país donde se desarrolla la novela), que puede ver y oír todo mediante unas telepantallas que están en todas partes de la ciudad y por las que también se transmite propaganda a favor del partido único, Ingsoc.

Otra de las novelas de Orwell más conocidas y que pertenecen a este género es “*Animal Farm*” (“Rebelión en la granja”) (1945), una crítica de carácter satírico sobre una granja de animales humanizados que forman una revolución para exiliar a su opresor, el granjero (el ser humano); pero, tras hacerlo, otros animales toman el poder y el papel del opresor. Finalmente, en 1951, se publica “*Fahrenheit 451*” de Ray Bradbury, que -si bien sigue una estructura similar a las anteriores novelas- añade el tema del consumo de masas y la banalidad de los contenidos de los productos audiovisuales y de las noticias, que llevan todo al espectáculo, ejemplificado en la persecución del personaje disidente, Guy Montag, cubierta por los canales de televisión.

En 1980 se originó el movimiento posmoderno llamado “*cyberpunk*”, teniendo como contexto la creación de las primeras redes informáticas globales. El *cyberpunk* es “la última rama del cine futurista del siglo XX” (Vizcarra 2003: 96), que tiene como características que la vida humana tal como la conocemos está en escombros, la predominancia de las tecnologías y el mundo virtual, el control de la memoria tanto de la sociedad en su conjunto como del individuo unitario, la dilución de la frontera del hombre y la máquina, una ciudad completamente mecanizada o en el ciberespacio y la presencia de los cyborgs (Vizcarra 2003: 96). Nuevos jóvenes autores comienzan a

tener una visión pesimista del futuro, que podría acabar dominado por la tecnología, el capitalismo y el bajo nivel de vida general en grandes urbes empobrecidas, haciendo una crítica subversiva e incluso anarquista, para su época (Erreguerena 2011: 34-35). Este género tendrá un mayor florecimiento en el cine que en la literatura.

#### **2.4. La historia del cine distópico**

Antes de centrarnos en las películas distópicas del siglo XXI, hagamos un recuento histórico de algunas anteriores a la fecha y entendamos sus aspectos más notables, que luego serán retomados en las películas que se analizarán.

Uno de los primeros exponentes del cine distópico, y uno de los más importantes del expresionismo alemán, es la película “Metrópolis” (1927) de Fritz Lang; que aún pertenece a la etapa del cine mudo. Se sitúa en el siglo XXI (año 2026), en una megápolis urbana (llamada “Metrópolis”), donde hay grandes diferencias marcadas: los obreros viven encerrados en un gueto subterráneo, siendo controlados por la élite (un grupo de intelectuales, con mayor libre albedrío y poder), que viven en la superficie en grandes edificios y rascacielos. Un robot incita a los obreros a rebelarse contra la clase intelectual y suplanta a una mujer obrera (María, una vocera en busca de un justo trato para su clase, pero de manera pacífica) en un plan articulado por el Presidente de Metrópolis: que los obreros causen una gran revuelta y él pueda reprimir duramente la rebelión. Esta atmósfera opresora termina en esperanza cuando, en la última escena, los representantes de las partes en conflicto (la élite y los obreros) se reconcilian en el posible advenimiento de una nueva sociedad.

La siguiente película de carácter distópico es “Alphaville” (1965) (Jean-Luc Godard) que tiene una atmósfera parecida a las novelas “1984” y “Brave New World”. Alphaville es una ciudad futurista en otro planeta, al que llega el periodista Ivan Johnson, buscando al profesor Von Braun. Al interactuar con los ciudadanos, se da cuenta de que están siendo vigilados por la máquina Alpha 60, controlada por Von Braun.

Otro cineasta de la *nouvelle vague* (“nueva ola”) francesa que incursionó en el género distópico es François Truffaut con “Fahrenheit 451” (1966), película basada en la novela del mismo nombre de Ray Bradbury. En una ciudad posterior a finales del siglo XIX, el cargo de bomberos se ha reconfigurado según las necesidades de la sociedad:

pasaron de apagar incendios, a invadir las casas (hechas por completo de un material no inflamable) y quemar todos los libros que hayan dentro. En esta sociedad distópica se plantearán dos importantes aspectos que marcarán a muchas otras películas: la prohibición de ciertas manifestaciones culturales (en este caso, los libros), que pueden permitir el libre pensamiento y la idea de sedición; y el libro como un objeto que no te permite caer en la felicidad frívola y banal que esta sociedad (en muchos casos, consumista) te ofrece, sino que les hace cuestionar la sociedad establecida y su propia existencia.

Es así como el gobierno (del que no se ve ningún representante en la película) ha reconfigurado esta institución tradicional, en un mundo donde ya no se necesita apagar incendios, para que estas llamas provocadas se lleven cualquier posible desestabilizador de su sociedad. Uno de estos bomberos es Guy Montag, que está bien insertado en la sociedad hasta que conoce a Clarisse McClellan, una joven que hace que entre en dudas sobre su libertad de pensamiento y acción. Es así como Montag comienza a tener curiosidad de los libros que quema, y esto lo hace “despertar” de la ilusión utópica (que cubre como un velo esta sociedad para los ciudadanos) a la verdadera pesadilla distópica en la que están sumergidos: la felicidad, en la que antes creía a ciegas, es falsa, artificial y plastificada. Al rebelarse y ser descubierto, Montag tiene que huir fuera de la ciudad y su civilización, para después encontrarse con Clarisse en los bosques, quien se ha unido a una comunidad de “hombres-libros”. En ella cada persona integrante se aprende un libro de memoria para asegurar la conservación de este patrimonio.

En 1971 el director Stanley Kubrick decidió adaptar la novela “A Clockwork Orange”, del escritor Anthony Burgess. En esta película se muestra una sociedad futurista, fragmentada en sus instituciones sociales y familiares, donde el joven Alex DeLarge vive gozando de ciertos placeres particulares: la música clásica, el consumo de drogas, la violación y la llamada “ultra-violencia”. Alex es el líder de una banda de delincuentes juveniles, que cometen crímenes muy lejos de ser infantiles e insignificantes. Toda la trama se dirige a la captura de Alex, que es encarcelado en una correccional; pero él decide someterse a un nuevo tratamiento experimental, el tratamiento Ludovico, con el que podrá salir de la cárcel en unos meses.

Este tratamiento consiste en la visualización continua de películas con escenas muy violentas para generar una respuesta negativa en el organismo del paciente que le impida cometer crímenes. Pero el resultado es que el paciente no tiene voluntad propia

para evitar cometer crímenes: su cuerpo se siente mal y se descompone cuando presencia violencia, y esto le impide volverse partícipe de ella. Esto le ocurre a Alex; tanto es su aversión a la violencia que no es capaz de defenderse tras salir de la cárcel de un ataque vengativo de su antigua pandilla de amigos. Es así como en esta sociedad, con rasgos distópicos algo difuminados, se recurre a la anulación de voluntad propia para eliminar la violencia. Este aspecto será muy trabajado en los posteriores planteamientos distópicos.

En 1982 el director Ridley Scott decidió hacer una adaptación bastante libre de la novela “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” (1968), del escritor Philip K. Dick, llamada “Blade Runner”. Esta es una película de culto, clásica de la ciencia ficción y una de las principales precursoras del movimiento del *cyberpunk* en el cine. En un futuro distópico en el 2019, ligado a un eterno progreso y rapidez, se han creado unos androides (o replicantes) que tienen un parecido prácticamente completo con los seres humanos, incluso se les han incorporado recuerdos falsos y pueden desarrollar sentimientos; estos son llamados “Nexus 6”, pero solo tienen cuatro años de vida. La película comienza y se desarrolla a partir de cinco replicantes que van a pedirle a su creador que les alargue el tiempo de vida y de cómo estos son eliminados sistemáticamente por asesinos (o Blade Runner) que contrata el gobierno.

Esta película es importante más a nivel tecnológico y social que político. En ella se puede observar cómo los seres humanos comienzan a rechazar la tecnología (en este caso, a los robots androides) por sentirse amenazados por ellos, porque pueden ser cambiados por ellos y porque pierden su propia individualidad y humanidad. Esta posición en contra de los robots cada vez más humanizados ya estaba presente en las numerosas novelas del matemático Asimov, en las que hay una diversa fabricación de robots cada vez más especializados, pero los robots androides son rechazados (no son comprados) por lo parecidos que son a los seres humanos y el miedo de estos a ser sustituidos.

Esto se puede entender fácilmente en el relato “The Bicentennial Man” (1976) cuando un robot humanoide, que ha adquirido a la larga sentimientos y pensamientos propios, pide ser reconocido universalmente como ser humano: “Los seres humanos pueden tolerar que un robot sea inmortal, pues no importa cuánto dure una máquina; pero no pueden tolerar a un ser humano inmortal, pues su propia mortalidad sólo es tolerable siempre y cuando sea universal. Por eso no quieren considerarme humano” (Asimov



1998: 25). Esta historia es llevada al cine en 2000, por el director Chris Columbus, con el título “Bicentennial Man”. No hay peor miedo para el ser humano que ser reemplazado por el ser que él mismo creó. Por este miedo se puede inferir que no se les permite a las réplicas (los Nexus 6) vivir más de cuatro años.

Al movimiento del *cyberpunk* también pertenecen las siguientes películas: “The Matrix” (1999) dirigida por los hermanos Wachowski, Andy y Larry; “Terminator” (1984) de James Cameron; “Total Recall” (1990) de Paul Verhoeven; “Vanilla Sky” (2001) dirigida Cameron Crowe; entre otras (Vizcarra 2003: 98-99).

La película británica “Brazil” (1985) (Terry Gilliam) presenta un mundo distópico con la estructura de novela clásica de este género, pero con toques de humor seco y sátira, donde el personaje principal, Sam Lowry, es un tecnócrata del gobierno opresor, amenazado por el terrorismo. Al conocer a la mujer de sus sueños decide escalar a las altas esferas con la ayuda de las relaciones de su madre; pero un error que se le había adjudicado de joven lo convierte en una amenaza para el sistema. Habiendo conseguido el amor de su mujer soñada, el sistema distópico lo destruye mediante tortura mental.

En 1991 se estrenó la película “Delicatessen” ambientada en una ciudad post-apocalíptica en Francia, en 1950. Se centra en un grupo de individuos y sus esfuerzos por sobrevivir que viven en un complejo de apartamentos. En este universo, donde la comida escasea, el grano es utilizado como moneda y los animales son cazados hasta la extinción de cada especie. A la entrada del edificio hay una carnicería, en la que el dueño atrae personas para asesinarlas y venderlas como carne a los habitantes de su edificio.

En la década de los noventa se comenzó a utilizar el nombre de “movimiento postcyberpunk” para designar a tramas sobre futuros cercanos más realistas, donde el personaje principal toma acción para mejorar la sociedad distópica en la que vive y donde se incluyen más temas sobre tecnocracia (Erreguerena 2011: 39). Una de las películas emblemáticas de este movimiento es la animación japonesa “Ghost in the Shell” (“El fantasma en la máquina”) (1995) (Mamoru Oshii). La trama se centra en el año 2029, en una sociedad completamente computarizada e interconectada, donde la tecnología es prácticamente la que gobierna. Makoto Kusanagi, que tiene un cuerpo prácticamente artificial que solo conserva su cerebro, está a cargo de las operaciones encubiertas de la Sección 9, que se encarga de los crímenes tecnológicos. Al comenzar a perseguir al *hacker* criminal Puppet Master, descubren que no se trata de un ser

humano, sino de un programa de inteligencia artificial automática del gobierno, que se ha fugado para tratar de conseguir un cuerpo real y una identidad humana. Al movimiento del postcyberpunk también pertenece la película “A.I. Artificial Intelligence”.

Una de las últimas películas en las que nos explayaremos antes de entrar al siglo XXI es “12 Monkeys” (1995), dirigida por Terry Guillian. Esta película se sitúa en un futuro distópico y post apocalíptico en Filadelfia, que ha sido arrasada por un virus en 1997. Toda la tierra fue contaminada y la población se refugió debajo de la superficie. El protagonista es una criminal, James Cole, que, para conseguir ser indultado, recibe la misión de ir al pasado y recolectar información sobre el virus (que supuestamente lanzó una organización terrorista, el “Ejército de los 12 Monos”). Cole viaja a 1996 y descubre que esta organización solo tiene planes de proteger a los animales y que los encargados de crear y liberar al virus son otros. El creador del virus va propagándolo de ciudad en ciudad, mientras es perseguido por Cole; pero fracasa, es asesinado y el virus es liberado. En esta película se observan dos aspectos interesantes: la necesidad de cambiar y controlar el pasado a costa de todo y la presencia de ciertos virus mortales que, en las manos equivocadas, pueden ser la peor arma contra un país o el mundo entero, debido a que son la mejor manera para crear caos, subordinar y dominar.

Una de las películas más importantes que inaugura las distopías del siglo XXI es de nacionalidad japonesa, “Battle Royale” (2000), dirigida por Kinji Fukasaku. Esta película, a la larga, marcará una tendencia tanto en las producciones de Oriente como de Occidente. “Battle Royale” (como su posterior secuela, el manga y el videojuego online posterior) está basada en la novela del mismo nombre del escritor Koushun Takami. Nos sitúa en una sociedad futurista distópica, muy parecida a la orwelliana, donde una serie de vandalismos en las escuelas (falta de control, violencia, agresiones a los profesores, falta de respeto entre estudiantes) llevan al gobierno a articular una nueva ley: Battle Royale. De acuerdo a esta ley, se elegirá cada año una clase de cualquier instituto del país, se le dará un arma determinada a cada niño y se les abandonará en una isla, donde deben pelear entre ellos hasta que sobreviva solo uno. Esta película da la base para “The Hunger Games”.

En el 2002 Steven Spielberg realizó la película “Minority Report”, basada en el relato “El informe de la minoría” (1956), del escritor Philip K. Dick. En la película es el año 2054, y los crímenes se pueden prevenir en la policía PreCrimen en Washigton

mediante tres “precognitivos” (mutantes que ven el futuro); el capitán de esta modalidad es John Anderton. Por la eficiencia de este sistema, el director de PreCrimen decide expandirlo a toda la nación. Pero todo se complica cuando los “precognitivos” predicen que Anderton cometerá un asesinato y, a medida que transcurre la película, se van descubriendo las deficiencias de este sistema y los inconvenientes de tener fe ciega en él. La distopía, en este caso, toma un aspecto político y social: cómo se puede detener a criminales por presuntos delitos que aún no han cometido. Además, los “precognitivos” dejan de ser humanos para los integrantes de PreCrimen, quienes los han convertido prácticamente en máquinas: para asegurar su máximo rendimiento se les suelen administrar drogas y tranquilizantes diariamente, permaneciendo toda su vida en una piscina, conectados a computadoras, sin permitirles su libertad.

“Matrix” (1999) ya anunciaba el cambio de siglo, cambios tecnológicos más grandes, y miedos nuevos e intensos en las distopías: el miedo al saber si yo en verdad existo o todo es una ilusión<sup>18</sup>. En “Matrix” este miedo se concreta: en el 2199 las personas están conectadas mediante cables de su cerebro a una máquina, viviendo una simulación virtual (que es lo que ellas conocen como realidad) para dar energía a las máquinas que han esclavizado a la humanidad; a esta realidad virtual se le llama “Matrix”. La antigua guerra entre el ser humano y la máquina dejó serias consecuencias para el medio ambiente y volvió a la tierra un lugar inhabitable para ambos; es así como las máquinas deciden emplear a los seres humanos como fuente de energía, en vez de la energía solar, de la que se vieron privadas.

Neo es un *hacker* que descubre toda esta ilusión y, mediante Morfeo, descubre que es el elegido para liberar al mundo de la opresión de las máquinas; y que tendrá que luchar contra los agentes de Matrix. Tras el primer triunfo de Neo, la lucha por la soberanía del ser humano ante las máquinas seguirá siendo el tema de las siguientes secuelas: “Matrix Reloaded” (2003) y “The Matrix Revolutions” (2003). Hasta que, finalmente, a los humanos se les permite salir de Matrix a voluntad propia.

En la década del 2000 se originó el movimiento del biopunk, que “se centra en los avances biotecnológicos que han permitido la experimentación con seres vivos, mejorando a la humanidad, creando nuevos seres, o recreando especies extintas” (Erreguerena 2011: 43). Las películas de ciencia ficción más importantes de este movimiento forman parte de la serie “Jurassic Park”.

---

<sup>18</sup> Este miedo se puede rastrear desde la filosofía de Bacon.

En el género distópico, el movimiento biopunk tiene como exponente más importante a la película “Code 46” (2003) (Michael Winterbottom). La trama nos muestra un mundo donde el control natal es lo más importante para su subsistencia, en donde se promulga el Código 46, en el que se prohíbe que dos personas con un similar código genético se reproduzcan, sometidas a castigo si infringen la ley. Otros productos audiovisuales que entran a la categorización de biopunk es la serie “Dark Angel” (2000 – 2002), donde el gobierno estadounidense centra sus intereses en proyectos de ingeniería genética para producir supersoldados; la serie de animación japonesa “Gene Shaft” (2001) (Kazuki Akane) situada en el espacio exterior, donde una tripulación de seres humanos genéticamente modificados viajan en una nave por el sistema solar para encontrar una tecnología que amenaza con destruir la Tierra.

Otras películas como “Bandieue 13” (“Distrito 13”) (2004) postularán sociedades distópicas controladas por murallas y divididas en guetos, donde la vigilancia es lo más importante. Por su lado, “Æon Flux” (2005) (Karun Kusama) retomará el tema de las sociedades post apocalípticas, donde ha muerto el 90% de la población a causa de un virus en el pasado. Esta película también es resaltante por su alta tecnología, el uso de clones, la infertilidad femenina y las murallas que rodean las ciudades.

Una de las series animadas japonesas más conocidas y distribuidas a lo largo del mundo es “Death Note” (2006 – 2007), adaptación del manga del mismo nombre (2003 – 2006) creado por Tsugumi Ōba. Death Note se refiere a un cuaderno que portan los *shinigamis* (dioses de la muerte), que utilizan para matar a los humanos cuando ya se agotó su ‘tiempo de vida’. Ryuk, un *shinigami* aburrido, decide arrojar su Death Note a la Tierra con indicaciones que él mismo escribe de cómo usarla y es recogida por el joven superdotado Light Yagami. Armado con este cuaderno, bajo el nombre de “Kira” (‘killer’), Light comienza a asesinar a todos los criminales, para obtener su máxima utopía: limpiar al mundo de la maldad, convirtiéndose en una especie de ‘dios’ del nuevo mundo.

Tras ser un tema usual, la distopía y sus escenarios pasan a la animación con “WALL-E” (2008) (Andrew Stanton), que va dirigida a un público más infantil. Se sitúa en el siglo XXII, donde la basura en la tierra se ha vuelto un problema grave que impide que los seres humanos vivan en el planeta; así que estos son evacuados al espacio mediante la megacorporación Buy n Large (BnL) (causante en primera instancia del exceso de basura). La corporación deja en la Tierra robots compactadores para una posible

repopulación de ella; sin embargo, esto no es posible y la humanidad se establece en el espacio indefinidamente. En el 2805 el robot WALL-E es la única unidad en funcionamiento y en trabajo de limpieza. WALL-E, que ha desarrollado sentimientos y personalidad propia, un día recoge una planta que ha logrado crecer. Esta planta es encontrada por EVA, una robot enviada a la Tierra para certificar si ha vuelto a ser habitable. Eva, al haber completado su misión, se desactiva.

Una nave viene a recoger a EVA, y WALL-E, que se ha enamorado de ella, se esconde en la nave hasta llegar a Axioma, una nave de BnL. En ella WALL-E se encuentra con los seres humanos, que alterado su orden de vida por la poca gravedad, son obesos y perezosos. Con la esperanza de la planta, tras vencer unos conflictos con los robots que no quería dejar ir a los seres humanos, la humanidad vuelve a la Tierra y comienza a repoblarla y termina de ser descontaminada con el apoyo de los robots de la nave Axioma.

La película animada “Nine” (2009) (Shane Acker) presenta el mismo escenario post apocalíptico de “WALL-E”, donde los seres humanos han huido de un cerebro artificial que ordenaba a las máquinas acabar con todo ser vivo. En este mundo desolado, la única esperanza de vida son unos pequeños seres construidos mediante alquimia por el mismo creador del cerebro artificial y que a la larga devolverán a la Tierra a la civilización. Si “WALL-E” estaba inundado por la comedia y el romanticismo, esta película se aleja bastante de este planteamiento, mostrando miedos más reales, situaciones más extremas y sentimientos humanos mucho más negativos, bastante fuera de lo común para su género y público.

Es así que no sorprende la posterior película para adolescentes, “The Hunger Games” (2012), dirigida por Gary Ross, basada en el libro del mismo nombre, de la escritora Suzanne Collins. Esta película nos presenta una versión actualizada y occidentalizada de “Battle Royale”. En el futuro, América del Norte ha sido destruida para dar paso a Panem (que significa ‘pan y circo’), una nación que se está recuperando de las ruinas. Panem está dividido entre trece distritos. Tras una fallida revuelta de uno de ellos hace 70 años, se instauran los Juegos del Hambre: se elige por sorteo a un chico y una chica entre 12 y 18 años de cada distrito; estos son puestos en una isla donde deben pelear a muerte, hasta que solo uno sobreviva.

Muchos de los participantes en el juego, entrenan toda su vida para tener más posibilidades de ganar y beneficiarse de los nuevos contactos que pueden establecer

después de salir victoriosos de los juegos. Además, este juego también es un concurso de popularidad, donde deben lucir a la última moda para los patrocinadores (que observarán el juego y que en medio de ellos pueden darles regalos para que sobrevivan). En la arena del juego los participantes están siendo vigilados las 24 horas de día; y esto es transmitido a todos los distritos. Es así como este juego, a diferencia de “Battle Royale”, cumple dos funciones: servir como medio de opresión y recordatorio del fracaso a los distritos más pobres, y servir como medio de entretenimiento y diversión para la capital, llamada “el Capitolio”, donde viven los adinerados y poderosos.

Esta producción de material distópico adolescente se está volviendo común en los últimos años; es así como en el 2014 se estrenó “Divergent”, dirigida por Neil Burger. En esta sociedad distópica se ha dividido a la población en facciones que llevan como nombre los antónimos de los cinco males que llevaron a la guerra: Concordia (para agresividad), Sabiduría (para ignorancia), Verdad (para engaño), Abnegación (para egoísmo) e Intrepidez (para cobardía). A los 16 años todos los jóvenes deben tomar una prueba para determinar a qué facción pertenecerán. Beatrice Prior es la protagonista, y es elegida para la facción de Abnegación, pero decide abandonarla y pertenecer a Intrepidez, porque no cree que cuente con lo necesario para deshacerse de todo su egoísmo. Al ir conociendo más del sistema donde se mueve, descubre que es una “divergente”, persona que pertenece a dos o más facciones, y pone en peligro la estabilidad de esta sociedad.

En 2014 se estrenó la serie “The 100”, que cuenta con dos temporadas, en las que se muestra que los seres humanos han tenido que establecerse en naves espaciales, debido a que la Tierra quedó destruido y contaminada tras una terrible guerra nuclear. Este conjunto de naves espaciales, llamadas “el Arca”, es dirigido por un Canciller y su Consejo; debido a la falta de espacio en la nave, cualquier crimen por mínimo que sea es condenado a pena capital: ser expulsados del Arca hacia el espacio. Mientras que a los criminales menores a 18 años se les encierra hasta la mayoría de edad, cuando serán expulsados. Al descubrirse unos fallos irreparables en la nave, el Consejo decide mandar a un grupo de 100 jóvenes delincuentes a la Tierra para que se aseguren si es habitable nuevamente. Sin embargo, al aterrizar en la Tierra, se dan cuenta que la radiación es mínima y que no son los únicos seres humanos que han sobrevivido; la Tierra está habitada por seres humanos que lograron sobrevivir a las guerras y a la radiación, y que mantienen un estilo de vida y gobierno primitivo, los 100 los bautizarán

como “terrestres”. La primera temporada trata sobre los pactos y combates entre los 100 y los terrestres.

Este mismo año, en una colaboración entre Corea del Sur y Estados Unidos, se estrenó la película “Snowpiercer”, que nos muestra un futuro distópico donde un experimento para parar los efectos del calentamiento global. Este experimento acaba llevando a la Tierra a una segunda era glacial, que acaba con toda la población mundial, excepto con las personas que estaban viajando en el ferrocarril Snowpiercer, que circula alrededor de todo el planeta a través de una vía férrea con un motor de duración ilimitada. Sin embargo, el tren está dividido en dos clases; la parte delantera, donde viven los privilegiados, y la parte trasera, donde viven la clase obrera y pobre. Cansados de esta división y de vivir a base de unas barras de proteínas (hechas de insectos), los ciudadanos de la parte trasera deciden realizar una revolución para controlar todo el ferrocarril.

Como se puede ver por la procedencia de las películas antes mencionadas, la distopía desde sus inicios hasta principios del siglo XXI se presenta con fuerza en regiones y países a los que podemos considerar desarrollados: Estados Unidos, Europa y Japón. En otros países, menos desarrollados, son escasas las películas con estas características porque ciertos miedos son están tan presentes como otros. En cuanto al cine latinoamericano, no ha tenido un florecimiento amplio de planteamiento distópico. Sin embargo, podemos identificar algunas películas que presentan características determinantes del cine distópico.

En el 2008, se estrenó la serie chilena “Gen Mishima”, que plantea un universo ficcional donde se modificó genéticamente en la década de los setenta a unos niños que actualmente han egresado del polémico Instituto Porvenir para convertirse en los líderes del siglo XXI. Estos niños tienen habilidades especiales debido a la modificación: olfato más desarrollado, desdoblamiento, habilidades para matemáticas, altas habilidades químicas, memoria fotográfica, hipnosis, superfuerza y alta habilidad informática. Los ex alumnos se unen para evitar el desarrollo de la industria genética y farmacéutica.

En el 2013 se estrenó la película peruana “El limpiador” (2013) (Adrián Saba). Esta presenta una Lima apocalíptica, donde un extraño y desconocido virus cobra numerosas vidas cada día. Lima luce en su mayoría desolada, pero se ha creado el cargo de “limpiadores”, bajo la tutela de los médicos, que son personas que se encargan de recoger los cuerpos de las personas atacadas por el virus, limpiar bien la vivienda y

llevar el cuerpo a las afueras de la ciudad para ser quemados. Sin embargo, la película no profundiza más en los problemas de esta nueva sociedad apocalíptica y la post apocalíptica que se construirá después del virus; más bien, se centra en el drama que vive un limpiador misántropo cuando se encuentra con un niño huérfano.

A diferencia de las novelas distópicas, el cine contemporáneo, con sus nuevas creaciones (no las adaptaciones de las distopías clásicas), parece mostrarse más positivo hacia una esperanza en el final de la obra, donde hay una posible solución a la opresión, que cubre la mayoría de las últimas escenas de las películas antes descritas y muchas otras igualmente interesantes.

## **2.5. La estética y el discurso del miedo social contemporáneo**

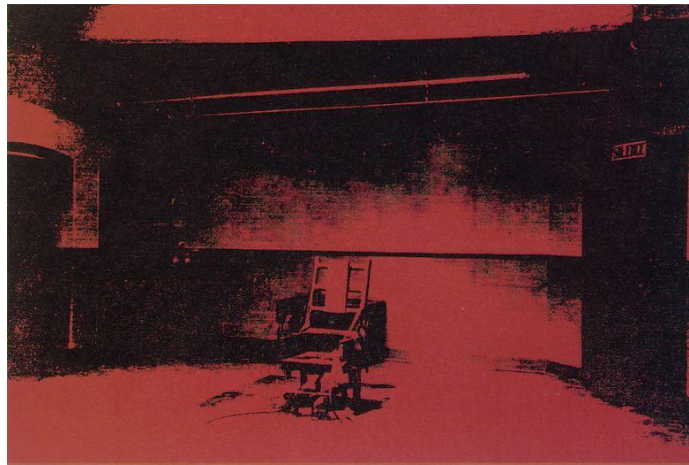
En esta investigación, la categoría de la estética y el discurso del miedo social contemporáneo se refiere a una sensación latente en las últimas décadas desde la caída del Muro de Berlín (1989) y la disolución de la Unión Soviética (1991), que acarrió una nueva organización del orden mundial con Estados Unidos como potencia máxima; y que tiene como motivo de reconfiguración el atentado de las Torres Gemelas en el 2001 (11-S), un acontecimiento que reestructuró y exacerbó los miedos latentes en esta época que seguían la misma línea. Es por este planteamiento que en esta investigación el análisis de la estética y el discurso del miedo social contemporáneo se centra en el arte y las narraciones después de la década del noventa.

Sin embargo, hay temas que se centran en miedos latentes que posteriormente serán retratados de forma grandilocuente. Si bien sus temas en su mayoría responden a la cultura pop y de consumo, el artista Andy Warhol también incurrió en el debate de los miedos de la época. En 1963, cuando se eliminó la pena capital en Nueva York, Warhol comenzó a utilizar una imagen en su serie ‘Death and Disaster’, a la que luego seguiría recurriendo: la silla eléctrica. Desde la primera vez que la usó, causó gran controversia en todos los sectores de la sociedad norteamericana por su carga moral y política. La silla eléctrica fue utilizada como metáfora de la muerte, para azuzar la crítica y discusión de este tema, que estaba en agenda en la década de los sesenta.

Mientras que en las primeras pinturas de las sillas eléctricas -con la técnica de la serigrafía expuestas por Warhol- son todas monocromáticas, a partir de 1967 comienza a introducir nuevos colores que se superponen (como rosas, azules y malvas), lo que



hace que la angustia y dramatismo que generaban sus primeras sillas disminuya. Mientras que en sus otras imágenes de desastres (como coches accidentados, aparecen heridos y muertos, las sillas eléctricas siempre están vacías, solas en una habitación (Cirlot 2001: 39). Estas sillas eléctricas vacías dan la sensación de que están esperando pacientemente su próxima víctima; ya sea en sus pinturas monocromáticas o en las que mezcla diferentes colores, la sensación de inquietud que genera la imagen es abrasadora y capaz de perturbar a cualquier espectador (imaginémonos la sensación que causará a su víctima).



*Silla Eléctrica (1963).*<sup>19</sup>



*“Big Electric Chair” (1967)*<sup>20</sup>

En el arte de la época contemporánea, uno de los exponentes más importante que retrata de forma macabra el miedo contemporáneo es Michael Hussar. Se destaca por sus

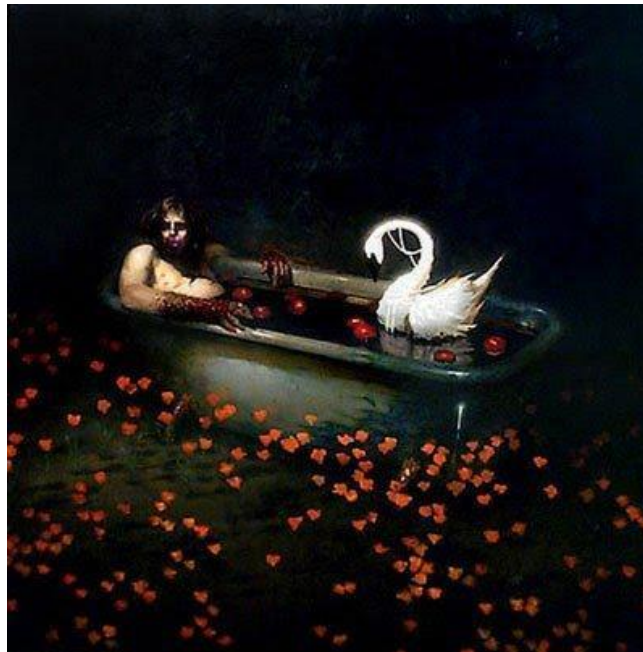
<sup>19</sup> Fuente: *Andy Warhol*. Silla eléctrica (1963): How Creatives Work: <https://howcreativeswork.files.wordpress.com/2014/01/early-electric-chair.jpg>

<sup>20</sup> Fuente: *Andy Warhol*. Big Electric Chair (1967): Artsy: <https://www.artsy.net/artwork/andy-warhol-big-electric-chair>

pinturas en óleo o en madera, con temas tenebrosos, a la vez que burlescos. Los elementos comunes en todas sus pinturas son la sangre y el interés en el cuerpo ya sea para admirarlo o deformarlo, realizados en una gama de colores que corresponde al negro, rojo, blanco, amarillo verdoso y beige. En sus obras, Hussar explora temas desde religiosos hasta mundanos, siempre con una estética macabra, centrándose en el mundo de la carne y del placer.



*“Vaseline” (2002).*<sup>21</sup>



*“Gummer” (2002).*<sup>22</sup>

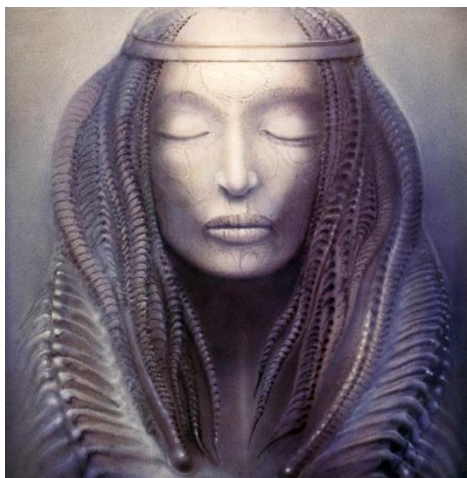
<sup>21</sup> Fuente: *Michael Hussar*. Vaseline (2002): <http://neosurrealism.artdigitaldesign.com/modern-artists/?images/midsize/fine-art/vasoline.jpg>

<sup>22</sup> Fuente: *Michael Hussar*. Gummer (2002): <http://k44.kn3.net/A5E953A36.jpg>



*Modern Devotional* (2012).<sup>23</sup>

Uno de los artistas más influyentes de la época es H. R. Giger, un artista gráfico y escultor suizo. Trabajaba como diseñador de interiores, hasta que fue llevado al cine por recomendación de Salvador Dalí para la película "Dune" (proyecto de Alejandro Jodorowsky que no se concretó). En 1977 empezó a diseñar los escenarios de "Alien" (1979) (Ridley Scott) junto a Carlo Rambaldi. Posteriormente, trabajó en prácticamente todas las sagas de Alien, incluyendo la reciente "Prometheus" (2012) (Ridley Scott). Su trabajo también se ha extendido en la creación de numerosas portadas de discos y la creación de tenebrosos cuadros.



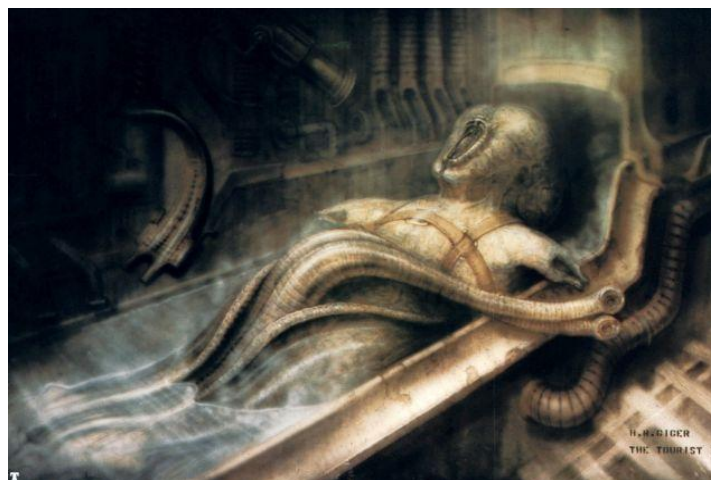
Portada del disco "Brain Salad Surgery" (1973)  
(Emerson, Lake and Palmer)<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Fuente: *Michael Hussar*. *Modern Devotional* (2012): <http://shop.birdbathpublishing.com/Modern-Devotional-BBP012-MD088.htm;jsessionid=26850587D81BF085902A86A4814C4768.m1plqscsfapp05>



*“Li II” (1974), uno de los trabajos más importantes de Giger, que serviría de inspiración para muchos de sus trabajos.<sup>25</sup>*

Sus obras, en general, tratan temas o imágenes surrealistas en atmósferas de pesadillas, sobre todo de ciencia ficción, donde el ser humano está mezclado con las máquinas, pero no por esto deja de perder su carácter sexual y subliminal.



*Dibujo “The Tourist IV” (1982).<sup>26</sup>*

<sup>24</sup> Fuente: H. R. Giger. Portada del disco “Brain Salad Surgery” (1973): Gizmodo: [http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--rSliVtsF--/c\\_fit,fl\\_progressive,q\\_80,w\\_636/e5oetgjhrcqp0d8avmw9.jpg](http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--rSliVtsF--/c_fit,fl_progressive,q_80,w_636/e5oetgjhrcqp0d8avmw9.jpg)

<sup>25</sup> Fuente: H. R. Giger. Li II (1974): Gizmodo: [http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--xt8HS9ux--/c\\_fit,fl\\_progressive,q\\_80,w\\_636/lpmpyxzv217v8kce4e8w.jpg](http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--xt8HS9ux--/c_fit,fl_progressive,q_80,w_636/lpmpyxzv217v8kce4e8w.jpg)

Giger sabe reflejar el tema tan usual en la época contemporánea de la mimetización entre el hombre y la máquina de una forma macabra, que deja aterrado al espectador, donde canaliza su mundo interno. Su mayor influencia fue el surrealista Salvador Dalí.

Actualmente, uno de los ilustradores más impactantes de España es Martin de Diego Sádaba. Su estilo es surrealista y gótico, lleno de elementos inquietantes y grotescos; tratan temas contemporáneos, pero desde un ‘surrealismo oscuro’, donde el inconsciente del artista queda plasmado en formas complejas y macabras.



*“Human Athom” (2012).*<sup>27</sup>



*“Condemned” (2012).*<sup>28</sup>

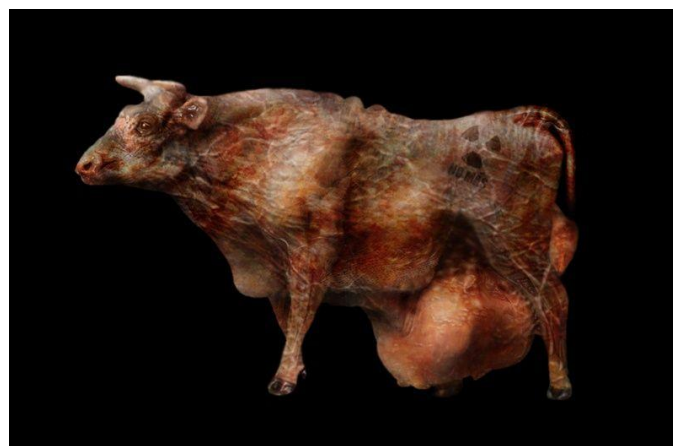
<sup>26</sup> Fuente: *H. R. Giger*. Dibujo “The Tourist IV” (1982): Gizmodo: [http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--9Y--9XXb--/c\\_fit,fl\\_progressive,q\\_80,w\\_636/gbfj6z3nmv03gdp9q42t.jpg](http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--9Y--9XXb--/c_fit,fl_progressive,q_80,w_636/gbfj6z3nmv03gdp9q42t.jpg)

<sup>27</sup> Fuente: *Martin de Diego Sádaba*. Human Athom (2012): <http://www.martindediego.com/index.php?p=work&id=14>



*"Echoes from the past" (2012).<sup>29</sup>*

Mientras que en Argentina, los miedos actuales son retratados por el escultor y pintor hiperrealista Diego Licenblat. Sus temas tratan al ser humano desde los procesos de mutaciones que pueden enfrentar, mezclándolos con la muerte, el envejecimiento y las enfermedades. El ser humano deformado y las consecuencias de sus acciones egoístas hacia el medio ambiente se ven reflejadas en el trabajo de Licenblat, quien también pinta animales con malformaciones. Su obra es una severa crítica a la sociedad y los avances tecnológicos desenfrenados que no toman en cuenta el costo social y ambiental mundial. Actualmente, es el director general de la FX Primera Escuela Argentina de Efectos Especiales.



*Vacuno deformado por mutaciones.<sup>30</sup>*

<sup>28</sup> Fuente: *Martin de Diego Sádaba*. *Condemned* (2012):  
<http://www.martindediego.com/index.php?p=work&id=7>

<sup>29</sup> Fuente: *Martin de Diego Sádaba*. *Echoes from the past* (2012):  
<http://www.martindediego.com/index.php?p=work&id=23>.



*Ratón Mickey mutante.*<sup>31</sup>

Desde el campo de la performance, Carolee Schneemann es una artista visual que trata a su cuerpo como “un transportador de señales escritas en cifra, extrayendo literalmente los mensajes internos” (Kauffman 2000: 78). En sus performances suele identificar a su cuerpo como el creador de pensamientos (es decir, la mente), y los objetos que saca de su cuerpo en plena obra son símbolos a interpretar; con esto trata de tocar temas aún tabúes. Su arte es corporal (por su propia herramienta), descriptivo y, en cierta forma, causa incomodidad o desconcierto, pero no se centra en lo espectacular, sino en el mensaje que sus actos en escena generan, en la idea que está detrás de cada acción.

Uno de sus principales trabajos es la serie fotográfica “Eye Body” (de 36 fotografías) a cargo del artista islandés Erró, donde se presenta el cuerpo desnudo de Schneemann interactuando con pintura, plástico, serpientes de plástico, yeso y vidrio. Esta obra fue criticada como obscena en su época, pero la intención fue retratar la memoria femenina sobre los entornos mostrados, donde la mujer es mostrada como creación y creadora.

---

<sup>30</sup> Fuente: *Diego Licenblat*: Vacuno deformado por mutaciones: FX Efectos Especiales: [http://www.escuelafx.com/images/igallery/resized/301-400/trabajo\\_director\\_014-304-800-600-80.jpg](http://www.escuelafx.com/images/igallery/resized/301-400/trabajo_director_014-304-800-600-80.jpg)

<sup>31</sup> Fuente: *Diego Licenblat*. Ratón Mickey Mutante: Arte Oscuro Dark Art: [http://1.bp.blogspot.com/-zsXZW\\_80NZU/UcD4t-KAwEI/AAAAAAAAKSU/eEqSsUwzOQ8/s1600/207044\\_2901278370117\\_4724069\\_na.JPG](http://1.bp.blogspot.com/-zsXZW_80NZU/UcD4t-KAwEI/AAAAAAAAKSU/eEqSsUwzOQ8/s1600/207044_2901278370117_4724069_na.JPG)



*Una fotografía de la serie “Eye Body” (1963), tomada por Erró.<sup>32</sup>*

Otra importante performance contemporánea es la mexicana Rocío Boliver, conocida como “La Congelada de Uva” (porque en una de sus primeras presentaciones se masturbó con una paleta helada de este sabor); también es escritora y actriz. Los temas usuales de sus performances son el sexo, el erotismo descarnado y sus tabúes, las drogas, el dolor y la represión a la mujer; los cuales trata de forma bizarra, grotesca y sin contemplaciones, en presentaciones en las que suele mostrar sus genitales, buscando ser provocativa para su espectador. En sus performances utiliza diferentes objetos de metal, plásticos u orgánicos.



*Performance de La Congelada de Uva.<sup>33</sup>*

<sup>32</sup> Fuente: Erró. Eye Body (1963):

<https://blogs.uoregon.edu/cschneman/files/2015/03/98c896484405-v0mvg6.jpg>





*Performance de La Congelada de Uva (2012).<sup>34</sup>*

En el campo de la literatura, especialmente en la novela, se puede destacar al autor José Saramago con su libro “Ensayo sobre la ceguera” (1995), una novela psicológica donde se muestra la peor faceta de la humanidad al tratar de sobrevivir en una sociedad desorganizada, tras la caída de las instituciones debido a que una epidemia de ceguera blanca ha afectado a todo el país.

En 1992 el autor Robert Harris publicó “Patricia”, novela ucrónica situada en 1964, en plena Segunda Guerra Mundial, pero con un final diferente: el gobierno nazi logra derrotar a los Aliados. Este libro tiene muchas similitudes con las novelas clásicas distópicas de la mitad del siglo XX. Este gobierno, al mando del Tercer Reich, ordena a la Gestapo asesinar sistemáticamente a todos los funcionarios encargados del Holocausto con el fin de borrar toda evidencia de los crímenes nazis y lograr un acuerdo con el presidente estadounidense Joseph Kennedy, país con el cual se desarrolla una guerra fría desde el fin de la Segunda Guerra Mundial.

En el 2010 se publicó “El Tercer Reich” del autor Roberto Bolaño como novela póstuma. El protagonista es el joven alemán Udo Berger, campeón de juegos de guerra en su país, que va de vacaciones a Costa Brava (Cataluña) con su novia y se aloja en el hotel De Mar. Udo pasa sus vacaciones estudiando las estrategias de su nuevo juego, ‘El Tercer Reich’, en su habitación para escribir un artículo. Conforme va conociendo con

---

<sup>33</sup> Fuente: Cristhian Ávila. Fotografía de performance de La Congelada de Uva:  
[http://hemisphericinstitute.org/hemi/media/k2/galleries/376/03ca\\_congelada\\_trasnocheo\\_enc09\\_0016.jpg](http://hemisphericinstitute.org/hemi/media/k2/galleries/376/03ca_congelada_trasnocheo_enc09_0016.jpg)

<sup>34</sup> Fuente: Fotografía de performance de La Congelada de Uva (2012):  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Rocio\\_Boliver\\_1.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Rocio_Boliver_1.jpg)

su novia a diferentes personajes del hotel que cada vez le parecen más misteriosos, lo van impregnando de un miedo hacia todas las personas que lo rodean, por lo que comienza a confundir la realidad con la ficción de sus juegos de mesa. Con esta paranoia creciente, su novia lo abandona y vuelve a Alemania; sin embargo, Udo siente una extraña fuerza que lo hace permanecer en el hotel. Es así como Udo permanece en su habitación indeterminadamente jugando ‘El Tercer Reich’, con un hombre que él llama “el Quemado” por sus terribles cicatrices. Conforme avanza la partida con el Quemado, Udo comienza a perderse entre la realidad y el juego, hasta creer que los demás lo consideran un nazi. Finalmente, pierde el juego y regresa a Alemania derrotado, comenzando un trabajo de oficina monótono.

En el 2005 se publicó la famosa trilogía póstuma del autor sueco Stieg Larsson, que comienza con “Los hombres que no amaban a las mujeres”, novela negra y policíaca. En esta novela se retrata el complicado fraude financiero internacional de una familia sueca a lo largo del siglo XX. Mikael Blomkvist es acusado de difamar a un empresario y su trabajo en la revista económica ‘Millenium’ queda relegado, hasta que Henrik Vanger, ex director de la Corporación Vanger, le pide que escriba un libro sobre su familia, su corporación, e investigue la desaparición de su sobrina Harriet en 1966. Es así como Blomkvist comienza su investigación y descubre varias disputas familiares y empresariales, el pasado nazi de varios miembros de la familia y el misterio de la desaparición de Harriet.

La segunda parte se publicó en el mismo año, “La chica que soñaba con una cerilla y un bidón de gasolina”, que nos reúne con Blomkvist dos años después del universo del primer libro, cuando tiene que investigar el asesinato de Dag Svensson (con quien trabajaba en un libro sobre tráfico de mujeres), su esposa y un administrador, del que es culpada Lisbeth Salander, amiga de Blomkvist, que también aparece en el primer libro.

Para cerrar la trilogía, en el 2005, también se publicó “La reina en el palacio de las corrientes de aire”, donde nos volvemos a encontrar con Lisbeth Salander, que está en el hospital al borde de la muerte, pero aún no puede demostrar que es inocente de los tres asesinatos; pero si sobrevive, quiere vengarse de su padre y del gobierno que han arruinado su vida con la ayuda de Blomkvist.

Es así como podemos definir que los temas principales de las novelas de finales de la década de los noventa e inicios del siglo XXI, se centran en las políticas de terror, la inseguridad ciudadana, las grandes corporaciones corruptas con sus pocos escrúpulos

para lograr sus intereses y llenar sus arcas de dinero, la monstruosidad, y la ineptitud de los gobiernos para enfrentar crisis desestabilizadoras.

En el campo de la música los miedos contemporáneos también han sido retratados. Por ejemplo, la canción y videoclip de la banda de rock alternativo Pearl Jam, “Do the Evolution” (1998) (dirigido por Kevin Altieri; producido por Joe Pearson), nos muestra, con una estética de dibujo animado pero siniestra, desde la creación de la primera célula y la evolución del mundo hasta la actualidad, pero desde el lado negativo: matar por alimento o supervivencia, asesinatos, suicidios, guerras, discriminación, soberanía sobre los otros, campos de concentración, la quema de libros, esclavitud, deformaciones del ser humano, la ambición de las grandes corporaciones, la pena capital, los dictadores (tanto políticos como grupos religiosos), experimentación con animales y clonación humana. Los seres humanos atrapados por la tecnología. Finalmente, una gigantesca bomba arrasa con todos los autores de estos problemas mundiales.



*Representación de soldado como agente de la muerte.<sup>35</sup>*



*Representación de un campo de concentración.<sup>36</sup>*

---

<sup>35</sup> Fuente: *Pearl Jam*. Videoclip “Do the Evolution”: Deviant Art: <http://www.deviantart.com/art/Do-the-Evolution-206382207>

La “evolución” (agente de todos los cambios) aparece como una mujer moderna en vestido de cuero negro, pero tiene tanto una carga tenebrosa como sexual. Da la sensación de que ella alienta a las personas a superar a los demás sin importarle si los hacen sufrir o si deben asesinarlos; en última instancia, ella se muestra como la creadora de todo, pero también como el verdugo de la humanidad.

Una vez más, asistimos, en teoría, a la visualización de todo el costo social que conllevó llegar hasta nuestra era tecnológica y democrática. Es una crítica a las manos que están detrás de todo en este mundo: las grandes corporaciones, las organizaciones religiosas y sociales como el Ku Klux Klan, las personas que se creen dueños del mundo y toman acciones sin importarle las consecuencias a otros.

En el 2012 la banda Coldplay lanzó un ambicioso proyecto junto con su quinto álbum de estudio “Mylo Xyloto” (2011), un cómic (2012) con el mismo nombre del álbum con el apoyo del director Mark Osborne. En este cómic se relata el mundo gris de Mylo, Silencia, donde no existe el sonido ni el color, y en donde todos los ciudadanos son reprimidos por los silenciadores. Mylo en principio es un silenciador, ferviente a su causa y odia a los rebeldes; sin embargo, terminará uniéndose a la causa de sus enemigos, los rebeldes, que quieren traer a su mundo el sonido y el color.

De este álbum, el videoclip de “Hurts like Heaven” (2012) se utilizó para promocionar el cómic con una representación entre cómic y animación de este universo distópico, donde la lucha por el sonido y el color es tan importante como la libertad.



*Pancartas de “Silence” y “Color is crime” en el mundo de Silencia.<sup>37</sup>*

<sup>36</sup> Fuente: *Pearl Jam*. Videoclip “Do the Evolution”: MTV Brasil: [http://media.mtvi.com/\\_!//intlod/MTVInternational/sony\\_int/usa321/100407/USA321100407\\_640x480\\_1.jpg](http://media.mtvi.com/_!//intlod/MTVInternational/sony_int/usa321/100407/USA321100407_640x480_1.jpg)

<sup>37</sup> Fuente: *Colplay*. Videoclip “Hurts like Heaven”: Lo que me salga de la olla: <http://www.loquemesalgadelaolla.com/2012/10/hurts-like-heaven-coldplay.html>

Los miedos contemporáneos en el cine se han apoderado de los géneros de terror, terror fantástico y ciencia ficción. Se han explorado nuevos caminos, escenarios y tramas, y se han entremezclado estos tres géneros en muchas producciones.

Uno de los directores más importante e influyentes del cine contemporáneo es Tim Burton, con su estética tenebrosa en historias que van desde la ciencia ficción hasta el romance puro. Sus películas siempre tienen elementos góticos y oscuros, con personajes enigmáticos o inadaptados, que no encajan en su sociedad; ejemplo de esto, es "Edward Scissorhands" (1990), "Sleepy Hollow" (1999) y "Alice in Wonderland" (2010). Las atmósferas creadas por Tim Burton son identificables, y dan cierto espíritu trágico a la película, por más que su tema solo sea romántico; tiene un estilo visual derivado del expresionismo alemán. En sus películas puede introducir personajes siniestros, pero también sus personajes principales, por más cándidos que sean, pueden tener ojeras de días sin dormir, como Edward Scissorhands.



*"Edward Scissorhands" (1990).<sup>38</sup>*

Este último personaje es muy interesante porque reúne muchos de los elementos claves de las películas de Burton. Edward es un hombre creado/construido por un humano (una reactualización de la historia de Frankenstein), incompleto por causas externas (su creador murió antes de ponerle las manos), que no conoce el mundo exterior más allá del refugio en su castillo, con una nobleza e inocencia intrínseca que termina

---

<sup>38</sup> Fuente: *Tim Burton*. Edward Scissorhands (1990): Just Another Movie Blog: [http://images.fanpop.com/images/image\\_uploads/edward-edward-scissorhands-466390\\_400\\_300.jpg](http://images.fanpop.com/images/image_uploads/edward-edward-scissorhands-466390_400_300.jpg)

cumpliendo un destino trágico por ser un inadaptado en la sociedad en la que lo insertaron.



*"Sleepy Hollow" (1999).*<sup>39</sup>



*"Alice in Wonderland" (2010).*<sup>40</sup>

Sus películas suelen estar ambientadas en una época antigua -a excepción de "The Planet of the Apes" (2001), ambientada en el futuro-, algunas parecen películas victorianas, otras de la década de los ochenta, o tratan sobre cierta localidad que ha quedado pasmada en el tiempo sin relacionarse mucho con otras partes del mundo.

El miedo en las películas de Tim Burton no se refiere a agentes externos o a alguna criatura monstruosa mayormente, sino que proviene del mismo sujeto; en cierta forma sus personajes principales se encuentran en sociedades en las que no conocen las reglas o han estado demasiado tiempo reclusos en sí mismos al punto en que son demasiado cándidos y no entienden la maldad de las personas que los rodea; es decir, el miedo va

<sup>39</sup> Fuente: *Tim Burton*. Sleepy Hollow (1999): Cinema Inferior: <http://cinemainferior.com/wp-content/uploads/2014/07/sleepy-hollow-7650711.png>

<sup>40</sup> Fuente: *Tim Burton*. Alice in Wonderland (2010): My Live Action Disney Project: <https://myliveactiondisneyproject.files.wordpress.com/2013/08/alice-in-wonderland1.jpg>

de afuera hacia adentro y se siembra en sus personajes como una incógnita, una pregunta, una sensación desoladora.

En el cine de ciencia ficción, a partir de la década de los noventa, el tema sobre la diferencia entre la realidad y la realidad ficticia (ya sea en sueño, virtual o como creación artificial para la memoria) es un tema inaugurado y sumamente explotado, con un gran número de fanáticos de películas de esta temática. Muchas de estas películas están basadas o inspiradas en temáticas del escritor Philip K. Dick, como “Total Recall” (1990) (Paul Verhoeven). Esta película trata sobre el obrero Douglas Quaid, que está obsesionado por viajar a Marte debido a un sueño, pero su esposa no comparte su interés. Es así que decide acudir a la compañía Memory Rekall, que se encarga de implantar falsos recuerdos en las personas. En medio del proceso los técnicos descubren que al parecer Quaid ya ha tenido una previa implantación de recuerdos falsos. Cuando despierta, Quaid cree ser un agente secreto, por lo que los técnicos deciden volverlo a dormir y restaurar su memoria.

Cuando vuelve a casa, Quaid descubre que su mujer y amigos están tratando de matarlo, que los últimos meses han sido una farsa, rodeado de personas que lo vigilaban. Al escapar, se encuentra con un amigo que le entrega un maletín con un video, donde descubre que se llama Hauser, que era un administrador de Marte, haciendo énfasis en que viaje a este planeta. En Marte, trata de escapar de sus perseguidores, hasta que en su hotel encuentra a su esposa y al doctor Edgemar, jefe del Memory Rekall, quien le indica que todo lo que ha vivido en las últimas horas es producto de una falla en el proceso y que tomando una pastilla roja, su mente podrá volver al estado normal. A punto de tomar la pastilla, Quaid duda del doctor y lo mata.



“Total Recall” (1990).<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Fuente: *Paul Verhoeven*. Total Recall (1990): Between art and life: <https://betweenartandlife.wordpress.com/2012/08/05/total-recall-1990/>

Tras el desarrollo de múltiples peleas, Quaid, con la ayuda de Melina, una prostituta que le ayudaba en sus antiguas misiones, descubre un artefacto artificial que es el causante de toda esa persecución. Tras vencer a todos sus perseguidores, Quaid y Melina huyen en el artefacto espacial; tras besarse, Quaid aún se pregunta si esta es la realidad o un recuerdo artificial implantado en Memory Rekall.

Como película de ciencia ficción, los colores usados son los fríos (sobre todo azules, grises y grises verdosos), para hacer énfasis en la tecnología por ser una película sobre el futuro; sin embargo, cuando el protagonista viaja a Marte la paleta cambia a cálida, con un saturado color rojizo en algunas escenografías debido a que este lugar es conocido como el ‘planeta rojo’. Además de la coloración hacia la gama del rojo, los personajes que habitan este planeta son diferentes: mutantes, enanos, seres con ciertas deformaciones grotescas en el cuerpo o en el rostro.

Uno de los exponentes más notables en el cine del llamado ‘horror corporal’ es David Cronenberg, con temas como la transformación del cuerpo, la infección y los miedos del ser humano ante esta situación; además, mimetiza lo mecánico y orgánico en su concepto de ‘nueva carne’. Hasta la década de los noventa, sus películas se centraban en “el cuerpo como algo que se rebela y que repugna” (Kauffman 2000: 157), películas tales como “Scanners” (1981), “Videodrome” (1983) y “Dead Ringers” (1988). En las películas de Cronenberg no existe prácticamente un límite entre el cuerpo y el mundo externo, más bien, están unidos: los objetos que rodean a los personajes comienzan a moverse como si latieran, como si sangre corriera a través de ellos; el cuerpo humano va haciendo simbiosis con el mundo externo.

En una de sus últimas películas, “Existenz” (1999), se pierde la noción entre la realidad y la realidad virtual cuando en un futuro cercano, se crean consolas orgánicas para videojuegos que están unidas al cuerpo humano por “bio-puertos” en la espina dorsal. En esta película, se concentran todos los temas que hemos mencionado como usuales en Cronenberg, en un juego de realidad virtual interminable (un juego en otro juego), como el despertar de un sueño en otro sueño.





“Existenz” (1999).<sup>42</sup>

En 1999 también se estrenaría la película que marcaría un antes y un después en la ciencia ficción, “Matrix” (Lana Wachowski & Andy Wachowski). Alrededor del año 3199, Neo descubre que el mundo donde cree vivir es una simulación virtual, un sueño virtual, que se logra mediante un cable enchufado a su cerebro, mientras su cuerpo, como el de todos los seres humanos, está cautivo en el mundo real por las máquinas para proveerles de energía. “Existenz” y “Matrix” tienen el mismo tema del mundo virtual, solo que mientras en la película de Cronenberg se utiliza como una forma de diversión, que termina esclavizando al sujeto, en la película de los hermanos Wachowski se utiliza este mundo virtual dentro de su cabeza para distraerlo de la esclavitud en la que están sometidos en el mundo real. La ilusión colectiva (virtual) en la que toda la humanidad está atrapada sin saberlo es conocida como “Matrix” (la matriz). Esta situación se debe a que, mediante el desarrollo de la inteligencia artificial, la máquina se rebela contra el hombre, lo que desemboca en una terrible guerra por la supervivencia y la supremacía, en donde el medio ambiente queda devastado y se vuelve inhabitable para ambas especies. Finalmente, las máquinas ganan la guerra y, al ser privadas de la energía solar que necesitan para funcionar, utilizan a los seres humanos como cultivos para obtener energía. Neo es el salvador, con la misión de ponerle fin por completo a este sueño virtual sin salida.

“Matrix” establece o reúne muchos de los temas que serán tratados en las películas de ciencia ficción en la época contemporánea: el miedo a no saber cuál es la realidad, el miedo a la inteligencia artificial y la rebelión de las máquinas, y la futura destrucción de un medio ambiente sostenible necesario para la supervivencia del ser humano debido a

---

<sup>42</sup> Fuente: *David Cronenberg. Existenz (1999): The Velvet Continuum*: <http://thevelvetcontinuum.tumblr.com/post/40587190917/11-existenz-david-cronenberg-occupies-a-special>

las constantes guerras y experimentos. “Matrix” plantea para las películas de ciencia ficción una atmósfera lúgubre, que se ve y siente tan tecnológica como artificial, dominado por trajes negros, colores neutrales (beige, blanco) o metálicos (verde, azul, púrpura), con una iluminación fría, que se volverá marca de numerosas películas de ciencia ficción a partir de esta fecha.



*Película “Matrix”: Iluminación y coloración verdosa.<sup>43</sup>*



*Película “Matrix”: Escenografía de colores azulados; iluminación fría.<sup>44</sup>*

---

<sup>43</sup> Fuente: Lana Wachowski & Andy Wachowski. Matrix (1999): The Script Lab: [http://40.media.tumblr.com/e69b01a17b093e367a1e1e9d1895f5c2/tumblr\\_nml58hgkGn1qjgnsgo1\\_1280.png](http://40.media.tumblr.com/e69b01a17b093e367a1e1e9d1895f5c2/tumblr_nml58hgkGn1qjgnsgo1_1280.png)

<sup>44</sup> Fuente: Lana Wachowski & Andy Wachowski. Matrix (1999): Matrix Wiki: [http://vignette3.wikia.nocookie.net/matrix/images/0/0d/Tank\\_Meets\\_Neo.png/revision/latest?cb=20130130014212](http://vignette3.wikia.nocookie.net/matrix/images/0/0d/Tank_Meets_Neo.png/revision/latest?cb=20130130014212)



*Película “Matrix”: Colores verde y azul en escenografía y vestuario; iluminación fría.<sup>45</sup>*

Desde el lado romántico, el tema de eliminación de recuerdos se trata en “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” (2004) (Michel Gondry), en el que los protagonistas Joel y Clementine se someten por separado a una eliminación de recuerdos de su relación en la clínica Lacuna Inc. tras haber terminado y no poder enfrentar solos la tristeza de esto. Sin embargo, la intrusión en su memoria, genera una sensación extraña en ellos, como si algo les faltara; hasta que casualmente se vuelven a conocer, descubren la verdad y deciden volver a sumergirse en su relación.



*“Eternal Sunshine of the Spotless Mind” (2004).<sup>46</sup>*

La eliminación de recuerdos o lavado de cerebro es utilizada en las distopías clásicas como un instrumento político. En la novela “1984”, al protagonista, Winston, le lavan el

<sup>45</sup> Fuente: *Lana Wachowski & Andy Wachowski*. Matrix (1999): Pyxurz’s Blog: [http://2.bp.blogspot.com/-6pFmejipEkQ/To2O6Eezs4I/AAAAAAAAAI9s/VOV3dclUcFg/s1600/Matrix\\_143Pyxurz.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-6pFmejipEkQ/To2O6Eezs4I/AAAAAAAAAI9s/VOV3dclUcFg/s1600/Matrix_143Pyxurz.jpg)

<sup>46</sup> Fuente: *Michel Gondry*. Eternal Sunshine of the Spotless Mind: Movie Maker: <http://www.moviemaker.com/wp-content/uploads/1444.jpg>

cerebro, tras convertirse en un ente subversivo para el Estado, para que ame incondicionalmente al Partido Único que gobierna y al Gran Hermano, aunque esto le impida tener libre pensamiento. Lo mismo ocurre en la tercera entrega de “Hunger Games”, “Mockingjay – Part 1” (2014), en la que utilizan un método llamado “secuestro”, que consiste en una forma de tortura física/mental para lavarles el cerebro a los subversores mediante veneno de rastrevispulas; este método es utilizado con el amigo y amante de la protagonista, Peeta, para que la odie y desee matarla.

Un tema común en las películas contemporáneas es el miedo a que el mundo que nos rodea no sea el real, como es el caso de la película de ciencia ficción “Inception” (2010) (Christopher Nolan), que retoma el mismo tema de “Existenz” pero en una nueva dimensión. Mientras que en la película de Cronenberg, no se podía diferenciar si las personas seguían en una de las realidades del juego o si este ya había terminado; en “Inception”, los personajes tienen miedo de caer en el limbo, el estrato más profundo de sus sueños, donde pierden la noción de si están soñando o es su verdadera realidad.



“Inception” (2010).<sup>47</sup>

La película trata sobre un ladrón de ideas en los sueños de sus víctimas, Dom Cobb, a quien le ofrecen el trabajo de implantar una idea en la mente de un empresario para que disuelva el imperio corporativo de su padre. Tras haber cumplido la misión, vencido sus demonios personales, Cobb vuelve a la realidad, poniendo a girar su peonza (tótem que le permite definir si está soñando o si está en el mundo real, si es que se detiene o no eventualmente): el tótem gira y gira, comienza a tambalearse, y la película acaba. Nolan no nos permite saber al espectador con certeza si el protagonista logra escapar del limbo de sus sueños o si, por el contrario, sigue soñando y piensa que ha despertado. Es así como se vuelve a actualizar y reconfigurar el miedo de “Matrix”.

---

<sup>47</sup> Fuente: Christopher Nolan. Inception (2010): Binote: <http://binote.com/105769>

El miedo que fue reactualizado y acentuado tras la extensión del terrorismo internacional y sus implicancias reconfigura tanto el imaginario social como los temas del arte contemporáneo. El miedo se convierte en el tema central de múltiples obras de arte o se utiliza como herramienta para enfatizar las consecuencias de este acontecimiento de modo hiperbólico en un futuro cercano. El miedo se encarna en imágenes de muerte tanto reales como simbólicas, en la deformación de la mente y la carne, las dudas religiosas y sobre las autoridades, la mimetización entre hombre y máquina, el costo social y ambiental de los avances tecnológicos, el miedo a la pérdida de noción entre lo que es sueño y realidad, el temor a la inteligencia artificial y la realidad virtual. Enmarcado en una atmósfera fría o neutra con colores apagados con connotaciones negativas que van delineando el miedo en las diferentes esferas de la vida humana.

## **III. CAPÍTULO 3**

### **Metodología**

### **3.1. Tipo de investigación**

La metodología de investigación que voy a trabajar es un diseño descriptivo, analítico e interpretativo, no experimental, que consta básicamente de una observación y descripción de ciertas características generales y específicas de las unidades de análisis. En nuestro caso, el universo a analizar es el cine distópico del siglo XXI, del que se han elegido dos películas representativas como unidades de análisis. Estas características en las que haré hincapié están vinculadas a la estética, es decir, al tratamiento de la imagen mediante la dirección de arte, con el apoyo de la dirección de fotografía, y al discurso, planteamiento o idea que transmite la película.

### **3.2. Método de investigación**

La investigación que se realizará será cualitativa porque nos centraremos solo en identificar y analizar las características, elementos y tramas de estas historias, ligados al contexto en el que han sido realizados. Esta investigación es descriptiva porque nos basaremos en la observación e interpretación, y no es experimental porque no se utilizarán experimentos controlados en laboratorio o en el campo. Esta observación y descripción de las unidades de análisis trascenderá al planteamiento de posibles generalizaciones e interacciones.

En esta investigación se realizará una comparación cualitativa, basada en los elementos de la dirección de arte, de fotográfica y el guion de dos películas del siglo XXI. Estas películas son: *Equilibrium* (2002) de Kurt Wimmer y *V for Vendetta* (2005) de James McTeigue.

Como es una investigación cualitativa, la comparación se basará en las características del género distópico y del contexto del siglo XXI en contraste con los anteriores años con la observación de las unidades de análisis para responder a la pregunta de investigación.

### 3.3. Unidades de análisis

La distopía no se ha quedado intacta desde su nacimiento, sino que ha ido evolucionando de acuerdo a los cambios y sucesos históricos, se ha ido ampliando y reinventando. Es así que cuando, a continuación, hablemos de **género distópico** no tratamos una trama en sí con un elemento único, sino un abanico de elementos que tienen como base una sociedad ficticia indeseable para sus ciudadanos (aunque también para los espectadores), un mundo de pesadilla que tiene diferentes reglas dependiendo del tipo de distopía que estemos tratando, pero que tiene como característica central que es un lugar no deseable o negativo para vivir.

La mayoría de las películas distópicas no corresponden a un tipo o tema puro, sino que pueden tener características de dos o tres tipos, pero en donde siempre predomina uno. En esta investigación nos concentraremos específicamente en dos películas distópicas del tipo totalitario del siglo XXI, es decir, que han sido estrenadas entre el 2000 y el 2014.

Las películas fueron cuidadosamente seleccionadas, en principio, por tener como tema principal la distopía totalitaria, universo en el cual un gobierno controla todos los aspectos tanto públicos como privados de los ciudadanos sin permitir ningún tipo de oposición. La elección de estas películas se debe a que muestran una estructura basada en la distopía clásica de mediados del siglo XXI (sobre todo presentada en novelas de este género), pero con miedos, temas y tecnologías que no existían antes, o que ahora se presentan aumentados. Las películas elegidas presentan temas distópicos comunes como los siguientes: los mecanismos de control social extremo en todas las esferas de la vida del ciudadano, la persecución política a los disidentes de las ideas y acciones del partido y la ciencia como una herramienta para conseguir la hegemonía de parte del partido único que gobierna. Además, a diferencia de muchas películas que se realizaron en el siglo XXI, que tratan el tema distópico de una forma trivial o superficial, tanto “V for Vendetta” como “Equilibrium” tienen un amplio trasfondo y un guion elaborado que, apoyado de los aspectos visuales, crean la perfecta atmósfera para estos universos distópicos totalitarios en un futuro cercano.

Además, estas películas han tenido una alta recaudación a nivel internacional. Sin embargo, existe una gran diferencia entre ambas películas, mientras que “Equilibrium”



(2002) recaudó 5 millones de dólares (The Numbers s/f), “V for Vendetta” (2005) recaudó 132 millones de dólares (Box Office Mojo s/f). Esta diferencia en la taquilla se debe, en principio, a que en el 2002 el género de la distopía aún no atraía tanto al espectador ni estaba tan acentuado como en el 2005; además, “V for Vendetta” parte de un cómic (1982-1988) que desde la década del ochenta se había consolidado entre extensos grupos de fanáticos, que permitieron una mayor acogida y difusión de esta película.

En la lista de IMDb de “Most Popular ‘Dystopia’ Feature Films with at least 5,000 votes”, “V for Vendetta” se encuentra el puesto veintiuno, mientras que “Equilibrium” se encuentra en el puesto cincuenta y dos (IMDb s/f). Por otro lado, en la lista de IMDb del “Top 500 Dystopian movies of the Sci-fi World”, “V for Vendetta” se encuentra en el puesto dieciséis, mientras que “Equilibrium”, en el puesto treinta y siete (IMDb 2012).

### 3.3.1. Ficha técnica de las unidades de análisis

#### Equilibrium (2002)



Director: Kurt Wimmer

Productor: Sue Baden-Powell, Jan de Bont, Lucas Foster, Andrew Rona, Ninon Tantet, Bob Weinstein, Harvey Weinstein

Guion: Kurt Wimmer

Dirección de Fotografía: Dion Beebe

Diseñador de Producción: Wolf Kroeger

Dirección de Arte: Erik Olson, Justin Warburton-Brown

Reparto: Christian Bale, Dominic Purcell, Sean Bean, Christian Kahrman, John Keogh, Sean Pertwee, William Fichtner, Taye Diggs, Matthew Harbour, Maria Pia Calzone, Emily Siewert, Emily Watson

Estreno: 6 de diciembre del 2002 en Estados Unidos.

Estudio: Dimension Films, Blue Tulip Productions

Distribuidora: Dimension Films, Miramax Films

Duración: 107 minutos.

**Resumen:**

En la película “Equilibrium”, después de que el planeta se ha sumergido en la Tercera Guerra Mundial, la nación de Libria logra erradicar la guerra y las muertes a cambio de la eliminación de sentimientos en cada individuo mediante la droga Prozium, de este modo, todo el gobierno cae en manos del líder, quien se hace llamar “el Padre”. Para mantener este gobierno, se crea la institución de los clérigos, hombres encargados de identificar a las personas que sienten. A estas se les llama “ofensores sensoriales”, son personas que han dejado de inyectarse las dosis de Prozium de manera adecuada o por completo. Preston es uno de los mejores clérigos, que, tras asesinar a su compañero por empezar a sentir, comienza a dejar su dosis de Prozium y empieza a sentir. En una de las revisiones de casa capturan a Mary, una ofensora sensorial, que le irá enseñando a Preston el goce de sentir. Es así como Preston decide que quiere encontrar el “mundo clandestino” donde se esconden los ofensores sensoriales para unirlos. Cuando los encuentra, elaboran un plan para matar al padre y destruir todas las fábricas de Prozium, plan que llevan a cabo con éxito. La película termina con la demolición de un sistema de gobierno y el posible nacimiento de otro nuevo.

**V for Vendetta (2005)**



Director: James McTeigue

Productor: Jessica Alan, Grant Hill, Roberto Malerba, Henning Molfenter, Lorne Orleans, Joel Silver, Andy Wachowski, Lana Wachowski, Ben Waisbren, Charlie Woebcken

Guion: Andy Wachowski, Lana Wachowski

Dirección de Fotografía: Adrian Biddle

Diseñador de Producción: Owen Paterson

Dirección de Arte: Marco Bittner Rosser, Stephen Bream, Sarah Horton, Sebastian T. Krawinkel, Kevin Phipps

Reparto: Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, Stephen Fry, John Hurt, Tim Pigott-Smith, Rupert Graves, Roger Allam, Ben Miles, Sinéad Cusack, Natasha Wightman, John Standing, Eddie Marsan, Clive Ashborn, Emma Field-Rayner

Estreno: 11 de diciembre del 2005 en el Austin Butt-Numb-A-Thon (BNAT) en Estados Unidos

Estudio: Vertigo Cómics, Virtual Studios, Silver Pictures

Distribuidora: Warner Bros. Pictures

Duración: 132 minutos.

**Resumen:**

“V for Vendetta” (explicada cronológicamente y no según la narración del guion), presenta un Londres amenazado por el caos que proviene de la guerra estadounidense de carácter internacional en plenas elecciones de Inglaterra. El Partido Fuego Nórdico, del que es líder el subsecretario de Defensa Adam Sutler, está buscando crear un arma biológica mediante experimentos genéticos en un campo de concentración (Larkhill), donde llevaban a las personas que consideraban indeseables: judíos, musulmanes, negros, homosexuales, opositores políticos. Estos experimentos causaron la muerte de todos los “sujetos de laboratorio”, menos del que estaba en la celda V. Este hombre recibe una carta de parte de otra víctima, Valeria, una actriz lesbiana, donde le cuenta su autobiografía antes de morir; esto le da fuerza y motivos a V para incendiar el campo de concentración y buscar venganza de los que participaron en este proyecto.

Pero el proyecto tuvo sus frutos, porque de la sangre de V se descubrió un virus y su cura. Fuego Nórdico lo liberó secretamente en tres puntos de Londres (el colegio Saint Mary, un metro y la planta de tratamiento de agua, Three Waters) y causó la muerte de más de 100 mil personas. Con este escenario de caos, Fuego Nórdico comunica que tiene la cura para el virus, y es así como todo el pueblo confía en él, gracias a lo cual ganan las elecciones. A partir de ese momento, el canciller Sutler comienza a constituir en Londres una sociedad distópica, donde él tiene el poder sobre todo. Veinte años después, V reaparece reclamando justicia y amenazando con volar el Parlamento para darle fin a ese gobierno y para que surja la revolución. V, asesinando a todas las personas encargadas antiguamente del campo de detención Larkhill, logra obtener el apoyo popular de a pocos. Paralelamente, irá conociendo a Evey, una chica ingenua que

va tomando conciencia de las corrupciones del gobierno y termina apoyando a V. Luego de que V muere, tras matar a todos los integrantes del experimento y todas las figuras resaltantes del gobierno, Evey es la que pulsa la palanca para activar la explosión del Parlamento. La película termina con todas las personas mirando la explosión, con la expectativa de que mañana se comenzará a formar un nuevo gobierno y una nueva sociedad.

### 3.3.2. Películas referenciales

Para poder elaborar las matrices y hacer la selección de variables estéticas de las sociedad distópicas, se recurrió a las siguientes películas: anteriores al siglo XXI, “Metropolis” (1927), “Alphaville” (1965), “Fahrenheit 451” (1966), “A Clockwork Orange” (1971), “Blade Runner” (1982), “Nineteen Eighty-Four” (1984), “The Siege” (1998); de la década del 2000, “Battle Royale” (2000), “Minority Report” (2002), “I am robot” (2004), “District 13” (2004), “The 4400” (2004-2007), “Æon Flux” (2005), “Children of Men” (2006), “The Hunger Games” (2012), “The Purge” (2013), “Snowpiercer” (2013), “Divergent” (2014), “The 100” (2014).

## 3.4. Técnicas de recojo de información

### 3.4.1 Selección de variables

Para la selección y el correcto estudio de las variables de dirección de arte, dirección de fotografía y guion, se organizaron estas en cuatro cuadros que detallo a continuación.

**CUADRO 1: VARIABLES DE DIRECCIÓN DE ARTE SEGÚN ESCENARIOS**

<b>Sociedad Distópica</b>	<b>Conceptualización de las variables</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Disposición de la ciudad</b>	Estructura de la ciudad, manera en que está construida y se han elaborado sus planos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Panóptico</li> <li>● División en castas</li> <li>● Áreas en cuarentena</li> <li>● Áreas restringidas</li> <li>● Rascacielos</li> </ul>
<b>2. Mecanismos de control</b>	Mecanismos de parte del Estado que permiten el control, la vigilancia y la	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilización de drogas</li> <li>● Reproducción asistida (Manipulación genética desde la</li> </ul>

	armonía del gobierno, en los términos que ellos han establecido.	concepción) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Guarderías de niños</li> <li>● Edificios claves/significativos</li> <li>● Instituciones del Estado</li> <li>● Campos de concentración</li> <li>● Búsqueda de creación de supersoldados</li> <li>● Supercomputadoras</li> <li>● Censura a los medios de comunicación y programas de entretenimiento</li> <li>● Toque de queda</li> </ul>
<b>3. Vigilancia de la población</b>	Mecanismos de vigilancia del Estado a la población para que estos no vayan contra las leyes y términos en que se maneja el gobierno.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cámaras de vigilancia en las calles</li> <li>● Patrullas que vigilan y/o escuchan a los ciudadanos</li> <li>● Computadoras que predicen el destino</li> <li>● Eliminación de manifestaciones culturales (libros, música, cine, etc.)</li> <li>● Agentes especiales / policías secretas / Instituciones dedicadas a la vigilancia</li> <li>● Pantallas que te vigilan (1984)</li> <li>● Sistema de megafonía</li> </ul>
<b>4. Persecución política</b>	Si existe persecución política, cuáles son sus causas, castigos y consecuencias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Secuestros</li> <li>● Embargo de parte del Estado</li> <li>● Expropiación de manifestaciones culturales por parte del Estado</li> <li>● Bolsas negras</li> </ul>
<b>5. Fenómenos sociales</b>	Qué eventos o fenómenos sociales relevantes se muestran en estas películas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aumento de la población</li> <li>● Infertilidad de las mujeres</li> <li>● Imposición de modas (Publicidad)</li> </ul>
<b>6. Organización social</b>	De qué manera se organiza la sociedad en este Estado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● División en castas</li> <li>● Trabajos específicos para cada persona</li> <li>● Utilización de uniformes</li> </ul>
<b>7. Tecnología</b>	Cuáles son los avances tecnológicos alcanzados por esta sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Experimentos de control genético</li> <li>● Inteligencia artificial</li> <li>● Telepantallas / Megapantallas</li> <li>● Autos modernos / transportes modernos</li> <li>● Mecanización ('maquinización') del trabajo</li> </ul>
<b>8. Armas</b>	Qué tipo de armas son utilizadas en las películas, tanto por el héroe/rebelde como por parte del Estado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tradicionales             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pistolas antiguas</li> <li>○ Espadas</li> <li>○ Cuchillos</li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Chalecos antibalas</li> <li>● Tecnológicas (ficcionalas) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Modernas armas de fuego</li> <li>○ Armas biológicas (enfermedades, virus, etc.)</li> </ul> </li> </ul>
<b>9. Símbolos de poder</b>	Cuáles son los símbolos y colores del Estado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colores</li> <li>● Formas</li> <li>● Referencias históricas</li> </ul>
<b>10. Mítines del partido</b>	Cómo son los mítines del Partido o Líder que está a la cabeza de este gobierno.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Banners</li> <li>● Número de gente que asiste</li> </ul>
<b>11. Monumentos representativos</b>	Cuáles son los monumentos representativos del gobierno, que hasta cierta forma permiten su conservación y restablecen su espíritu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Del Partido único</li> <li>● De los rebeldes</li> <li>● Monumentos reales</li> <li>● Monumentos ficcionales</li> <li>● Referencias históricas</li> </ul>
<b>12. Decoración de las casas de los civiles</b>	Cómo es la decoración de las casas de los civiles según el reglamento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Manifestaciones culturales de otras culturas</li> <li>● Manifestaciones culturales propias</li> <li>● Símbolos del partido</li> <li>● Colores</li> </ul>

## CUADRO 2: VARIABLES SEGÚN PERSONAJES

<b>Personaje: Héroe/Rebelde Jefe del Gobierno</b>	<b>Conceptualización de las variables</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Vestimenta</b>	Características básicas de la vestimenta de este personaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uniforme por oficio</li> <li>● Traje como máscara</li> <li>● Ropa de civil</li> </ul>
<b>2. Maquillaje</b>	Uso del maquillaje de este personaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● De refuerzo</li> <li>● Social</li> <li>● Fantástico</li> <li>● Como máscara</li> </ul>
<b>3. Destrezas físicas</b>	Cuáles son sus destrezas físicas más resaltantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Superfuerza</li> <li>● Habilidad con armas</li> <li>● Largo entrenamiento</li> </ul>
<b>4. Símbolo</b>	Orígenes del símbolo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Color</li> <li>● Forma</li> <li>● Referencia histórica</li> </ul>
<b>5. Armas</b>	Qué tipo de armas suele utilizar, van de acuerdo al gobierno o son su contraparte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pistolas antiguas</li> <li>● Espadas</li> <li>● Cuchillos</li> <li>● Chalecos antibalas</li> <li>● Modernas armas de fuego</li> <li>● Armas biológicas</li> </ul>

<b>6. Vivienda</b>	Dónde, cómo y qué apariencia tiene la vivienda de este personaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vivienda de acuerdo al régimen del Estado</li> <li>● Como escondite</li> <li>● Decoración</li> <li>● Lugares secretos</li> <li>● Color</li> <li>● Nombre</li> </ul>
--------------------	---	--

**CUADRO 3: VARIABLES DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA**

<b>Tratamiento de la imagen</b>	<b>Conceptualización de las variables</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Tipos de planos</b>	Cuáles son los planos más usuales y para qué se usan, qué suelen presentar estos encuadres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>● Primer plano (PP)</li> <li>● Plano medio corto (PMC)</li> <li>● Plano medio (PM)</li> <li>● Plano americano (PML)</li> <li>● Plano general medio (PGM)</li> <li>● Plano general (PG)</li> <li>● Escorzo</li> <li>● Two shot</li> <li>● Punto de vista</li> <li>● Picado</li> <li>● Cenital</li> <li>● Nadir</li> <li>● Contrapicado</li> <li>● Plano aberrante</li> </ul>
<b>2. Colores y tonalidades</b>	Se eligen los colores de acuerdo a la atmósfera que se quiera crear, de acuerdo al tema y al concepto de la película.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colores principales en: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Imagen</li> <li>○ Decorado</li> <li>○ Vestuario</li> </ul> </li> <li>● Colores secundarios en: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Imagen</li> <li>○ Decorado</li> <li>○ Vestuario</li> </ul> </li> </ul>
<b>3. Iluminación</b>	Tipo de iluminación elegida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cálida</li> <li>● Fría</li> <li>● Clave baja</li> <li>● Clave alta</li> <li>● Claroscuro</li> <li>● Predominancia de blancos</li> <li>● Predominancia de negros</li> <li>● Predominancia de un color específico</li> </ul>

**CUADRO 4: VARIABLES SEGÚN GUIÓN**

<b>Gobierno Distópico</b>	<b>Conceptualización de las variables</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
1. Temáticas de las distopías	Tema o temas que están presenten en las películas de corte distópico	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Post-apocalípticas</li> <li>● Cyberpunk</li> <li>● Rebelión de las máquinas</li> <li>● Totalitaria</li> <li>● Corporativo</li> <li>● Zombies</li> <li>● Experimentación médica</li> <li>● Pandemias</li> <li>● Guerra mundial</li> <li>● Medio ambiente en peligro</li> <li>● Religión</li> <li>● Deportes sangrientos</li> </ul>
2. Inicio de la sociedad distópica	Qué eventos o acontecimientos dieron inicio a la sociedad distópica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guerra nuclear</li> <li>● Guerra biológica</li> <li>● Guerras mundiales</li> <li>● Propagación global de un virus</li> </ul>
2. Categorías sobre la preocupación de la sociedad	Cada categoría detalla cuáles son las preocupaciones de la sociedad en que fueron creadas, de acuerdo a cada película	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tendencias pesadas</li> <li>● Hecho portador de futuro</li> </ul>
3. Características de la sociedad		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Control social</li> <li>● Utilización de drogas de forma institucionalizada</li> <li>● Espionaje telefónico</li> <li>● Telepantallas para comunicador del gobierno</li> <li>● Uso de la eugenesia</li> <li>● Control genético</li> <li>● Catástrofes ecológicas</li> <li>● Contaminación</li> <li>● Superpoblación</li> <li>● Hambruna</li> <li>● Abuso tecnológico</li> <li>● Experimentación con seres humanos</li> </ul>



## **IV. CAPÍTULO 4**

### **Análisis de “Equilibrium” y “V for Vendetta”**

## 4.1. Análisis de aspectos discursivos

### 4.1.1. Análisis de guion

#### 4.1.1.1. Tres actos de drogas pacificadoras: “Equilibrium”

El **tema** principal de “Equilibrium” es el descubrimiento de parte del protagonista de un mundo sensorial antes censurado.

El **primer acto** de “Equilibrium” comienza mostrándonos en plena rutina de trabajo al protagonista (John Preston) y su compañero (ambos clérigos encargados de hacer cumplir el orden del gobierno distópico en plena rutina de trabajo) matando a unos ofensores sensoriales que ocultaban obras de arte en las afueras de la nación de Libria.

Mientras Preston se mantiene fiel al gobierno descubre que su compañero se está convirtiendo en un ofensor sensorial y lo mata. Tras esta situación, Preston comienza a recordar cómo habían asesinado a su esposa por ser una ofensora sensorial y que él no había hecho nada para impedirlo.

El **primer punto de giro o primer nudo de la trama** ocurre cuando Preston, sin su dosis matutina de Prozium, va a detener a una ofensora sensorial, Mary, y establece una conexión con ella y el mundo sensorial que por primera vez comienza a experimentar.

El **segundo acto** empieza con el interrogatorio de Mary tras su captura por parte de Preston y su nuevo compañero, Andrew Brandt. En este interrogatorio Preston se comienza a dar cuenta de la falta de sentido de su existencia. A partir de este momento, Preston deja de tomar sus dosis de Prozium y comienza a sentir nuevas y diferentes sensaciones y emociones.

Preston con su rol como clérigo tiene que seguir atrapando y matando ofensores sensoriales, pero termina ayudándolos en varias redadas. Es así como decide buscar el mundo clandestino, lugar donde se esconde la Resistencia del gobierno y se intercambian objetos prohibidos. Preston obtiene el permiso del Padre (líder del gobierno) con la excusa de que desea ir al mundo clandestino solo para destruirlo. Preston logra encontrar a la Resistencia gracias la ayuda de Jurgen.

El **segundo punto de giro** se presenta cuando decide derrocar al gobierno con la ayuda de la Resistencia. Al mismo tiempo surge la duda de parte del Padre y Andrew de si Preston les es leal.

El **tercer acto** comienza cuando el Padre y Andrew acusan a Preston de ser un ofensor sensorial por su reacción ante el asesinato de Mary, pero, en una hábil coartada, Preston termina acusando a Andrew y se libra de tal acusación. Entonces deciden poner en marcha su plan con la Resistencia, que consistía en entregarlos, y así ganar una audiencia con el Padre para asesinarlo, mientras la Resistencia hacía explotar las fábricas de Proziium.

En el palacio del Padre este le confiesa que era parte de su plan que Preston sintiera y se infiltrara al mundo clandestino para poder encontrarlos; además, de que el Padre original había muerto, y que el cargo ahora era ocupado por el Vice Concejal DuPont, siendo modificado digitalmente para el pueblo crea que el Padre seguía vivo. Finalmente, Preston logra asesinar a toda la guardia de DuPont, llegar hasta él y matarlo. La Resistencia logra explotar las fábricas de Proziium, Preston logra destruir todos los medios digitales que transmitían los mensajes del Padre y la gente se rebela en las calles contra los soldados del Padre. El gobierno distópico cae.

Protagonista: John Preston

Antagonista: Padre/Vice Concejal DuPont. Andrew Brandt.

Aliados: Mary. Jurgen. Hijos de Preston.

#### 4.1.1.2. Tres actos del miedo como arma: “V for Vendetta”

El **tema** principal de “V for Vendetta” es la destrucción de un gobierno totalitario por parte del protagonista.

El **primer acto** de “V for Vendetta” comienza con una secuencia donde se presenta los dos personajes principales arreglándose para salir, V (protagonista) y Evey (co-protagonista), mientras ven el programa televisivo a favor del gobierno de Lewis Prothero. Se nos van presentando primero a los personajes por su vestuario, por su habitación, por sus movimientos, por sus rostros (o máscaras) y, finalmente, por su apreciación negativa del programa de Prothero.

Al terminar de arreglarse y habiendo comenzado el toque de queda, Evey va rápidamente a la casa del presentador de televisión Gordon Deitrich por una cita, pero se encuentra con tres *fingermen* en una calle solitaria que están a punto de violarla hasta

que aparece V y la salva. V lleva a Evey a lo alto de un edificio para ver juntos cómo ha hecho explotar el Old Bailey.

El **primer punto de giro** ocurre cuando V invade la BTN, donde trabaja Evey, para mandar un mensaje a la nación. Evey lo ayuda a escapar, pero queda inconsciente, y V tiene que decidir llevarla a su escondite.

El **segundo acto** empieza cuando Evey despierta en el escondite de V, la galería de las sombras, y él le informa que debe quedarse contra su voluntad hasta pasado el próximo 5 de noviembre, cuando hará explotar el Parlamento. A pesar de este desacuerdo, V y Evey van estableciendo una pequeña amistad por sus ideas en común. V empieza a asesinar a los miembros más tóxicos del partido Fuego Nórdico, comenzando por Prothero; cuando Evey se entera de esto decide ayudarlo, para salir del escondite y poder escapar.

Evey sirve como carnada para permitirle la entrada a V a la habitación del obispo Lilliman, V lo mata, pero Evey logra escapar, escondiéndose con Gordon. Viviendo con él, Gordon le confiesa que tiene una pequeña colección de arte oculta y que es homosexual. Cuando Gordon decide hacer un episodio de su programa burlándose de Sutler, la policía secreta irrumpe en su casa para capturarlo, pero Evey logra escapar, aunque es capturada por V y llevada a una celda.

En esta celda Evey vive todo lo que V vivió en el campo de concentración Larkhill, y la forma en que conoció a otra prisionera, Valerie, mediante una carta, y cómo esto le dio la fuerza para emprender su venganza y liberarse del miedo. Cuando Evey es puesta en libertad se entera de que V es el autor de su captura y todo había sido una escenificación, pero ya se ha liberado del miedo. Una vez sin miedo, V le permite a Evey irse si quiere, y es ahí cuando empieza a entender los motivos de la venganza de V.

V mata a la doctora que era la jefa en el campo de concentración de Larkhill. Por otro lado, el jefe de policía Finch descubre que el virus que mató a miles hace catorce años de personas hace años fue liberado por el gobierno de Sutler. V, disfrazado de un testigo de Larkhill, le cuenta a Finch la verdad del campo de concentración y cómo ganó Sutler las elecciones.

Mientras V va ganando el apoyo de los ciudadanos, sigue avanzando con los asesinatos de miembros del partido y asustando al gobierno al mandar su disfraz a todas las ciudades de Inglaterra. El gobierno responde aumentando sus políticas de terror y

creando más noticias ficticias que generan miedo, como el surgimiento de catástrofes naturales, el resurgimiento del virus y su vinculación con V. Los ciudadanos cada vez se muestran más incrédulos hacia los noticieros.

V visita a Creedy y le dice que puede arrestarlo si le lleva a Sutler para asesinarlo. El país comienza a entrar en un caos que el estado ya no puede controlar. Sutler responsabiliza a Creedy, por lo cual este decide entregarlo a V. El 4 de noviembre Evey va a visitar a V antes de que haga estallar el Parlamento.

El **segundo punto de giro** ocurre cuando V decide otorgar a Evey la decisión de activar el tren con explosivos que destruirá el Parlamento. Evey le dice que pueden olvidar todo y huir juntos, pero V dice que no puede.

El **tercer acto** comienza cuando V se va a reunir con Creedy, que tiene capturado a Sutler. V logra matar a ambos, e incluso a toda la guardia de Creedy, pero resulta herido de muerte al terminar la batalla. V vuelve con Evey, le confiesa que se enamoró de ella y muere en sus brazos.

Evey coloca el cuerpo de V en el tren cargado de explosivos y espera que den las 12 para hacer funcionar el tren y los explosivos. Llega el jefe de policía Finch e intenta detenerla, pero se da cuenta que V y Evey tenían razón. Evey hace funcionar la palanca, y junto a Finch ven la explosión del Parlamento, como todos los ciudadanos que están en las calles con el traje y máscara de V.

Protagonista: V.

Antagonistas: Sutler, Creedy, Finch.

Aliados: Evey, Valerie.

#### **4.1.2. El origen de la sociedad distópica: Escapar del estado natural**

Cuando el caos azota el mundo, el hombre busca cualquier medio para sentirse protegido, para preservar su vida y para lograr salir de este estado salvaje. Cada sociedad distópica nace del caos; en medio de confusión, miedo, desconfianza y guerra, se alza un partido político o un líder que promete a los hombres librarlos de todo mal interno y externo si le otorgan la confianza y sus voluntades para lograrlo.

El filósofo Thomas Hobbes establece que antes de la creación del Estado el hombre vivía en un estado de salvajismo, llamado “estado natural”. En las películas analizadas,

antes de que el gobierno autocrático subiera al poder, todas las anteriores formas de gobierno habían fracasado y el mundo vivía en permanentes guerras<sup>48</sup>. “V for Vendetta” nos presenta a una Inglaterra donde la inseguridad viene de afuera y termina afectando esta nación. La estable y justa nación inglesa comienza a tornarse insegura y sucumbir al caos cuando la guerra de Estados Unidos llega a sus fronteras. No se especifica si esta guerra es civil, pero por su trascendencia y las amplias fronteras del campo de batalla, se infiere que es una guerra de carácter mundial o contra otra potencia. En este contexto, los ciudadanos comienzan a temer por la seguridad y tranquilidad de sus vidas cuando tienen a la guerra en la puerta de sus casas. En plena época de elecciones, la ciudad de Londres comienza a tornarse en caos e incertidumbre. Uno de los partidos conservadores que se presenta es Fuego Nórdico con el candidato Adam Sutler (que en ese momento era el subsecretario de defensa), que decide aprovecharse del miedo reinante a la guerra, elaborando una oculta estrategia de campaña.

Según Hobbes, el miedo y la razón, que indican que no se puede permanecer en este estado de terror permanentemente, son los motivos por los cuales las personas están dispuestas a otorgar al otro algo tan importante de sus propias naturalezas como sus voluntades para obtener seguridad y no vivir con el constante miedo de ser aniquilado a manos de otro hombre. Es así como el Estado certifica la seguridad de todo aquel que se somete a la voluntad del Soberano, teniendo carta libre para eliminar y oprimir a aquellos que deciden permanecer en condición de guerra (Bonilla s/f: 1-2).

En un mundo donde tus amigos pueden volverse tus enemigos de un día a otro, se comienza a señalar a personas que viven de una manera diferente, que anteriormente pasaban desapercibidas o se incluían exitosamente en la colectividad, como deformadores de la sociedad. Es así, como en plenas elecciones se comienza a perseguir a opositores políticos de Fuego Nórdico, homosexuales, musulmanes, inmigrantes y terroristas. Se les detiene y se los toma como prisioneros en el campo de detención Larkhill, que era un encubrimiento para un campo de concentración donde se hacían experimentos con los prisioneros para conseguir un arma biológica que asegurara la soberanía del partido Fuego Nórdico. Todos los prisioneros con los que se experimentó murieron, excepto el hombre de la celda V (que luego adoptará este número como nombre) que desarrolló una fuerza sobrehumana con múltiples mutaciones a causa de las sustancias químicas con las que experimentaban con él; sin embargo, tras ser el

---

<sup>48</sup> Anexo 9: Inicio de la sociedad distópica.

único sobreviviente, el experimento cobró éxito cuando se obtuvo de la sangre de V un virus mortal y también la cura.

Con el virus en las manos de Fuego Nórdico, uno de los miembros del partido, Creedy, se alía con Sutler para determinar que el objetivo del virus no sea otro país, sino la misma Inglaterra. Eligen tres lugares para desatar el virus: el colegio Saint Mary, una estación de tren y la planta de tratamiento de agua (Three Waters), lo que ocasiona miles de muertes en pocas semanas. Ante este ataque del que no se conoce su autor, el país se divide, se siembra la incertidumbre y el terror. Ante la búsqueda de una cura, el Partido Fuego Nórdico se alza entre todos al haber encontrado (supuestamente) la cura; es así como todos los ciudadanos esperanzados y agradecidos por la salvación votan por Adam Sutler para canciller con una victoria demoledora, que no pudo haber sido predicha antes del ataque.

Habiendo subido Fuego Nórdico al poder, las fuerzas armadas toman el control de todo y desaparecen a los enemigos políticos y a toda persona que no sigue el modelo de ciudadano implantado por el partido único. La vigilancia y la pérdida de libertades son ordenadas y expuestas como medidas de seguridad, se crean instituciones que tienen el control completo del país, que pueden ver y oír todo, junto con un adecuado aparato propagandístico encargado de los mensajes oficiales del gobierno en los medios de comunicación. También se crea el cargo de *fingerman* (o “señalador”), miembro de la policía secreta que puede castigar sin juicio; además, se restringen áreas por cuarentena para controlar la distribución y movilización de los ciudadanos y se sellan para siempre secretos como el campo de concentración Larkhill. Estados Unidos pasa de ser la primera potencia mundial a ser una colonia completamente empobrecida tras el fin de la guerra, y es vista por Inglaterra como el iniciador de los conflictos que desestabilizaron el mundo.

En la película “Equilibrium”<sup>49</sup>, a inicios del siglo XXI, la Tercera Guerra Mundial se desata, teniendo como principales armas devastadoras a las armas nucleares. La guerra causó millones de muertes, llevando al mundo entero al caos y terror, a la pobreza y la hambruna. Ante este terrible panorama, un hombre -haciéndose llamar “el Padre”- se alza como líder e instaura una nueva nación: Libria. En ella todos los ciudadanos están obligados a inyectarse una droga llamada “Prozium”, que evita que los seres humanos tengan sentimientos, porque este régimen cree que las emociones (como el odio, la ira y

---

<sup>49</sup> Anexo 10: Inicio de la sociedad distópica.

la furia), las pasiones y ambiciones fueron las que llevaron al mundo al desastre. Es así como el Proziium es la cura a la guerra y la anarquía. Para evitar despertar los sentimientos dormidos por la droga, han prohibido las manifestaciones culturales como los libros, las obras de arte, las películas, la música y todo objeto o ser que pueda despertar sentimientos, como los animales.

Según el gobierno, el hombre por su propia naturaleza es peligroso para sí mismo, entonces se debe suprimir lo que lo hace así para que no cometa crímenes contra él mismo y sus pares: “[...] Que nuestras naturalezas inestables ya no podrían ser puestas en peligro. Por eso creamos una nueva sección de la ley, el Clérigo Grammaton, cuya única tarea es buscar y erradicar la verdadera fuente de crueldad del hombre hacia el hombre, la capacidad de tener sentimientos”<sup>50</sup>. Para asegurarse y vigilar que todos los librianos consuman su dosis correcta de Proziium y no comiencen a sentir, se instauró la institución de los clérigos (que consta tanto de adultos como de niños), que tras un exhaustivo entrenamiento son capaces de intuir quién siente y tienen amplias capacidades en combate y armas. Los clérigos se encargan de identificar y perseguir a las personas que están sintiendo (llamados “ofensores sensoriales”), que tras cometer el primer delito de no inyectarse su correcta dosis de Proziium (llamado “intervalo”), comienzan a coleccionar manifestaciones culturales prohibidas o despiertan actitudes hacia el otro, como cuidar animales o protegerse entre ellos. Los clérigos pueden matar sin juicio a los ofensores sensoriales y destruir las manifestaciones culturales según su propia decisión. Al mismo tiempo, se alzaron fuertes y altas murallas para separar la nación de Libria del mundo incivilizado, al que no se permite el acceso a los librianos; solo los clérigos pueden salir de Libria en busca de los escondites de los ofensores sensoriales para eliminarlos.

En estas sociedades al borde del abismo y la destrucción de sí mismos es el miedo el que moviliza al hombre, tanto para destruir como para construir. Según Hobbes, existen dos miedos que permiten la creación del Estado y su mantenimiento. El primer miedo nace del estado natural y de los peligros que se engendran de un ser humano a otro, de la desconfianza constante de un hombre hacia los demás debido a sus propias cualidades de ser ambiciosos y autodestructivos. Mediante el empleo de la razón, el ser humano comprende que no puede vivir permanentemente en esta situación de caos, así que

---

<sup>50</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:01:05 - 00:01:40.



decide hacer un pacto con sus iguales, que tiene como fin supremo la paz y la seguridad (Bonilla s/f: 1).

Una vez generado el pacto, este debe mantenerse y lograr la buena convivencia de todos los hombres tanto en el presente como en el futuro. Es en este momento donde nace el segundo miedo, que debe generar el pacto para asegurar la tranquilidad, seguridad y obediencia de todos los hombres, mediante el miedo al castigo y a la reprensión (Bonilla s/f: 1). En estas películas distópicas, el (primer) miedo que engendra el estado de caos y destrucción que vive el ser humano todos los días permite sobrellevar el (segundo) miedo a los castigos del Estado totalitario. Los crímenes del gobierno contra sus propios ciudadanos son la garantía de la permanencia del Estado, y las guerras del pasado su telón de fondo y aval. Es así como tratando de huir de la autodestrucción, los ciudadanos de estas sociedades distópicas se han encerrado en un círculo vicioso de miedo-seguridad-miedo-represión del que no pueden salir, hasta que un producto del propio régimen (V y Preston) toma conciencia y decide que, aunque los castigos pueden ser peores que la muerte, prefieren arriesgarse para conseguir la libertad de acción y pensamiento.

Cuando todos los hombres le han cedido sus voluntades al soberano (en estos casos, el Canciller Sutler y el Padre), este tiene la capacidad de someter por miedo a los ciudadanos (llamados “súbditos” por Hobbes) de manera que la voluntad que prevalece sobre todos es la del soberano, impidiendo con su fuerza cualquier rebelión de los súbditos (Ramírez 2010: 59). Es así como el soberano, habiendo subido al poder, prácticamente tiene un poder absoluto que debe usar para la paz y defensa de todos sus súbditos; sin embargo, teniendo todo el poder a su favor, ningún acto del soberano puede ser considerado injuria para sus súbditos y estos no pueden acusarlo de injusticia (Hobbes 1651: 152-153); en la práctica y en estas sociedades distópicas ficticias, los gobiernos terminan volviéndose totalitarios y sirviendo no a los ciudadanos, sino al propio soberano.

### 4.1.3. Personajes

#### 4.1.3.1. Preston de “Equilibrium”: El despertar de la existencia humana

En “Equilibrium”, el personaje principal, John Preston<sup>51</sup>, es parte del sistema de una sociedad distópica, está de acuerdo con ella y su trabajo está dirigido a mantenerla. Preston tiene el cargo de clérigo del Tetragrammaton. Esta (The Grammaton Cleric) es una institución que se encarga de identificar a todos los enemigos sensoriales y destruir todas las manifestaciones culturales prohibidas. Tras una larga educación desde niños, un entrenamiento duro similar al Kendo (llamada “Gun-Kata”), y mediante entrenamiento en el uso de armas de fuego y de combate cuerpo a cuerpo, los clérigos están preparados para eliminar la amenaza de los ofensores sensoriales.



*Uniformes de los clérigos.*<sup>52</sup>

Preston suele vestir el uniforme propio de un clérigo, que consta de pantalón negro, saco largo negro y guantes negros. Como armas suele utilizar armas de fuego que puede recargar instantánea y mecánicamente desde las mangas de su saco. Las otras vestimentas que utiliza en su casa son polos y pantalones oscuros, simples, sin diseños. Pero a medida que la percepción de Preston sobre su sociedad va cambiando y va dejando de administrarse el Prozium, va adquiriendo ciertos elementos que lo devuelven al color cálido, como la cinta roja de Mary que siempre lleva con él. Con esto adquiere una curiosidad de niño ante el nuevo mundo de sensaciones y sentimientos que se le abre y que contrasta con su anterior semblante siempre ecuánime.

Al liberarse de las ataduras del Prozium, Preston comienza a cuestionarse sobre la finalidad de su existencia, la anterior respuesta de que su vida está dedicada a mantener la continuidad de la sociedad ya no le satisface. Preston empieza a sentir y entender que

---

<sup>51</sup> Anexo 5

<sup>52</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:03:27.

hay más, que lo están privando de experiencias, sensaciones y experiencias que hacen que su vida esté incompleta, y esta sensación de satisfacción por sentir y de desolación por las reglas de Libria (que llevaron a la muerte de su esposa y de Mary), lo llevan a entender la necesidad de acabar con el gobierno, por lo que llega a establecerse un nuevo objetivo, quizás un objetivo de vida: lograr un nuevo estado de las cuestiones sociales y políticas, donde el sentir no esté penado con la muerte, donde las emociones sean algo biológico y mutable, no artificial e inmóvil.

#### 4.1.3.2. DuPont de “Equilibrium”: El egoísmo tras la máscara

En esta sociedad, todo el poder ha sido centralizado en un solo partido o persona (en un líder casi mesiánico), que en este caso es el Padre<sup>53</sup>. Para toda Libria, el Padre es la persona que salvó la humanidad, dándoles una nueva opción de cómo vivir en comunidad: sin sentimientos. Sin su concepción de esta sociedad y su planteamiento, el mundo seguiría siendo un caos de guerras y odios; por esto, todos los ciudadanos les están agradecidos y confían en él ciegamente.



*El verdadero Padre.*<sup>54</sup>

Sin embargo, lo que ningún ciudadano de la nación sabe, salvo la élite del gobierno, es que el verdadero Padre murió hace décadas, pero como la estabilidad social depende de su imagen suprema, eterna e inmortal, el Vice-consejero DuPont toma su cargo haciéndose pasar por el Padre, como si fueran la misma persona. Hay todo un elaborado sistema de informática destinado a que la imagen y voz del Padre sea transmitida todo el tiempo por megáfonos y pantallas gigantes que ahora están al servicio de DuPont. Es así

---

<sup>53</sup> Anexo 6.

<sup>54</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:31:26.

como nadie conoce al Padre personalmente y, sin embargo, sigue siendo venerado y seguido por toda su nación.

El rostro del Padre (que aparece en las pantallas gigantes) -que es lo único que se ve de su persona, porque siempre aparece en primeros planos o plano busto- es un rostro de un hombre de raza blanca de unos cincuenta años afable y que da confianza. La ropa que utiliza es toda negra, siendo su camisa, su corbata y su terno de este color.

Pero quien actualmente (en el tiempo en que empieza la película) desempeña el papel del Padre es DuPont, aunque para la población él tiene el cargo de Vice-consejero del Padre. DuPont suele vestir en gamas de azules oscuros, como cobalto y un violeta azulado; como miembro importante del gobierno, es una persona formal y con voz de mando, utiliza el tacto para conseguir lo que quiere, aunque en el fondo es muy autoritario.



*Vice-consejero DuPont.*<sup>55</sup>

#### **4.1.3.3. V de “V for Vendetta”: La encarnación del anarquismo**

V<sup>56</sup>, antes de convertirse en el rebelde que guía toda esta revolución para Londres, era un ciudadano que fue identificado como “indeseado” cuando el Partido Fuego Nórdico entró al gobierno; no se sabe exactamente cuál fue la causa, pero se supone que era un opositor político. Fue capturado por el gobierno y llevado al campo de detención Larkhill, donde sufrió el mismo abuso que todos los prisioneros y fue inyectado con el virus; sin embargo, su cuerpo mostró una evolución diferente que los demás. Fue el único que sobrevivió al virus a cambio de perder la memoria y desarrollando una especie de desorden de personalidad y una serie de mutaciones en el cuerpo; además, el

---

<sup>55</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:12:24.

<sup>56</sup> Anexo 2.

virus hizo una modificación en su genética, haciendo que su cinestesia y reflejos mejoren y otorgándole superfuerza.



*Mayor capacidad física de V que la de una persona promedio.<sup>57</sup>*

A raíz de la carta que Valerie le hace llegar a su celda, V decide comenzar una venganza por lo que le hicieron a todos los internos en Larkhill y revocar el gobierno por el medio que fuera. Es así como ocasiona una explosión en el centro de detención Larkhill, y logra escapar.



*Primera aparición de V.<sup>58</sup>*

Su siguiente aparición será catorce años después, la noche que decide explotar el Old Bailey y rescatar a Evey de un grupo de *fingermen* que iban a abusar de ella. Es aquí donde por primera vez lo vemos, y utiliza una especie de disfraz que cumple dos funciones, el no ser identificado por el gobierno y el esconder su cuerpo por las mutaciones que padeció por el virus y las quemaduras de la explosión para destruir Larkhill. A lo largo de la película, la evolución del personaje de V es la de un ser humano que solo se basa en principios y ecuaciones, a la de alguien que actúa por amor; si bien su espectro de sentimientos madura, para V los ideales en pos del bien común están por encima del propio, por eso decide enfrentarse a Sutler y Creedy en vez de huir con Evey, aunque sabía que iba a morir.

<sup>57</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:46:07.

<sup>58</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:05:46.



*Rostro de V, lo máximo que se logra visualizar.*<sup>59</sup>

Su vestuario consta de una especie de malla negra (bajo la que puede ponerse un pesado chaleco antibalas), con pantalones negros y un cinturón del mismo color con hebilla de metal en forma cuadrada. Utiliza una capa larga negra encima de todo. Calza botas negras y usa unos largos guantes negros de cuero. Siempre utiliza un sombrero negro, estilo Homburg (de copa alta y alas largas) y una peluca negra con corte y cerquillo recto. Además, tiene una gran habilidad con las armas debido a un intenso entrenamiento de sí mismo en los 20 años que permaneció oculto y las habilidades desarrolladas por el virus.

V siempre utiliza una máscara blanca inspirada en Guy Fawkes, el revolucionario que llevó acabo la Conspiración de la pólvora en 1605, que en la actualidad ha convertido al 5 de noviembre en un día festivo. V decide comenzar su *vendetta* ese día, haciendo explotar el Old Baley. Sin embargo, V no quiere ser una representación de este personaje histórico, sino de la idea que corría por su mente e impulsaba su accionar: “la de la resistencia a los poderes estatales, la no subordinación de la multiplicidad al Uno, lo que puede hacer un cuerpo al enfrentarse a las fuerzas que lo afectan negativamente” (Gamen 2006: 18). Es así como la máscara le permite una clara identificación con la idea de “revolución”, idea colectiva históricamente desarrollada en Inglaterra desde la Conspiración de la pólvora (1604-1605). Sin embargo, no se adjunta la idea de revolución a una persona en particular, V no es un líder político definido, como en su tiempo fue Mao Zedong o Pol Pot; siguiendo esta postulación entendemos por qué V reparte máscaras de Guy Fawkes iguales a la suya a toda la población: la máscara solo es el símbolo de la revolución donde todos están incluidos con el mismo rango. Es así como V no es solo un héroe o un rebelde, V es una idea, “es el signo del anarquismo, [...] la película plantea la destrucción de todas las instituciones para lograr otras que

---

<sup>59</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:00:04.

conduzcan a una sociedad donde sean respetadas las diferencias” (Erreguerena 2011: 70).

El objetivo de V es destruir el Parlamento el 5 de diciembre del siguiente año al que comenzó su revolución, con la destrucción del Old Bailey. Durante este año, V trata de entrar en la mentalidad de los ciudadanos, para despertar sus ansias de justicia y hacerlos darse cuenta de cómo han sido vulnerados sus derechos y de que carecen por completo de libertad de expresión y acción. Los ciudadanos, a la larga, van tomando conciencia de cuán oprimidos están bajo el gobierno de Sutler. Es así como se concluye que el personaje de V no es solo venganza y destrucción, también es creación y cambio, como establece Gamen, “Siempre puede surgir un agenciamiento de reivindicación a partir de una moral negativa-reactiva, que no es capaz de generar nada nuevo. V lo evita subordinando su *vendetta* (que es sin lugar a dudas una reivindicación no sólo personal, sino colectiva) a un plan(o) mayor: el de una ética capaz de construir un modo de organización nueva de los cuerpos” (Gamen 2006: 21-22). V no es un agente destructor, es la revolución, la renovación, la primavera que surge tras el invierno distópico.

#### **4.1.3.4. Evey de “V for Vendetta”: La redención en forma de amor**

Uno de los personajes principales de “V for Vendetta” es Evey Hammond, huérfana desde niña a causa de que sus padres fueron tomados prisioneros y asesinados por los hombres de Creedy. Su padre era escritor y tenía opiniones políticas en contra de Fuego Nórdico, pero mantenía un perfil bajo y un interés medio en la política hasta que su hijo menor fue una de las víctimas que murieron en el colegio Saint Mary infectados por el virus mortal. A partir de su muerte, sus padres comenzaron a protestar contra el gobierno de Sutler repartiendo volantes y participando en las manifestaciones.

Tras la muerte de sus padres a sus cinco años de edad, Evey es enviada por el gobierno al Proyecto de Rescate Juvenil. Al salir, comienza a trabajar en la cadena oficial de televisión BTN. Se dedica a seguir las reglas y leyes del gobierno, aunque en voz baja expresa sus ideas sobre las malas políticas del régimen y sus abusos; sin embargo, el miedo la domina más que otro sentimiento.

Conoce a V un día que va a la casa de su jefe Gordon Deitrich, pero en medio del camino comienza el toque de queda. Evey trata de llegar rápido a su destino, sin embargo, se encuentra con un grupo de *fingermen* que intentan violarla, pero es salvada

tras la aparición de V. Este la invita a ser testigo de la explosión del Old Bailey. Tras el atentado del que fue cómplice sin conocimiento, trata de seguir con su vida cotidiana y pasar desapercibida, pero V hace su próximo movimiento en su lugar de trabajo, entrando furtivamente al edificio de la BTN, con una bomba en todo el cuerpo, para transmitir su mensaje de revolución a la población mediante la televisión.

Al ver a V en apuros, Evey rocía con gas pimienta a Dascombe, que estaba a punto de atrapar a V. Ante esta acción V la lleva a su escondite, “la galería de las sombras”, para mantenerla segura. Evey al principio está en contra de la revolución de V y de quedarse obligada en su escondite por la seguridad de ambos, pero con el tiempo, recordando a sus padres, se vuelve más abierta a las ideas de V e incluso lo ayuda vistiéndose de niña para el obispo pedófilo Anthony James Lilliman. Pero cuando están a la mitad del plan, Evey confiesa la verdad a Lilliman, escapando de V, refugiándose en la casa de Gordon Deitrich.

Tras el programa de Gordon que se salta la censura y se burla del gobierno, Evey es secuestrada y Gordon asesinado. Ella piensa que ha sido atrapada por los hombres de Creedy que la someten a torturas para interrogarla. Sin embargo, todo es una dramatización de V para que Evey entienda el motivo de su revolución, comprenda lo que él tuvo que pasar en los campos de concentración de Larkhill, y cómo la carta de Valerie encaminó su odio hacia una articulada venganza para devolver la libertad a Inglaterra. Evey soporta todas las torturas e interrogatorios sin revelar nada sobre V, siendo condenada (ficticiamente) a muerte, pero sus asesinos nunca llegan a su celda, que permanece abierta, es así que Evey sale, descubriendo que V estaba detrás de toda esa prisión, la cual estaba conectada a “la galería de las sombras”.

Este punto es clave para Evey porque luego de superar su odio y rencor hacia lo que V le hizo se libera del miedo y comienza a pensar por sí misma, entendiendo que la revolución es necesaria y que el gobierno de terror de Sutler debe terminar. Evey decide irse del escondite de V, pero vuelve para el día prometido de la explosión del Parlamento. En todo este tiempo desarrolla una íntima amistad con V y un amor tácito que se evidencia cuando Evey lo besa frente al tren que tiene los explosivos que serán llevados al Parlamento para su destrucción. Tras la muerte de V, habiendo logrado matar a Creedy y Sutler, V le regala la opción de decidir si la palanca para la destrucción del Parlamento se activará o no. Evey decide que el actual régimen totalitario mantiene al mundo en la opresión y no permite el progreso ni sus propias



libertades, así que decide bajar la palanca para darle a Inglaterra la esperanza que necesita para constituir una nueva forma de gobierno. Evey, que comenzó con la cabeza baja y la voz débil, se va transformando hasta convertirse en un agente del cambio, que el día de mañana, el día después del 5 de noviembre, va a tener que comenzar a construir sobre lo destruido.

#### 4.1.3.5. Sutler de “V for Vendetta”: El rostro de la ambición

Adam Sutler<sup>60</sup> era subsecretario de Defensa, pero decide postular para convertirse en Canciller con su partido Fuego Nórdico. Para asegurarse la victoria, en un contexto donde la guerra norteamericana estaba llegando a Londres, deciden desatar un virus (creado en el campo de detención Larkhill de la sangre de V, al igual que la cura) en tres puntos de Londres: el colegio Saint Mary, un metro y la planta de tratamiento de agua (Three Waters). Tras numerosas víctimas del virus, Fuego Nórdico hace creer a todos los ciudadanos que han descubierto una cura y, en alianza con una empresa farmacéutica, venden la cura, que hace ricos a los líderes del partido.

Tras este acontecimiento, la población ve en Adam Sutler y en Fuego Nórdico la esperanza de un futuro y los votos se inclinan hacia ellos, ganando las elecciones. Tras ganar, Sutler se convierte en un líder autocrático que establece normas y leyes que atentan contra la libertad de expresión y acción, y hasta de los derechos básicos de la población, en pos de la estabilidad del Estado. Los ciudadanos, con miedo de volver a caer en el caos de guerra y epidemias antes de que Sutler se convirtiera en Canciller, deciden respaldarlo y, en su mayoría, no ofrecen resistencia ante la autoridad y disposiciones de Sutler.



*Sutler hablando mediante una pantalla con los 5 líderes.*<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Anexo 3.

<sup>61</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:11:02.

El Canciller Sutler, al igual que las otras 5 figuras máximas del gobierno de Londres, utiliza siempre terno oscuro, mayormente negro, con camisa blanca y corbata oscura, negra, azul marino o guinda. Sin embargo, cuando era Subsecretario de Defensa y estaba en elecciones, el vestuario de Sutler tiene una reminiscencia al uniforme militar; esto presagia lo que su gobierno tendrá: mano dura y las fuerzas militares completamente controladas por el Estado, dispuestas a atacar a la población si así se les pide, vigilancia completa y falta de libertades básicas.



*Mitin del partido Fuego Nórdico.<sup>62</sup>*

El Canciller Adam Sutler siempre aparece en primer plano, desde el cual podemos identificar bien sus expresiones y sentir la importancia que tiene este personaje. Este plano se utiliza posiblemente para recalcar el poder del Canciller ante los civiles y los trabajadores públicos, que se ven diminutos en comparación a él en sus planos enteros o americanos. Además, que sirve para recalcar lo seguro que se encuentra el canciller y lo lejano que está de ser un ciudadano normal porque nunca lo vemos “en vivo”, siempre a través de una pantalla que solo le encuadra el rostro. La única vez que lo vemos completo, en planos medios y bustos, es cuando Creedy lo entrega a V y lo mata; en este momento la situación, tanto como el tipo de plano usado, nos muestra la fragilidad mental e inseguridad física del Canciller Sutler.



*Sutler a punto de morir por una bala de Creedy.<sup>63</sup>*

<sup>62</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:16:49.

#### 4.1.3.6. El poder del héroe contemporáneo

El héroe (para este análisis llamado “rebelde”) en términos generales es “aquel que realiza acciones que están pautadas como heroicas” (Móndelo 2013b: 10) de acuerdo a la sociedad en que vive en la ficción, y en el momento histórico en que fue creado este relato. Pero el concepto del héroe es mutable a través del tiempo, se adapta a su sociedad y su evolución. En los primeros relatos, desde la antigüedad griega, se concibe a un héroe diurno, que constantemente está en movimiento a través de mares, selvas y tierras desérticas. Es un héroe sencillo, que no se hace mayores cuestiones ni siquiera sobre su identidad, pero que tiene bien definido su deber y su manera de comportarse de acuerdo a valores como la valentía, la lealtad, el deber y el honor (Móndelo 2013b: 15).

Sin embargo, conforme la propia sociedad comienza a cuestionarse sobre sí misma, sus orígenes y metas, estos planteamientos traspasaban a sus relatos hasta el mundo novelesco y audiovisual, comenzando a concebir héroes más turbios, con dudas sobre su identidad, solitarios y que se van cerrando en espacios urbanos, conforme el ser humano comienza a dejar el campo por la ciudad a partir del siglo XVIII, dando origen al héroe nocturno. Es así como el espacio cotidiano de la ciudad se vuelve el centro de los miedos de los seres humanos.

Este nuevo héroe nocturno tiene origen en el momento histórico de la Guerra Fría, con el peso de dos guerras mundiales en pocos años. Sin embargo, el héroe nocturno tiene diferentes matices y preocupaciones de acuerdo a la década en que se crea; el héroe contemporáneo es quien se mueve en “V for Vendetta” y “Equilibrium”. En este contexto, la ciencia se vuelve el centro del progreso y la posible victoria de la humanidad; sin embargo, descontrolada, encarna la peor pesadilla. Según Móndelo, para vigilar y controlar este nuevo terror, nacen los superhéroes que son producto de la ciencia y la tecnología (2013b: 21). En las distopías totalitarias, el protagonista tiene una triple concepción: el rebelde (para el gobierno totalitario), el héroe (para su sociedad oprimida) y el superhéroe (para el espectador).

Tanto V como Preston tras haber encontrado su camino y objetivo, se convierten en rebeldes que deben ser exterminados según Fuego Nórdico y el Padre. A medida que

---

<sup>63</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:53:33.

sus actos van teniendo repercusiones y permiten que el pueblo abra los ojos ante la esclavitud mental en que vivían, los protagonistas se convierten en los héroes liberadores. Finalmente, con cada nuevo reto cumplido y culminando en la batalla final (sobre todo si la ganan), V y Preston se convierten en verdaderos superhéroes para los espectadores, con sus diestros estilos de pelea, el manejo de sus armas a la perfección y su habilidad en batalla. Pero no olvidemos que ambos protagonistas son producto de la ciencia: V posee superfuerza debido al experimento que hicieron con él en Larkhill; Preston ha sido entrenado arduamente y posee armas letales de última generación.

Pero una de las características principales del héroe contemporáneo es que sobre todo es un héroe post 11-S, es un héroe traumatizado por la inseguridad. El atentado contra Estados Unidos actualizó los miedos e inseguridades que se plasman en los productos audiovisuales, tornando al cine post 11-S, sobre todo al género de la ciencia ficción, en un escenario de “dolor, agresión, violentas diferencias sociales y culturales entre clases y grupos sociales, guerra contra el enemigo externo y, cada vez más, contra el enemigo interno” (Frezza 2009: 3). Este escenario, según Mar Grandío, reforma y transforman las historias y sus protagonistas, proporcionándonos al héroe traumatizado, que se caracteriza porque “enfrentan a una gran amenaza apocalíptica, pero cuya batalla esencial es una lucha contra sus propios miedos y traumas en un contexto de desconfianza hacia todos los estadios de la sociedad” (2011: 54).

V y Preston son héroes valerosos y atrevidos en sus batallas, pero también tienen una fuerte carga emocional que los guía por ese camino, un vacío existencial que buscan resolver. Su pasado ha construido y encerrado su futuro en esa lucha hasta el derrocamiento del gobierno distópico. A V le consume el odio y, aunque no lo exprese y lo enfrente constantemente, el miedo hacia Fuego Nórdico por el infierno que vivió en los experimentos hechos en Larkhill: por su memoria perdida, por la tortura, por todas las muertes que presenció, por la pérdida de su espíritu inocente. Por su lado, según se da a entender, Preston está inmerso desde joven en esta sociedad distópica como su fiel partidario, hasta que se descubre que su esposa es una ofensora sensorial, a causa de esto, es condenada a morir incinerada en las calderas debajo de la ciudad sin que Preston haga nada para evitarlo. A partir de esta tragedia, Preston sigue comportándose como siempre, pero internamente se ha sembrado la semilla de la duda y el escepticismo sobre la validez de las acciones del gobierno, sin embargo, no es hasta que conoce a Mary, con su espíritu rebelde hacia la injusticia, que sus dudas florecen al exterior,

emprendiendo acciones para derrocar al gobierno opresor, vengar a su esposa y completar el ideal de la sociedad justa que ella misma había emprendido años antes.

Es así como V y Preston son héroes traumatizados porque deben “acometer grandes metas pero que, sin embargo, en este ambiente de desconfianza continua tiene como principal objetivo luchar contra sus propios miedos y ansiedades, incluso superar problemas personales y familiares” (Mar Grandío 2011: 63). Finalmente, el objetivo de V y Preston termina cuando están en paz consigo mismos, cuando superan sus miedos e inseguridades: V reconciliándose con sí mismo y su apariencia por el amor de Evey; Preston pudiendo afrontar su pasado sirviendo de posta a los objetivos de su esposa y reconciliándose con sus hijos. Sin embargo, este cambio es imposible sin que toda la sociedad se una para vencer la opresión, como ocurre en ambas películas: el pueblo se alza ante el tirano, y en conjunto con el héroe protagonista, pierden sus miedos colectivos e individuales. La ciudad traumatizada se libera.

El héroe contemporáneo pasa por un cambio de espacio físico, de mundo interno, pero también de apariencia física. Desde principios de la década del noventa, se va observando una transformación en la representación del héroe, siguiendo “la estética posmoderna prevaleciente, que aboga por la eliminación de cualquier tipo de frontera delimitadora, y adopta una apariencia más andrógina” (Carrasco 2002: 1). Primero en el musical y en el melodrama, luego en la ciencia ficción, el héroe va feminizándose debido a que este género presenta “mundos tecnológicos, dominados por la realidad virtual, las grandes comunicaciones y el ciberespacio” (Carrasco 2002: 7). El héroe deja de ser musculoso, vigoroso y sano; V es un héroe enfermo, su cuerpo ha mutado a causa de los experimentos y terminó con graves quemaduras al lograr escapar de Larkhill; mientras que Preston está moldeado artificialmente, es una especie de adicto a la inyección de “no sentir”.

El héroe, tanto como su vestimenta, se vuelve más neutral, en una armonía entre lo masculino y femenino solo posible gracias al pluralismo que se va desarrollando desde la década del noventa. V y Preston son héroes capaces de librar arduas peleas, pero que no presentan símbolos masculinos dominantes. Ambos personajes son delgados y compactos, que portan ropa ceñida que les permite asombrosa flexibilidad y movimientos decididos pero armónicos. V es un poeta y un actor, a la par que un luchador; baila y actúa con movimientos suaves y delicados; además, tiene un marcado sentido del humor mezclado con una retórica impecable que recita con su melodiosa

voz. Por su lado, Preston, aunque finge no sentir, posee un lado sensible y preocupado que guarda hasta de él mismo; va desarrollando una sensibilidad hacia cada nueva sensación, hacia los otros e incluso hacia los animales, que despiertan su sentido de protección. Aunque es hábil con las armas, es delicado y detallista en sus movimientos; posee una elegancia innata, que va de la mano con su pulcra imagen personal, que no tiene ningún rasgo masculino en particular, sobre todo por la falta de barba o cicatrices. V y Preston son héroes letales, pero andrógenos.

Como hemos analizado el héroe contemporáneo ha cambiado tanto interiormente, como en apariencia física, como en el espacio que debe luchar. Quedaron atrás los espacios diurnos y llenos de luz, los músculos extremos y las mentes sencillas con un solo objetivo, el héroe contemporáneo se complejiza tanto por sus problemas existenciales, como por bordear los límites entre lo femenino y masculino, como por la oscuridad de la ciudad que protege.

#### **4.1.4. La esperanza del futuro: El rebelde puede ser cualquiera**

A pesar de todo el control y previsiones de parte del gobierno, hay ciudadanos que, a pesar todo el entrenamiento y las drogas, no logran estar “complacidos” con su sociedad. Tanto V como Preston son seres inscritos en esta sociedad, es decir, no son ningún personaje que viene del “exterior” de la distopía (no es el salvaje que visita el Estado Mundial, luego de vivir toda su vida en una reserva, como en “Brave New World”), sino que ha crecido dentro de la distopía y ha visto crecer a este tipo de gobierno y, a la larga, se ha dado cuenta de las injusticias que se cometían, convirtiéndolos en inadaptados sociales en la distopía. Ambos han sufrido en carne propia las injusticias de la sociedad: V fue parte de un experimento del Partido Fuego Nórdico para crear un arma biológica y su cura; y Preston tuvo que enfrentar la muerte de su esposa, que fue acusada de ofensora sensorial, sin poder apelar.

De esto deducimos que el rebelde (para el gobierno) y el héroe (para el pueblo), encarnados en la misma persona, debe provenir necesariamente de la misma sociedad distópica. En estas películas, no existe la posibilidad que un héroe o país del exterior se convierta en un “salvador”; porque solo alguien que entiende por completo como funciona esta sociedad, tiene la posibilidad de desmantelarla. Como dice Finch en un momento sobre V: “El problema es que él nos conoce mejor a nosotros que nosotros

mismos”<sup>64</sup>; y esto hace posible que la rebelión se lleve a cabo porque el rebelde sabe exactamente qué instituciones atacar para que su rebelión dé frutos.

Es así como, V sabe lo que simbolizan monumentos como el Old Bailey y el Parlamento, sobre todo con la base histórica de Guy Fawkes, para los ciudadanos de Londres y su gobierno, no son solo edificios históricos, sino que forman parte de su identidad como sociedad. Por esto, el Canciller Sutler demanda que desde los medios de comunicación se comience a adoctrinar a las personas para que no se aferren al pasado, a la historia antigua, hasta que en algún momento ya no quedará nada más que adorar y respetar a parte del Partido Fuego Nórdico. Por otro lado, Preston, junto con los ofensores sensoriales del Mundo Clandestino, sabe que la manera de desplomar todo el sistema es que los suministros de Prozium se agoten y que la población comience a sentir cuando ya no pueda recibir sus dosis. Es así que ponen bombas sistemáticamente en las fábricas de Prozium para que llegado el momento que se asesine al líder del gobierno, reine el caos y los sentimientos.

En “Equilibrium” se elige a Preston como el héroe/rebelde porque conoce todo el sistema en que está articulada la sociedad y, además, tiene un cargo de poder que le puede permitir acceder al Padre. Preston es miembro del partido, está a favor del gobierno y lo justifica (en una de las primeras escenas, ante otro clérigo, que se vuelve un ofensor sensorial, antes que él) diciendo que ahora “No hay guerras. Ni asesinatos. Estuviste conmigo... Sabes a lo que puede llegar la envidia, el odio”<sup>65</sup>; tanto es así, que acepta que su esposa sea acusada y asesinada como ofensora sensorial. Es notable que una de las mismas instituciones, los clérigos, que fueron creadas para evitar que la gente sintiera, comenzara a sentir y decidiera destruir todo en lo que antes creyera.

En el caso de V, es el mismo gobierno el que lo exilia y lo convierte en un ciudadano de última categoría, casi no reconocible como ser humano; lo utilizan como rata de laboratorio, y como lo deduce Evey en la película, lo que le hicieron a V fue monstruoso “y crearon un monstruo”<sup>66</sup>. Pero este monstruo termina haciéndole entender a todos los ciudadanos que no tenían por qué conformarse y tener miedo, sino que juntos podían liberarse. Es así como se construyen grandes planos generales, de ciudadanos con la vestimenta y la máscara de V que se reúnen para ver la explosión del Parlamento; en este momento, el rebelde está encarnado en todos los ciudadanos; esta es la razón del

---

<sup>64</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:41:20 – 01:41:25.

<sup>65</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:17:03 – 00:17:20.

<sup>66</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:28:00 – 01:28:03.

anonimato de V, porque él está en todos los que no se sienten a gusto con el gobierno y deciden alzar la voz. Como dice Evey, al final de la película, al inspector Finch sobre la identidad de V: “Era Edmundo Dantés. Y era mi padre y mi madre. Mi hermano. Mi amigo. Era usted y yo. Era todos nosotros”<sup>67</sup>. Es así, como por un instante, entre la multitud que se va quitando la máscara, frente al Parlamento, emocionada por los fuegos artificiales que provienen de la explosión; se rompe un segundo con la realidad y se reviven simbólicamente a todos los caídos. Las últimas seis personas que se quitan la máscara de Guy Fawkes son: los padres de Evey, Gordon (el presentador de televisión, que fue asesinado porque hizo un programa burlándose del canciller Sutler), la niña de lentes (que fue asesinada por llevar la capa y máscara de V, comenzando con los disturbios de parte de la población), Valerie y su novia Ruth (cuya historia es el inicio del motivo de la venganza de V).

Estas películas, aunque en un principio nos presentan un futuro al que hay que temer y del que nos quieren advertir, también nos proporcionan un final con esperanza. Nos presentan que hay algo más que una rebelión personal, nos muestran como un pueblo, una comunidad o la humanidad en general unida por una causa común puede liberarse de los líderes poderosos que la oprimen. Estas películas son una advertencia del futuro, pero también nos ofrecen una solución, a primera vista, ficticia, fantasiosa, pero posible si se deja de lado el egoísmo y las contrariedades personales por un bien mayor. Pero cuidado, así también fue como comenzaron los gobiernos distópicos que acaban de destruir, no queremos que el círculo del eterno retorno los atrape.

Las películas distópicas contemporáneas se centran más en las grandes hazañas que en la abstracción, dejándola como telón de fondo. Sin embargo, esto hace posible que el final sea más esperanzador que en las novelas de la primera mitad del siglo XX y las primeras películas distópicas, donde era imposible vencer al régimen totalitario, el protagonista ofrecía su mejor batalla desde el campo intelectual, pero perdía al no tener capacidad de lucha. El héroe de las películas distópicas del siglo XXI toma más acciones, no solo se queda en el pensamiento discrepante y crítico, sino que pasa a los hechos. Es así que las escenas finales del este nuevo siglo se encaminan hacia la posibilidad de rebelión mediante la unión de los ciudadanos, bajo la acción (anónima) del héroe.

---

<sup>67</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 02:03:26 – 02:03:50.



#### 4.1.5. Una aproximación al mundo: Crítica a las dictaduras del pasado y presente

Uno de los últimos puntos a tratar en el análisis de las distopías totalitarias son las referencias claras que el realizador genera con respecto a modelos totalitarios que han ocurrido en la historia humana, haciendo una advertencia en la película. El realizador puede hacer una referencia a estos gobiernos totalitarios reales haciendo una similitud entre su régimen distópico y los regímenes históricos, o advirtiendo dentro del propio universo de la película sobre estos gobiernos. En “Equilibrium”, el momento histórico que no se quiere repetir es el de la época nazi con su líder Hitler; pero, justamente, la distopía de esta película está muy cerca de parecerse al régimen nazi.



*Advertencia sobre Hitler en las megapantallas.*<sup>68</sup>

Lo que comienza como una advertencia, se va volviendo la realidad de este universo. No es casual que el símbolo del gobierno tenga los mismos colores y casi la misma forma que la esvástica. El símbolo y bandera de Libria es una cruz con los cuatro brazos iguales, encerrada en un círculo de fondo crema, este círculo tiene fondo rojo o lo más cercano al rojo en este mundo sin colores cálidos.



*La bandera de Libria.*<sup>69</sup>

<sup>68</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:21.

<sup>69</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:16.



*La bandera de Libria detrás del Padre.<sup>70</sup>*



*La esvástica: símbolo nazi.<sup>71</sup>*

Esta cruz no tiene origen en el movimiento nazi, sino que ha sido utilizada anteriormente por múltiples culturas; pero es ampliamente conocida y difundida por ser adoptada por el nazismo como símbolo. La esvástica ha sido utilizada cinco mil años antes del nazismo, significa “bienestar” o “buena fortuna”. Fue utilizada por primera vez en Eurasia del Neolítico para indicar el desplazamiento del sol; en la actualidad, se ha vuelto uno de los símbolos más importantes del jainismo, el odinismo, el hinduismo y el budismo.

En Europa, el símbolo se volvió a utilizar a finales del siglo XIX después de que el arqueólogo Heinrich Schliemann lo encontró en el territorio de la antigua Troya. A partir del siglo XX, la esvástica se utilizaba en Europa como símbolo de buen augurio y suerte. Tras las investigaciones de Schliemann, movimientos *völkisch* (‘pueblo’) adoptaron el símbolo significándolo como “identidad aria”, siendo elegida posteriormente por el partido nazi como su principal emblema. Es así como la esvástica fue adoptada después de la Primera Guerra Mundial por múltiples partidos nacionalistas como símbolo de un estado racialmente puro, pero cuando los nazis subieron al poder el

<sup>70</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:42.

<sup>71</sup> La esvástica nazi. Imagen tomada del sitio web Esoterismo nazi:  
<http://esoterismonazi.blogspot.com/2013/05/la-esvastica.html>  
 (Fecha de actualización: 5 de diciembre del 2013).

significado de la esvástica había dejado augurar buena suerte para representar ideas que condenarían a millones de personas a la muerte. La bandera oficial del partido nazi fue creada por el mismo Adolf Hitler utilizando el símbolo de la esvástica (*Hakenkreuz*, en alemán), que promovía el orgullo entre los arios y el miedo en los judíos (United States Holocaust Memorial Museum 2014b).

La película “Equilibrium” es una reminiscencia de las novelas clásicas distópicas de la primera mitad del siglo XX, cuando los autores se inspiraban en el fascismo, el nazismo y el comunismo para crear mundos de pesadilla. Esto se evidencia no solo en el parecido de sus símbolos, sino en muchas características similares entre la Alemania nazi y el gobierno del Padre en Libria: el gobierno totalitario con líderes carismáticos que saben llegar a la ciudadanos; la falta de libertad de expresión y acción; la extrema vigilancia de parte de la policía; el control de la cultura y la educación para evitar que la gente se alzara; el uso de propaganda a favor del Estado con la intención de influir positivamente en la opinión pública sobre el gobierno; la persecución política; el secuestro y exterminio de ciudadanos sin juicio.

En el caso de “V for Vendetta”, el partido ultra conservador Fuego Nórdico impone un gobierno totalitario que tiene muchas similitudes con el régimen Nazi. Los ciudadanos mantienen una postura pasiva y temerosa ante el miedo que infunde el gobierno, controlando toda la nación en cada esfera mediante la policía, los *fingermen* y los medios de comunicación que tratan de doblegar y alienar el pensamiento del ciudadano. Fuego Nórdico, como todo gobierno totalitario, para generar una identidad como nación y lograr unificar las masas a favor de una creencia central utiliza una simbología llena de significado, que asegura la soberanía de Inglaterra y su superioridad racial sobre todas las otras naciones del mundo.

Pero se necesita más que un símbolo para unificar a una nación, sobre todo en un régimen dictatorial como este la figura de líder, su capacidad de oratoria y carisma es vital para la adhesión al partido (Nuñez s/f: 8), líder que casi es considerado un dios o superior a los demás ciudadanos: es el soberano máximo de Hobbes. Esto se hace evidente en ambas películas cuando nunca se ve al soberano en persona, siempre está atrás de una pantalla, además, en “Equilibrium” se le llama “Padre” como si fuera Dios. Mientras que “Equilibrium” está plagado de los mensajes del Padre mediante las telepantallas situadas en cada calle de la ciudad, en “V for Vendetta”, los mensajes del canciller Sutler cubren el mayor volumen de contenido y difusión en los medios de

comunicación ya sean noticieros o programas de entretenimiento. Uno de los pilares del régimen de Fuego Nórdico es Prothero, su vocero por excelencia en su programa de televisión, llamado la “Voz de Londres”, que cumple el mismo papel que Goebbles para el gobierno nazi. Ambos hacen énfasis en la difusión de un enemigo común, en el caso de los nazis eran los judíos y todo aquel que se opusiera a su régimen; en “V for Vendetta” hay una larga lista de personas que se consideran indeseables (incluyendo los opositores políticos) y cualquier otra nación que no sea Inglaterra, sobre todo Estados Unidos. Aun así, sobre todo en “V for Vendetta”, aunque la propaganda plaga cada espacio de la nación, no hay una fuerte adhesión de los ciudadanos ante el régimen, porque dentro de ellos no creen todas las mentiras del Estado, aunque no se atreven oponerse directamente, sino que mantienen una pasividad de observar y no comentar. El miedo al gobierno es el mejor mecanismo de control.

Entonces, para generar el miedo se necesita armas para reprimir: este es el papel de la policía secreta o *fingermen* y de los clérigos. Estas instituciones están lideradas por Creedy y el Vice Concejal Dupont, respectivamente, hombres sin escrúpulos y solo interesados en el poder sin importar los medios para conseguirlo. Mediante sus *fingermen* y clérigos capturan, interrogan, torturan y asesinan a toda persona que atente contra su régimen. En la realidad, todo régimen totalitario también ha tenido su policía secreta: la Gestapo sirvió en la Alemania Nazi, la Checa estuvo al mando del gobierno de Lenin, la OVRA bajo el gobierno de Mussolini, e incluso en pleno gobierno democrático la CIA cuida los intereses de Estados Unidos con métodos poco ortodoxos.

Estas películas son una advertencia, rodeada de alta tecnología, escenas de acción y movimientos de cámara, siguiendo una idea consistente que engloba todos los aspectos: los gobiernos totalitarios o autocráticos, las dictaduras son un panorama que ninguna nación debería pasar nuevamente, la evidencia histórica lo demuestra y los supuestos de la ciencia ficción también.

Sin embargo, en “V for Vendetta” no solo se hace una crítica a los gobiernos totalitarios del pasado, sino también a cierto gobierno considerado por los autores como cuestionable: la política estadounidense en la época de George Bush. Mientras el cómic presenta una fuerte crítica al gobierno conservador de Margaret Thatcher, enalteciendo el pensamiento anárquico, el estudio Time Warner permitió adaptar la película a un mundo posterior al 11-S, en el que (tanto en la ficción como en la realidad), las políticas

de gobierno y la administración de George Bush han generado un panorama de críticas y descontento (Sáez Pérez de la Lastra 2013).

En “V for Vendetta” se evidencia desde la segunda secuencia, donde nos es introducida la voz de Prothero, que comenta noticias a favor del partido y en contra de Estados Unidos:

Bien, he leído que los antiguos Estados Unidos están desesperados por obtener medicinas, que al parecer han enviado varios contenedores con trigo y tabaco. Un gesto, dice, de buena voluntad. ¿Queréis saber lo que yo pienso? Estáis viendo mi programa, así que supongo que sí. Pienso que ya es hora de que las colonias sepan que pensamos de ellas. Y de que nos vengamos por lo que nos montaron con el té hace unos siglos. Yo digo que vayamos a ese muelle esta noche y tiremos esa mierda a la cara al “Ulcerado Sieso de Amiérdica” ¿Quién está conmigo? ¿Quién está conmigo, maldita sea? [...] Era un país que lo tenía todo, absolutamente todo y ahora, 20 años más tarde, ¿en qué se ha convertido? En la mayor leprosería del mundo. ¿Por qué? Impiedad. Lo repetiré. Impiedad. No fue la guerra que empezaron. No fue la plaga que crearon. Fue el Juicio Final. Nadie escapa al pasado. Nadie escapa al Juicio Final. ¿Creéis que no está ahí arriba? ¿Creéis que no está vigilando este país? ¿Cómo se explica, si no? Nos ha puesto a prueba y la hemos pasado. Hicimos lo que había que hacer. Islington. Enfield. Yo estuve allí. Yo lo vi todo. Inmigrantes, musulmanes, homosexuales, terroristas. Degenerados contagiados. ¡Tenían que desaparecer! Fuerza a través de la unidad, unidad a través de la fe. ¡Soy un inglés que teme a Dios, y a mucha honra, maldita sea! (McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:02:25 – 00:04:14)

Es así como a partir de ese momento, en una serie de pequeños collages y comentarios, se puede establecer una carga negativa en la película en contra el imperialismo de Estado Unidos, que se desarrollará a lo largo de toda la película. En primer lugar, la época de caos que se vivió en medio de las elecciones (ganadas finalmente por Sutler), donde es soltado el virus de Saint Mary’s, es motivado por una guerra que provenía de Estados Unidos, que cruzó las fronteras y llegó hasta Inglaterra. Además, hasta cierto punto, se culpa a Estados Unidos de la creación y propagación de este virus, como de otros males sociales: la existencia de inmigrantes y terroristas. Es así como con el lema “Fuerza a través de la Unidad, Unidad a través de la Fe” el gobierno distópico de Inglaterra se desarrolla, teniendo similitudes no solo con el régimen nazi, sino con la administración de Bush, en la que se promulgó la USA Patriot Act como una ley que permitía atacar a todos aquellos que fueran contra las ideas y acciones del gobierno

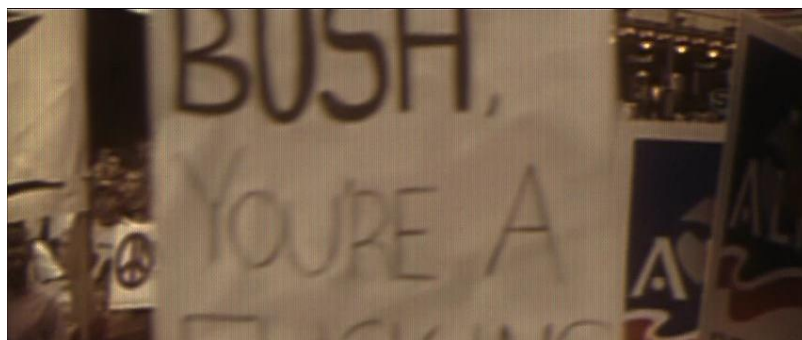
estadounidense, controlando las comunicaciones cotidianas de sus ciudadanos por su seguridad (Sáez Pérez de la Lastra 2013).

Siguiendo esta idea, es plausible el planteamiento de las obras de arte que se encuentran en el escondite de Gordon, donde hay un cuadro el que se han unidos la esvástica nazi con la bandera de Estados Unidos y de Inglaterra. Este paralelismo, hace obvio el miedo de que la administración de George W. Bush sea similar a la Inglaterra distópica presentada en “V for Vendetta”, además que ambos regímenes terminan pareciéndose mortalmente al gobierno nazi.



*Bandera de Estados Unidos e Inglaterra, unida a la esvástica nazi.<sup>72</sup>*

Para finalizar, es interesante la visión negativa del realizador hacia el gobierno de Bush, como las extensas libertades que se han tomado censurando y vulnerando derechos de los ciudadanos, tanto de esta nación como de otras, y que no son justificables ni siquiera en el panorama de caos y amenaza terrorista que vivió occidente a inicios del siglo XXI.



*Cartel en una manifestación contra la guerra.<sup>73</sup>*

El anterior cartel sale en una escena de una marcha por la paz, en Londres, que transmiten por televisión contra la guerra de Estados Unidos, cuando esta llegaba a Inglaterra; pero, en realidad, es una grabación verdadera de una manifestación en

<sup>72</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:50:45.

<sup>73</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:16:12.

Estados Unidos en contra a la invasión y guerra de Irak que desataba Bush a inicios de la década del 2000, debido al atentado contra las Torres Gemelas. Aunque la mayoría de estadounidenses comenzaron apoyando la búsqueda y castigo de los dirigentes líderes de los atentados, a medida que pasaba el tiempo, y las acciones del gobierno se volvían más violentas contra Oriente y se vulneraban más las libertades de los ciudadanos estadounidenses en pos de la seguridad, la visión tanto personal como mediática, comenzó a cambiar y tomar conciencia de que ningún atentado terrorista por muy impactante que sea merecía tal atropello de derechos humanos a nivel internacional.

Por lo tanto, en ambas películas, según el contexto histórico post 11-S en que se realizaron, identifican y postulan cuál es el marco más cercano según las tendencias pesadas de la época para construir su ficción distópica. Es así que, de diferentes maneras, el realizador introduce imágenes o textos en referencia a estas, para advertir al espectador de que, si bien es un relato ficticio del futuro, ya se ha tenido un ensayo en el pasado o que incluso el presente que se está construyendo tiene características distópicas.

#### **4.1.6. El discurso del miedo social contemporáneo**

Habiendo descrito y analizado los diferentes elementos narrativos y discursivos sobre estas sociedades distópicas, podremos centrarnos en identificar en qué consiste lo que hemos llamado **“el discurso del miedo social contemporáneo”**. Este discurso se centra en la sensación de incertidumbre y alienación, desde la década de los noventa hasta los años transcurridos del siglo XXI. Con un nuevo orden mundial a raíz de la caída del Muro de Berlín y la disolución de la Unión Soviética, los discursos de ficción se centran en los temores de la sociedad actual, planteados adecuadamente en siete miedos, y los proyectan en películas que los exacerban y que horrorizan al espectador.

Estas películas son el reflejo de una sociedad, de sus miedos y de sus pronósticos para el futuro. Es interesante estudiar la relación de estas sociedades ficticias (en la mayoría de casos futuristas) y las sociedades del siglo XXI que las produjeron. En este caso hablamos de la occidental, aunque también hay una amplia producción distópica en la sociedad oriental.

Centrándonos en cómo los miedos de la época contemporánea afectan sus producciones, podemos concluir que el miedo más preocupante son las **guerras**, sobre todo, las

nucleares y biológicas. Tanto “V for Vendetta” como “Equilibrium” parten de un temor al caos por no tener los medios para enfrentar un arma nuclear o biológica. En “Equilibrium”, lo que lleva a Libria a convertirse en una sociedad distópica y un gobierno totalitario es el miedo y el caos que surgen en la Tercera Guerra Mundial, generado por las armas de fuego y nucleares<sup>74</sup>. Es así como las **armas y desastres nucleares**, y los **ataques biológicos** ocupan el segundo y tercer lugar en los miedos representados en las películas distópicas totalitarias del siglo XXI.

En “V for Vendetta”, se menciona la guerra norteamericana de carácter internacional (incluso puede referirse a una Tercera Guerra Mundial), que poco a poco va afectando y llegando a Londres; en medio del clima de elecciones genera desorden, miedo y descontrol. Todo esto se maximiza cuando el virus (ataque biológico) es desatado y mueren miles de personas, es así como el subsecretario de Defensa Adam Sutler (cargo que tenía en ese momento) gana las elecciones, erigiéndose como el canciller, el líder máximo, y comienza la construcción de una sociedad distópica a partir de los miedos de los londinenses.

Hoy las fronteras entre lo que se define como guerras internacionales -que se supone que no se están realizando- y conflictos armados -que ocurren con frecuencia- se difuminan por la larga extensión tanto en tiempo como espacio y por las terribles armas y métodos que utilizan en combate, aterrorizando a los ciudadanos de los países implicados y creando una paranoia global. Además, “Es probable que estas nuevas guerras no queden confinadas por siempre a las zonas que están ahora afectadas por ellas, es decir, América del Sur y Central, el África subsahariana y Asia central y meridional, y que se propague, por diversos conductos, a las zonas del hemisferio norte” (Münkler 2004:10).

El uso de virus como armas biológicas es uno de los temas más utilizado en las distopías totalitarias del siglo XXI. Las armas químicas pueden ser “de estructura biológica, es decir usar tóxicos biológicos muy nocivos para causar daño o puede ser de estructura química, por la combinación de elementos. Los cuales producen generalmente gases de efectos contundentes y destructivos de la vida” (Natera 2013). Las armas químicas, a diferencia de las nucleares, no afectan a las construcciones humanas, sino, más bien, a

---

<sup>74</sup> Bomba atómica: “Artefacto bélico cuyo gran poder explosivo se debe a la liberación súbita de energía como consecuencia de la fisión de determinados materiales, como uranio o plutonio”. (Fuente: Real Academia Española: [http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=qBpdpV7pKDXX2QokFwRd#bomba\\_atómica](http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=qBpdpV7pKDXX2QokFwRd#bomba_atómica)).



todos los seres vivos: humanos, animales, flora, fauna, ecosistemas terrestres y marinos. Muchas armas químicas son fáciles de producir porque tienen otros usos diarios o industriales como el metilfosfonato, el tioglicol (solvente de pintura) y el cloro (usado como desinfectantes en los hogares) (Natera 2013).

Pero las armas químicas han sido utilizadas a lo largo de la historia de la humanidad. Se han utilizado para la caza de animales y otras se han utilizado en guerras como gases tóxicos en forma de niebla, granadas con gas, cloro, gas mostaza e insecticidas. Por ejemplo, el SIKLON B fue utilizado por los nazis en los campos de concentración contra sus prisioneros (Natera 2013).

En la actualidad, la producción y distribución de estas armas se ha perfeccionado y su uso se ha diversificado. Para nombrar algún caso: en la guerra de Irak contra Irán se utilizaron armas químicas, lo que tuvo como consecuencia la muerte de 20 mil soldados iraníes; en el 2013 también comenzaron a utilizarse en Siria, con 3 mil fallecidos. Las armas químicas han sido categorizadas como armas de destrucción masiva por las Naciones Unidas, y se ha prohibido su utilización. Las armas químicas actuales más utilizadas son las siguientes: agentes químicos o (“chemical weapon agent”), gases nerviosos, cianuro de hidrógeno, gas mostaza, fosgeno, gas lacrimógeno, BZ, uranio empobrecido, insecticidas, pesticidas, agente naranja y estupefacientes (Natera 2013).

Los más grandes productores de armas químicas son Estados Unidos y Francia. Según Natera, los países que tienen armas químicas son: Siria, “Egipto, Estados Unidos, Francia, Inglaterra, Alemania, Israel, Arabia, Turquía, Irán, India, Australia, Irak” y múltiples organizaciones terroristas (2013).

“V for Vendetta” deriva de los miedos a las armas, que no se pueden predecir ni controlar. En un ataque biológico la expansión de un virus que no se puede tocar ni identificar tan fácilmente ha sido un miedo que ha crecido desde finales del siglo XX. Pero, a raíz del atentado del 11 de septiembre que destruyó las Torres Gemelas, las armas biológicas se volvieron parte del imaginario colectivo, sobre todo después de las cartas de carbunco que los terroristas mandaron a políticos, periodistas y civiles en Nueva York y algunas otras ciudades de Estados Unidos, que causaron la muerte de cinco personas (Bueno 2012: 3). Siguiendo este contexto, el planteamiento de un virus que mataría a 100 mil personas, como en “V for Vendetta”, es muy plausible y aterrador.

Las guerras o conflictos armados que utilizan tanto armas nucleares como químicas refuerzan el miedo al “otro”, que representado en el **terrorismo** (internacional o nacional) se sitúa como el cuarto miedo que se desarrolla en las distopías totalitarias. Estos estados distópicos suelen estar aislados del resto del mundo y tener una nula o escasa relación con otras naciones. Esto se hace evidente en la expropiación de manifestaciones culturales, al eliminar todo rastro de otras culturas que no sea la actual sociedad distópica. Muchas veces estas sociedades están completamente separadas por murallas o severas leyes fronterizas. En “V for Vendetta” el canciller Sutler cierra la frontera con terribles represalias para quienes la crucen cuando la guerra estadounidense extiende a Londres. En la película “Equilibrium” toda Libria está completamente amurallada, aislada del caos del “abismo” o mundo incivilizado.

Si tenemos en cuenta la xenofobia siempre presente en algunas partes de Europa y las noticias de jóvenes latinos que han sido masacrados o asesinados por su origen, no estamos muy lejos de los planteamientos distópicos. Además, a raíz de los atentados del 11-S, Estados Unidos y muchas potencias europeas establecieron leyes migratorias más severas, las revisiones en los aeropuertos se volvieron más exhaustivas e incómodas, y el temor al “otro” se incrementó. Se comenzó a satanizar la imagen de oriente y se cometieron numerosas injusticias, sufrimiento y muerte, solo a raíz del miedo. Los atentados a Madrid (11 de marzo del 2004) y Londres (7 de julio del 2005) solo empeoraron este temor. Morón argumenta que “El panorama social y político que se vislumbra revela una situación semejante a la de los años 30, cuando ocurrió la ascensión del fascismo en Europa. Esa desesperación social como consecuencia de la crisis económica puede llevar a conflictos graves” (2011).

Es así como en muchas distopías, como por ejemplo “1984”, el miedo al “otro” es lo que mantiene esta sociedad. En esta novela se transmiten victorias, derrotas, persecuciones y apresamientos falsos sobre los enemigos de la nación. Esto también ocurre en “V for Vendetta”, cuando el gobierno del canciller Sutler se ve amenazado por V, y ordena al jefe de comunicaciones: “Lo que necesitamos ahora es transmitir un mensaje claro a los ciudadanos de este país [...]. Quiero que este país se dé cuenta de que estamos al borde del olvido, que cada hombre, mujer y niño entienda lo cerca que estamos del caos. ¡Quiero que todos recuerden por qué nos necesitan!”<sup>75</sup>. Por este mandato se emiten falsas noticias como: “En los antiguos Estados Unidos, la guerra

---

<sup>75</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:30:08 – 01:30:36.

civil sigue haciendo estragos en el Medio Oeste; [...] la policía ha detenido a nueve sospechosos; fuera de la zona de cuarentena, otro agente patógeno ha cobrado 27 vidas; las autoridades han descubierto nuevas pruebas que evidencia una conexión entre la organización terrorista V y el ataque viral del Saint Mary en Londres hace 14 años”<sup>76</sup>. La pauta que Sutler sigue para transmitir estos mensajes es que, cuando hay un enemigo externo, la sociedad se une ante el miedo y evita revelarse porque se sienten protegidos por sus gobiernos y sus fronteras. En “1984”, el gobierno distópico de Oceanía tiene un Ministerio de la Paz que, irónicamente, se encarga de los asuntos relacionados a la guerra y su permanencia; que la guerra continúe con otros países (en este caso, Eurasia y Asia Oriental) permite que Oceanía esté en paz consigo misma. Es así que las revueltas sociales disminuyen cuando se puede exteriorizar el odio y el miedo en un enemigo externo.

En la actualidad, es muy usual que en épocas de inseguridad se utilicen las llamadas “cortinas de humo”<sup>77</sup> para ocultar, con buenas o malas noticias, las verdaderas acciones del gobierno a los ciudadanos. Estas noticias hacen que los ciudadanos se entretengan o preocupen por cuestiones que en verdad no suceden, a la vez que les oculta el verdadero contexto en el que viven; así, el gobierno puede moverse con libertad y cometer actos que serían censurados y denunciados por la sociedad de ser conocidos. En el Perú tuvimos una larga época de cortinas de humo con el gobierno de Alberto Fujimori, en la década de los noventa, que convirtió a los medios en un canal de propaganda para su gobierno, comprándolos con grandes sumas de dinero para que no denunciaran los delitos y excesos que se cometían para combatir el terrorismo.

Pero, como hemos visto, a lo largo de toda la historia de la humanidad, el miedo no solo es externo, también existe el miedo interno. Cuando una sociedad completamente controlada elimina toda amenaza externa el miedo se traslada hacia suposiciones de amenazas internas; esto hace que el control se vuelva más apremiante y encuentre otros canales para mantener todo según sus normas. En “Equilibrium”, como en la novela “1984”, se encuentra una manera de entrar en lo más privado de la vida familiar: se educa a los niños intensamente para convertirse en sensores de opositores políticos. En “1984”, los niños suelen denunciar a sus padres o vecinos sin ningún tipo de

---

<sup>76</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:30:37 – 01:31:08.

<sup>77</sup> “Conjunto de hechos o circunstancias con los que se pretende ocultar las verdaderas intenciones o desviar la atención de los demás”. (Fuente: The Free Dictionary by Farlex: <http://es.thefreedictionary.com/cortina>).

remordimiento. En “Equilibrium”, a los futuros clérigos se les entrena desde niños para reconocer a los ofensores sensoriales; incluso pueden identificar a quiénes están sintiendo en las reuniones públicas o en plena calle, e indicarles a los guardias su identidad para que sean eliminados. Cuando Preston deja de tomar su dosis, su hijo comienza a controlarlo de manera intimidante desde su horario de trabajo, hasta cuándo toma su dosis.

Estos casos de adoctrinamiento de niños ya se han realizado en la época nazi. Las “Juventudes Hitlerianas” ya existían desde 1922, pero tomaron fuerza cuando Hitler subió al poder. Esta agrupación juvenil era obligatoria para todos los jóvenes arios desde los 10 años. Los jóvenes y niños tenían que jurarle lealtad completa a Hitler, y su ingreso era aprobado mediante una prueba física. El objetivo de esta agrupación era crear futuros soldados de élite para el Tercer Reich. El total de jóvenes que pertenecieron a esta agrupación fue de 7700 mil. Dependiendo de sus gustos, eran agrupados y adiestrados en mecánica de vehículos, temas navales o aviación. Además, en 1942 se crearon los Campos de Competencia del Servicio Militar, que tenían como objetivo enseñarles a los jóvenes de entre 16 y 18 años el combate de infantería. Además, recibían una educación psicológica que buscaba que profesaran sin cuestionamiento el antisemitismo, así como eliminar todo rasgo de humanidad y piedad en ellos (Gómez s/f).

Un caso relativamente parecido, aunque menos estructurado e institucionalizado, se desarrolló en el Perú en la época del terrorismo. Sendero luminoso creó la agrupación “Pioneritos de Sendero”, al que pertenecían niños secuestrados de la población civil e hijos de terroristas. A estos niños se les infundía el “pensamiento Gonzalo” y la ideología del marxismo leninismo, siendo instruidos también en el uso de armas. Incluso se llegó a secuestrar a mujeres para que fueran las procreadoras de los nuevos integrantes de las filas de Sendero Luminoso. A estos niños se les “bautizaría” matando policías u opositores. El adoctrinamiento tuvo lugar en los campamentos subversivos de los valles de los ríos Apurímac, Ene y Mantaro (Cok 2013).

Los miedos tanto al enemigo externo como al interno hacen evidente cómo muchas naciones sus ciudadanos tratan al prójimo, tanto a los de su misma nacionalidad como a los que pertenecen a otro país. De esto se derivan dos claros fenómenos: la facilidad de que se desaten guerras sin preocuparse por las pérdidas humanas y el permitir la hambruna de muchas ciudades, e incluso controlarla y utilizarla como arma política.

En conclusión, las películas distópicas totalitarias se centran en cuatro miedos actuales de las sociedades occidentales (y en ciertas regiones de las orientales). No desarrollan el miedo a la inteligencia artificial (que es propia de los movimientos ligados al *cyberpunk* o a distopías corporacionales) ni el miedo a las catástrofes naturales, que se presentan como una consecuencia del uso de armas nucleares y biológicas, pero no como un miedo desarrollado aisladamente. Estos miedos son la suposición de un posible mañana y la elaboración de esta pesadilla en un formato visual que permite reconocer su presente, pero también advertir sobre los caminos que está tomando la historia y el futuro.

Además de los miedos globales, la propuesta discursiva del miedo social contemporáneo, en el género específico de la distopía totalitaria, nos presenta una trama donde los acontecimientos y caos del pasado han llevado a construir un futuro controlado por un partido político único que impone leyes y prohibiciones para mantener la estabilidad de la sociedad y, en última instancia, para conseguir la supervivencia de la especie humana; sin embargo, este gobierno autoritario nos muestra que las desigualdades sociales y económicas no se han eliminado en el futuro, solo han sido enmascaradas de diferentes maneras. Para mantener este gobierno, los guiones del género distópico totalitario cuentan con tres componentes específicos. El primer componente es el **control social y político** de parte del Estado hacia sus ciudadanos, es así como todo ciudadano debe servir al gobierno; se crean organizaciones para asegurar esto, como instituciones encargadas de la vigilancia: patrullas que escuchan conversaciones, policía secreta, tribunales de justicia secretos, instituciones encargadas de experimentos para el control civil como la creación de armas químicas y biológicas. El segundo componente son las diferentes **modalidades de control y vigilancia**, como la utilización de drogas de manera institucionalizada, el toque de queda, el control de los medios de comunicación, la expropiación de manifestaciones culturales por parte del Estado, la utilización de uniformes para los civiles, y la prohibición de objetos privados. El tercer componente es la **eliminación o sanción de toda oposición al gobierno** y de lo determinado como ilegal por ellos; los ciudadanos que infrinjan la ley pueden ser encerrados en campos de concentración o experimentación, cárceles indeseables, o ser víctimas de torturas, exilios y asesinatos.

Es así como el discurso del miedo social contemporáneo nos habla principalmente de una advertencia de lo que podría llegar a pasar con nuestros países, con nuestro mundo,

si en algún momento el caos reina y sentimos que solo mediante un control estricto podemos sobrevivir como naciones, sin destruirnos unos a otros. En estos universos la libertad (de acción, de pensamiento y de expresión) y los derechos se subyugan a la supervivencia tanto del individuo como de la sociedad en su conjunto. Es así que el discurso del miedo social contemporáneo se basa en el contexto del siglo XXI, sus aspectos más apocalípticos y sus miedos más profundos para crear un universo ficcional donde todos estos miedos se encuentran aumentados, estructurados en una sociedad inamovible con un sistema social y político que representa a nuestra peor pesadilla.

## **4.2. Análisis de aspectos visuales**

### **4.2.1. El monocromático universo de “Equilibrium”**

#### **4.2.1.1. La estética de la opresión**

En estas sociedades distópicas ya instauradas, el poder y su líder viven en la ciudad y están concentrados en ella. Esta ciudad es (casi por definición) tétrica, gris, opaca, y despierta un sentimiento de tristeza y de nostalgia por el color y la alegría. Cada edificio, cada monumento del gobierno hace recordar que uno está inmerso en esta opacidad y que no hay escapatoria. La distopía se presenta a simple vista como un mundo de infierno sin escapatoria posible. Es por eso que la proeza de los protagonistas de liberar a su sociedad del poder y del control del gobierno en ambas historias analizadas es relevante.

Desde que las películas empiezan se va explicando visualmente al espectador cómo funciona y cómo se articula esta sociedad, cuáles son sus reglas y prohibiciones. Es así como en “Equilibrium”<sup>78</sup>, la segunda secuencia es una larga travesía en auto, donde Preston (el protagonista) junto a su compañero (que luego se convertirá en un ofensor sensorial) discuten sobre el gobierno, su trabajo y sobre la distribución de la ciudad. El “paseo” comienza en las afueras de la nación de Libria, luego de que Preston haya quemado varias manifestaciones culturales (como “La Mona Lisa”) y asesinado a muchos ofensores sensoriales en su escondite. En las calles se puede ver la pobreza que existe: todo son ruinas, construcciones en esqueleto, estructuras de metal, tierras

---

<sup>78</sup> Anexo 4: Disposición de la ciudad.

baldías, maleza o césped casi color marrón, edificios devastados (posiblemente bombardeados), cielos grises con contaminación y estructuras de cemento ennegrecido.



*Afuera de la nación Liberia.<sup>79</sup>*



*Esqueletos de construcciones afuera de Liberia.<sup>80</sup>*



*Escombros causados por bombas afuera de Liberia.<sup>81</sup>*

Finalmente, dejamos las afueras de la ciudad para encontrarnos con la gran muralla (fabricada con alta tecnología) que separa lo civilizado de lo incivilizado. Desde el principio se percibe el gran control que hay en esta sociedad: guardias armados, tanques de guerra movilizándose como autos normales y la gran muralla, como una fortaleza, que casi recuerda a la época medieval con su arquitectura dirigida a proteger la ciudad. Es así como se puede postular que la arquitectura en esta película para muchos edificios

<sup>79</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:07:44.

<sup>80</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:08:19.

<sup>81</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:08:38.

responde a una estética funcional, es decir, responde a una necesidad, no tanto a un gusto personal o colectivo por el arte. En el caso de la muralla que divide la sociedad distópica del ‘mundo salvaje’ en su estado natural, la función es proteger a la nación de posibles rebeliones e invasiones, pero también tiene la función de demostrar qué tan segura, protegida y vigilada está la nación tanto contra los ofensores sensoriales como para los ciudadanos comunes que se inyectan su dosis diaria de Prozium.



*Muralla que separa a Libria del territorio de guerra, con símbolo del partido en la puerta.<sup>82</sup>*

Y aunque nos adentramos en la ciudad en sí, y los escenarios se vuelven más tecnológicos y ya no hay devastación, la atmósfera de opresión no desaparece, más bien, la sensación de agobio se incrementa. Los edificios son rígidos y funcionales, los colores que reinan son los grises y unos azules opacos que apenas pintan la imagen, las estructuras son puntiagudas y muy elevadas. Este último aspecto resalta cuando Preston, desde la calle, quiere mirar el último piso del edificio Equilibrium (donde suministran el Prozium) y le resulta imposible; esto recuerda a las antiguas catedrales góticas en que los techos estaban tan elevados para hacer referencia a la lejanía de Dios con ese mundo de pecado y sus habitantes pecadores. Según esto, la lejanía y la imposibilidad de completar la visión de las construcciones se pueden interpretar como la incompreensión de parte de los habitantes con respecto a las estructuras básicas de esta sociedad distópica, pero que se limitan a seguir las reglas que se les han impuesto sin cuestionarlas.

---

<sup>82</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:08:51.





*Vista panorámica de Libria.<sup>83</sup>*

Además, estamos ante una sociedad que tiene como primera instancia la vigilancia y el control, donde estos se ven inmediatamente representados por los megáfonos y pantallas gigantes que transmiten todo el día los mensajes del Padre (el líder máximo del gobierno), por los soldados armados (uniformados por completo de negro) que están en todas las calles, por la misma disposición de las calles y edificios, que no deja un lugar donde ocultarse y no deja un lugar para la privacidad. En esta ciudad todo se ve, cualquier acción o palabra que no va de acuerdo a las reglas se puede identificar desde el primer momento; en este mundo no hay espacio para los secretos.



*Megáfonos y bandera de Libria.<sup>84</sup>*



*Megapantallas con mensajes del Padre.<sup>85</sup>*

<sup>83</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:07.

<sup>84</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:16.

<sup>85</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:20.



*Calles de Libria.<sup>86</sup>*



*Seguridad en cada calle de Libria.<sup>87</sup>*

En esta sociedad hay una desaturación del color: se presentan los colores más fríos como los negros, los blancos, los grises, y pocas gamas de azules, verdes y rojos, en tonos opacos y apagados. Hasta la propia bandera de Libria, que escapa de los colores de la sociedad distópica, presenta un rojo desaturado y un crema tenue. Pero esta opresión no solo es producto de la arquitectura de la ciudad, sino del mismo control de la historia que ejerce el gobierno. La historia ha sido reescrita y olvidada, las personas en esta sociedad viven creyendo lo opuesto al dicho “todo el tiempo pasado fue mejor” por su propia experiencia con la Tercera Guerra Mundial que destruyó gran parte del mundo. La presencia del Padre en todas partes les recuerda esto cuando aparece en pantallas gigantes que todos prácticamente están obligados a ver; se escucha su voz en megáfonos repartidos por toda la ciudad de Libria; se transmite su mensaje en globos aerostáticos. Toda esta logística tiene un doble significado, no solo refuerza la (re)escritura del pasado y presente de una determinada manera en favor del Padre y su gobierno, sino que también les hace entender (casi inconscientemente) a los ciudadanos

<sup>86</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:29.

<sup>87</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:10:23.

que siempre están vigilados, que no hay lugar en el que Padre (el líder) no pueda verte y oírte.

Según Eva Heller, los colores cambian su significado de acuerdo a su interacción con otros y pueden crear múltiples sentimientos de acuerdo a la combinación que se emplee; es así que un acorde cromático es la combinación de determinados colores que están usualmente asociados a un efecto o sentimiento específico (2004: 17-18). Los colores asociados a estas sociedades distópicas (el azul, celeste, gris, verde opaco, blanco y negro) forman acordes cromáticos que se asocian a sentimientos negativos. El azul, el blanco, el celeste y el gris forman el acorde cromático del frío; en una sociedad donde la felicidad verdadera es lo último que se desea, el calor y la alegría se alejan, dejando a sus antagonistas, el frío y la tristeza.



*Acorde cromático del frío.*<sup>88</sup>

Esta sociedad que se gobierna con mano dura también responde al acorde opuesto a la suavidad y delicadeza. La predominancia de negro, combinado con celeste, gris y azul responde al acorde cromático de lo duro. Sin embargo, esta sociedad no podría ser controlada por completo sin medios tecnológicos que permitieran la vigilancia día y noche en todas las calles; para hacer énfasis en esta sensación, el azul, el blanco, el gris y el celeste corresponden al acorde de la ciencia. Esta combinación de colores es ideal para una ciudad mecanizada, dominada por la indiferencia de los sentimientos en la población, por la ecuanimidad y poderío de las élites gobernantes con sus decisiones egoístas, en donde los ciudadanos han perdido su individualidad hasta convertirse en una masa controlable y transformable por su líder y en donde han dejado escapar sus libertades y derechos por placeres banales o tranquilidad y conformidad ante el miedo imperante. Estas sociedades, plagadas de sentimientos negativos, se representan en

---

<sup>88</sup> Fuente: Heller, Eva. *Psicología del color* (2004). Segunda lámina.

acordes cromáticos que generan una atmósfera de desolación, desesperanza y continuo duelo.



*Acorde cromático de lo duro.*<sup>89</sup>



*Acorde cromático de la ciencia.*<sup>90</sup>

Toda la ciudad está concebida para ser un lugar temido por sus ciudadanos, donde la opresión y vigilancia dominan en todo momento. En las calles, mientras que las personas caminan, no solo hay guardias armados, sino que también hay clérigos (encargados de identificar a las personas que están sintiendo porque no se han inyectado la droga Proziium), que no solo son adultos, sino también niños. Estos por su propia adaptabilidad, por haber nacido y criado en esta maquinaria, son mucho más despiadados y no sufren el más mínimo remordimiento al mandar a asesinar a un ofensor sensorial.

<sup>89</sup> Fuente: Heller, Eva. *Psicología del color* (2004). Undécima lámina.

<sup>90</sup> Fuente: Heller, Eva. *Psicología del color* (2004). Segunda lámina.



*Seguridad y niño clérigo identificando ofensores sensoriales en plena calle de Libria.<sup>91</sup>*

#### 4.2.1.2. Reglas & Prohibiciones

Para poder mantener esta sociedad tan estructurada y controlada, se deben tener presentes una serie de reglas y prohibiciones que aseguren la perpetuidad del gobierno. La primera y más resaltante, porque es la que ha permitido llevar a la sociedad donde está, es el consumo diario de Prozium según se indica la dosis<sup>92</sup>. La dosis es un líquido amarillento que viene en un frasquito de vidrio y que se coloca en un aparato (con forma de pistola) que te permite inyectártelo en el cuello. Mediante la correcta administración de la dosis se eliminan todos los sentimientos humanos, que son tan temidos por el gobierno (y la población) porque en el pasado causaron la guerra y la destrucción. Según el Padre, la Tercera Guerra Mundial, que llevó al mundo caos y desorden, se debió a sentimientos como el odio, la envidia y la codicia; es así como al eliminar los sentimientos se instaure la paz y una nueva nación nace, Libria, con la máxima regla: no sentir.

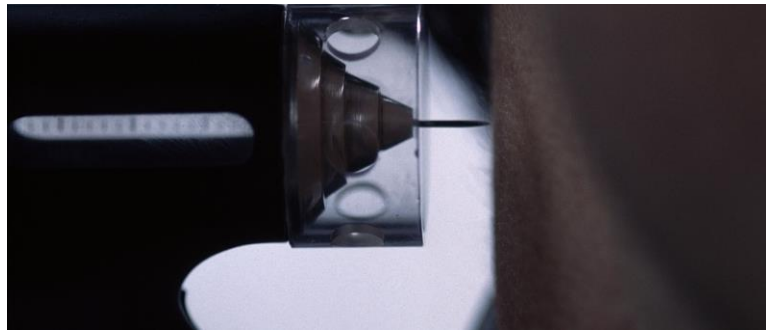


*Pistola especial para administrar la droga Prozium en el cuello.<sup>93</sup>*

<sup>91</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:10:18.

<sup>92</sup> Anexo 4: Mecanismos de control.

<sup>93</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:11:08.



*Preston inyectándose Proziium.<sup>94</sup>*



*Intervalo de Proziium.<sup>95</sup>*

En la actualidad, el gobierno no solo quiere evitar las guerras, sino también quiere evitar la rebelión<sup>96</sup>. Si todos los ciudadanos están sumergidos en esta paz estática (porque no los lleva a ningún lado, no los hace aspirar a nada, siguiendo las indicaciones como una mente mecanizada), la estabilidad del Estado no corre peligro. La única persona que puede sentir es el Padre, porque él mismo se ha autorizado esto. Sin los sentimientos, el propio Padre no tendría aspiraciones y ambiciones como para seguir controlando toda la nación. Según el Padre, la única manera de que el gobierno funcione es que la mayoría pierda sus derechos y sentimientos, mientras otros los guardan con preciado celo. En esta sociedad, como en muchas de la actualidad, la libertad de acción es restringida por el cargo que uno tiene; en este caso, ser el líder máximo de esta sociedad sin sentimientos le da una libertad de acción única: poder sentir.

Cuando ya se han eliminado en primera instancia los sentimientos, y con estos las posibles revueltas y contradicciones, se pasa a deshacerse de todo lo que pudiera volver a despertarlos: las manifestaciones culturales. Llamaremos “manifestaciones culturales” a todo objeto que porte un valor cultural (de cualquier cultura o sociedad pasada), ya sea por sus materiales, colores, inscripciones, ideas portadoras, etc. Las manifestaciones

<sup>94</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:11:34.

<sup>95</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:11:36.

<sup>96</sup> Anexo 4: Persecución política.

culturales están terminantemente prohibidas en Libria; su acumulación es usual en los ofensores sensoriales, porque estas pueden devolverle lo que las dosis de Prozium les quita: despertar sus sentimientos y pensamientos, sus ambiciones, inspirarlos, hacerles querer algo que va más allá de esa existencia mecanizada en la que están inmersos.

Las manifestaciones culturales prohibidas más comunes son los libros, la música, obras de arte, las películas o cualquier objeto que tenga una reminiscencia del pasado. Objetos como lámparas antiguas, cajas de música o tocadiscos son considerados también prohibidos, no solo por los sentimientos que pueden despertar, sino por las sensaciones, porque en esta nación hasta los cinco sentidos están limitados. En “Equilibrium” no solo se eliminan los pensamientos y los sentimientos, también se busca eliminar algo tan básico como los sentidos de todo ser humano: el gusto, el tacto, el olfato. Las estructuras y los objetos usuales de esta ciudad distópica, no tienen una textura particular; nuevamente se muestra la funcionalidad de la arquitectura: que no despierte ningún sentido, más allá de sobrecoger a los ciudadanos y transmitirles una sensación de opresión.

En “Equilibrium” se llega al extremo de que no solo están prohibidas las manifestaciones culturales, sino también el color en sí mismo. En los escondites de los ofensores sensoriales hay objetos que no tienen una mayor carga política negativa para el gobierno como lámparas, esferas, bolas de cristal, que no tienen otra función que dar color a la vida de las personas. Estos objetos están prohibidos por el gobierno solo porque su color hace sentir a las personas. Es así como desde la concepción de esta prohibición se ha determinado la paleta de colores de esta película en azules opacos, verdes opacos y grises. Los colores son opacos y metálicos como la sociedad y sus ciudadanos.

Por estos aspectos, es un momento memorable en la vida de Preston y en la trama de la película, cuando Preston deja de tomar la dosis de Prozium. En una de las actividades en colectividad donde escuchan al Padre, él se quita los guantes y “disfruta” del tacto de su mano con una baranda de metal, que es una sensación completamente nueva para él. El mundo de Preston es gris y estructurado hasta que conoce a los ofensores sensoriales.

### 4.2.1.3. Mecanismos de control de la conducta

Desde tiempos inmemorables, lo que ha buscado el hombre es el control: de sí mismo, de su entorno, de su comunidad y del otro. Cada gobierno autoritario busca el control de sus ciudadanos mediante un método; el más común y que hemos tratado con amplitud en páginas anteriores es el miedo. Los regímenes se encargan de suprimir al individuo mediante reglas, prohibiciones y castigos que causan terror, que le impiden una vida cotidiana libre y sin preocupaciones, que los someten a una vigilancia constante en todas las esferas tanto públicas como privadas. En “V for Vendetta” lo que inmoviliza a los ciudadanos de Inglaterra hacia las vías de la revolución es el miedo a la represión de parte del Estado. Los crímenes del gobierno hacia sus ciudadanos han permitido la permanencia de estos en el poder y la inacción en la búsqueda de sus derechos y libertades.

Sin embargo, hay otros mecanismos de control que pueden asegurar una devoción más profunda al régimen o, sino, la total falta de motivación para generar un cambio. En el caso de “Equilibrium”, como en la novela “Brave New World”, esto se logra mediante una droga repartida por el Estado. La droga Proziium de “Equilibrium” tiene el objetivo de evitar que el ciudadano sienta, lo que lo sume en un estado permanente de paz y comodidad artificial, de falta de deseos y ambiciones. Por otro lado, en el caso de la droga Soma, utilizada en “Brave New World”, se obtiene un estado de felicidad artificial mediante el consumo de la dosis indicada; es así como no solo se puede usar el miedo y terror como método de control social, sino también el placer.

El Proziium<sup>97</sup> se administra en forma de inyecciones en el cuello que cada ciudadano debe inyectarse a una hora indicada, para esto todos poseen una pistola personal en las que guardan sus siguientes dosis. Esta droga causa al instante en que es administrada la imposibilidad de sentir emociones, es así que el Padre considera que el “Proziium, [es] el gran nepente. Opio de nuestras masas. La adicción de nuestra gran sociedad. Bálsamo y salvación, nos libró de la angustia, del dolor, de los profundos abismos de la melancolía y odio. Con él anestesiarnos la pena, aniquilamos la envidia, borramos la furia. Que esos impulsos paralelos de alegría, amor y euforia sean anestesiados a su paso, lo aceptamos como un sacrificio justo. Aceptamos Proziium en su plenitud unificadora y todo lo que

---

<sup>97</sup> Anexo 4: Mecanismos de control.



hizo para hacernos grandiosos”<sup>98</sup>. Para llevar a la humanidad a la nación perfecta, hay que convertir a la mayoría de los ciudadanos en seres robotizados, que solo se encargan de cumplir sus tareas diarias para mantener a un grupo de élite que tiene el poder de todo, de sus propios sentimientos y el de sus súbditos.

En el caso del Soma es una tableta que al consumirla se curan todas las angustias del individuo. Según la novela, el consumo de Soma tiene todas las ventajas del alcohol y la devoción del cristianismo, sin sus efectos secundarios (Huxley 2005: 68). Si el individuo pasara por algún tipo de emoción negativa, un miedo, una angustia, una melancolía, solo tiene que recurrir al Soma para que todas esos sentimientos se esfumen: “[...] y si por desgracia se abriera alguna rendija de tiempo en la sólida sustancia de sus distracciones, siempre queda el soma, el delicioso soma, medio gramo para una tarde de asueto, un gramo para un fin de semana, dos gramos para un viaje al bello Oriente, tres para una oscura eternidad en la luna; y vuelven cuando se sienten ya al otro lado de la grieta, a salvo en la tierra firme del trabajo y la distracción cotidianos [...]” (Huxley 2005: 70-71). Además, el Soma está integrado en su vida diaria completamente, y puede ser consumido en cualquier otro alimento, como helados y café.

Pero ¿de dónde proviene la idea de utilizar un producto considerado actualmente símbolo de rebeldía e ilegalidad como un mecanismo de control social? En muchos casos el objetivo inicial de una invención termina sirviendo a otros fines como resultado. En el caso de las drogas, siempre se han conocido por su potencial alucinógeno. Desde los sumerios, la Antigua Grecia y los médicos medievales, el láudano y el opio eran utilizados tanto con prescripción médica, como para auto-generarse placer. Sin embargo, fueron las propias farmacéuticas quienes terminaron creando las drogas más letales e ilegales de la actualidad: del opio se creó la morfina en el siglo XIX, propuesta como cura para la adicción al opio; en 1868 para curar la adicción a la morfina se creó la heroína y como antitusígeno (fármaco para tratar la tos seca) por la farmacéutica Bayer, que la comercializaba afirmando que no creaba un hábito; mientras que en plena Segunda Guerra Mundial, cuando los Aliados impidieron que llegara el opio a Alemania, sus químicos crearon la dolofina (conocida actualmente como metadona) para asistir a los heridos de guerra y como un tratamiento para la adicción a la heroína (Chorover 1982: 158-159). Cada cura fue peor que la anterior

---

<sup>98</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:33:45 – 00:34:31.

enfermedad-adicción. La incorrecta experimentación con estas drogas antes de proponerlas como curas generó nuevos problemas de adicción, más difíciles de curar.

En plenas investigaciones Freud recomendaba la inyección de cocaína en casos de neurosis narcisista, en los que los síntomas van desde la melancolía hasta el suicidio; pero la cocaína no solo era recomendada por Freud para trastornos psiquiátricos, sino también como estimulante y/o afrodisíaco, para problemas gástricos, para la caquexia, como cura a la adicción de morfina y alcohol, como un tratamiento para el asma, la histeria y la hipocondría (Barnola 2013). Es así, como Freud desde el inicio del psicoanálisis, utilizaba la cocaína para controlar las conductas que no podía comprender completamente o los comportamientos desviados para determinada sociedad. Poder controlar al desviado siempre ha sido un tema usual en toda época, donde toda persona que no se adopte los valores y modos de conducta determinados como válidos es considerada una persona no sana. Para Chorover, un desviado “en un contexto social puede ser la bruja o el hereje y en otro el esclavo huido, el delincuente juvenil, el homosexual, el judío, el yonqui o el «niño problema»” (1982: 176), es decir, toda persona que no se ajuste a lo considerado “correcto” por el gobierno o administración imperante, por los científicos o grupos de élite, que se encargan de definir qué es lo válido, correcto y valioso.

Es así como las drogas son reinventadas en la ciencia ficción distópica para mantener controlada a la población mediante un uso obligatorio, como en los principios se trató de hacer con el opio y la morfina. En un Estado autoritario y totalitario donde “todo control social sigue el orden «familia», «escuela», «religión» y «organizaciones de masas», y el instrumento del Estado para dicho control social se basa en la persuasión y en la coacción (aquí entrarían en juego las normas jurídicas), hace falta plantearse una alternativa más rigurosa cuando un individuo no se amolda al grupo social, cuando se desvía claramente del interés grupal y pone en peligro dicha estructura de orden” (Barnola 2013); es decir, hay que buscar una alternativa que reprima al desviado y lo integre al orden social establecido, de lo contrario terminará siendo eliminado.

En 1953 la CIA inició la Operación MK Ultra en secreto. Este proyecto consistía en buscar maneras de controlar el cerebro y encontrar una droga que obligara a los que estuvieran bajo sus efectos a decir la verdad. La droga con la que más experimentaron fue el LSD tanto en empleados de la misma CIA como en médicos, militares, prostitutas, enfermos mentales, agentes del gobierno y ciudadanos en general sin haber

consentido su permiso ni estar informados. Estos experimentos produjeron en sus víctimas amnesia, incontinencia, olvido del habla, pérdida de la memoria de su infancia. Muchas personas murieron a causa de este proyecto, entre los que estuvo el tenista Harold Blauer; el caso más sonado fue el de Frank Olson, un bioquímico del Ejército de Estados Unidos al que se le administró LSD sin su conocimiento, lo que ocasiono que se lanzara por una ventana del piso trece una semana después (Cockburn y St. Clair 1999).

En otros casos, las drogas como la metadona se utilizan para controlar la conducta de los adictos a la heroína. Para los niños hiperactivos también se ha creado su propia droga, para controlar su conducta ‘difícil’: las anfetaminas; mientras en los adultos esta droga produce menor capacidad de atención y pérdida de apetito, en los niños hiperactivos parece calmarlos, hacerlos más atentos y respetuosos, hace que se desenvuelvan mejor en la rutina escolar y su capacidad de aprendizaje mejora. Sin embargo, también en los niños tiene efectos negativos como dolores de estómago y cabeza, pérdida de apetito, temblores y tensión (Chorover 1982: 173-174). Estamos tan ansiosos de controlar todo, y en muchos casos sobre todo a nuestros niños, que no tenemos en cuenta el contenido de las píldoras que toman cada día, que no son una simple pastilla para un malestar, sino fuertes químicos que afectan directamente al cerebro.

Pero el uso de drogas puede no terminar en la simple administración del fármaco. Una de las películas más famosas, “A Clockwork Orange”, nos presenta una perjudicial combinación en la técnica (ficticia) de Ludovico. Esta técnica de condicionamiento consiste en exponer a un sujeto al que se le quiere modificar la conducta a largos periodos de visualización de imágenes violentas (agresiones, violaciones e incluso propagandas de regímenes violentos) mientras está bajo los efectos de ciertas drogas. Bajo este estado, el individuo comienza a sentir malestares y queda incapacitado de realizar actos violentos. Pero este condicionamiento, utilizado para prevenir que el individuo no cometa actos violentos, afecta su capacidad de decisión a futuro. El protagonista, Alex DeLarge, no puede ni pelear por defensa propia cuando es atacado por los integrantes de su pandilla, tras haber sido expuesto a la técnica de Ludovico.

Más allá de las terapias de condicionamiento, hay métodos de control de conducta más invasivos que han sido practicados solo hace unas décadas: las operaciones de cerebro para eliminar conductas violentas o trastornos psiquiátricos. En la década de los treinta se realizaron leucotomías prefrontales en pacientes psiquiátricos a manos de Walter

Freeman y Jame Watts en todo el mundo que consistían en destruir las conexiones hacia la corteza prefrontal del cerebro. Los autores afirmaban que, tras la operación, los pacientes se mostraban más dóciles, y podían ser controlados por el personal de los hospitales, e incluso podían desempeñarse profesionalmente en cargos altos. Estas operaciones fueron popularizadas con las numerosas prácticas a veteranos de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, la verdad es que el poco conocimiento de la estructura y funcionamiento del cerebro provocó que los pacientes empeoraran tras la cirugía y los convirtió en personas apáticas, irresponsables, inadaptadas sociales, con daños en su inteligencia y su memoria (Chorover 1982: 202-205).

Otras de las psicocirugías más relevantes de la historia fueron las operaciones de Vernon Mark y Frank Ervin de cirugía estereotáxica en la que se destruía una parte del lóbulo temporal por ser la responsable de pensamientos y acciones trastornadas. Uno de los casos más sonados fue Thomas R. (pseudónimo otorgado por los científicos) que padecía de episodios de violencia. Según los informes de Mark y Ervin, tras la operación no había sufrido ningún ataque de ira en cuatro años; pero la verdad es que la operación lo había dejado prácticamente en estado vegetal, desequilibrado e incapaz de encargarse de sí mismo. Lo mismo ocurrió en el caso de Julia S. que padecía de ataques de ira recurrentes y epilepsia; tras la operación, Julia dejó de tocar la guitarra que antes amaba, ya no era aficionada a largas charlas intelectuales con su padre y padecía un cuadro grave de depresión (Chorover 1982: 215-226).

Pero las psicocirugías no se limitaron solo a pacientes con trastornos psiquiátricos, también se operaron a personas consideradas desviadas. En 1972, en Alemania, se operó a veinte homosexuales con intervenciones estereotáxicas en los hipotálamos y se señaló que en quince casos había ocurrido una ‘mejoría’. Además, se han operado a niños hiperactivos con intervenciones estereotáxicas en Tailandia, India, Japón e incluso en los Estados Unidos, sin obtener curas reales, solo un leve descenso en la conflictividad de parte del niño (Chorover 1982: 227-228). En la ficción, en la novela “1984”, se utilizaba la técnica del lavado de cerebro para aplacar a los revolucionarios, para obligarlos a que amen y adoren al Gran Hermano y para que olviden sus antiguos cuestionamientos y rebeliones.

Es así que el deseo y las acciones correspondientes para tratar de obtener el control del comportamiento y conducta de los individuos, de parte de una élite de científicos o gobernantes, ha sido empleado tanto como un recurso literario en ciencia ficción como

una realidad que ha mermado la vida y salud de miles de personas que, por ser considerados desviados o diferentes de acuerdo a los estándares de un tiempo, terminaron siendo reducidos por diversos métodos, hasta quedar con la figura de un ser humano aunque vacía por dentro, como solo una cáscara.

#### **4.2.1.4. El adoctrinamiento del sujeto**

Tanto la película “Equilibrium” como “V for Vendetta” nos presentan estados totalitarios, controlados por un partido único, al que no se debe cuestionar ninguna acción; cualquier persona que muestre un mínimo acto o pensamiento opositor al gobierno será castigado con torturas, deportaciones o, incluso, la muerte. Esta maquinaria es controlada por el Estado y sus instituciones, entre la que se encuentra el principal pilar: la policía secreta (los clérigos en “Equilibrium”, y los *fingermen* en “V for Vendetta”). Es así como “el régimen es una máquina para la perpetuación del poder” (Suárez 2008: 171) por parte del partido único y “La tecnología, la ideología y los elementos religiosos sirven de mecanismos de obediencia” (Suárez 2008: 171) sin importar los medios que se necesiten emplear para conseguir este objetivo.

En la historia, los regímenes totalitarios, como el estalinismo y el nacionalsocialismo, emplearon la “religión política”, que “es aquella que politiza y se apropia de ciertos elementos religiosos, con el fin de cohesionar a los miembros de una sociedad en torno a una ideología. Estos seguidores estarán guiados por un guía, espiritual y político, que es el máximo exponente de dicha ideología” (Suárez 2008: 167); a cargo de un partido único que “encarna la ideología y es el principal gestor de todo el aparato político. El partido, como tal, es incuestionable [...]” (Suárez 2008: 169). Así también, en los gobiernos distópicos totalitarios ficticiales se utiliza la “religión política” para conseguir los objetivos del Partido único, que en “Equilibrium” está conformado por el Padre y sus seguidores sin una organización específica como partido, y en “V for Vendetta” está a cargo del partido Fuego Nórdico, con el canciller Sutler a la cabeza.

Estos partidos han reemplazado cualquier otra creencia ya sea ideológica o religiosa anterior, lo único que se busca en los habitantes de Inglaterra y Libria es una devoción completa hacia el líder máximo, Sutler y el Padre, respectivamente. Estos líderes tienen

un carácter carismático<sup>99</sup> que es recalado a los ciudadanos mediante todas las herramientas del culto a la personalidad que están extendidas por toda la nación para mantener la devoción. Además, la veneración que se busca hacia los líderes totalitarios tiene un carácter de divino (Suárez 2008: 166), en el que se entiende que es omnipresente, infalible y libre de fallas. Tanto el Padre como Sutler son concebidos como seres superiores con la misión de llevar a su Estado a un nivel superior: antes del Padre, el mundo era un caos debido a las guerras; con la instauración de Libria y la cura del Prozium como apaciguador de los sentimientos, esta nación conoció la paz perpetua y la civilización; antes de que subiera Sutler al poder, Inglaterra estaba sumida en el caos debido a la guerra que provenía de Estados Unidos, con el cierre de fronteras, la eliminación definitiva de toda oposición y la instauración de leyes y obligaciones extremas, se logró una paz aparente, dejando atrás la libertad. Los líderes son casi entendidos como mesías, que ofrecen la salvación en la tierra a quien siga las normas de estas estrictas religiones políticas. Es así como esta distopía se disfraza de utopía o, en cierta medida, la busca, pero es una utopía donde todo está controlado, donde el individuo ya no existe, donde la ambición de uno está sobre los intereses y libertades del “otro”. Al dejar el papel y ponerse en acción, la utopía se revela como la peor de las distopías imaginadas.

Para conseguir los objetivos del gobierno totalitario, cada miembro del Estado debe “entregarse en cuerpo y alma a la causa y ser modelo para el resto del movimiento a nivel nacional e internacional. Se exige una disciplina cuasi monacal: obediencia, entrega y sacrificio” (Suárez 2008: 168). En estas películas, con referencia a la relación que tiene el ciudadano con su gobierno totalitario, podemos diferenciar dos tipos de distopías: la primera es la que se enmascara como utopía, pero que está sumergida en siniestros hilos que conducen hacia la distopía, como es el caso de la obra de Huxley, “Brave New World”; el segundo tipo es la distopía que se muestra como real, un mundo de pesadilla donde los seres humanos están constantemente aterrorizados y cada día vivido es una lucha, del que su máximo exponente es “1984” de Orwell.

En el primer caso tenemos a “Equilibrium”, donde se les obliga a los ciudadanos que se inyecten intervalos de Prozium a la hora adecuada, sin saltarse ninguna dosis. Al seguir estas indicaciones, el ciudadano ya no tendrá deseos de sentir ni sentirá, toda su mente

---

<sup>99</sup> Aunque al Sutler actual se le puede ver como un líder completamente autoritario debido a la constante oposición desde la aparición de V, en los recuerdos de Valerie se muestra como un líder capaz de atraer nuevos partidarios y la devoción de sus militantes.

quedará en blanco de emociones, para solo llenarse de las instrucciones y leyes del Padre, que seguirá sin oposición, porque sin sentimientos, un ser humano no tiene misericordia ni ansias de libertad.

Es así como en el universo creado por Huxley, un ciudadano con la adecuada modificación química (ya sea por drogas o por haber sido embriones modificados genéticamente para ser felices en el rol que les tocaría al crecer) mantiene una actitud de paz y aceptación del gobierno y sus leyes. Aunque en “Equilibrium” los ciudadanos no desbordan la euforia del mundo de Huxley con la droga soma, sí se logra mantener la estabilidad y aceptación del Estado. En el caso de “V for Vendetta”, que corresponde al segundo grupo, la principal prevención contra la oposición y aliciente para seguir las leyes del Estado es el miedo que se tiene al castigo. Si en el primer grupo las personas tenían una felicidad o paz artificial, en el segundo grupo los ciudadanos padecen un miedo y angustia real. Viven en constante control, son testigos de numerosos secuestros, torturas y muertes de los opositores o desertores del partido (en las películas del primer grupo, los ciudadanos se enteran de esto, pero no les afecta por las sustancias químicas que dominan su mente), tienen más reglas y prohibiciones de las que pueden acatar y, sin embargo, se esfuerzan por no salirse del molde; en conclusión, el objetivo de los ciudadanos es sobrevivir del mejor modo posible cada día.

La religión política tiene un carácter dual sobre la concepción del bien y del mal, como la cristiana, que se representa en Dios contra Satán; en el caso del comunismo, el bien está representado en el trabajador y el mal en el propietario. En los regímenes totalitarios ficcionales, el bien está de parte del Estado, sus instituciones y sus súbditos, no importa cuántos atropellos realizan contra los derechos humanos de los ciudadanos de su propia nación, mientras que el mal está encarnado por todo aquel que se oponga al Estado, ya sea un enemigo interno, como externo. Además, el Estado suele establecer un enemigo en común para toda la nación, que es el culpable de todos los males actuales o los que el gobierno totalitario ayudó a enfrentar. En el caso de “Equilibrium” el enemigo en común son los ofensores sensoriales, porque el mal se encarna en los sentimientos y las emociones, mientras que en “V for Vendetta” el enemigo en común se representa en cualquier otra nación que no sea la inglesa y en todo disidente o rebelde que no sigue los lineamientos del gobierno de Sutler. Los castigos para los rebeldes serán el infierno en la tierra, encarnada en persecuciones, torturas, experimentación, deportación e incluso la pena de muerte.

En contraposición a estos Estados totalitarios surge una persona dentro de su maquinaria que luchará por las libertades que día a día han sido arrebatadas; es así que estas películas de gobiernos totalitarios opresores se centrarán en “la misión salvadora protagonizada por héroes de rasgos mesiánicos que libran a la humanidad de su extinción o de un yugo opresor” (Huerta 2006: 147). Este mesías se encarna en Preston y V por convertirse en los héroes/rebeldes que derrotarán al Partido único y liberarán a la nación del régimen opresor; también tienen elementos religiosos en su construcción.

En principio es el salvador de ese pueblo, al igual que Jesús lo fue de toda la Humanidad. En la película “Matrix” (1999), tras la guerra entre las máquinas y los hombres, los hombres están al servicio de la inteligencia artificial, atrapados en un sueño virtual para servir de energía a las máquinas; Neo nace como “el Elegido” para librar a la humanidad de la esclavitud. Mientras que la película “Priest” (2011) presenta un universo donde el ser humano siempre ha vivido en eterna guerra con otra especie, los vampiros; ante el miedo a la extinción, la humanidad se retiró bajo la protección de la Iglesia a ciudades amuralladas. La Iglesia instauró el cargo de *priest*, seres humanos que tenían la misión de eliminar a todos los vampiros mediante poderes extraordinarios; cuando todos los vampiros fueron eliminados, los *priest* fueron disueltos como institución y trataron de reintegrarse a una sociedad que ya no los necesitaba. La película empieza cuando el protagonista, Owen, un antiguo *priest*, descubre que no se ha exterminado por completo a los vampiros y la Iglesia, como un gobierno absoluto, niega que esto sea posible. La Iglesia ha convertido a esta sociedad en una sociedad distópica al convertirse en un régimen totalitario.

En estas dos películas, Neo y Owen son elegidos para salvar a la humanidad del poderío de las máquinas y del resurgimiento de los vampiros. Pero estos héroes mesiánicos no pueden apartarse de la sociedad que les dio origen ni siquiera para eliminarla. Es así como V, Neo, Preston y Owen utilizan las armas e incluso las vestimentas -sobre todo los dos últimos- que fueron otorgados por el gobierno distópico para que salvaguardaran la seguridad y permanencia del régimen. Sus vestuarios, como hace hincapié Huerta, son negros: “Y en esa guerra sin cuartel sigue despuntando el heroísmo de Neo [Preston, V y Owen] [...], una especie de mesías que viste sofisticadas sotanas de cuero negro en su lucida misión” (Huerta 2006: 147).

El color negro es el principal en estas sociedades distópicas, tanto por su carga negativa, como por su carga histórica de color de los poderosos. Según Heller, alrededor del año



1000 A.C. se fijaron los colores de las órdenes cristianas, donde se establecía “Gris y marrón para aquellas órdenes cuyos miembros vivían en la pobreza, y negro para aquellas que permitían a sus monjes ciertos lujos” (2004: 134). Además, si naturalmente estos colores no eran lo suficientemente puros, tanto los monjes que vestían de negro como los que llevaban hábito gris o marrón los mandaban a teñir artificialmente, proceso mucho más caro, y, de este modo, contrastaban notablemente con la ropa remendada y sin teñir de la gente pobre. Es así, que hasta hoy en muchos países, la expresión “un negro” puede referirse a un clérigo (Heller 2004: 134).

En el siglo XV, cuando la burguesía dominaba el escalón más alto de la pirámide social, su poder económico y social también era simbolizado en sus ropas negras; en contraposición con el “traje de retazos”, realizado por pedazos de telas que los lansquenets robaban (Heller 2004: 136). Es así que el color negro se instaura en el inconsciente colectivo como símbolo del poder económico y social, en muchos casos, también del despotismo. En estos gobierno distópicos funcionales, hasta el mismo color de la ropa hace referencia a un elemento religioso de índole histórica.

#### **4.2.1.5. El fuego purificador: Eliminación de los ofensores sensoriales**

Las personas consideradas ofensores sensoriales<sup>100</sup>, tras ser apresadas, eran encarceladas sin posibilidad de juicio para extraerles información. Una vez que ya no tenían más información que dar eran sentenciadas a morir incinerados vivos en las turbinas de la ciudad. Las personas que eran llevadas por este largo túnel bien resguardadas por guardias hasta la turbina donde iban a perecer vestían una capa roja dada por el gobierno. El color rojo, que ya estaba en Mary desde el inicio, se utiliza para identificar a todos los ofensores sensoriales en esta sociedad gris, es el símbolo del pecado y traición que han cometido. Tanto Mary como la esposa de Preston (incinerada bajo la vista de Preston por considerarse ofensora sensorial) utilizan el color cálido por excelencia para enfrentarse a la muerte que ellas han aceptado honorablemente por sus ideales. Nuevamente los colores cálidos le pertenecen a los ofensores sensoriales.

---

<sup>100</sup> Anexo 4: Persecución política.



*Esposa de Preston antes de ser incinerada. Preston está atrás de ella.<sup>101</sup>*



*Mary frente a las turbinas donde será incinerada.<sup>102</sup>*

Transitar este largo pasillo en forma de túnel circular que lleva a las turbinas es el final de la figura del descenso al infierno<sup>103</sup>, que tanto Mary como todos los ofensores sensoriales han recorrido en su búsqueda por la verdad y por desafiar a la autoridad, y debido a que su afán de conocimiento es mayor que su temor al castigo y a la muerte. Es así que -para convertirse en el héroe/rebelde que esta sociedad necesita- Preston ha tenido que viajar (más psicológicamente que físicamente) y darse cuenta de las injusticias de la sociedad, enfrentarse al propio reino de los muertos (recordar cómo permitió que su esposa fuera incinerada viva sin tomar ninguna acción) y tomar acción para remediar esta situación uniéndose al mundo clandestino y destruyendo el gobierno.

<sup>101</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:20:54.

<sup>102</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:20:59.

<sup>103</sup> “Los mitos que hablan de un viaje más o menos peligroso y violento al Averno, al reino de los muertos; deben su origen al deseo del hombre de saber algo sobre la religión [...]. Sólo los a semidioses o u hombres especialmente agraciados les está reservado en los mitos este viaje, que les es facilitado por un regalo de los dioses, por su audacia heroica, por su afán de saber, pero también por su temeridad. Estos elegidos logran quebrantar la ley de la muerte y dar luego noticia a sus espantosos contemporáneos acerca de los peligros del reino oscuro, de las amenazas de sus poderosos señores y sobre todo la existencia de las sombras o almas de los difuntos en aquellas regiones inhospitalarias” (Frenzel en González Mulero 2008: 263).



*Túnel que lleva a las turbinas de la ciudad.<sup>104</sup>*

Este fuego no solo asesina a Mary, sino que purifica el pensamiento de Preston de todo lo enseñado en la sociedad distópica y le impulsa a tomar acción para remediarlo. El fuego, que incinera el cuerpo de Mary, consume todas las reglas y prohibiciones que ha aprendido a lo largo de los años del gobierno del Padre: el viejo espíritu de Preston muere junto con Mary en el subsuelo de la sociedad, renaciendo su espíritu libre y temerario, que busca respuestas más allá de las establecidas, que no se contenta con no sentir, sino que es pasional y ambicioso. Preston deja de ser parte de la maquinaria del Estado para convertirse en un ser humano con ansias de sensaciones y sentimientos.

#### **4.2.1.6. La introducción del color: Escondites de color y texturas**

En “Equilibrium”, la introducción de los colores cálidos comienza en una secuencia donde Preston debe capturar a una ofensora sensorial, Mary. Desde que entramos en esta casa podemos ver algo diferente: hay un espejo con borde de pan de oro. Los espejos no están prohibidos, pero hasta ahora solo se ha mostrado uno, en la casa de Preston, de tamaño mediano, con borde metálico, simple; el borde de pan de oro de Mary transgrede todas las prohibiciones de color y textura, lo cual introduce la duda de que Mary es una ofensora sensorial.

---

<sup>104</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:20:53.



*Espejo con borde pan de oro en la casa de Mary.<sup>105</sup>*

Después, nos centramos en el personaje de Mary, una mujer que ha dejado de tomar sus dosis de Prozium. El color básico de su vestido es negro, pero tiene cierta textura (como un leve encaje) que lo combina con rojo vino. Este color cálido se extenderá y ampliará en el escondite de manifestaciones culturales<sup>106</sup> que guarda Mary. Por un momento dejamos este mundo frío y vacío para entrar a un espacio lleno de texturas, de diversas formas, de diferentes colores y tamaños, y de distintos materiales. Además, este es el primer espacio personalizado que se puede apreciar en la película.



*Escondite de manifestaciones culturales prohibidas en la casa de Mary.<sup>107</sup>*



*Preston admirando y sintiendo curiosidad por las manifestaciones culturales.<sup>108</sup>*

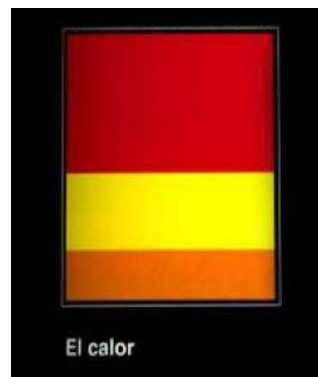
<sup>105</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:25:57.

<sup>106</sup> Anexo 4: Decoración de las casas de los civiles.

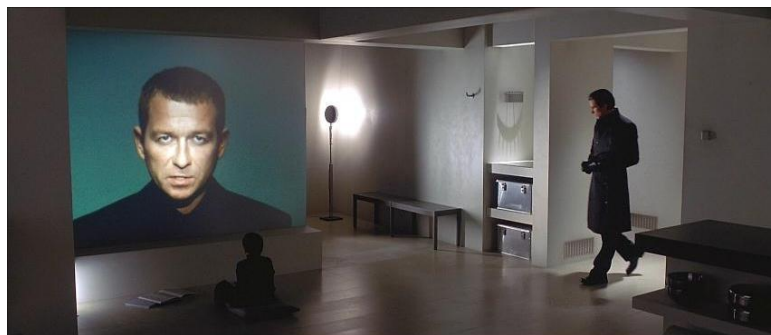
<sup>107</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:26:54.

<sup>108</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:26:58.

Todos los escondites, donde se guardan las manifestaciones culturales prohibidas, son ambientes cálidos, donde predominan los colores rojizos, anaranjados y marrones. Son los únicos espacios donde la decoración cumple una función estética que no es funcional, sino un pleno gusto por la decoración, por los colores; ahí la decoración se centra en crear un ambiente agradable para quien está en la habitación sin que cada objeto responda necesariamente a una utilidad. Los demás espacios, que corresponden a las reglas de esta sociedad distópica y totalitaria, tienen una escasa decoración donde todos los objetos tienen un propósito específico de uso, con colores neutros o monótonos: televisores de pantalla gigante (donde se transmiten los mensajes del Padre), lámparas de metal, bancos oscuros sin diseños, armarios empotrados, estantes de metal, piso liso, etc. Es así como los escondites de los ofensores sensoriales corresponden al acorde cromático del calor, que contiene el color rojo, amarillo y naranja, como oposición a la fría ciudad distópica en que los ciudadanos están obligados a vivir sin sentimientos.



*Acorde cromático del calor.*<sup>109</sup>



*Sala de la casa de Preston.*<sup>110</sup>

<sup>109</sup> Fuente: Heller, Eva. *Psicología del color* (2004). Tercera lámina.

<sup>110</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:19:36.



*Habitación de Preston.<sup>111</sup>*

No hay personalidad en cada casa, porque se busca que cada individuo no sea vea ni se sienta diferente del resto; todos son parte de Libria y todos son iguales, pero no en el sentido de derecho en sí, sino en el sentido de falta de individualidad. Es memorable resaltar la escena donde Preston, tras haber dejado el Proziium, comienza a arreglar los útiles de su escritorio de una forma diferente a los demás, despertando las sospechas de su compañero, Andrew Brandt. No solo debes “no-sentir” como todos, pensar igual que todos, vestir como todos, comportarte de la misma forma, sino que los espacios más privados de tu vida tampoco te pertenecen porque deben seguir un modelo de lo que es correcto en esta sociedad distópica.

Pero con la entrada del color en la vida de Preston, su manera de ver la sociedad y su entorno cambia; a partir de la escena donde Preston encuentra un lazo rojo de Mary y siente su textura y su olor (acciones completamente prohibidas en su sociedad), comienza a entender que la sociedad y el gobierno están yendo por un mal camino. Son acciones sencillas pero que están terminantemente prohibidas por salirse del patrón y porque, a la larga, se volverían una amenaza para la sociedad.

En estos mundos distópicos el control no solo se logra con la prohibición de objetos que pudieran causar rebelión, sino que se trata al mismo color como una posibilidad de rebelión. En “Equilibrium” la falta de color es evidente. La paleta de colores para la sociedad totalitaria es de azules opacos y oscuros, grises, verdes opacos, blancos y negros, todos colores fríos y metálicos que dan una sensación de vacío. Sin embargo, la resistencia de los ofensores sensoriales a este mundo despersonalizado y sin sentimientos ha construido un mundo subterráneo donde pueden expresarse libremente y donde buscan destruir la sociedad distópica para obtener la libertad de pensamiento, acción y sentimientos que ellos anhelan.

---

<sup>111</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:20:43.



*El mundo clandestino.<sup>112</sup>*

En el mundo clandestino de los ofensores sensoriales, el color y la iluminación cálida comienzan a aparecer en el encuadre. El vestuario deja de ser uniformizado y las personas pueden vestir lo que desean en diferentes colores. Se encuentran diferentes manifestaciones culturales, que son apreciadas por todos.



*Ejemplo de vestimenta en el mundo clandestino.<sup>113</sup>*

En este mundo vuelve a primar la individualidad, los pensamientos e ideales personales. Las personas que pertenecen a este mundo lo hacen por opción propia y saben que pagarían con su vida si son atrapados, pero les importa más su libertad que una vida con una tranquilidad y felicidad artificial.



*Oficina del líder del mundo clandestino.<sup>114</sup>*

<sup>112</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:09:41.

<sup>113</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:09:56.

<sup>114</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:11:39.

El gobierno distópico necesita por cualquier medio encontrar el ingreso al mundo clandestino para poder erradicar su mayor fuente de oposición, porque ellos vulneran la estabilidad del Estado con sus ideales y planes. Este mundo se alza como la esperanza (envuelta en colores rojizos y tierra, e iluminación cálida) ante este mundo opresor, despersonalizado y gris, que tiene fecha de defunción establecida por su inmovilidad.

#### 4.2.1.7. El lujo del color: El palacio del Padre

DuPont vive en el palacio<sup>115</sup> que le corresponde al Padre, es el único espacio de todos los edificios de la sociedad distópica que resalta por sus colores, formas y arquitectura. DuPont es la única persona que está autorizada para sentir, aunque sea una norma que él mismo se haya impuesto. Es así como gracias a su experiencia sensitiva y sentimental, su vivienda está personalizada y tiene un gusto estético intrínseco a diferencia de las demás.



*Ingreso al palacio del Padre.*<sup>116</sup>

El palacio del Padre tiene reminiscencia clásica, es decir, griega y romana: tiene columnas de mármol de orden jónico y corintio, arcos rectangulares y de medio punto. A primera vista, es el único espacio cálido de esta sociedad distópica; esto se puede ver reflejado en los colores que se utilizan en la escenografía: verde esmeralda, crema, rojo, vino, marrón, blanco humo y dorado. Los materiales utilizados dan un balance entre frialdad y calidez, porque sea emplea madera, mármol y cristal, materiales que no se utilizan para ninguna otra vivienda en esta sociedad. Se podría establecer que los materiales tienen la función de mostrar elegancia, buen gusto estético y poder, más que

<sup>115</sup> Anexo 6: Vivienda.

<sup>116</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:30:09.



aportar a la atmósfera calidez. Cada detalle muestra distinción y buen gusto; además, hay varias manifestaciones culturales prohibidas, como pinturas.

Es así que, desde su concepción, este no debe ser un espacio cálido (en el sentido de los escondites de los ofensores sensoriales), sino el lugar donde el poder reside. Es una guarida, una fortaleza, y al mismo tiempo un palacio donde el poder se vanagloria de sí mismo; por eso, se utilizan dos colores que están muy ligados a altos linajes y cargos: el dorado y el rojo oscuro. Es así como, mediante esta estética visual, este espacio es reconocido como la central del poder; además, al final se descubre que toda la maquinaria para mantener la sociedad distópica está en otros espacios del mismo palacio, como la central informática que genera los contenidos de las megapantallas y los megáfonos.



*Oficina del Padre.<sup>117</sup>*



*Preston entrando en la oficina, dispuesto a asesinar al Padre.<sup>118</sup>*

Según Eva Heller, los colores oro, rojo y verde corresponderían al acorde de la felicidad; respectivamente al dinero, amor y salud (2004: 59). Es así que la única felicidad verdadera se puede alcanzar en esta sociedad cuando estás sobre la ley y tienes la oportunidad de no seguirla: no administrándose Proziium para poder sentir. Con las emociones intactas, el Padre puede desear felicidad, ambicionar poder, querer

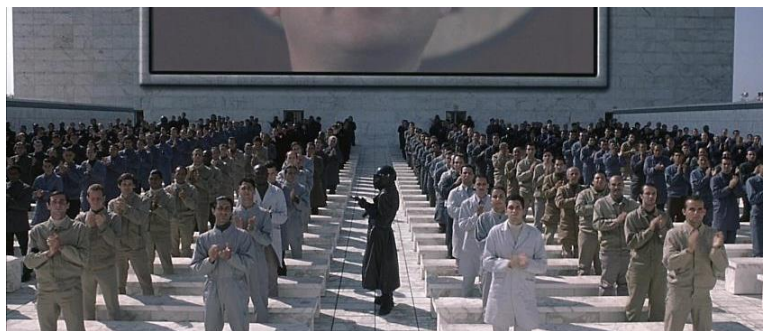
<sup>117</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:32:52.

<sup>118</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 01:35:47.

reconocimiento, y hacer todo lo necesario para mantener su cargo y los beneficios que obtiene de este tipo de gobierno.

#### 4.2.1.8. Vestuario & Color: Uniformización de los ciudadanos

La expropiación y eliminación de las manifestaciones culturales no tiene como única función el absorber el color de la atmósfera de los mundos distópicos, sino que tiene otra función (quizás más evidente y necesaria para el gobierno), el uniformizar a toda la población. Esto también ocurre con el vestuario<sup>119</sup> en “Equilibrium”. En esta sociedad está establecido y obligado el uso de uniformes por parte de toda la población según el trabajo que ejercen. A medida que transcurre la historia, poco sabemos de los diferentes trabajos que realizan los ciudadanos, todos se van constituyendo como una masa uniforme en planos generales, en los que no se puede apreciar la individualidad de cada uno, donde no se les puede identificar como individuos. Hasta el mismo Preston se vuelve parte de la misma masa en numerosas ocasiones. La cámara hace diferentes planos y lo único que podemos percibir son muchas caras sin rostro y uniformes grises, verdosos o azules.



*Reunión pública para escuchar las palabras del Padre.<sup>120</sup>*

Estas caras sin rostro viven en lugares todos iguales: casas sin texturas, completamente blancas, sin ningún adorno que pudiera considerarse personificado, todo bajo la norma del gobierno que impone hasta cómo debe estar decorada tu propia vivienda. Esto se debe a que prácticamente su casa como su vida ya no les pertenece, sino que es de toda la sociedad y está bajo el control del Padre. Es así como las personas prácticamente ya

<sup>119</sup> Anexo 4: Organización social.

<sup>120</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:10:48.

no tienen identidad propia ni en su vida pública ni en su vida privada, cada paso que dan está estipulado y va en razón del gobierno del Padre.



*Reunión pública.*<sup>121</sup>

El ser humano va perdiendo su identidad, se vuelve una máquina de producción. Estas personas solo trabajan, se inyectan Proziium, comen y duermen, no tienen ningún gusto particular ni desarrollan ninguna actividad artística ni intelectual. Como en “Metropolis” y “1984” (tanto en el libro como en la película), “los habitantes de la ciudad subterránea están vestidos con uniformes oscuros decretando la reducción futura del cuerpo del hombre a fuerza de trabajo” (Fernández 2013). Es así que estamos ante la maquinización completa del hombre, donde prácticamente el status de “ser humano” ya no les es aplicable, por esto, el Estado los ve como seres reemplazables, que si se salen del molde pueden ser eliminados y ser reemplazados en su cargo sin mayor problema por cualquier persona.

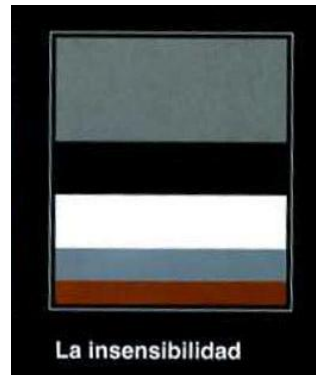
Al ser todos los ciudadanos iguales, estos pierden su valor individual; entonces, no tiene importancia un ciudadano o una multitud (mientras esto no desestabilice la estructura del Estado) porque ninguno realiza ninguna tarea única e irremplazable. Cuando los ciudadanos dejan de ser importantes para el Estado, este se siente libre de vulnerar sus derechos y libertades.

Según Eva Heller, “el gris simboliza la falta de sentimientos, o, por lo menos, los sentimientos impenetrables” (2004: 273). Es así como este color representa una personalidad cerrada e incluso cruel. Estos sentimientos terminan siendo personalizados en los ciudadanos de Libria, que con sus uniformes grises evidencian su falta de sentimientos, porque estar vestidos de gris representa la destrucción de sus sentimientos, y causa inquietud en el espectador. El acorde cromático de la insensibilidad está compuesto por una gran gama: el gris, el negro, el blanco, el celeste y el marrón; colores

---

<sup>121</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:45.

que no solo vemos en los uniformes de los ciudadanos de Libria, sino en toda la nación. Los ciudadanos de Libria (como los espíritus del Limbo con su piel gris) con su vestimenta y el cumplimiento de las reglas no están condenados al tormento eterno (o muerte en las calderas, en el caso de “Equilibrium”), pero sí al trabajo eterno (Heller 2004: 272).



*Acorde cromático de la insensibilidad.*<sup>122</sup>

Es así que despojarse del uniforme es un acto de rebeldía. Esto se ejemplifica en Mary cuando porta su vestido vino al ser atrapada por los clérigos, y en Julia, de la novela “1984”, que decide quitarse el uniforme para ponerse prendas más femeninas. Pero el Padre, en el cargo más alto de toda Libria, puede eximirse de esta regla -así como de la de administrarse Proziium- haciendo gala de sus ropas negras, sus finos trajes y de su vestuario personalizado.

#### **4.2.2. La oscuridad del color de “V for Vendetta”**

##### **4.2.2.1. Los matices del control político y social extremo**

Uno de los principales ejes de las sociedades distópicas, es lo controladas que están por el gobierno<sup>123</sup>. Hay cámaras de seguridad en cada calle, hay vehículos que se trasladan por toda la ciudad para ver y oír todo. Esto es evidente en las primeras secuencias de “V for Vendetta”: Evey (asistente en un canal de televisión) sale hacia la casa de su jefe, Gordon, para una cita; sin embargo, se le ha hecho tarde y ya ha comenzado el toque de queda. En el camino es atrapada por tres *fingermen* que, teniendo todo el poder en sus manos, están a punto de violar a Evey, hasta que V interviene y la salva. En esta

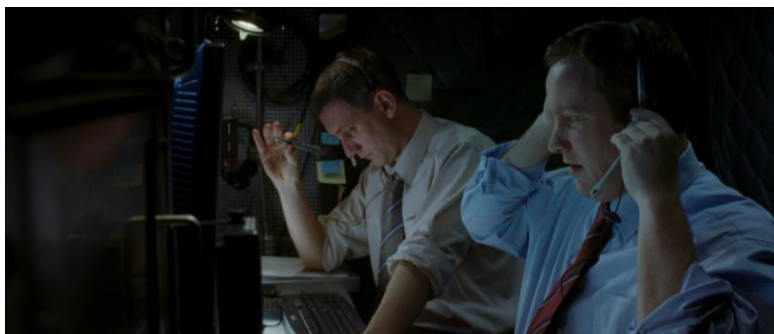
<sup>122</sup> Fuente: Heller, Eva. *Psicología del color* (2004). Décima lámina.

<sup>123</sup> Anexo 1: Mecanismos de control.

sociedad, tus libertades corresponden a tu rango y la cantidad de poder que este te otorga; mientras más importante sea tu cargo, mayor libertad de acciones tendrás.



*Evey acosada por un grupo de fingermen.*<sup>124</sup>



*Móvil que transita las calles escuchando las conversaciones en las casas.*<sup>125</sup>

Todos los medios están controlados, no existe libertad de expresión y hay censura en todos los programas, tanto noticieros como de entretenimiento. Gordon es un humorista que tiene un programa de televisión; todos sus guiones deben ser revisados, corregidos y censurados por un organismo del Estado antes de ser grabados. Cuando el Canciller Sutler manda apresar a Gordon es debido a que grabó y transmitió un guion que no había pasado la censura y que se burlaba de él y ensalzaba a V.

El control estatal no solo es sobre la actualidad, como ya se hace evidente en los anteriores párrafos, sino que también se extiende al control del pasado. En la clásica novela distópica “1984” habían instituciones y trabajadores encargados especialmente de escribir y reescribir la historia de acuerdo a lo que le convenía al partido único, así como los documentos que se iban creando día a día. Por ejemplo, si un periódico indicaba que el Gran Hermano hace 6 meses había pronosticado que se iba a incrementar la cantidad de zapatos a 1000 y solo se incrementó a 500. En la actualidad, se reescribe la noticia y se vuelven a imprimir los diarios de hace 6 meses con la

<sup>124</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:04:48.

<sup>125</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:47:50.

“noticia actualizada” y se eliminan todas las versiones anteriores donde el Gran Hermano estaba errado. Toda esta larga y tediosa logística se lleva a cabo porque uno de los pilares de la sociedad es que el Gran Hermano nunca se equivoca, que conoce tanto el pasado, como el presente y el futuro con exactitud.

El control y la manipulación de la historia también están presentes en “V for Vendetta”. Un caso evidente resulta cuando el inspector Finch busca información sobre el pasado del campo de concentración de Larkhill (que para todos los ciudadanos es llamado “campo de intervención”). Finch no encuentra nada en los archivos electrónicos (que se hicieron después de la “Restauración”, es decir, después de que el Partido Fuego Nórdico subiera al poder), y solo logra localizar algunos fragmentos físicos con respecto a Larkhill, los demás habían sido destruidos. De esta manera, el Partido Fuego Nórdico intenta borrar todo indicio de los experimentos en Larkhill, construye un monumento para las víctimas de Saint Mary y deja en el olvido el tema. Toda la sociedad lo hace igualmente, no es hasta la aparición e intervención de V que se pone el tema nuevamente en agenda y se van descubriendo todos los culpables.

#### **4.2.2.2. Escenarios de terror: Espacios de privación de libertad**

*Después de la rebelión, quedan en pie la mitad de los Hornos y nos llevan a todos hasta allí. Yo me quemo, muy rápido. La primera parte de mí se eleva en un denso humo que se mezcla con el humo de los demás. Luego quedan los huesos, que se convierten en ceniza. Barren las cenizas para llevarlas hasta el río, y al final, quedan motas de nuestro polvo flotando en el aire mientras el nuevo grupo trabaja.*  
(The Gray Zone)

Uno de los temores más grandes en esta sociedad distópica es que el gobierno, por alguna razón, te considere indeseable<sup>126</sup>. En plena época de elecciones, cuando el Partido Nórdico aún no subía al gobierno, este se encargó de realizar un experimento con los indeseables de la sociedad, con el objetivo de lograr crear un arma biológica que podrían utilizar para ganar las elecciones. Las personas indeseables eran los opositores políticos, los judíos, los negros, los musulmanes y los homosexuales.

---

<sup>126</sup> Anexo 1: Mecanismos de control.



*Entrada al campo de concentración Larkhill.<sup>127</sup>*

Uno de los personajes centrales, aunque en el inicio de la narración ha muerto, es Valerie. Era una joven actriz, homosexual, que vivía con su novia (Ruth) en un pueblo de Londres. Cuando el Partido Nórdico y la guerra norteamericana se hacían más fuertes, la persecución política a las personas consideradas indeseables comenzó; la mayoría de estas eran llevadas al campo de concentración Larkhill, donde experimentaban con ellas. Valerie y Ruth fueron llevadas a este campo de concentración por su preferencia sexual.



*Valerie: le están rapando el cabello y lleva la bata naranja de uniforme.<sup>128</sup>*

En este campo de concentración<sup>129</sup> (que para los demás ciudadanos era un campo de intervención) todas las personas eran tratadas como ratas de laboratorio. Cada una, al llegar, era privada de su ropa, les hacían vestir una bata naranja (color asociado al uniforme de los presos en cárceles) y les rapaban el cabello como a los soldados. Cada persona era recluida en una celda, sin poder comunicarse con nadie ni con el exterior. Las sometían a constantes inyecciones de un virus que modificaba sus códigos genéticos y les causaban sufrimiento, mutaciones y malformaciones en todo el cuerpo. Finalmente, tras tanta experimentación, esto les causaba la muerte. Estos experimentos

<sup>127</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:57:53.

<sup>128</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:17:26.

<sup>129</sup> Anexo 1: Tecnología.

buscaban la creación de un arma biológica y su potencial cura para poder conseguir la supremacía ante los demás partidos políticos.



*Malformaciones y mutaciones en el rostro y cuello de Valerie producto de la experimentación.<sup>130</sup>*

La vigilancia en este campo de concentración era constante y dura. Todo el tiempo eran patrullados por generales y soldados que siempre iban bien armados; estos recibían un sueldo exorbitante por participar en el proceso. Tanto los soldados, como los médicos encargados de los experimentos, solían llevar mascarillas en el rostro para evitar infectarse con cualquier virus o enfermedad que pudiera surgir de estos experimentos.



*Laboratorio en Larkhill.<sup>131</sup>*



*Seguridad y control en Larkhill.<sup>132</sup>*

<sup>130</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:58:43.

<sup>131</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:58:16.

<sup>132</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:58:30.



Había una alta tasa de defunción por la constante experimentación. En su diario, la doctora Delia Surridge (jefa del centro de detención de Larkhill y de toda la experimentación) narra que la única esperanza viva de su experimento era la persona que se encontraba en la celda V; mientras que todos los demás habían fallecido. Todos los fallecidos eran cubiertos de cal y enterrados en una fosa común, sin nombre ni apellido y sin que nadie se enterara de que esa persona había dejado de existir. Todos los cuerpos presentaban mutaciones o anomalías en todo el cuerpo.



*Fosa común para los experimentos en Larkhill.*<sup>133</sup>



*Uniformes que protegían a los enterradores del virus.*<sup>134</sup>

El único sobreviviente a esta experimentación es V, que recibe ese nombre porque ocupa la celda número cinco en romanos. Al serle inyectado el virus, V desarrolla más su cinestesia, sus reflejos básicos y una fuerza mayor de la normal; pero como consecuencia ha olvidado todo su pasado y su identidad. Lo único que sabe es que está recluido en un tétrico lugar, solo, donde lo tratan como una rata de laboratorio; así que decide vengarse y liberarse, quemando todo Larkhill. En este incendio se perdió mucho material de los experimentos y murieron muchos científicos.

<sup>133</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:58:50.

<sup>134</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:58:49



*Incendio en Larkhill causado por V.<sup>135</sup>*



*V saliendo de los escombros, furioso.<sup>136</sup>*

El campo de concentración de Larkhill está inspirado en los campos de concentración históricos, sobre todo de Alemania Nazi. En estos campos, millones de judíos sufrieron en las peores condiciones trabajos forzosos, maltratos, torturas, hambre y hasta experimentación de parte de los científicos nazis. Pero no solo para los judíos eran los campos de concentración, al igual que en “V for Vendetta”, también se tomaban prisioneros homosexuales, opositores políticos y personas de otras etnias, como los gitanos.

Uno de los temas principales de “V for Vendetta” es la experimentación con un virus letal al que se veían sometidos los prisioneros de Larkhill, que, además, en primera instancia, era la función de este campo de concentración para conseguir el arma biológica que aseguraría la soberanía de Fuego Nórdico. En la Alemania Nazi, con miles de prisioneros en sus campos de concentración, se hicieron diversos experimentos médicos sin el consentimiento de su parte, entre los que tenemos tres tipos: la experimentación sobre la supervivencia del ser humano para apoyar con estos

<sup>135</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:59:46.

<sup>136</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:00:11.

conocimientos a los militares del Eje<sup>137</sup>, el desarrollo y comprobación de nuevos medicamentos e innovadores tratamientos para enfermedades<sup>138</sup> y sobre la soberanía de la visión nazi sobre los principios raciales<sup>139</sup> (United States Holocaust Memorial Museum 2014d).



*Prisionero gitano que fue víctima de experimentos que buscaban volver potable el agua en el campo de concentración de Dachau (1944).<sup>140</sup>*

Pero el campo de la tortura y la experimentación tiene su peor faceta con el Escuadrón 731, una unidad japonesa encubierta de investigación y desarrollo de armas biológicas del Ejército Imperial Japonés, que fue responsable de miles de experimentos letales durante la segunda guerra sino-japonesa (1937-1945) y la Segunda Guerra Mundial. Entre los experimentos que se realizaron con los prisioneros de guerra se incluyen vivisecciones sin anestesia en infectados por diferentes enfermedades (incluso en mujeres embarazadas), se utilizaron prisioneros para probar armas de fuego, químicas y biológicas (bacterias como del cólera y del carbunco, pulgas infectadas), otros eran infectados con sífilis o gonorrea para analizar sus efectos sin tratamiento.

<sup>137</sup> Como la determinación de cuál es la altitud más elevada segura, usaron métodos de congelación para encontrar un tratamiento contra la hipotermia, y la experimentación de volver potable el agua del mar que era probada en los prisioneros.

<sup>138</sup> Prueba de sueros contra el tifus, la tuberculosis, la malaria, la fiebre amarilla y la hepatitis infecciosa, injertos óseos, experimentación con las nuevas drogas sulfa, también se sometió a los prisioneros al gas mostaza y al fosgeno para comprobar antídotos.

<sup>139</sup> Experimentos sobre cómo las enfermedades contagiosas afectan a diferentes razas, experimentos para conseguir un método eficiente y barato para la esterilización total de los judíos y gitanos.

<sup>140</sup> Fuente: *National Archives and Records Administration*. Fotografía de víctima de experimentación (1944): United States Holocaust Memorial Museum: [http://www.ushmm.org/wlc/es/media\\_ph.php?ModuleId=10007227&MediaId=4924](http://www.ushmm.org/wlc/es/media_ph.php?ModuleId=10007227&MediaId=4924)



*Víctima de experimentación no identificada por parte del Escuadrón 731.<sup>141</sup>*

De la misma forma que en “V for Vendetta” se obtiene un virus letal que permite ganar las elecciones a Fuego Nórdico, tanto los nazis como los militares nipones se sirvieron de muchos de los descubrimientos en los campos de concentración para ayudar a la supervivencia de los que estaban en el frente de batalla o para obtener una ventaja en la guerra con la introducción de nuevas armas.

La realidad de los campos de concentración, tanto en la historia como en ficción, es que no solo le quitan la libertad al sujeto, sino que finalmente le quitan su identidad: miles de prisioneros de los campos de concentración nazis y japoneses que murieron, ya sea por causa de las pésimas condiciones generales de higiene, hambre y trabajo, o por la experimentación, eran apilados como basura uno encima del otro, para ser enterrados sin nombre, olvidados para siempre, sin poder recibir una debida sepultura.



*Pila de cadáveres en el campo de concentración Dachau (1945).<sup>142</sup>*

<sup>141</sup> Fuente: China Underground. Víctima no identificada prisionera del Escuadrón 731 durante la Segunda Guerra Mundial: <http://www.cinaoggi.it/images/731/731-victims-027.jpg>



*Montículo de muertos por el Escuadrón 731.<sup>143</sup>*

Esta imagen de cientos de cadáveres uno encima del otro, como un espectáculo público, como una banalización de la muerte individual, como un costo de guerra que era necesario pagar, se traslada hasta la película “V for Vendetta”, en la que Larkhill es una reminiscencia de los campos de concentración históricos: cumpliendo la misma función, causando el mismo terror en los prisioneros, teniendo las mismas malas condiciones de higiene y alimentación. “V for Vendetta” se nutre de este miedo colectivo hacia los campos de concentración para crear su propio infierno en este universo de pesadilla. En consecuencia, en este caso, la distopía no es tan desconocida para nosotros, es el recuerdo de algo que pasó y que no queremos volver a experimentar.

Es así que la atmósfera que se ha trabajado en el campo de concentración de Larkhill es de un lugar desolado, como el último paso de una persona hasta la muerte, es un lugar de infierno y tortura. Larkhill se encuentra a las afueras de la ciudad, es un lugar al que ningún ciudadano normal va a acceder por casualidad, porque se encuentra alejado de la civilización. Actualmente, el conocido campo de detención Larkhill se encuentra en el área de cuarentena, por lo que nadie puede acceder a él sin romper la ley y enfrentar las duras consecuencias de esta acción. La cuarentena tiene dos funciones: la primera (la versión oficial para mantener a los ciudadanos engañados) es que es un área donde aún puede sobrevivir el virus, temiendo reavivar la pandemia del pasado; y, la segunda, quizás la más relevante para el mantenimiento del gobierno, es que nadie debe enterarse de lo que sucedió en Larkhill, de las terribles acciones del gobierno al experimentar con

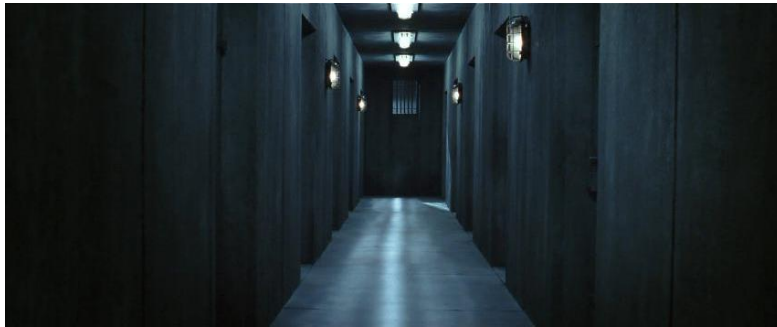
<sup>142</sup> Fuente: *Muzeum Niepodleglosci*. Pila de cadáveres en el campo de concentración Dachau (1945): United States Holocaust Memorial Museum:

[http://www.ushmm.org/wlc/en/media\\_ph.php?ModuleId=10006237&MediaId=4058](http://www.ushmm.org/wlc/en/media_ph.php?ModuleId=10006237&MediaId=4058)

<sup>143</sup> Fuente: China Underground. Víctimas del Escuadrón 731 amontonadas:

<http://www.cinaoggi.it/images/731/731-victims-015.jpg>

personas como ratas de laboratorio, de cómo eran maltratadas estas personas por las autoridades ni de cómo murieron casi todos los detenidos y fueron enterrados sin mayores ceremonias ni aviso a sus familiares.



*Pasillo de Larkhill.*<sup>144</sup>

La atmósfera que se crea para Larkhill es fría y tétrica. La luz es fría y los colores son de dos tipos según el personaje que protagoniza la secuencia. Para la secuencia de los recuerdos de la doctora SurrIDGE la iluminación es entre neutra y cálida, y los colores van del beige, crema, negro, verde y verde claro. Esto se debe a que si bien el resultado fue catastrófico, y la doctora SurrIDGE lo sabe, este experimento era el trabajo de su vida, ella tenía fe en él y los logros que podía conseguir para el país. Por otro lado, está la secuencia cuando V simula haber detenido a Evey en Larkhill, la iluminación es fría y hay un predominio del negro en la iluminación y una gran presencia de claroscuro; los colores que se utilizaron fueron el azul acero, el gris y el negro. Esto se debe a que representa el punto de vista de un detenido, sus vivencias y sentimientos sobre estas injusticias y maltratos.

Las celdas donde viven los detenidos en Larkhill son estrechos cubiles en forma rectangular, sin ninguna cama o adorno, sin ninguna ventana; solo está la puerta y una pequeña rejilla que se llena de luz cuando les entregan el plato de comida. Lo único que hay en la celda es el preso y un inodoro antiguo y destartado. No solo es una cárcel y un lugar de experimentación, es un lugar que llega a desequilibrar mentalmente a los individuos, porque no hay ninguna posibilidad de interacción.

---

<sup>144</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:11:21.



*Celda en Larkhill.*<sup>145</sup>

Las cárceles normales constan de rejas por donde se puede ver a los demás presos, o lugares y momentos de interacción, y un cuarto o celda que se comparte con otros compañeros. El único momento en que puede estar completamente aislado un preso en una cárcel normal es cuando recibe un castigo por una falta grave; dependiendo de la cárcel y del país, lo colocarán solo en una celda de la que no podrá salir hasta cierta fecha, sin la posibilidad comunicarse con nadie de la misma cárcel o del exterior, en peores condiciones y sin saber el paso de los días. Pero en “V for Vendetta” esta última es la situación de todos los días para los detenidos en Larkhill: tienen que estar siempre solos, a oscuras todo el tiempo, sin ser conscientes del paso de los días, sufrir y soportar constantes maltratos y privaciones, y tener que sobrevivir las consecuencias del virus que les inyectan.



*Duchas encadenadas.*<sup>146</sup>

Además, las condiciones de sanidad y la alimentación son terribles. Todo Larkhill está sucio, y no se percibe ningún personal de limpieza ni tampoco esto está a cargo de los mismos presos (como sería en una cárcel normal). Esto se evidencia en escenas como cuando le cortan el pelo a Valerie o Evey: la loseta del fondo está sucia y deteriorada, y la misma iluminación tiene una tonalidad ocre, que solo nos puede dar aversión y

<sup>145</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:12-04.

<sup>146</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:11:24.

sensación de enfermedad. Otro caso de la escasa sanidad es la presencia de ratas que se pasean por las celdas y que pueden infectar la comida con alguna bacteria.



*Rapado a Evey y muestra de la poca sanidad en las losetas del fondo.*<sup>147</sup>



*Mínimas condiciones de sanidad y pésima alimentación.*<sup>148</sup>

#### 4.2.2.3. Los colores de una sociedad oprimida

Los colores de esta sociedad opresora son fríos con una iluminación igualmente fría. Para las secuencias donde el gobierno distópico y sus instituciones son lo central, se manejan los siguientes colores: azul acero y oscuro, verde oscuro (y algunas tonalidades que tiran para el marrón), una gran gama de grises y negros. Tanto el color como la iluminación<sup>149</sup> marcan un mundo estricto, triste y hasta cierto punto inhóspito. No es tan evidente como en otras películas, por ejemplo, en “Equilibrium”, pero desde el color y la luz el director nos va advirtiendo que esta es una sociedad en la cual no querríamos vivir.

<sup>147</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:10:51.

<sup>148</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:11:40.

<sup>149</sup> Anexo 7: Colores y tonalidades.





*Colores fríos en la escenografía.<sup>150</sup>*

La elección de que no sea tan evidente la atmósfera fría por la luz y el color, corresponden a una necesidad narrativa. En esta sociedad distópica, como dice Gordon, todos saben que algo está mal, pero nadie hace nada para cambiar esto. Es un sentimiento que está en lo profundo de los ciudadanos, pero todos han dejado de lado su libertad de expresión y pensamiento para poder vivir sin problemas con el gobierno. En el discurso de V, con el que da inicio a su revolución, que fue transmitido por todas las pantallas gigantes y canales de televisión, dice lo siguiente: “[...] Y la verdad es que en este país algo va muy mal, ¿no? Crueldad e injusticia, intolerancia y opresión. Y mientras antes teníais la libertad de objetar, de pensar y decir lo que pensabais; ahora tenéis censores y sistemas de vigilancia, que os coartan para someteros. ¿Cómo ha ocurrido? ¿Quién tiene la culpa? Ciertamente unos son más responsables que otros y tendrán que dar cuentas. Pero, la verdad sea dicha, si estáis buscando al culpable, no tenéis más que miraros al espejo. Sé por qué lo hicisteis. Sé que teníais miedo. ¿Y quién no? Guerra, terror, enfermedades. Había una plaga de problemas que conspiraron para corromper vuestros sentidos y sabotearos el sentido común. El temor hizo mella en vosotros. Y, presos del pánico, acudisteis al actual líder, Adam Sutler. Os prometió orden. Os prometió paz. Y a cambio solo os pidió vuestra sumisión silenciosa y obediente”.<sup>151</sup>

<sup>150</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:16:10.

<sup>151</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:19:54 – 00:20:58.



*Colores fríos para esta sociedad.<sup>152</sup>*

A raíz de esta sumisión y este silencio, la misma sociedad no quiere ver cómo es esta realidad distópica en la que viven: inhumana, injusta, privando a las personas de derechos, castigando sin juicio, eliminando la posibilidad de preguntar un por qué y argumentar, amenazando y matando a toda persona que represente un miedo para el gobierno. Por lo tanto, la atmósfera distópica se presenta de manera tenue, enmascarada como una sociedad justa, funcional y tecnológica, que tiene un líder que los ha salvado del caos que reinaba.



*Tonalidades grises.<sup>153</sup>*



*Tonalidades azules.<sup>154</sup>*

<sup>152</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:16:41.

<sup>153</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:16:53.

<sup>154</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:18:40.

Ante esto, V, como agente interno y externo a la vez, decide que es hora que los ciudadanos se vean por primera vez al espejo y entiendan que no pueden continuar engañándose. V es un agente interno, porque es la creación de este mismo gobierno, ellos lo hicieron lo que es tanto física como psicológicamente: le dieron su superfuerza, sus perfectos reflejos y su desarrollada cinestesia, pero también le dieron el hambre de venganza, el rencor y el odio, le quitaron todo lo que tenía (sus recuerdos y vida pasada) y lo convirtieron en un monstruo. Al mismo tiempo, es un agente externo, porque su capacidad de libre expresión y pensamiento le ha permitido entender lo mal que está estructurada la sociedad y las injusticias que se viven cada día en ella.

#### **4.2.2.4. El culto a la personalidad**

En una época de caos, el líder que guía y que aparentemente logra solucionar las catástrofes que se están viviendo es considerado el salvador, el guía supremo, el elegido, prácticamente el dios de esa nación. El salvador tiene la capacidad de imponer su ideología y el modelo de conducta que le convenga a sus intereses políticos y económicos, y hacerlos pasar como la única manera de evitar volver al caos y la guerra.

En las distopías totalitarias, el culto a la personalidad se va elaborando desde antes que el partido único entre al poder, en pleno caos y guerra, se va delineando la figura del líder salvador que adquiere adeptos cada día. Comienzan a crear una mitología alrededor de él, o un círculo de seguridad que le impida a cualquier persona desafiarlo a él o a sus ideas. Es así que cuando el partido o líder sube al poder, su autoridad está legitimada por sus adeptos y por la manera en que logró la paz o, por lo menos, la estabilidad en la nación. A partir de este momento, el líder y sus allegados más cercanos deben seguir la línea cuidadosa de su plan hasta obtener el control de todas las instituciones estatales o las que se estatizarán (sobre todo, la policía, la vigilancia diaria y los medios de comunicaciones), para asegurarse un completo control de la población, imponiendo sus estrictas leyes, sus exigentes obligaciones y sus inhumanos castigos. La lealtad de parte de los ciudadanos pronto se volverá incertidumbre y con el tiempo miedo.

El carismático líder puede seguir atrayendo la confianza de la gente en el hecho de que su autoridad asegura la estabilidad la nación, pero una aureola de tiranía se instaurará a su alrededor, manipulando todas las instituciones a su cargo para que la esperanza en él

siga latiendo. Esta aureola puede pasar desapercibida por todos debido a las normas establecidas en la nación; por ejemplo, en "Equilibrium" todos los ciudadanos están obligados a tomar Proziium, droga que los mantiene en una paz artificial que les impide percibir las injusticias que se cometen todos los días. O puede generar un malestar en los ciudadanos que no se rebelan por miedo, prefieren callar y seguir las normas, como es el caso de "V for Vendetta"; Adam Sutler mantiene su gobierno mediante estrictas reglas, obligaciones y terribles castigos y, aunque nadie confía ya en él, nadie decide alzarse contra él por temor a ser torturado o desaparecer en una bolsa negra.

Pero mantener el culto al líder exige toda una parafernalia que nunca debe ser descuidada a través de los años de gobierno. En principio, se basa en una adoración y adulación extrema al líder; sus logros y hazañas serán conocidos por toda la nación y exaltados. Sutler y el Padre son conocidos como los salvadores de Inglaterra y Libria, respectivamente, y se da a entender claramente de que nadie más puede ocupar este cargo, que si dejaran de gobernar estos líderes, las naciones estarían sumidas en el caos y la guerra.

Además, como rasgo común en la mayoría de las dictaduras, se ha decretado y elaborado la idea de un "enemigo común" para todos los ciudadanos de estas naciones. En la Inglaterra gobernada por Sutler el "enemigo común" es toda persona que se oponga al gobierno, toda potencia o nación extranjera (sobre todo Estados Unidos porque se trata de evitar que se vuelva a convertir en una potencia mundial, como en el pasado) y todo ciudadano de Inglaterra que no se adecue al modelo de conducta impuesto por Fuego Nórdico (nos referimos a los judíos, los negros, los musulmanes, inmigrantes y los homosexuales). A estas personas se les persigue y se las elimina sistemáticamente bajo el telón de un gobierno pacífico que está al servicio del pueblo. Mientras que en Libria, bajo el mandato de la figura del Padre, el "enemigo común" es más específico y extremo: toda persona que no se inyecte la droga Proziium debe ser eliminada, sobre todo de la propia nación, debido a que en esta película no se muestra un "enemigo externo", ya que prácticamente no existe vida fuera de las murallas de Libria a causa de la Tercera Guerra Mundial.

La persecución política es un tema de todos los días en estas sociedades distópicas, cualquier persona que no esté de acuerdo con la manera de gobernar o con sus acciones es considerado "traidor" y censurado de la vida. Una atmósfera de miedo se instala en la vida de los ciudadanos, que tienen extremo cuidado a lo largo de su día en sus

actividades cotidianas, porque cualquier acción o palabra que engendre una sombra de duda puede traer terrible repercusiones para esta persona y su familia. Sutler y el Padre siguen en el poder porque no tienen piedad contra nadie, sus allegados no dudarán en detener o asesinar a cualquier persona que critique a su líder, incluyendo niños o adolescentes.

Además, se elaboran frases que demuestran lealtad y sumisión a la nación y sus gobernantes, que en muchos casos están mimetizados con el Estado. Cada vez que Sutler se comunica con sus allegados o con los ciudadanos mediante las telepantallas, el líder termina la conversación con la frase “Inglaterra prevalece”, que debe ser repetida por los receptores del mensaje. Además, esta frase también es repetida en los medios de comunicación controlados por el líder o que apoyan su gobierno, como es el caso del presentador de programa de entretenimiento de la BTN, Lewis Prothero: “Ese tal V, junto con su cómplice, Evey Hammond, neodemagogos lanzando su mensaje de odio en un tono aberrante y engañoso, dando un ultimátum terrorista que se resolvió con una intervención de la justicia rápida y precisa. Y la moraleja de esta historia, señoras y señores, es los buenos ganan y los malos pierden y, como siempre, Inglaterra prevalece”<sup>155</sup>.

En la película “Equilibrium”, las frases reiterativas, mediante parlantes o telepantallas repartidos en toda la ciudad, corresponden al beneficio del uso del Prozium para la nación en conjunto y a la dura lucha de cada día de enfrentar los desafíos de sobrevivir tras el caos de la Tercera Guerra Mundial; encontramos mensajes como: “Libria. Despierta. Despierten para triunfar otra vez enfrentando otro día, otro paso en nuestra marcha unidos hacia el firme propósito, avancen juntos hacia la seguridad de nuestro destino colectivo”<sup>156</sup>. Además, todos los ciudadanos tienen la idea de que su objetivo en la vida es servir a su nación, como dice Preston: “Estoy vivo para proteger la continuidad de esta gran sociedad. Para servir a Libria”<sup>157</sup>.

A lo largo de la historia, el culto de la personalidad ha tenido como característica la utilización de imágenes del líder o de símbolos<sup>158</sup> como parte de la vida diaria, colocadas estratégicamente en lugares públicos, así como en los hogares de los ciudadanos para recordárseles al servicio de quién están. Esto también ocurre en “V for

---

<sup>155</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:33:49 - 00:34:11.

<sup>156</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:22:23 - 00:22:46.

<sup>157</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:29:10 - 00:29:25.

<sup>158</sup> Anexo 1: Símbolos de poder.

Vendetta”, donde las casas y las instituciones estatales contienen cuadros del Canciller Sutler o banderas del partido único Fuego Nórdico.



*Cuadro del Canciller Sutler y banderas de Fuego Nórdico en el área común de un asilo.<sup>159</sup>*



*Cuadro del Canciller Sutler en una casa de civiles.<sup>160</sup>*



*Cuadro del Canciller Sutler en una casa de civiles.<sup>161</sup>*

Además, las telepantallas por las que se comunica tienen el símbolo en rojo y negro del partido a los costados. Esto se debe a que Sutler, así como el Padre, utilizan el mismo modo de comunicación: las telepantallas. Por miedo a un atentado en contra de su persona, estos líderes solo dan la cara mediante una grabación, mientras que permanecen ocultos en una locación secreta. Este uso de telepantallas también se encuentra presente en las distopías clásicas como en la sociedad de “1984”, tanto en la

<sup>159</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:18:29.

<sup>160</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:18:35.

<sup>161</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:25:47.

novela como en la película, las telepantallas de tamaño mediano que había en los hogares de los ciudadanos servían para recibir mensajes de parte del gobierno y, además, por estos instrumentos también eran vigilados todos los días los ciudadanos.



*Telepantalla con el símbolo de Fuego Nórdico comunicándose con sus allegados.<sup>162</sup>*



*Telepantalla con noticias a favor del gobierno en medio de la ciudad.<sup>163</sup>*



*Telepantalla en los hogares de los ciudadanos para recibir mensajes del Padre.<sup>164</sup>*

Como último elemento, los gobiernos totalitarios en su interés por controlar completamente a su población y no permitir ninguna sublevación, prohíben cualquier elemento cultural que ponga en duda la autoridad o leyes del Estado. Es así como en “V for Vendetta” se prohíbe cualquier manifestación cultural ajena a la actual Inglaterra distópica (libros, películas, música y obras de arte); mientras que en “Equilibrium” se

<sup>162</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:11:51.

<sup>163</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:25:50.

<sup>164</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:20:21.

prohíbe todo objeto o instrumento que genere sentimientos o emociones en los pobladores y las casas de los ciudadanos se establecen como amplios espacios blancos sin decoración, únicamente con elementos indispensables y funcionales. Es así como estos elementos del culto a la personalidad, sumados al caos y miedos de la población permite la aceptación de estas políticas corruptas.

#### **4.2.2.5. Espacio de entretenimiento: La caja para atontar bien utilizada**

Todo Estado o gobierno sabe el poder que tienen los medios de comunicación y los programas presentados en televisión, saben que pueden ensalzar y llevar a la cumbre a un gobierno o pueden destruirlo y apoyar a sacarlo del poder. A lo largo de los años, el control estatal de la televisión ha sido ampliamente usado y documentado; todo gobierno autocrático o autoritario sabe que debe controlar todos los estímulos que pueden levantar a su población, y uno de los principales es el contenido de noticieros y programas de entretenimiento.

Según Ortega, en las sociedades distópicas “el mundo audiovisual es interactivo, la televisión es omnipresente, ya sea en su forma totalitaria (1984) o consumista (*Max Headroom, Strange Days*) [...]. Los *Hackers* son los nuevos terroristas o agentes eficientes de un ideal liberal-libertario, *strictu sensu*. Las transmisiones piratas de radio abundan, así como las de TV. [...] la censura aparece y desaparece a conveniencia de los poderes políticos o intereses económicos” (2006). Es así como en “V for Vendetta” la televisión es omnipresente en sus dos formas: en la totalitaria por las telepantallas con mensajes del líder Adam Sutler en todos los rincones y la permanente de vigilancia que se tiene la población; además, la televisión tiene forma consumista porque los canales de televisión están plagados de programas que enganchan al espectador para distraerlo de su vida cotidiana y hacer más llevaderas las injusticias y la pérdida de sus libertades. Mientras que en “Equilibrium” la televisión solo tiene la forma totalitaria, por las grandes telepantallas en todas las calles y en las casas de los ciudadanos con mensajes, consejos y enseñanzas del Padre, que sirven para un continuo adoctrinamiento y una política de miedo.

Es así que, según mis consideraciones, en las sociedades distópicas se presentan dos usos usuales para la televisión:



1. Para transmitir los mensajes del gobierno o líder. Pueden también presentarse noticieros o especie de documentales donde se ensalza al gobierno y se hace énfasis en los enemigos que se tienen que enfrentar, tanto internos (rebeldes) como externos (naciones extranjeras).
2. Los programas de entretenimiento donde se busca alienar a la población de sus preocupaciones y problemas diarios. Tienen la característica de ser banales, atontar a la población y tienden a establecer estereotipos sobre los opositores y enemigos del gobierno.

En el inicio de “V for Vendetta”, tras la representación de la Conspiración de la pólvora, como entrada a la sociedad distópica escuchamos la voz de Lewis Prothero (llamado “La voz de Londres”) en su programa de televisión que ensalza al gobierno y que nos va introduciendo en los primeros minutos en las reglas, prohibiciones e ideologías de esta sociedad. Nos presenta una sociedad llena de odio a los extranjeros, sobre todo a los estadounidenses, y a las personas que no encajan en el modelo del partido conservador Fuego Nórdico que están en el poder: los opositores políticos, los musulmanes y los homosexuales. Este programa, así como los noticieros, determina los temas que se van a discutir y excluye los que no deben ser mencionados, y de este modo crea una cortina de humo para que los ciudadanos ignoren las injusticias de su gobierno.



*El programa de Prothero con el Big Ben como escenografía de fondo.<sup>165</sup>*

La escenografía de fondo del programa es una representación del Big Ben, uno de los edificios más importante de Inglaterra y uno de los símbolos del partido Fuego Nórdico (además, es el objetivo que V busca destruir, y cuya destrucción constituirá el momento cumbre de su revolución contra este gobierno totalitario). Es así como, desde el primer momento que uno sintoniza el programa de Prothero, se da a entender su apego al gobierno y la línea que va a seguir su contenido.

<sup>165</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:03:01.

La televisión, además, es uno de los pocos espacios que va a permitir el color para atraer al espectador y librarlo un momento de su mundo gris y saturado de problemas. La vestimenta de Prothero es formal y oscura, pero trae una corbata y pañuelo fucsia que genera que este personaje fuerte, con ideas claras e imponentes, sea aprobado por la población. Prothero está constantemente intimidando y amedrentando al espectador, pero su vestuario amistoso hace que su mensaje sea más aceptado por los ciudadanos que si utilizara solo colores severos.



*Actitud intimidante de Prothero en su programa.<sup>166</sup>*

Todos los programas y noticieros apoyan al gobierno, no se permite la libertad de expresión e información. Todos los programas están sometidos a censura por parte del gobierno, y muchos de los presentadores de programas forman parte cercana de la maquinaria de este régimen para mantener su mandato. Se ha eliminado la democracia y la libertad en todas las esferas públicas y privadas de la nación



*Reportando la versión oficial sobre la explosión del Old Bailey.<sup>167</sup>*

Los noticieros son un espectáculo de color y carisma. Las mentiras y cortinas de humo que constantemente se presentan en los noticieros son más digeribles si sus personajes visten en colores fuertes que invitan al espectador a un ambiente cálido. Es el único momento en que la sociedad distópica se permite una explosión de color, donde los

<sup>166</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:03:34.

<sup>167</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:13:28.

presentadores de noticias están vestidos con rojos fuertes y vivos, azules no tan oscuros, verdes llamativos. Los noticieros se vuelven un espectáculo para legitimar el gobierno vigente, defender y ocultar sus acciones.

Estas sociedades distópicas se rigen por la antigua frase "al pueblo pan y circo" debido a que lo único que ofrece el gobierno, aparte de seguridad, es alimento (en muchos casos, primarios y limitados) y algún modo de entretenimiento que mayormente está relacionado con la televisión y sus contenidos. Mediante estos dos pilares (teniendo en cuenta que el origen de estos regímenes totalitarios es el miedo a la guerra y el caos antes de que estos suban al poder), esta sociedad distópica puede subsistir a pesar de que se priva de libertades y derechos a los individuos.

Desde el inicio de "V for Vendetta" se muestra al espectador lo controlado que están todos los medios de comunicación en esta sociedad. Luego de la explosión de Old Bailey a manos de V, el canciller Sutler se reúne con los cinco líderes bajo su mando (que se encargan de controlar los medios de comunicación, la policía, el servicio secreto, la vigilancia de las redes telefónica, y la vigilancia mediante cámaras) para elaborar una versión oficial de los hechos que será transmitida por todos los medios de comunicación. Es así como el inicio de la revolución de V es explicada como una explosión planeada para la eliminación de símbolos y viejos edificios que ya no representan al régimen actual, aunque se llega a mencionar que los fuegos artificiales fueron algo inesperado.



*La versión oficial indica que la demolición del Old Bailey estaba planificada.<sup>168</sup>*

Cuando V invade el principal canal de noticias BTN (British Television Network, o Canal de Televisión Británica), mandando su mensaje a la nación para que tome conciencia y se unan a su revolución, el jefe del departamento de propaganda del

<sup>168</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:13:30.

gobierno, Roger Dascombe decide utilizar cámaras para grabar el supuesto arresto de V (que en verdad es una artimaña de V para distraer, vistiendo a unos trabajadores de la BTN con su traje y máscara característicos). Posteriormente, los medios de comunicación transmiten la idea de que el terrorista ha sido neutralizado y asesinado, y muestran estas grabaciones en los noticieros, tanto por todos los canales de televisión como por las telepantallas gigantes de la ciudad.



*Reportaje de la supuesta captura de V, transmitida por todos los televisores y pantallas del país.<sup>169</sup>*

A medida que la venganza de V va avanzando, los medios de comunicación tienen que hacerse cargo de pasar todas sus acciones como eventos naturales o deseados por el gobierno. Nadie debe sospechar que el régimen está perdiendo el control o que su estabilidad está siendo amenazada por un terrorista que no pueden encontrar ni controlar. V mete en una encrucijada al gobierno cuando mata a Lewis Prothero, uno de los miembros más emblemáticos del partido y una de las principales figuras que aseguran la estabilidad del gobierno por los adeptos que gana en su programa. En el cómic esta muerte es más dramática para la sociedad, ya que Prothero tiene un programa de radio, en el que es llamado "la Voz del destino", que es considerada por los ciudadanos como la comunicación con un ser superior, y es un golpe fuerte para el régimen cuando V asesina a Prothero porque los ciudadanos sienten que el régimen se ha desestabilizado y deslegitimizado cuando la voz es reemplazada por otra. En la película, el gobierno tiene que elaborar una versión oficial de la muerte que no sea indigna para este personaje, pero que, a la vez, no haga sentir a la población que el partido no tiene el control completo de la nación. Es así que la versión oficial difundida por los medios de comunicación es que Lewis Prothero murió por un inesperado infarto.

<sup>169</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:25:37.



*Reportaje que encubre la verdadera razón de muerte de Lewis Prothero.*<sup>170</sup>

Cuando la revolución de V comienza a expandirse, los ciudadanos se van cuestionando paulatinamente si su mensaje es correcto o no, si él tiene razón o no. En esta sociedad todos saben que algo anda mal, que algo no es correcto, pero tienen tanto miedo de volver al caos que reinaba antes de que Fuego Nórdico subiera al poder, que prefieren guardar en lo más profundo de sus conciencias su ansia de justicia, para poder vivir una especie de ensoñación de tranquilidad, o más bien una pesadilla de conformidad. Es en este momento de cuestionamiento de parte de los ciudadanos, que el canciller Sutler ordena a los cinco líderes de su régimen que traten de ganar adeptos mediante la transmisión de noticias falsas: "Señor Dascombe, lo que necesitamos ahora mismo es transmitir un mensaje claro a los ciudadanos de este país. Este mensaje debe leerse en cada periódico, oírse en cada emisora y verse en cada televisor. Este mensaje debe resonar en todo InterLink. Quiero que este país se dé cuenta de que estamos al borde del olvido, que cada hombre, mujer y niño entienda lo cerca que estamos del caos. ¡Quiero que todos recuerden por qué nos necesitan!"<sup>171</sup>.



*Noticia: La guerra civil de Estados Unidos siguen haciendo estragos en el Medio Oeste.*<sup>172</sup>

<sup>170</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:37:45.

<sup>171</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:30:06 - 01:30:35.

<sup>172</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:30:38.

Es así como se comienza a elaborar una estructura de noticias falsas que cubren al régimen desequilibrado por las acciones de V. Estas noticias forman una cortina de humo para que los ciudadanos no se enteren de la verdad: el terrorista V está desmantelando pieza a pieza todo el gobierno de Fuego Nórdico. Los noticieros tratan de volcar los miedos de las personas hacia otros temas, anteriormente recurrentes: la prolongación y consecuencia de la guerra de Estados Unidos, la inestabilidad climática, las subidas de precios, las nuevas epidemias que surgen y culpar a V por crímenes del pasado que había perpetrado el gobierno.



*Noticia: La escasez de agua podría significar un aumento de precios de los cupones.<sup>173</sup>*



*Noticia: Fuera de la zona de cuarentena, veintisiete personas murieron por un nuevo agente patógeno.<sup>174</sup>*

El gobierno trata de volcar la atención de forma negativa en V para seguir manteniendo sus crímenes ocultos. Sin embargo, ante estas cortinas de humo, se va despertando el escepticismo de la población. Si antes los ciudadanos de Inglaterra creían con los ojos cerrados las mentiras de Fuego Nórdico, mediante las acciones de V, se va despertando la conciencia dormida, pero con ansias de justicia y derechos. Esta sociedad se va dando cuenta que, si bien se ha eliminado las grandes guerras y conflictos externos, han sido reemplazados por la vigilancia interna, la falta de libertad y la ausencia de justicia. Una

<sup>173</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:30:39.

<sup>174</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:30:56.

población por más alienada que esté no puede permanecer eternamente ajena a sus problemas.



*Noticia: La policía ha encontrado nueva evidencia de que el ataque viral de Saint Mary fue realizado por la organización V.<sup>175</sup>*

Es así como el brillo y pompa del espectáculo de la televisión y los noticieros dejan de ser verdades para los ciudadanos, y se comienza a crear conciencia de las injusticias que comete el régimen en nombre de la estabilidad y tranquilidad, de que se han traspasado todos los límites y de que se ha atentado contra sus propias libertades personales. No poder actuar a tu libre albedrío, no poder hablar de acuerdo a tus pensamientos, no poder tener una conducta diferente; este escenario no es mejor que las guerras, aunque en apariencia existe paz.



*Presentación de la serie "Storm Saxon".<sup>176</sup>*

Además, para distraer a la población se producen programas de ficción considerados por muchos "basura". Este es el caso de "Storm Saxon" (traducido como Chica Láser), del cual solo se presentan escenas cortas, al estar el vigilante de la BTN viéndolo en el momento en que V irrumpe en el edificio del canal. La misma Evey reprueba este programa y le dice al vigilante, minutos antes de la invasión de V, "no entiendo cómo puedes ver esa basura"<sup>177</sup>. Según se da entender, Storm Saxon es una heroína que salva

<sup>175</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:31:05.

<sup>176</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:15:25.

<sup>177</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:15:26 – 00:15:29.

a su ciudad del mal, su logotipo es una letra estilo rayos debido a su superpoder. En la escena mostrada se ve una mujer secuestrada por un hombre vestido con túnica blanca (haciendo referencia los musulmanes) que llama a Storm Saxon por ayuda. Estos programas además de atontar a la población, promueven y difunden estereotipos sobre cierto tipo de etnias y religiones, presentándolos como delincuentes, secuestradores y terroristas, tal como expone Prothero en su programa en los primeros minutos de la película.



*Prisionera de un terrorista en la serie "Storm Saxon".<sup>178</sup>*

El tema de la televisión también es ampliamente tocado en "Fahrenheit 451" (1966) (François Truffaut), basada en la novela del mismo nombre de Ray Bradbury (escrita en 1953), donde un régimen totalitario manda a quemar los libros para evitar que las personas desarrollen pensamientos por sí mismo o diferentes al gobierno. Esta novela y película nos presenta un universo distópico, donde la nueva función de los bomberos consiste en quemar libros, debido a que las casas son completamente a prueba de fuego. Guy Montag es un bombero que está completamente inserto en su sociedad hasta que conoce a Clarisse, quien le fomenta a cuestionar su trabajo, la sociedad y la prohibición sobre los libros. Finalmente, Montag, alejado ya del pensamiento de su sociedad a causa sus nuevas costumbres lectoras, decide escapar a las afueras de la ciudad, donde viven un grupo de hombres que memorizan libros para preservarlos a pesar de las leyes y prohibiciones.

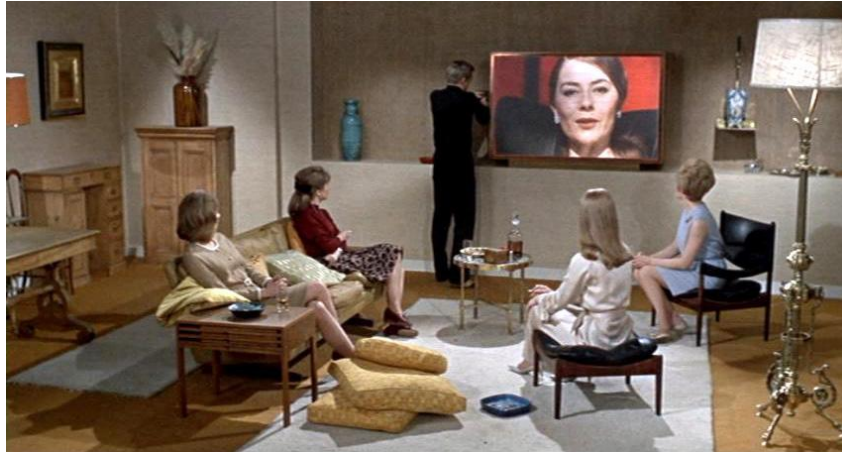
En esta sociedad distópica se presenta a la televisión como difusora de contenido "basura" y banal, donde las personas que están completamente inmersas en la doctrina del gobierno, no se dan cuenta de las partes oscuras de sus políticas y pasan la mayoría de su día frente a la pantalla que les da una felicidad artificial, a diferencia de los libros que según el gobierno crean angustia en el lector. Pero la televisión no es solo un

---

<sup>178</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:18:16.



entretenimiento para los ciudadanos, es parte de su vida cotidiana porque interactúan con ella permanentemente, incluso tienen una especie de ‘familia’ virtual.



*Esposa del protagonista con sus amigas reunidas para ver un programa de televisión.<sup>179</sup>*

Sin embargo, esta interacción virtual reprime la interacción familiar y social. El protagonista (Montag) analiza cómo su esposa y sus amigas están ajenas y lejanas a sus esposos e hijos y cómo no se relacionan tampoco entre ellas mismas, solo se reúnen para interactuar con la televisión y la ‘familia’ virtual.

Por último, desde este universo distópico se hace una crítica a los noticieros que todo lo convierten en espectáculo, cuando los canales de noticias comienzan a perseguir a Montag porque ha matado a su jefe y se ha encontrado en su casa numerosos libros; él decide huir para encontrarse un grupo de hombres-libro que viven en las afueras de la ciudad. Toda su huida es transmitida por los canales de televisión, que luego junto con la policía emiten la supuesta captura y muerte de Montag, siendo reemplazado por un hombre inocente, ya que el verdadero Montag logra escapar.

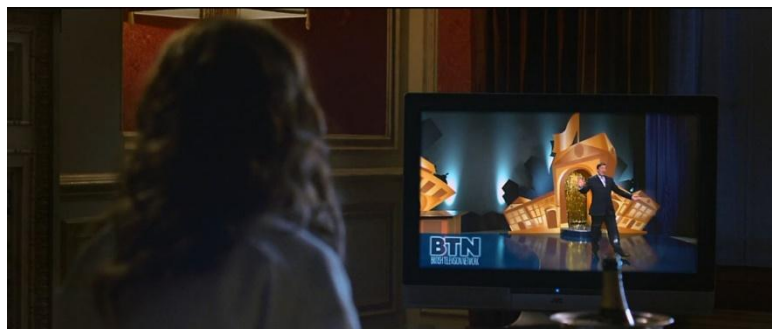
Pero nos falta tocar un último tema en “V for Vendetta”: la censura. Hasta ahora, todos los programas presentados, tanto noticieros como series de ficción, han seguido las leyes y prohibiciones del gobierno, lo han ensalzado y han promovido sus estereotipos. Pero ¿qué sucede cuando alguien decide expresar su propia opinión e, incluso, burlarse del gobierno? La censura, el secuestro, el asesinato.

Gordon Deitric es el presentador televisivo de un programa cómico, sin embargo, su creatividad está limitada, ya que todos sus guiones deben pasar los filtros de censura antes de ser grabados y transmitidos por la televisión. Gordon es una persona que no está

<sup>179</sup> Fuente: Truffaut, François. *Fahrenheit 451* (1966): Mutant Reviewers: <http://mutantreviewers.files.wordpress.com/2013/01/fahrenheit-451-5.jpg>

de acuerdo con el gobierno, pero que ha sabido guardar las apariencias para poder tener una vida tranquila y con lujos medianos, por lo cual ha tenido que ocultar su orientación homosexual y su disfrute por el arte, que lo lleva a guardar varias manifestaciones culturales tras un estante de vinos.

Harto de la censura, y viendo el clima político que ha aumentado la represión en los medios para no caer en la desestabilidad del sistema, decide emitir un programa que se burla satíricamente del gobierno, utilizando un guión creado por él mismo y no uno de los guiones que pasaron por la censura. En este programa presentan a un actor como invitado especial que se hace pasar por el canciller Adam Sutler, al que comienzan a hacerle preguntas sobre el terrorista V. El falso Sutler responde que este ha sido neutralizado y que nunca se preocupó por sus acciones.



*Evey viendo el inicio del programa de Gordon.<sup>180</sup>*



*Actor vestido de Sutler entrando al programa de Gordon.<sup>181</sup>*

Se hace una parodia de la solemnidad de este personaje con las chicas que lo acompañan a su silla, con el caminar lento acompañado de la música del canciller hacia su sitio y con los soldados que apuntan al público con sus pistolas para que estos aplaudan, haciendo énfasis en la política de miedo del gobierno de Sutler.

<sup>180</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:05:00.

<sup>181</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:05:15.



*Soldados de Sutler amenazando al público para que aplaudan.<sup>182</sup>*

Las modelos comienzan a agasajarlo trayéndole un puro y un vaso de leche tibia. Mientras que Sutler le dice que el terrorista ya no está activo, un actor disfrazado con el traje de V aparece a los pies del canciller y le amarra los cordones de los dos zapatos juntos, sin que Sutler se dé cuenta.



*Modelos agasajando a Sutler.<sup>183</sup>*

Luego aparece V entre los músicos, siendo identificado por todos, y comienza una persecución en el set entre Sutler, V, los soldados, las modelos y un gorila. Gracias a una cáscara de plátano que Gordon deja caer, todos se resbalan contra el terrorista, de inmediato Sutler le quita la máscara, descubriendo que debajo de ella hay otro actor vestido como el canciller, dando a entender lo negativa que es la persona de Sutler para Inglaterra. Los dos cancilleres comienzan a pelearse, cada uno ordenando que maten al otro; ante la confusión, los soldados deciden matar a ambos. Tras los disparos, V aparece por la parte de atrás, burlándose de los hechos.

<sup>182</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:05:28.

<sup>183</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:06:07.



*V escondido entre los músicos.*<sup>184</sup>



*Soldados confundidos terminan matando a ambos Sutler.*<sup>185</sup>



*Tras el asesinato de los dos Sutler, V sigue vivo.*<sup>186</sup>

Los colores de este programa de televisión discrepan mucho con los de la sociedad distópica, porque presentan luminosidad y espectáculo. Está presente el azul, pero es uno fuerte y satinado; sin embargo, el color que más predomina es el dorado: en la escenografía y en la ropa de las modelos. Se presenta un escenario lleno de lujos, además de moderno y llamativo, para atraer al espectador y validar la opinión del presentador. Además, es un escenario funcional para las actuaciones que se van a realizar, porque la escenografía es plana y permanece como fondo, dejando un amplio espacio para que los personajes interactúen y hagan reír al público.

<sup>184</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:06:27.

<sup>185</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:07:31.

<sup>186</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:07:40.

En el caso de "Equilibrium" no se hace mención ni encuadres de programas de televisión ni noticieros, el único material audiovisual que se produce para los ciudadanos de Libria son los mensajes del Padre que se transmiten por las telepantallas gigantes y por las televisiones en los hogares. En el palacio del Padre, que es habitado por DuPont tras la muerte del Padre, hay todo un centro computarizado que se ocupa de elaborar mensajes a favor del Padre y a favor del régimen que serán transmitidos por las telepantallas. Los temas que se tocan en los mensajes son referentes a la salvación que proporcionó el Prozium para Libria, el ensalzamiento de la figura del Padre y la condena hacia los tiempos pasados antes del régimen del Padre.

En las primeras escenas de "Equilibrium", cuando Preston vuelve con su compañero a Libria, tras haber perseguido y asesinado a ofensores sensoriales afuera de las murallas de su nación, se escucha la voz del Padre introduciéndonos a esta sociedad distópica donde nadie siente, acompañada de imágenes en las telepantallas. En estas imágenes se muestra el pasado que no se quiere repetir, es una advertencia: una pelea en medio de la calle, gobiernos tiranos que organizan ejércitos para obtener mayor soberanía mediante guerras, un líder totalitario (que tiene un parecido casi perfecto a Hitler), tanques de guerra en plenas calles de una ciudad, bombas nucleares explotando.



*Representación de Hitler en las telepantallas.*<sup>187</sup>



*Representación de la guerra en las telepantallas.*<sup>188</sup>

<sup>187</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:21.

Estas imágenes en las telepantallas van acompañadas de mensajes de adoctrinamiento de parte del Padre, por medio de altavoces o de imágenes holográficas de este, ya que el Padre nunca se deja ver en público. El mensaje que nos introduce a esta sociedad distópica es el siguiente: "Libria, te felicito. Finalmente, la paz reina en el corazón del hombre. Al final, guerra es solo una palabra, cuyo significado desaparece de nuestro conocimiento. Al final, nosotros estamos en casa. Librianos, hay una enfermedad en el corazón del hombre. Su síntoma es el odio. Su síntoma es la ira. Su síntoma es la furia. Su síntoma es la guerra. La enfermedad es la emoción humana. Pero, Libria, te felicito. Porque existe una cura para esta enfermedad. A costa de vertiginosos estados eufóricos de la emoción humana, reprimimos sus extremos estados de tristeza. Y ustedes, como sociedad, aceptaron esta cura. Prozium. Ahora tenemos paz interior, y la humanidad es una. La guerra desapareció. El odio es un recuerdo. Ahora somos nuestras propias conciencias. Ella nos guiará hacia la clasificación EC-10 de contenido emocional, hacia todos aquellos objetos que nos tientan a sentir nuevamente y los destruiremos. Librianos, ustedes ganaron. A pesar de todas las adversidades y de sus propias naturalezas, ustedes sobrevivieron".<sup>189</sup>

Si la sociedad distópica actual es fría e inhóspita, las imágenes del pasado que se transmiten por las telepantallas muestran una sociedad a la que no se quisiera volver: guerras, muerte, enfermedades y gobiernos despóticos en escala de negros y blancos. El objetivo de estas imágenes es recordarles a los ciudadanos de Libria que, si bien la sociedad en la que viven con tanta vigilancia no es la ideal (aunque esta es una información tácita que no se puede decir en voz alta), el tiempo pasado siempre fue peor. Por una vez en toda la historia de destrucción de la humanidad, hay una vía para escapar del mal que se cierne sobre la misma naturaleza del hombre: inhibir las emociones humanas hasta hacerlas desaparecer.

---

<sup>188</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:25.

<sup>189</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:08:39 - 00:10:45.



*Tercera Guerra Mundial en las telepantallas.*<sup>190</sup>



*Dstrucción de manifestaciones culturales por parte del gobierno.*<sup>191</sup>

A través de las transmisiones en las telepantallas también se dan a conocer todos los materiales que van siendo prohibidos y que serán incinerados de ser encontrados en posesión de alguna persona, que será acusada y juzgada como ofensor sensorial.

Pero el adoctrinamiento del Padre no solo se hace en las calles, también se transmite mediante los televisores que tienen los hogares. No se hace mucho hincapié en esta modalidad, solo en las primeras escenas cuando Preston vuelve del trabajo y encuentra a su hijo viendo un mensaje del Padre por su televisión gigante.



*Telepantalla en la casa de Preston con mensajes del Padre.*<sup>192</sup>

<sup>190</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:09:33.

<sup>191</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:10:29.

<sup>192</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:19:36.

La televisión parece una pared más de la casa, dando a entender lo integrado que está este mismo mensaje a la vida diaria de todos los ciudadanos. El hijo de Preston ve sin emoción alguna el mensaje del Padre, y solo le pone pausa a la transmisión cuando llega su padre para preguntarle si debe reportar a un compañero suyo que vio llorar (supuestamente, en el colegio); cuando recibe una respuesta afirmativa de Preston, vuelve al programa.

En el caso de estas transmisiones se ha eliminado la espectacularidad en los escenarios: solo aparece el Padre vestido de negro con una pared verde botella de fondo. Esto se debe a que no hay ninguna emoción a la que las luces y colores deban apelar, más bien se trata de eliminarlas de la sociedad. Mientras que en “V for Vendetta” la espectacularidad de los programas televisivos alienan a la población, la monotonía de los mensajes del Padre en “Equilibrium” permiten que los librianos sigan presos en sus jaulas sin emociones ni sensaciones. Es así que en cada película, los programas o mensajes televisivos están realizados especialmente para su sociedad y según su naturaleza con el fin de apoyar su permanencia.

#### **4.2.2.6. La reivindicación con la cultura: La Galería de las Sombras**

Como habíamos mencionado antes, en esta sociedad distópica toda manifestación cultural que no pertenezca a la cultura actual y local, y que vaya contra el gobierno imperante está prohibida. Pero en el hogar y escondite de V existe una colección exorbitante de manifestaciones culturales de todo tipo. Este lugar es denominado por él mismo como “La galería de las sombras”<sup>193</sup>. V le cuenta a Evey que él robó (para la sociedad) todas esas manifestaciones culturales de las cámaras del Ministerio de Materiales Objetables. Este es uno de los primeros espacios cálidos en el que se nos introduce prácticamente un museo en honor al arte, la literatura, la música y el cine, que es la contraparte de la sociedad distópica, una sociedad sin cultura que solo se rige por el entretenimiento “basura” de los medios masivos.

---

<sup>193</sup> Anexo 2: Vivienda.





*Libros prohibidos.*<sup>194</sup>



*Esculturas antiguas.*<sup>195</sup>

La galería de las sombras está situada debajo de la tierra y conecta con las líneas de un viejo tren subterráneo y con un centro de detención en desuso. Las paredes son de piedra color entre beige y mostaza, con arcos de medio punto con columnas dóricas de reminiscencia griega que conectan las habitaciones. El color cálido, el rojo vino y encendido se distribuyen en detalles como las cortinas, las rosas y algunas obras de arte. Los materiales las obras de arte son diferentes: madera, mármol, vidrio, cerámica y tela.



*Numerosas manifestaciones culturales prohibidas.*<sup>196</sup>

<sup>194</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:26:29.

<sup>195</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:27:11.

<sup>196</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:27:04.



*Obras de arte prohibidas.*<sup>197</sup>

Los colores que dominan este espacio son: el beige, el marrón, el ocre, el blanco mármol o humo, pequeñas dosis de dorado y rojo. La iluminación es cálida, aunque media verdosa, pero aún se mantienen los claroscuros y hay una presencia de sombras difusas bastante notables. Esto se debe a que este espacio no es ajeno del todo a la sociedad distópica en la que se encuentra, sino que surge como una reacción ante ella, como un pronunciamiento, un alzamiento del ser humano que aún cree en la libertad de expresión y en sus derechos, y que

los expresa mediante el arte; por eso, este espacio no puede ser completamente cálido.

El mismo caso ocurre con el escondite de Gordon, un presentador de televisión, que tiene una pequeña colección de manifestaciones culturales. El pequeño santuario de Gordon en honor a la cultura está escondido tras un estante de vinos como una habitación secreta. Le cuenta a Evey que muchas de las piezas le han costado más que su propia casa, pero que valen la pena porque no importa qué tan mal se sienta a veces, observar esas obras de arte le da tranquilidad y ánimo.



*Habitación tras un estante de vinos.*<sup>198</sup>

Gordon colecciona cuadros como “God Save the Queen” (que fue hecho especialmente para la película, en referencia al sencillo del mismo nombre de Sex Pistols de 1977),

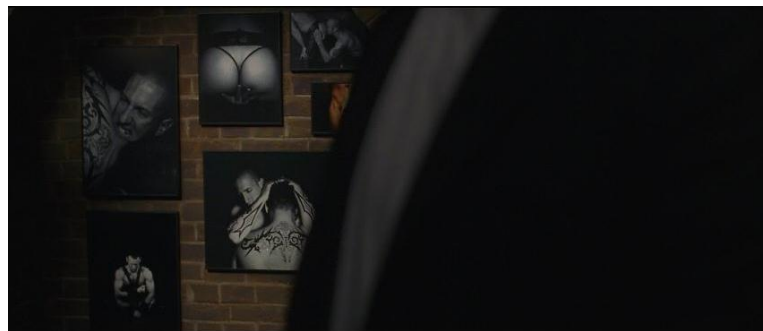
<sup>197</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:27:21.

<sup>198</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:50:34.

una copia del Corán (por su bella poesía) y una serie de fotografías de temática homosexual. La orientación sexual de Gordon es homosexual, pero tiene que esconderlo porque si no sería calificado de indeseable y eliminado por el gobierno.



*Izquierda: el logo Nazi combinado con la bandera de Estado Unidos y Reino Unido. Derecha: Cuadro "God Save de Queen".<sup>199</sup>*



*Fotografías de temática homosexual masculina.<sup>200</sup>*

#### 4.2.2.7. Los espacios cálidos: Historia de Valerie

Ante estos espacios de iluminación fría o neutra y una paleta de color frío, nos encontramos con la única secuencia que es ajena a la sociedad distópica: la carta de Valerie. Esta secuencia narra desde la niñez hasta la adultez de Valerie, muchos años antes, cuando Fuego Nórdico aún no había subido al poder y aún había esperanza para “ser diferente”. La historia de Valerie es narrada en una carta en forma de autobiografía que ella le entrega a su compañero de celda en Larkhill (que resulta ser V). Esta historia le da fuerza a V para mantenerse vivo y proclamar su *vendetta*. Posteriormente, cuando V recrea el confinamiento y maltrato en Larkhill para Evey, él le hace llegar la misma carta de Valerie, como si fuera de la prisionera de la celda del costado.

<sup>199</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:50:45.

<sup>200</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:51:29.

Desde el principio de la secuencia, la iluminación tiene matices cálidos y colores tierra que se acercan a los cálidos. Esta representación es el espacio de esperanza para esta sociedad distópica, esta secuencia presenta el mundo ideal para el discurso de la película: un lugar donde, más allá de los prejuicios (que presentan la profesora y los padres de Valerie ante su orientación sexual), aún ella puede encontrar un lugar donde ser feliz y ser ella misma. Al inicio de la secuencia, los colores neutros y tierra predominan las escenas, no hay colores fríos, pero tampoco desprenden calidez, esto expresa la sensación negativa y decepción de parte de Valerie cuando tiene que ocultar su verdadera orientación sexual, debido a la mala manera en que tomaron sus padres y su profesora la noticia. En términos de iluminación, esto se va expresando con luces cálidas, pero llevadas a un color verdoso.



*Valerie de niña en su salón de clases.<sup>201</sup>*

Avanzando en la secuencia y en la historia de su vida, el color y la iluminación se tornan realmente cálidos cuando Valerie conoce a Ruth, el amor de su vida. Desde las escenas en que aparece Ruth, los colores predominantes son los naranjas y rojos, con una leve presencia de verdes claros y luminosos. Estos ambientes, además, están rodeados por la cultura, como podemos ver en la imagen en que la pareja toma una merienda, donde atrás de ellas, por el lado derecho, hay una gran cantidad de libros. Las escenas de Ruth y Valerie son la conclusión de todo lo bueno a lo que puede aspirar la sociedad: un espacio inclusivo donde los sentimientos positivos (de cualquier tipo) son aceptados y los ciudadanos pueden vivir en felicidad y armonía. Además, es un espacio donde la cultura es aceptada en todas sus manifestaciones: Valerie es una actriz de películas, no solo en la sociedad distópica la mayoría de películas están prohibidas (salvo algunos programa “basura” que produce el gobierno para alienar a la población), sino que la temática de estas películas es lésbica, tema que sería completamente prohibido en la sociedad distópica, porque no se aceptan ni a las personas “diferentes”

<sup>201</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:13:28.

ni a las manifestaciones culturales que presentan una ideología diferente a la del gobierno.



*Ruth, la novia de Valerie. Escena donde se conocen.<sup>202</sup>*



*Casa de Valerie y Ruth.<sup>203</sup>*

Pero la luz se va eclipsando cuando Valerie y Ruth viven el cambio de gobierno, cuando Sutler sube al poder como Canciller. Ambas son testigos de cómo la sociedad va cambiando, de cómo son insertadas nuevas reglas y prohibiciones. A partir de este momento la iluminación vuelve a sufrir un cambio para mostrar la injusticia que se vivía. Es así como los colores cálidos se vuelven desaturados y la iluminación es de clave baja, con gran presencia de sombras.



*A medida que la historia de Valerie se vuelve turbia, el color se va desaturando.<sup>204</sup>*

<sup>202</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:15:30.

<sup>203</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:16:05.

<sup>204</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:16:15.

Cuando Ruth es secuestrada para ser llevada a un campo de concentración, la imagen se vuelve más tétrica y triste para expresar la desolación de Valerie y su desapego a la vida. Aun así, ella sigue siendo el punto cálido ante la serie de encapuchados en negro que la vienen a secuestrar para llevarla al campo de detención.



*Después de que se llevan a Ruth a Larkhill, Valerie también es secuestrada.*<sup>205</sup>

En esta secuencia se ha utilizado el color y la iluminación no solo para mostrar lo que el discurso de esta película considera el estado ideal de la sociedad (una donde hay espacio para ser libre), sino también para expresar el mundo interno del personaje. A medida que la felicidad o tristeza de Valerie aumentan, la iluminación se vuelve más cálida o, de lo contrario, la iluminación se torna en clave baja con una predominancia del color negro y las sombras.

#### **4.2.2.8. Vestuario & Color**

##### **4.2.2.8.1. Los colores de la distopía: Símbolos**

Los colores de esta sociedad distópica corresponden una paleta fría; sin embargo, los símbolos de poder<sup>206</sup> tienen los colores negro y rojo, que juntos han sido partícipes de diferentes símbolos de opresión a través de la historia, como la esvástica. Esto se debe a que, aunque el rojo es un color cálido y puede estar relacionado a conceptos como amor, cualquier color vivo al lado del negro invierte su significado positivo. Esto se debe a que como el negro establece la diferencia entre el día y la noche, por asociación, también establece la diferencia entre el bien y el mal. Es así que solo el rojo expresa

<sup>205</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:17:22.

<sup>206</sup> Anexo 1: Símbolos de poder.

amor, pero cuando va acompañado de negro expresa lo contrario: el odio (Heller 2004: 131).

Es de esta forma como es cabal que los símbolos totalitarios a lo largo de la historia sean de estos colores, porque su fuerte connotación negativa atrae y asusta al mismo tiempo, son símbolos a los que se le tiene temor, que son el rostro de un partido que no temerá utilizar cualquier método para reprimir a la población. Estos son los colores de Fuego Nórdico y también los que representan al Canciller Adam Sutler.



*Bandera y símbolo de Fuego Nórdico.<sup>207</sup>*

Del mismo modo, V utiliza estos mismos colores. Esto se debe a que, aunque V no está engañado ni conforme con el gobierno, él es un producto de ese gobierno, sin él no se hubiera podido desarrollar este régimen totalitario. V lleva la carga de la “vendetta” en su cuerpo y en su sangre (que fue utilizada para crear el arma biológica); es decir, V, aunque con una buena causa, está lleno de odio hacia el gobierno y lo que le hicieron, es por eso que la elección de colores para su vestuario y elementos fueron rojo y negro.

#### **4.2.2.8.2. Los colores de la esperanza**

En esta película los colores parten de ser opacos. La paleta de colores se define en azules marinos y aceros, grises, beiges desaturados, verdes opacos y desaturados, y negros. En contraparte, las personas que encuentran la posibilidad de rebelarse, muestran ciertos colores cálidos. V viste de negro y blanco (y utiliza también el rojo en sus símbolos) porque es producto de esta sociedad totalitaria y sus experimentos; él mismo lo dice, la rebelión que él está llevando a cabo no es para él, es para las futuras generaciones, para Evey. El único punto de color en él es la rosa roja que representa el motivo y el inicio de su rebelión; pero, además, como hemos visto en el apartado

---

<sup>207</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:16:46.

anterior, representa que V está inserto en esta sociedad distópica al llevar los mismos colores que forman la bandera del Partido Nórdico.

Por otro lado, Evey, que es parte de la generación para la que está dirigida la revolución, se va liberando poco a poco que poder del gobierno ejercía en su persona; es por esto que también suele vestir de colores cálidos, sobre todo en distintas tonalidades de rosado. En la primera escena Evey aparece vestida de negro para visitar a Gordon, en este momento aún no conoce a V ni sus planes para la revolución, está inmersa en esta sociedad distópica, en la que si bien no cree (actitud que demuestra al hablar con desdén del programa de Prothero, que apoya al gobierno), tampoco se atreve a cuestionar abiertamente.

En el siguiente cambio de vestuario cuando Evey va a trabajar, luego de conocer a V y de gozar de los fuegos artificiales producto de la demolición del Old Baley, el vestuario de Evey se vuelve cálido, utilizando colores pasteles, en celeste y rosado. Además, esta escena es determinante porque marca la primera acción de Evey en favor de V, cuando él entra al canal donde trabaja Evey para mandar un mensaje a la nación y es atacado por un guardia de seguridad; en este momento, Evey distrae al guardia y le rocía aerosol de pimienta en los ojos, lo que le da la ventaja a V para escapar.



*Vestuario de Evey cuando ataca al guardia.*<sup>208</sup>

En los siguientes cambios de vestuario de Evey, cuando está en la guarida de V (la Galería de las Sombras), también suelen predominar los colores pasteles en celeste y rosado. El cambio más fuerte de vestuario hacia un color cálido es cuando Evey decide ser partícipe de la revolución de V y cometer actos en favor a esta. Evey utiliza este vestuario para seducir a un obispo que violaba diariamente niños y que, además, había formado parte de los funcionarios de Larkhill. Este obispo era el siguiente objetivo de V

<sup>208</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:24:59.



para asesinar y, haciéndose pasar por la siguiente víctima del obispo, Evey logra crear una vía de acceso al recinto al abrir una ventana. Este vestuario cumple dos funciones: la primera, que corresponde a las necesidades del guion, es un vestuario que haga pasar a Evey como una niña lo más que se pueda; pero, en segundo lugar, para apoyar el concepto artístico, este vestuario cumple la función de ser el punto de quiebre en la acción de Evey, devolviéndola completamente a lo cálido por haber tomado partido de la revolución y negar la sociedad distópica.



*Vestuario con que se presenta Evey ante el obispo Lilliman.<sup>209</sup>*

Enmarcado en la sociedad pre-distópica, el color se torna cálido en la secuencia de Valerie y Ruth, en ella se utiliza una gama suave para llegar a una sociedad más armónica; es así que el rojo y el naranja se convierten en los colores que representan la sociedad (si no ideal) más pacífica y con mayores libertades para todos. Estos colores se reservan para la secuencia de la vida de Valerie y Ruth que tiene una atmósfera de ensueño.



*Valerie ve por primera vez a Ruth.<sup>210</sup>*

<sup>209</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:45:49.

<sup>210</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:15:29.



*Niña con casaca rosada viendo las noticias.*<sup>211</sup>

Hay otros personajes secundarios de la sociedad distópica que también visten de color rosado. Este color se utiliza para personajes de niñas que pertenecen a la sociedad civil, pero que tienen un papel importante por desconfiar del gobierno y por creer que no viven en una sociedad ideal. Es así que el personaje (sin nombre) de una niña con lentes es recurrente en las secuencias de collage de imágenes. Esta niña desde el inicio se muestra en disgusto con la sociedad y es una de las primeras que toma partido por V. También es una de las primeras que utiliza el traje y la máscara de V (disfraces que son repartidos para asistir a la demolición del Parlamento), y que reta al gobierno al hacer un graffiti en una calle con el símbolo de V en pleno día. Por último, su muerte a mano de un *fingerman* es el inicio de la revolución por parte de los ciudadanos, su muerte es la toma de conciencia de que a este gobierno no le importa matar almas inocentes con tal de tener el control absoluto. Esta niña, que pertenece a la generación que disfrutará de los frutos de la revolución de V, siempre viste de rosado, viste de este color inocente, cálido, puro y ajeno a esta falta de tolerancia por el otro.



*Niña de lentes que siempre apoya a V.*<sup>212</sup>

<sup>211</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:25:05.

<sup>212</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:25:32.



*Asesinato de la niña de lentes, vestida de V, por parte de un fingerman.<sup>213</sup>*

La importancia de este personaje, tanto para la trama como para el quiebre en la mentalidad de la población, queda completamente evidenciada cuando es una de las personas que reviven simbólicamente frente a la destrucción del Parlamento en el momento en que todos se quitan la máscara. Este personaje aparece entre la resurrección de Gordon y de Valerie y Ruth. Estos cuatro personajes son los sacrificios que tuvo que hacer esta nación, para volver a un gobierno más justo e igualitario; sus muertes, en vez de ser olvidadas por el realizador, son conmemoradas.



*Simbólica resurrección de Gordon.<sup>214</sup>*



*Simbólica resurrección de la niña de los lentes.<sup>215</sup>*

<sup>213</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 01:43:00.

<sup>214</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 02:04:15.

<sup>215</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 02:04:17.



*Simbólica resurrección de Valerie y Ruth.<sup>216</sup>*

Al acabar la noche, con los líderes del gobierno asesinados y la destrucción del Parlamento, el sacrificio de la vida del héroe y el surgimiento de un nuevo espíritu en los ciudadanos presentan el mañana de un nuevo amanecer para la justicia, los derechos y libertades de todos en una sociedad más inclusiva.

#### **4.2.3. Interrelación visual entre “Equilibrium” y “V for Vendetta”, y la influencia del contexto en el arte**

##### **4.2.3.1. Creación de atmósferas en el cine distópico totalitario del Siglo XXI**

El primer eje que se debe tomar importancia para construir una sociedad distópica es el control político. A raíz de este se configura toda esta nueva sociedad distópica porque “el control proveniente de un Estado [...] comunista totalitario donde la manipulación de la información y la represión y anulación del individuo se extienden hasta extremos asfixiantes” (Rodríguez 2010: 146) y logra que cada individuo ceda sus derechos a cambio de una vida pacífica y de evitar conflictos con el Estado o, en muchos casos, solo con el interés de sobrevivir un día más en una sociedad excluyente y discriminadora. Con respecto a “V for Vendetta”, Rodríguez argumenta que “se nos presenta una sociedad de futuro en la Inglaterra de 1997 [...], cuyos ciudadanos han sido capaces de renunciar a sus derechos individuales más elementales con el objeto de facilitar la reestructuración del Estado. La corrupción del poder y la falta de escrúpulos de los gobernantes hacen el resto” (2010: 146). Igualmente, en “Equilibrium” los ciudadanos también ha optado por ceder sus derechos y libertades a cambio de una vida pacífica y la protección del Estado, pero han cedido algo más profundo e inherente al ser humano: sus sentimientos. Con esto, nos acercamos al panorama de “Brave New

<sup>216</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 02:04:20.

World”, donde las personas son creadas desde probetas, condicionadas para ser felices en ciertas ocupaciones.

El siguiente eje relevante son los mecanismos necesarios para mantener la vigilancia y la opresión de la sociedad con el fin de mantener estas sociedades distópicas. No es sencillo mantenerlas, se tienen que crear toda una serie de instituciones que se encarguen solo de esta tarea, toda una maquinaria elaborada se debe instaurar para darle la impresión a los ciudadanos que vayan donde vayan siempre los ven, siempre los oyen, y hasta siempre saben qué piensan y sienten.

Es así como en “V for Vendetta” se logra la estabilidad de la sociedad mediante una serie de instituciones: el Servicio Secreto de la policía de Gran Bretaña, cuyo líder es el jefe de seguridad Peter Creedy; “El Oído”, que se encarga de todas las comunicaciones en el país y de la vigilancia diaria de las conversaciones de los ciudadanos tanto en sus casas como por teléfono, cuyo líder es Brian Etheridge; una institución encargada de toda la maquinaria propagandística para el partido y de los mensajes oficiales, cuyo líder es Roger Dascombe; “El Ojo”, que se encarga de toda la vigilancia visual de Londres, cuyo líder es Conrad Heyer; y la policía, cuyo jefe es Eric Finch.

Mediante estas instituciones, el gobierno tiene conocimiento de todo: sabe quiénes están a favor o en contra, sabe y elige ignorar las injusticias que cometen algunos personajes de poder (como el obispo que viola niños). Interceptan llamadas, secuestran personas (que desaparecen con una bolsa negra que les cubre el rostro), torturan, aceptan corrupción en sus propias filas, quebrantan los derechos y libertades humanas, privan de libertad a inocentes y los utilizan como ratas de laboratorio, y, finalmente, asesinan a quién sea necesario y hacen desaparecer su existencia del mapa.



*Las autoridades máximas de la sociedad distópica de Londres, sin contar a Sutler.<sup>217</sup>*

<sup>217</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:11:13.



*El Canciller más las cinco autoridades máximas de Londres,  
bajo el mando de Sutler.<sup>218</sup>*

En “Equilibrium” la vigilancia y opresión se dan por medio de los clérigos, entrenados para identificar y eliminar a los ofensores sensoriales. Los clérigos responden por sus acciones al Vice-consejero DuPont. Los clérigos generan cautela y terror en la población porque están entrenados para intuir quién está sintiendo, incluso antes que la misma persona lo sepa. Además, hay un constante miedo a la vigilancia que está dentro de la propia casa: los hijos. Ya en “1984” (George Orwell) se narraba sobre niños que eran entrenados por el Gran Hermano mediante las telepantallas para entregar a los opositores políticos, sus propios padres les temían y ellos no tenían reparo en mandar a una muerte segura a sus progenitores.

El hijo de Preston, en “Equilibrium”, se está entrenando para ser clérigo, como muchos otros niños, siendo más perceptivos y despiadados. Quizás esto se deba a que ellos nacieron ya en la misma sociedad distópica; a diferencia de Preston y los demás de su generación (como el primer compañero clérigo de Preston, que terminó convirtiéndose en un ofensor sensorial), esta nueva generación de niños no sabe lo que es sentir y solo sirven al régimen con devoción porque son adoctrinados desde pequeños. Preston y su generación sí puede extrañar, porque, aunque no pueda sentir, sí tiene recuerdos que permanecen latentes en lo más hondo de su mente, y esto es lo que permite la revolución.

En la actualidad, en las guerras se está utilizando a niños como soldados porque son una herramienta económica eficiente. Los niños no tienen el miedo y el reparo al peligro de los jóvenes o adultos; además, son innatamente más crueles y brutales. Es económico porque solo hay que mantenerlos para asegurar su obediencia, y esto consiste en alimentarlos y, en muchos casos, garantizarles drogas. Los niños de países del Tercer Mundo, que ni siquiera pueden alimentarse, no dudan en unirse a las filas de un ejército.

---

<sup>218</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:11:11.

Según la ONU, hay 300 mil niños, entre ocho y catorce años, que ejercen como soldados (Münkler 2004: 9-10). Este panorama devastador se traslada al mundo audiovisual, haciendo énfasis en la utilización de los niños en ciertos contextos, reduciéndolos a armas baratas, manejables, sin conciencia y, en cierta forma, letales.



*DuPont hablando con Preston.*<sup>219</sup>

El tercer eje importante en estos gobiernos es la ciencia como arma política. Según Rodríguez, en las novelas y películas distópicas hay “una inevitable ligación a un futuro repleto de elementos tecnológicos donde la ciencia posee un papel predominante, casi hegemónico, y que a la postre condiciona la estructura social hasta extremos radicales” (2010: 146).

En “V for Vendetta”, aunque no parezca un escenario tan tecnológico, la ciencia está presente en cada aspecto de la vida. Desde las telepantallas en las calles que solo transmiten material coordinado por el gobierno, los carros que tienen un sistema para monitorear las conversaciones en los hogares de los civiles, los sistemas ópticos en las cámaras de seguridad que permite reconocer a las personas mediante la retina del ojo, hasta la experimentación con armas biológicas. El principal tema en “V for Vendetta” es este último, como dice la doctora Surridge: “Esto podría ser la puerta a una nueva era. La energía nuclear es insignificante en un mundo donde un virus puede matar a toda la población y dejar sus riquezas intactas”<sup>220</sup>. El proyecto que se desarrolla en el campo de detención de Larkhill tiene como objetivo crear un virus y su cura que podría ser usada como arma biológica para mantener la soberanía del Partido Fuego Nórdico. Al final, esta arma fue usada contra la misma población de Londres por el partido Fuego Nórdico para asegurarse de ganar las elecciones. Así, en un momento de caos y desesperación, el Partido Fuego Nórdico “descubrió” la cura al virus y la vendieron mediante una industria farmacéutica que volvió ricos a las jefaturas del Partido Fuego Nórdico,

<sup>219</sup> Fuente: Wimmer, Kurt. *Equilibrium* (2002). 00:46:18.

<sup>220</sup> Fuente: McTeigue, James. *V for Vendetta* (2005). 00:58:01 – 00:58:13.

gracias a lo cual ganaron el voto de la confianza de los ciudadanos, lo que finalmente se traduciría en su triunfo en las elecciones.

En el caso de “Equilibrium”, después de vivir en un mundo de caos y guerras a causa del egoísmo y la ambición de algunas personas con poder, el Padre logra instaurar una nación donde el uso de la droga Proziium es obligatoria. El Proziium evita que sientas, pero también te quita la voluntad, ya no tienes deseos, no puedes aspirar a más de lo que eres, porque no tienes una fuerza interna que te motiva. Mediante esta droga se logra instaurar no una sociedad feliz, sino una sociedad indiferente. La persecución y muerte de algunos individuos en pos del bien común deben ser aceptadas para que la colectividad pueda vivir con estabilidad. Esto forma una sociedad donde el hombre prácticamente está maquinizado para cumplir sus labores, donde no hay ningún espacio de disfrute, no hay entretenimiento, no hay diversión ni felicidad, porque eso sería sentir. Evidenciado en el eterno recordatorio de la voz del Padre en pantallas gigantes y altoparlantes diciendo que Libria ha sobrevivido a la destrucción, la guerra y el caos que provocaron los sentimientos.

“Equilibrium” tiene un gran parecido con “Brave New World”, pero en esta novela la droga llamada “soma” se utiliza para dar una felicidad artificial a los ciudadanos; además, cuenta con numerosos medios de entretenimiento que les hacen olvidar lo controlada que está esta sociedad. Esta novela presenta una distopía enmascarada en utopía, porque todos son “felices” mientras se adaptan al molde, sin embargo, quien se sale aunque sea un centímetro del molde entenderá lo tétrica que es la sociedad donde vive, lo mecanizada y condicionada que está su vida desde el nacimiento.

Este extremo control y vigilancia, como el uso obligatorio de drogas, nos lleva al último eje: la anulación del individuo. Tanto en “V for Vendetta” como en “Equilibrium” el hombre ya no tiene voluntad ni libertad personal, no es libre para realizarse en lo que desea, sino que su vida depende de seguir las reglas de la sociedad. Estas reglas no son tácitas y se tiene un recordatorio de ellas constante mediante las pantallas en las calles, los altavoces, los programas de televisión que apoyan al gobierno (que en este caso, son todos), el toque de queda, los policías o encargados de la vigilancia de las leyes. En “V for Vendetta” son los *fingermen* los que tienen la facultad de castigar sin juicio; en “Equilibrium” son los clérigos los encargados de apresar y matar a los ofensores sensoriales.

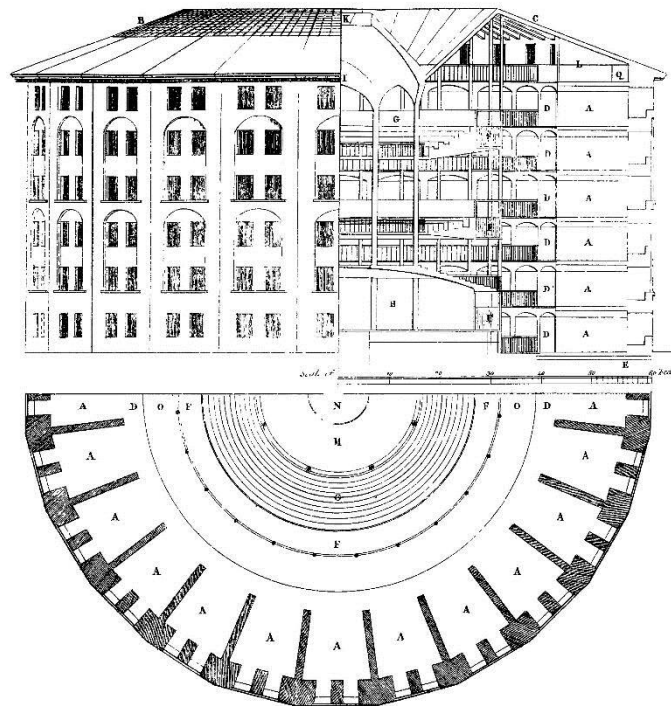


#### **4.2.3.2. Escenarios presupuestos para el futuro: La estética del miedo social contemporáneo**

Habiendo establecido ya las reglas del juego de esta sociedad, podremos centrarnos en identificar en qué consiste lo que hemos llamado “la estética del miedo contemporáneo”. Si el guion narra un mundo indeseable y de temor, de un sueño vuelto la peor pesadilla de un individuo y de la humanidad, que tiene partida en el contexto del siglo XXI, pero se hace una hipérbole de este contexto en los universos futuristas distópicos ficcionales, el arte debe corresponderle en ese sentido. El arte nos habla en términos de un mundo tétrico y oscuro, un mundo de tinieblas, donde hay una cortina de humo tapando la verdad para los ciudadanos. A continuación, detallaremos los aspectos más resaltantes de la estética del miedo social contemporáneo en las distopías totalitarias.

En estas sociedades distópicas el poder y su líder viven en la ciudad, y están concentrados en ella. Esta ciudad es lúgubre, gris, opaca, y despierta un sentimiento de tristeza, de nostalgia del color y de la alegría. En estas representaciones de mundos distópicos los colores más presentes son los azules, verdes y grises, en lo que se refiere a la ciudad y a la sociedad que acepta este gobierno, junto con su líder.

Este miedo social contemporáneo está caracterizado en las calles por estructuras urbanas donde todo está vigilado. Esto nos recuerda al panóptico del filósofo Bentham, una prisión donde un solo guardia en la torre de vigilancia puede vigilar a todos los prisioneros sin que estos sepan que están siendo observados. Según Foucault, el panóptico “invierte el principio del calabozo; o más bien de sus tres funciones — encerrar, privar de luz y ocultar—; no se conserva más que la primera y se suprimen las otras dos. La plena luz y la mirada de un vigilante captan mejor que la sombra, que en último término protegía. La visibilidad es una trampa” (Foucault 2002: 184-185). Según esta estructura, los prisioneros siempre tendrán miedo a las represalias que podría ocasionar esta constante vigilancia; esto elimina en gran parte las conductas negativas y mantiene el orden; además, aísla por completo al prisionero del contacto con otros prisioneros; es decir, el prisionero se siente solo entre la pared y su captor.



*Diseño del panóptico de Bentham:  
en el centro está el guardia vigilando a todos los presos.<sup>221</sup>*

Entonces, en estas cárceles los presos se vuelven una “[...] multitud, masa compacta, lugar de intercambios múltiples, individualidades que se funden, efecto colectivo, se anula en beneficio de una colección de individualidades separadas” (Foucault 2002: 185). Esta eliminación de la individualidad para convertir a los presos en una masa es lo mismo que ocurre en las sociedades distópicas donde el miedo a la represión del gobierno hace que los ciudadanos se alienen de sí mismos y de sus deseos, lo que permite al Estado ejercer su poder y utilizar las leyes para sus beneficio propio; así, cada ciudadano se encierra en sí mismo y desaparece la posibilidad de una rebelión ya que no hay objetivos comunes que lleven a toda la sociedad a alzarse contra la injusticia.

El panóptico induce “en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder” (Foucault 2002: 185). Así mismo, en las sociedades distópicas este miedo a la represión les da un poder ilimitado a los gobernantes sobre todos los aspectos de la vida de los ciudadanos, porque, aunque en ese momento quizás no estén siendo vigilados, ellos tienen miedo constantemente dado que no saben cuándo su eterno vigilante está posando su mirada en ellos. En “1984”, en cada calle y en cada casa, hay unas pantallas por donde los ciudadanos

<sup>221</sup> Fuente: *Jeremy Bentham*. Panóptico: The works of Jeremy Bentham vol. IV, 172-3:  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Pan%C3%B3ptico#/media/File:Panopticon.jpg>

reciben mensajes del Gran Hermano, pero también pueden estar siendo vigilados mediante este aparato en sus propios hogares, y no hay ángulo de visión o acción donde puedan escapar de ello. En “V for Vendetta” este miedo nace de la constante vigilancia por cámaras en las calles, por los vehículos que circulan por la ciudad escuchando las conversaciones de los hogares y por las intervenciones telefónicas. En “Equilibrium” esta vigilancia está representada en los guardias y clérigos que encarcelan a cualquier persona con rastros de sentimiento; y, en última instancia, por los propios amigos, vecinos y familiares.

En conclusión, encuentro que la propia ciudad distópica se convierte en un panóptico gigantesco para todos los ciudadanos, porque el líder y la élite gobernante pueden ver y oír a cualquiera dondequiera que se encuentre, porque no hay espacio de libertad ni privacidad para ninguno de los ciudadanos. Esto evita que los ciudadanos tengan libertad de pensamiento y acción, por miedo a este poder ilimitado e omnipresente no existe la individualidad ni el sentimiento de comunidad, solo una masa informe que sigue las reglas establecidas por unos pocos para poder sobrevivir.

Además, dentro de este panóptico gigante, las personas que se salen de la norma (ya sea por creencias, por raza, o por su propia naturaleza) son encerradas en campos de concentración. Se llama “campo de concentración” a un centro de detención donde aglutinan sin un juicio a personas por motivos diversos, debido a que pertenecen a un determinado grupo étnico o religioso, o porque son opositores políticos. Según Agamben, “Los campos nacen, no del derecho ordinario [...], sino del estado de excepción y de la ley marcial” (1995: 1). Por lo tanto, llevar a una persona a un campo de concentración es privarla por completo de sus derechos y libertades naturales, sin la posibilidad de que esta se defiendan. Es así que el campo de concentración “es el espacio que se abre cuando el estado de excepción empieza a convertirse en la regla. En éste, el estado de excepción, que era esencialmente una suspensión temporal del ordenamiento, adquiere ahora una disposición espacial permanente que queda como tal, pero siempre fuera del ordenamiento normal” (Agamben 1995: 1). Es decir, si bien en época de guerra se hacen excepciones al vulnerar los derechos y libertades de los ciudadanos o enemigos, los campos de concentración vuelven esta vulneración una norma, ya que en ellos los reclusos no tienen la opción de abogar por sus libertades; en los campos, las leyes y derechos normales de la población civil están suspendidos, y los detenidos quedan a la disposición completa del deseo de las autoridades superiores.

Estos campos de concentración están presentes en las sociedades distópicas como el último escenario de privación de libertad, donde los ciudadanos apresados son tratados peores que animales. En “V for Vendetta”, el partido Fuego Nórdico crea un campo de detención, donde las personas indeseadas eran tomadas como prisioneras, pero estas no solo eran privadas de su libertad física, sino que, además, las utilizaban para experimentos en la búsqueda de crear un arma biológica que asegurara la soberanía del partido. A parte de todo esto, se les aislaba a cada uno en celdas, con bajas condiciones de sanidad, y se los dejaba permanentemente en la oscuridad, hasta que cada uno desarrollaba desórdenes psicológicos por vivir en aislamiento o moría por la experimentación. En el “mejor” de los casos, morían rápidamente por las mutaciones y modificaciones genéticas que les causaba el virus que les inyectaban para conseguir el arma biológica. Finalmente, cuando el virus o las condiciones de sanidad mataban a los detenidos, las personas eran enterradas en fosas comunes sin que sus familiares o amigos supieran qué habían sido de ellas.

En “Equilibrium”, las personas que dejaban de tomar su dosis y coleccionaban manifestaciones culturales prohibidas, eran detenidas en cárceles sin juicio ni posibilidad de apelación. Una vez que la persona dejaba de ser útil, es decir, cuando ya no tenía más información que brindar sobre otros ofensores sensoriales, eran incineradas vivas en las turbinas que calientan la ciudad. En las últimas escenas de la película, el Padre estipula que todo ofensor sensorial será asesinado ni bien sea identificado, sin importar el obtener información. Así se estructura la ciudad distópica, una cárcel dentro de una cárcel, más inhumana en cada una de las esferas.

Habiendo caracterizado bien la estructura de la ciudad, nos podemos centrar en las percepciones psicológicas a través de los colores y materiales establecidos en estas películas. Si bien son ciudades altamente tecnológicas dentro de un determinado marco, uno de los materiales más utilizados es la piedra. En primer lugar, se utiliza este material porque intrínsecamente tiene una temperatura fría; además, da la percepción de ser fuerte y pesada (Bedolla 2002: 357). Es así como todas las estructuras de estos estados totalitarios dan la impresión de ser una fortaleza que no se puede vulnerar fácilmente, y que hace que los ciudadanos no cuestionen si quiera si pueden derribar al gobierno. Según Bedolla, la piedra es “Símbolo de la cohesión, conformidad consigo mismo, dureza y duración, debido a su pesantez impresionó a los hombres desde

siempre quienes vieron en la piedra lo contrario de lo biológico que sí está sometido a las leyes del cambio y muerte. Simbolizó unidad y fuerza” (2002: 362).

Esto se hace evidente en “Equilibrium” con la gran muralla de piedra, pero que con gran tecnología separa a Libria del mundo del caos y guerra que llaman “abismo”. También se observa en el gran edificio Equilibrium (donde reparten la droga Prozium) que no solo asombra su altura, que traspasa las nubes, sino su estabilidad, que es producto de que está construido en piedra. La arquitectura de esta película hace recordar al estilo románico, que se basa en grandes estructuras construidas para ser funcionales y alejar a los invasores de las ciudades; por eso, una de las principales construcciones son las murallas, para asegurar a las ciudades en esa época del caos y la guerra. En última instancia, las estructuras de piedras son el símbolo de la perennidad de estos gobiernos distópicos.

En “V for Vendetta”, la guarida de V, la galería de las sombras, que es una especie de fortaleza del superhéroe (como la Batcueva de Batman) -sobre todo si se tiene en cuenta que esta película está basada en un cómic-, nunca es pisada ni encontrada por ningún enemigo. A pesar de la belleza de la decoración, la estructura arquitectónica demuestra lo fuerte de la construcción más allá de la simple estética. Toda la galería de las sombras está construida en piedra.

El segundo material más utilizado es el metal, propio del género de ciencia ficción. En principio, el metal también es un material intrínsecamente frío; además, los metales tienen una propia luminosidad que ayuda a dar esta sensación de tecnología y ciencia. Al igual que la piedra, el metal comparte la percepción de una gran dureza, que está relacionada con la durabilidad de los objetos o construcciones creados con él. Según Bedolla, “Los metales en general connotan eficiencia, frialdad y dureza, pureza de línea además de una fuente de connotación industrial” (2002: 362). Es así que las ciudades de la ciencia ficción, como las distópicas, tienen una gran presencia de metal para expresar la inmediatez, la tecnología, la frialdad de las máquinas y la durabilidad de las estructuras.

En “Equilibrium”, el metal está en todas partes, en las armas, en los accesorios, en las construcciones, en las viviendas, en el mobiliario y en los adornos permitidos. El metal ha reemplazado a la tela, cerámica y madera; porque estas tienen connotaciones cálidas y poco tecnológicas, pertenecen más al mundo antiguo que al “actual”.

En “V for Vendetta”, el metal está en todos los medios e instrumentos para la vigilancia del ciudadano: las cámaras de vigilancia, los vehículos con la última tecnología para vigilar las conversaciones en los hogares, las armas del Estado y de V (pistolas y espadas), en las megapantallas y los parlantes, y en las instalaciones de campo de detención de Larkhill.

Por otro lado, estas ciudades distópicas son caracterizadas por colores fríos, metálicos o, en cualquier caso, neutros: gris, azul, verde, negro y blanco. Los colores que se identifican como fríos según la psicología de color son: el verde, el azul y el púrpura. Según el simbolismo del verde, su connotación negativa está en “su asociación con los conceptos de veneno, lo demoníaco, los reptiles, etc.” (Gambero 2010: 5); además, estos “absorben la luz, son entrantes y dan la impresión de alejamiento” (Escola D’Art s/f: 2) para hacer hincapié en su frialdad al generar un ambiente de depresión. Mientras que al azul, “Se le atribuye la cualidad de "frío" en grado máximo. Sinestésicamente se le reconoce como la más lejana y fría sensación de color [...]. Otro atributo de la percepción azul es la inmovilidad. Dentro de la sugerencia de "forma retrocedente", el azul se percibe como estático frente a los dinámicos colores "cálidos": rojos y amarillos” (Gambero 2010: 5). Mientras que el blanco está asociado a la limpieza y lo estilizado, el negro está asociado a la muerte, las tinieblas, lo oculto y la ceguera (Escola D’Art s/f: 5). Finalmente, el color gris representa “todas las miserias que acaban con la alegría de vivir [...] [es decir,] la inquietud, la imperfección, la culpa y la necesidad” (Heller 2004: 270); además, es “el color de lo horrible, lo cruel y lo inhumano” (Heller 2004: 271), de la insensibilidad y la indiferencia. Es así, como estos colores crean una sociedad distópica donde están presentes todas estas percepciones, que son representadas en tonalidades. Es así como podemos describir a la sociedad distópica: como una sociedad inamovible y fría, demoníaca y hasta venenosa para los ciudadanos, como el declive de la sociedad, la muerte y las tinieblas.

Según Heller, los colores que hacen referencia a la lejanía son el azul, el gris, el blanco y el verde; los que hacen referencia al frío, son el azul, el blanco, el cobalto opaco y el gris; mientras que los colores que se refieren a la ciencia son el azul, el celeste, el plomo y el cobalto opaco; la maldad se puede representar por los colores negro, marrón y gris; y la insensibilidad consta de los colores gris, negro, blanco, cobalto opaco y marrón (Heller 2004: 48). Todos estos sustantivos (la lejanía, el frío, la ciencia, la maldad y la

insensibilidad) describen a estas sociedades distópicas, y estos colores son justamente los que mayormente se utilizan en las paletas de colores de estas películas.

Es así que estos escenarios contruidos de acuerdo a los miedos globales del siglo XXI, aterran y atraen al espectador con su novedosa tecnología y los extremos usos que se le dan en estos universos ficcionales que responden a la estética del miedo contemporáneo. Estas ciudades controladas, en ruinas o mutadas se muestran como una descubrimiento para el espectador y, a la vez, como un escape donde sus miedos actuales se reconfiguran de una manera atrayente en la ficción, que mayormente tiene un final esperanzador. Es así como este planteamiento visual/estético no solo responde a una necesidad del guion de mostrar la tecnología tanto en sus aspectos positivos como negativos, sino de ofrecer una opción del futuro indeseable que viviríamos si los miedos actuales y los acontecimientos que los originan siguen conduciéndose por el mismo camino. La estética del miedo contemporáneo construye una advertencia para el espectador, la prevención ante el advenimiento de una amenaza y, en última instancia, un llamado a la acción.

## **V. CAPÍTULO 5**

### **Conclusiones Finales**



El análisis de las películas “Equilibrium” (2002) y “V for Vendetta” (2005) ha sido un largo e interesante recorrido por la categoría del discurso y la estética del miedo social contemporáneo, que permite un conocimiento mayor de nuestra sociedad actual y de los temores, las alegrías y las ambiciones más profundas del ser humano.

Según lo establecido y analizado en los capítulos anteriores, concluyo lo siguiente:

***Conclusión 1: Sobre el planteamiento de las distopías del siglo XXI y su relación con el contexto de realización:***

La producción cinematográfica contemporánea de ciencia ficción, en especial las distopías totalitarias, han sido marcadas fuertemente por una sensación de cambio a raíz del nuevo orden mundial que se vivió a partir de la década de los noventa. Debido a los medios de comunicación y el internet, y a la información global cada vez más instantánea, los acontecimientos y conflictos se han vuelto una experiencia global que generan un impacto en la colectividad. Este contexto, mayormente de miedo, que influye a toda la comunidad también afecta a los realizadores audiovisuales y a sus creaciones. Existen siete miedos identificados como miedos globales de la época contemporánea, pero son cuatro los que afectan directamente la producción de cine distópico totalitario e influyendo en la creación de sus guiones y de su atmósfera; estos son: en primer lugar, el miedo a las guerras (o conflictos armados) que siguen extendiéndose constantemente; en segundo lugar, las armas y desastres nucleares que acecharon al siglo XX, de las que aún hoy experimentamos sus consecuencias; el tercer miedo se refiere a los ataques biológicos, que en diferentes modalidades se han utilizado a lo largo de la historia, pero que tiene su desarrollo más amplio en la actualidad; finalmente, el cuarto miedo se encarna en el terrorismo internacional, del que han sido víctimas muchos países, sobre todo las potencias en los últimos años, y que se presenta como un fenómeno que merma la soberanía de estos países y genera terror global.

Es así como el contexto histórico-social influye y hasta determina la temática que se va a presentar en las producciones audiovisuales, afectando sobre todo al área de guion y la dirección de arte, apoyada en la dirección de fotografía, por estar permanentemente relacionadas con los cambios sociales. Bajo este horizonte de miedo, el discurso totalitario nace orgánicamente, adoptando y adaptándose a nuevas ideas autocráticas, a la instauración de mecanismos de control y vigilancia extrema, a la pérdida de libertades

y la vulneración de derechos, en un contexto ficticio de un futuro cercano. Debido a este panorama mundial, se ha formado un discurso en contra de las actitudes totalitarias de parte de los grupos de poder, por lo que se han realizado películas del género distópico para todas las edades, sobre todo para el público juvenil, como un método de advertencia y de toma de conciencia del rumbo que puede tomar nuestro futuro como humanidad; estas películas tienen una finalidad educativa y pedagógica en las que se realizan los valores de la libertad personal, los derechos humanos y la democracia.

***Conclusión 2: Sobre las características en términos discursivos de “Equilibrium” (2002) y “V for Vendetta” (2005):***

La propuesta discursiva del miedo social contemporáneo, en el género específico de la distopía totalitaria, nos presenta una trama donde los acontecimientos y el caos del pasado han llevado a construir un futuro controlado por un partido político único que impone leyes y prohibiciones para mantener la estabilidad de la sociedad y, en última instancia, conseguir la supervivencia de la especie humana; sin embargo, este gobierno distópico nos muestra que las desigualdades sociales y económicas no se han eliminado en el futuro, solo han sido enmascaradas de diferentes maneras. Para mantener este gobierno, los guiones del género distópico totalitario cuentan con tres componentes específicos.

Estos tres componentes, según la naturaleza y el objetivo final de este universo distópico, se representan de diferentes maneras. La primera es el control social y político de parte del Estado hacia sus ciudadanos; es así como todo ciudadano debe servir al gobierno y se crean instituciones para asegurarlo, como las encargadas de la vigilancia. La segunda son las modalidades de control y vigilancia que, según la naturaleza del Estado y sus finalidades, puede encarnarse en diferentes leyes y acciones, las principales son la utilización de drogas de manera institucionalizada, el control de los medios de comunicación y la expropiación de manifestaciones culturales por parte del Estado. La tercera característica es la sanción de todo opositor al gobierno y de lo considerado ilegal según el partido; los criminales serán llevados a campos de concentración o cárceles indeseables y, en última instancia, serán asesinados.

Es así como en cuestiones de guion la distopía del siglo XXI atrae porque presenta un nuevo héroe contemporáneo que está más al servicio del público masivo. Los

protagonistas de las distopías de mediados del siglo XX eran intelectuales o ciudadanos atrapados en la distopía que eran orientados a rebelarse contra el sistema por un personaje con un nivel superior de entendimiento social; sin embargo, atrapados en un gobierno donde no podían generar cambios con sus vanos intentos de revolución, en la mayoría de casos la distopía acaba con el asesinato, suicidio o lavado de cerebro de los protagonistas. El protagonista de las distopías del siglo XXI no solo se convierte en un rebelde, sino que escala al nivel de héroe, trágico en algunos casos, victorioso en la mayoría. Además, los protagonistas dejan de ser solo hombres: aparece la heroína. Asimismo, el héroe o heroína es más cercano al público general de consumo, su nivel intelectual baja, a la vez que su edad; se presentan, cada vez más héroes jóvenes que toman sobre sus hombros las riendas de una sociedad por completo, decididos y capaces de recurrir a la violencia para lograr la revolución, a diferencia de sus pares del siglo XX.

Por todo esto, el discurso del miedo social contemporáneo, especialmente en el planteamiento distópico, se democratiza para los receptores, llegando en diferentes canales al público masivo y en forma consumista, ya no solo como un planteamiento político-intelectual.

***Conclusión 3: Sobre las características en términos de dirección de arte y fotografía de “Equilibrium” (2002) y “V for Vendetta” (2005):***

Las películas distópicas de carácter totalitario del siglo XXI en términos de arte y fotografía buscan expresar en cada cuadro lo indeseable y tétrico que sería volver real este universo ficcional. En términos de dirección de arte, las propuestas se basan en el empleo de una paleta de colores fríos (grises, negros, azules, verdes y blancos) que promueven una atmósfera indeseable para el espectador. La historia se centra en la ciudad, construida en cemento y metal, con edificios perturbadoramente iguales y simétricos, caracterizada por avances tecnológicos que cumplen la función de vigilar e invadir todas las esferas de la vida del ser humano (telepantallas y sistemas de vigilancia visual y auditiva). Los espacios rurales son construidos como lugares peligrosos, prohibidos e incivilizados; además, las ruinas invaden todo el espacio, la naturaleza ha sido destruida o mutada. La utilización de uniformes, la prohibición de artículos

personales y manifestaciones culturales promueven la pérdida de individualidad y de libertades de parte de los ciudadanos.

En términos de dirección de fotografía, se utilizará para estas sociedades distópicas una iluminación en clave baja con una paleta fría. Las imágenes expondrán alto contraste, con gran diferenciación entre las zonas de luces y sombras que colaboran en la identificación del 'bien' y el 'mal' social. La utilización de determinados planos permite crear la diferenciación de poderío entre los integrantes de la ciudad.

Estas características se integran en la categoría de la estética del miedo social contemporáneo que dominará al arte de la década de los noventa y a principios del siglo XXI. Esta categoría, específicamente en la distopía totalitaria, se caracteriza por centrar la historia en una urbe moderna, controlada por la tecnología, pero con una atmósfera tétrica, contando con diversos mecanismos que convierten a la ciudad en un gigantesco panóptico donde siempre pueden ser vigilados. Además, utiliza materiales de construcción de manera simbólica: la piedra, que simboliza eternidad, y el metal, que da la sensación de dureza y tecnología. Este panóptico-ciudad se caracteriza por tener lugares permitidos y otros prohibidos, entre las que se encuentran las áreas en cuarentena, las regiones 'incivilizadas' y los campos de concentración, último paradero infernal.

### ***Conclusión General***

La ciencia ficción, sobre todo en el género distópico, ha sido ampliamente influenciada, a lo largo de la historia, por el contexto histórico en que los relatos fueron creados y por los miedos sociales contemporáneos que se percibían para el presente y para el futuro cercano en estas sociedades. La distopía totalitaria está integrada a la categoría del discurso y la estética del miedo social contemporáneo. Esta categoría se caracteriza por presentar situaciones que resultan incómodas o aterradoras para el espectador desenterrando los miedos más espeluznantes de esta época, situando la obra de arte en un mundo de pesadilla. En el aspecto discursivo, encarnado en el guion y la propia realización del director, se centra en los miedos globales, intensificándolos y utilizándolos de inspiración para constituir temas como la falta de libertad de pensamiento y acción, la vulneración de los derechos humanos, la censura y la eliminación sistemática de la oposición. En el aspecto estético, asumido por la dirección

de arte y de fotografía en el universo audiovisual, hemos encontrado una atmósfera urbana sobrecogedora, en la que los descubrimientos tecnológicos han ocupado el papel esencial, desplazando al hombre y su individualidad, y a la naturaleza.

## **Recomendaciones**

El género distópico y la representación de los miedos contemporáneos son un tema sumamente amplio, imposible de abarcar por completo en un trabajo; en este caso, nos hemos limitado al análisis de ciertos temas distópicos en el cine contemporáneo, con respecto al guion, la dirección de arte y fotografía. Queda pendiente explorar temas como la elaboración de personajes en los universos distópicos, la introducción del rol femenino como heroína y personaje principal, y las interpretaciones sociológicas, psicológicas y culturales de este género.

Sin embargo, la investigación en el campo de la estética y su continua retroalimentación con el discurso con referencia al género distópico debe continuar, en parte, por el auge de este género en las últimas décadas y, sobre todo, porque nos permite conocer mejor la actualidad de nuestra sociedad y sus premoniciones para el futuro.

Por un lado, es esencial seguir estudiando el discurso de las películas, basados en su guion y su realización final, porque nos permite identificar los temas vigentes en nuestra sociedad actual, ya sean positivos o negativos. Los discursos cinematográficos son otra manera de transmitir mensajes o ideas en forma de obras de arte, que pueden tener una finalidad de arte en sí misma, pero que aun así nos llevan al mundo personal del autor y nos revela las ideas que él considera más importantes.

Por otro lado, se debe seguir estudiando la estética, por medio de las áreas de dirección de arte y fotografía, debido a la importancia de estas áreas para la construcción de propuestas visuales que tienen una base narrativa y discursiva, pero que son llevadas a otro nivel en el cual se crea una atmósfera cinematográfica única para cada película.

Es así como este análisis busca crear un interés en la investigación de áreas como la dirección de arte y fotografía, pero no como áreas separadas sino como una construcción total de elementos visuales que parte de una narración que tiene un determinado estilo, concepto y mensaje, que debe ser respetado y apoyado por las áreas artísticas. Es así como las realizaciones cinematográficas construirán un panorama

completo y la obra final será de mayor calidad, y no presentará solo una copia de la realidad o de una época histórica determinada, sino que mediante ella construirá un universo único que apoye por completo el concepto general de la película.

## **VI. CAPÍTULO 6**

### **Bibliografía y fuentes**

AFP

- 2014 “‘Ébola ha dejado 2.288 muertos, casi la mitad en los últimos 21 días’. Según la OMS, los principales países afectados son Guinea, Sierra Leona y Liberia, en África”. *El Tiempo*. Mundo. Bogotá, 9 de setiembre. Consulta: 16 de setiembre del 2014.  
<<http://www.eltiempo.com/mundo/africa/cifras-del-ebola-en-el-mundo/14507897>>

AGAMBEN, Giorgio

- 1995 “¿Qué es un campos?”. Revista Sibila. Número 1, Enero. Consulta: 5 de diciembre.  
<[http://www.oei.org.ar/edumedia/pdfs/T06\\_Docu4\\_Queesuncampo\\_Agamben.pdf](http://www.oei.org.ar/edumedia/pdfs/T06_Docu4_Queesuncampo_Agamben.pdf)>

ALLENDE, Jorge

- 1999 “El terror de las armas biológicas”. *El Mercurio*. Santiago, 17 de enero. Consulta: 17 de octubre del 2014.  
<[http://www.emol.com/especiales/guerra/noticias/terror\\_de\\_las\\_armas\\_biologicas.htm](http://www.emol.com/especiales/guerra/noticias/terror_de_las_armas_biologicas.htm)>

ALTMAN, Rick

- 2000 *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Editorial Paidós. Consulta: 26 de junio del 2012.  
<<http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/Altman-Los-Generos-Cinematograficos.pdf>>

AMADOR BECH, Julio

- 2003 “Mito y poder en la Revolución Cultural China”. *Estudios Políticos. Revista de Ciencia Política. Séptima Época*. Ciudad de México, número 34, setiembre-diciembre, pp. 79-118. Consulta: 28 de octubre del 2014.  
<<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/37593/34158>>



APPLEBAUM, Stephen

2006 “Entrevista a James McTeigue”. En *Netribution*. 16 de marzo. Consulta: 3 de enero del 2016.

<<http://www.netribution.co.uk/people/filmmaker/275-director-james-mcteigue-political-warfare-in-v-for-vendetta>>

ARQUILLO, Francisco y David ARQUILLO

2011 “El tenebrismo como recurso técnico y concepto estético”. *Temas de arte y estética*. Número 25, pp. 180-204. Consulta: 14 de agosto del 2013.

<<http://www.insacan.org/rabasih/publicaciones/TEMAS%20DE%20ESTETICA%20Y%20ARTE%20XXV%202011/8%20FRANCISCO%20ARQUILLO%20TORRES.pdf>>

ARTE HISTORIA

2008 *El Arco del Triunfo* [videgrabación]. Castilla y León: ArteHistoria. Consulta: 22 de octubre del 2014.

<<https://www.youtube.com/watch?v=A1UPOr0q1Mk>>

ASIMOV, Isaac

1975 Yo, robot. Primera edición. Novena reimpresión. Barcelona: Colección Nebulae. Consulta: 29 de setiembre del 2014

<[http://cdn.preterhuman.net/texts/literature/in\\_spanish/Isaac%20Asimov%20-%20Yo%20Robot.pdf](http://cdn.preterhuman.net/texts/literature/in_spanish/Isaac%20Asimov%20-%20Yo%20Robot.pdf)>

ASIMOV, Isaac

1998 “El hombre bicentenario”. *The Complete Stories II*. Ediciones B: Santiago de Chile. Consulta: 25 de noviembre del 2013.

<[http://cdn.preterhuman.net/texts/literature/in\\_spanish/Isaac%20Asimov%20-%20El%20Hombre%20bicentenario.pdf](http://cdn.preterhuman.net/texts/literature/in_spanish/Isaac%20Asimov%20-%20El%20Hombre%20bicentenario.pdf)>

AUSTIN MILLÁN, Tomás

2001 “Relación entre el arte y la cultura”. Seminario de Análisis Cultural. Agrupación Cultural de Temuco. Consulta: 2 de diciembre del 2013.

<<http://www.lapaginadelprofe.cl/arte/Artecultura/arteycultura.htm>>

BACKENKÖHLER CASAJÚS, Christian Jörg

2008 “El futuro de la política: las utopías del cine de ciencia-ficción”. XLV Congreso de Filósofos Jóvenes 2008. Intervenciones Filosóficas: Filosofía en acción. Consulta: 26 de junio del 2012.  
<[http://www.ugr.es/~letras/cultura/ac0708/otrasactividades/cfj2008/textos/el\\_futuro\\_de\\_la\\_politica.pdf](http://www.ugr.es/~letras/cultura/ac0708/otrasactividades/cfj2008/textos/el_futuro_de_la_politica.pdf)>

BARNOLA, Jorge de

2013 “Santiago Ramón y Cajal, atisbos literarios del control de masas o de la modificación de la conducta”. *Factor Crítico. Revista de Cultura*. Madrid, número 5. Consulta: 3 de diciembre del 2014.  
<<http://www.factorcritico.es/no-5-libros-drogas/santiago-ramon-y-cajal/>>

BARNWELL, Jane

2009 *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón.

BAUMAN, Zygmunt

2007 *Miedo Líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Barcelona: Editorial Paidós. Consulta: 23 de junio del 2015.  
<<http://www.xn--ensearlapatagonia-ixb.com.ar/sites/default/files/recursos/Bauman,%20Zygmunt%20-%20Miedo%20l%C3%ADquido,%20La%20sociedad%20contempor%C3%A1nea%20y%20sus%20temores.pdf>>

BEDOLLA PEREDA, Deyanira

2002 *Diseño sensorial. Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto*. Universidad Pontificia de Cataluña. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<[http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/21CAPITULOS\\_10\\_A\\_12.pdf?sequence=21](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/21CAPITULOS_10_A_12.pdf?sequence=21)>

BONILLA SÁNCHEZ, Juan José

s/f “Thomas Hobbes”. *Lectura recomendada para clase de Derecho Constitucional I*. Universidad de Sevilla. Sevilla. Consulta: 1 de diciembre del 2014.

<<http://personal.us.es/juanbonilla/contenido/DC1/LECTURAS%20RECOMENDADAS/THOMAS%20HOBBS.pdf>>

BUENO ATANZE, Inmaculada

2012 “Armas biológicas: situación y desarrollo”. Documento Opinión. Instituto Español de Estudios Estratégicos. Madrid, pp. 1-14. Consulta: 14 de octubre del 2013.

<[http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_opinion/2012/DIEEEO83-2012\\_ArmasBiologicas\\_SituacionRespuesta\\_I.BuenoAtanze.pdf](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_opinion/2012/DIEEEO83-2012_ArmasBiologicas_SituacionRespuesta_I.BuenoAtanze.pdf)>

CARDONA A., Omar Darío

1993 “Evaluación de la amenaza, la vulnerabilidad y riesgo. “Elementos para el Ordenamiento y la Planeación del Desarrollo””. En MASKREY, Andrew (compilador). *Los desastres no son naturales*. Ciudad de Panamá: La Red, Red de Estudios en Prevención de Desastres en América Latina, pp. 45-65. Consulta: 17 de setiembre del 2014.

<<http://www.desenredando.org/public/libros/1993/ldnsn/LosDesastresNoSonNaturales-1.0.0.pdf>>

CARRASCO CARRASCO, Rocío

2002 “La figura del nuevo héroe en la ciencia ficción”. Ponencia presentada en *Primer Congreso Internacional SELICUP “Sociedades y Cultura: Abriendo Caminos”*. Universidad de Sevilla. Sevilla, noviembre, pp. 1-9. Consulta: 18 de mayo del 2015.

<<http://193.147.33.53/selicup/images/stories/actassevilla/comunicaciones/CARRASCO.pdf>>

CASANOVAS, Anna

- 2010 “Cultura y Cine CYBERPUNK. Distopías, virtualidades y resistencias”. *Universos y Metaversos: Aplicaciones Artísticas de los Nuevos Medios*. Consulta: 28 de noviembre del 2013.  
<[http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user\\_upload/PDF/Publicaciones\\_jornadas\\_IV/Anna\\_Casanovas.pdf](http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_jornadas_IV/Anna_Casanovas.pdf)>

CASSANO, Giuliana

- 2010 “La dirección de arte o el trabajo con los espacios, las texturas y el color”. En PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Introducción a la realización de ficción. Lima: pp. 121-139.

CEBALLOS, Neolid

- 2009 “El enigma de una entidad mutante”. *Contingencia. Los acontecimientos de nuestro tiempo*. Departamento Psicoanálisis y Política: CIEC. Córdoba, año 2, número 5, pp. 3-4. Consulta: 10 de setiembre del 2014.  
<<http://www.cieccordoba.com.ar/documents/contingencia5.pdf>>

CHOROVER, Stephan L.

- 1982 *Del génesis al genocidio: la sociobiología en cuestión*. Madrid: H. Blume.

CIRLOT, LOURDES

- 2001 *Andy Warhol*. Guipúzcoa: Editorial Nerea. Consulta: 6 de junio del 2015.  
<[https://books.google.com.pe/books?id=4fZurmqs3BgC&pg=PA39&lpg=PA39&dq=Silla+el%C3%A9ctrica.+Andy+Warhol&source=bl&ots=XNqMXsSYXQ&sig=0jWa7LTFPF06LYceZnh\\_sfIpVD8&hl=es-419&sa=X&ei=lcdxVevNO4jngwTt24DIBw&ved=0CDgQ6AEwBw#v=onepage&q=Silla%20el%C3%A9ctrica.%20Andy%20Warhol&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=4fZurmqs3BgC&pg=PA39&lpg=PA39&dq=Silla+el%C3%A9ctrica.+Andy+Warhol&source=bl&ots=XNqMXsSYXQ&sig=0jWa7LTFPF06LYceZnh_sfIpVD8&hl=es-419&sa=X&ei=lcdxVevNO4jngwTt24DIBw&ved=0CDgQ6AEwBw#v=onepage&q=Silla%20el%C3%A9ctrica.%20Andy%20Warhol&f=false)>

COCKBURN, Alexander y Jeffrey ST. CLAIR

- 1999 “CIA Shrinks & LSD”. *Counter Punch*. California, 18 de octubre. Consulta: 3 de diciembre del 2012.  
<<http://www.counterpunch.org/1999/10/18/cia-shrinks-lsd/>>

COK, J.

2013 “Gobierno no tiene información sobre ‘pioneritos’ de Sendero en el VRAEM”. *Diario Correo*. Lima, 21 de marzo. Consulta: 5 de diciembre del 2013.

<<http://diariocorreo.pe/ultimas/noticias/3929173/gobierno-no-tiene-informacion-sobre-pioneri>>

#### DYSTOPIAN FILMS

s/f *Themes*. Dystopian Films. Consulta: 02 de julio del 2015.

<<http://dystopianfilms.com/themes/>>

ECO, Umberto

2007 *Historia de la fealdad*. Italia: Editorial Lumen.

ECO, Umberto

2010 *Historia de la belleza*. China: Editorial Debolsillo

#### E-DUCATIVA CATEDU

s/f “Distopías”. *Demo E-ducativa Catude*. Plataforma e-ducativa aragonesa. Consulta: 5 de diciembre del 2013.

<[http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1250/1268/html/2\\_distopias.html](http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1250/1268/html/2_distopias.html)>

#### EL PAÍS

2009 “Tres epidemias globales”. *El País*. Sociedad. Madrid, 11 de junio. Consulta: 16 de setiembre del 2014.

<[http://sociedad.elpais.com/sociedad/2009/06/11/actualidad/1244671218\\_850215.html](http://sociedad.elpais.com/sociedad/2009/06/11/actualidad/1244671218_850215.html)>

#### ENERGÍA NUCLEAR

2014 “Accidentes nucleares”. *Energía Nuclear*. 29 de setiembre. Consulta: 14 de octubre del 2014.

<[http://energia-nuclear.net/accidentes\\_nucleares.html](http://energia-nuclear.net/accidentes_nucleares.html)>

ERREGUERENA ALBAITERO, María Josefa

- 2011 *Resistencia al Porvenir: Las distopías en el cine Hollywoodense*. Médico DF: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Consultado: 23 de junio del 2015.  
<[http://bidi.xoc.uam.mx/tabla\\_contenido\\_libro.php?id\\_libro=358](http://bidi.xoc.uam.mx/tabla_contenido_libro.php?id_libro=358)>

ESCOLA D'ART SUPERIOR DE DISSENY DE VIC

- s/f “Psicología del color”. *Preparació classes selectivitat*.  
<<http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>>

EZQUERRO, Luz

- 2009 “La pandemia y sus metáforas”. *Contingencia. Los acontecimientos de nuestro tiempo*. Departamento Psicoanálisis y Política: CIEC. Córdoba, año 2, número 5, pp. 12-13. Consulta: 10 de setiembre del 2014.  
<<http://www.cieccordoba.com.ar/documents/contingencia5.pdf>>

FARRÈS, Guillem

- 2010 “La Segunda Guerra del Congo, rol de los principales actores regionales”. *Nova Africa*. Barcelona, número 26, pp. 79-96. Consulta: 20 de setiembre del 2014.  
<[http://novaafrika.net/documentos/archivo\\_NA26/06NA26.Farres79-96.pdf](http://novaafrika.net/documentos/archivo_NA26/06NA26.Farres79-96.pdf)>

GAMBERO BARRERO, Raquel

- 2010 “Aspectos psicológicos del color”. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Temas para la Educación. Número 11, noviembre, Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<<http://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=7586&s=>>

FEARS MAGAZINE

- s/f “Entrevista a Kurt Wimmer”. En *Equilibrium Fans*. En *Fears Magazine*. Consulta: 3 de enero del 2016.  
<<http://www.equilibriumfans.com/KurtWimmerFearsMagInterview.htm>>

FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico

- 2005 *El libro del guion*. Fernández Ciudad: Ediciones Díaz de Santos. Consulta: 10 de enero del 2016.  
 <<https://books.google.com.pe/books?id=e42BpeN8y94C&printsec=frontcover&dq=guion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj1yqzZ15nKAhVEHR4KHUp3Ad0Q6AEIMDAE#v=onepage&q=guion&f=false>>

FERNÁNDEZ-RAMÍREZ, Baltasar

- 2010 “El contexto psicológico de la ciudad contemporánea”. *Psycology. Revista Bilingüe de Psicología Ambiental*. Volumen 1, número 2, pp. 147-154. Consulta: 15 de agosto del 2013.  
 <[http://www.researchgate.net/publication/233496578\\_El\\_contexto\\_psicologico\\_de\\_la\\_ciudad\\_contemporanea](http://www.researchgate.net/publication/233496578_El_contexto_psicologico_de_la_ciudad_contemporanea)>

FERNÁNDEZ SILVA, Claudia

- 2013 “El vestido en el advenimiento de la distopía”. Proyecto Medussa. Consulta: 14 de junio del 2015.  
 <<http://proyectomedussa.com/el-vestido-en-el-advenimiento-de-la-distopia/>>

FIELD, Syd

- 1994 *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Séptima edición. Madrid: Plot Ediciones. Consulta: 10 de enero del 2016.  
 <<http://es.scribd.com/doc/108795925/El-Libro-del-Guion-Syd-Field#scribd>>

FOUCAULT, Michel

- 2002 *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Primera edición. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina. Consultado: 5 de diciembre del 20013.  
 <<http://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>>

FRANCO-PAREDES, Carlos, Alfonso RODRÍGUEZ-MORALES y José Ignacio SANTOS-PRECIADO

2005 “Agentes del bioterrorismo: preparándose para lo impensable”. *Revista de Investigación Clínica*. Ciudad de México, volumen 57, número 5, setiembre-octubre, pp. 695-705. Consulta: 17 de octubre del 2014.  
<<http://www.scielo.org.mx/pdf/ric/v57n5/v57n5a7.pdf>>

FREZZA, Gino

2009 “Guerras y posguerras: La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas”. *Formats. Revista de Comunicación Audiovisual*. Cataluña, número 5, pp. 1-12. Consulta: 21 de mayo del 2015.  
<<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/136945/343853>>

FRIEDMANN, John

1992 “Planificación para el siglo XXI: El desafío del posmodernismo”. *Revista EURE*. Santiago, 1992, volumen XVIII, número 55, pp. 79-89. Consulta: 28 de noviembre del 2013.  
<[http://www.eure.cl/wp-content/uploads/1992/10/55\\_Friedmann.pdf](http://www.eure.cl/wp-content/uploads/1992/10/55_Friedmann.pdf)>

GADAMER, Hans-Georg

1996 “Estética y hermenéutica”. *Revista de Filosofía*. Número 12, pp. 5-10. Consulta: 15 de agosto del 2013.  
<<http://revistas.um.es/index.php/daimon/article/view/8311/8081>>

GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel

2011 “Aparición y desarrollo del género distópico en la literatura inglesa. Análisis de las primeras antiutopías”. *Prometeica*. Año 2, número 4, pp. 22-43. Consulta: 26 de junio del 2012.  
<[http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=3657435&orden=0](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=3657435&orden=0)>



GARCÍA, Caterina

- 2013 “Las “nuevas guerras” del siglo XXI. Tendencias de la conflictividad armada contemporánea”. *Working Papers*. Instituto de Ciencias Políticas y Sociales (ICPS). Barcelona, número 323, pp. 2-25. Consulta: 20 de setiembre del 2014.  
<<http://www.icps.cat/archivos/Workingpapers/wp323.pdf>>

GAMEN, ALEJANDRO

- 2006 *El devenir revolucionario en V for Vendetta. Cartología de una novela gráfica*. Tesis de licenciatura en Comunicación Social. Ciudad de Rosario: Universidad Nacional de Rosario, Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales. Consulta: 9 de junio del 2015.  
< <https://escritura.files.wordpress.com/2010/11/tesis-ag-150dpi.pdf>>

GARCÍA MARTÍN, Ruth

- 2011 “La ciudad distópica como paradigma urbano en cómics y videojuegos”. *Actas Icono14. Revista de comunicación y nuevas tecnologías*. Número 8, pp. 1-14. Consulta: 14 de agosto del 2013.  
<[http://www.academia.edu/2641958/La\\_ciudad\\_distopica\\_como\\_paradigma\\_urbano\\_en\\_cómics\\_y\\_videojuegos](http://www.academia.edu/2641958/La_ciudad_distopica_como_paradigma_urbano_en_cómics_y_videojuegos)>

GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José

- 2004 “Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos”. *Comunicación y Sociedad*. Volumen XVII, número 2, pp. 73-87. Consulta: 28 de noviembre del 2013.  
<[http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art\\_id=81](http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art_id=81)>

GARCÍA SÁNCHEZ, José Elías y Enrique GARCÍA SÁNCHEZ

- 2006 “La gripe en el cine. De la enfermedad aparentemente banal a la pandemia apocalíptica”. *Revista de Medicina y Cine*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca, volumen 2, número 1, pp. 1-2. Consulta: 13 de setiembre del 2014.  
< <http://gedos.usal.es/jspui/handle/10366/56164> >

GARIN, Manuel, y PÉREZ, Oliver

2009 “Entre mundos e historias: Ciencia ficción y experiencia de juego”. *Formats. Revista de Comunicación Audiovisual*. Universidad Pompeu Fabra. Número 5. Consulta: 14 de agosto del 2013.  
<[http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf\\_/art\\_dos\\_esp6.pdf](http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_/art_dos_esp6.pdf)>

GÓMEZ, Javier

s/f “Las juventudes Hitlerianas”. *Historia virtual del Holocausto*. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<<http://www.elholocausto.net/parte01/0107.htm>>

GONZÁLEZ MULERO, Sara

2008 “El motivo de la bajada al Infierno”. Actas de las V y VI Jornadas de Humanidades Clásicas. Junta de Extremadura, Consejería de Educación. Número 5 y 6, pp. 263-272. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2682864>>

GRACIA, Ana I.

2009 “Olvídese de la Gripe A: Éstas son las diez verdaderas pandemias del siglo XXI”. *El Confidencial. El diario de los lectores influyentes*. Salud. Madrid, 6 de mayo. Consulta: 16 de setiembre del 2014.  
<[http://www.elconfidencial.com/archivo/2009/05/06/salud\\_61\\_gripe\\_verdaderas\\_pandemias\\_siglo.html](http://www.elconfidencial.com/archivo/2009/05/06/salud_61_gripe_verdaderas_pandemias_siglo.html)>

HAUSER, Arnold

1975 Sociología del arte. Madrid: Guadarrama. Volumen 3.

HAUSER, Arnold

1977 El arte como producto de la sociedad: elementos de la creación artística. Barcelona: Guadarrama. Pp. 203-254.

HELLER, Eva

2004 Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili

HERNÁNDEZ, SERGIO

s/f “Curso de Dirección de Arte”. Consulta: 2 de diciembre.  
<<http://es.scribd.com/doc/143875985/Curso-de-Direccion-de-Arte-pdf#download>>

HOBBS, Thomas

1651 *Leviatán. La materia, forma y poder de una República Eclesiástica y Civil (Texto completo)*. Primera edición. Bogotá: Editorial Skla. Consulta: 1 de diciembre del 2014.  
<<http://es.scribd.com/doc/99453161/Leviatan-Thomas-Hobbes-Version-impres-Completo>>

HUERTA FLORIANO, Miguel Ángel

2006 *Celuloide en llamas. El cine estadounidense tras el 11-S*. Madrid: Notorious Ediciones.

HUERTA FLORIANO, Miguel Ángel

2008 “Cine y política de oposición en la producción estadounidense tras el 11-s”. *Revista Comunicación y Sociedad*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra. Volumen XXI, número 1, pp. 81-102. Consulta: 4 de setiembre del 2014.  
<<http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/8486/1/20090630134426.pdf>>

HUESCA, Patricia

2002 “El desplazamiento de la población favorece enfermedades infecciosas”. *Crónica*. Salud. México, Distrito Federal, 15 de noviembre. Consulta: 13 de setiembre del 2014.  
<<http://www.cronica.com.mx/notas/2002/34816.html>>

HUGHES, David

2003 “Entrevista a Kurt Wimmer”. En *Dreamwatch Magazine*. Consulta: 6 de enero del 2016.  
<<http://www.equilibriumfans.com/kwinterviewdwtext.htm#scans>>

HUXLEY, Aldous

2005 *Un mundo feliz*. Traducción de Ramón Hernández. Quinta edición. Barcelona: Debolsillo.

IMDb

2012 *Top 500 Dystopian movies of the Sci-fi world*. Consulta: 3 de enero del 2016.  
<<http://www.imdb.com/list/ls003911192/>>

IMDb

s/f *Most Popular "Dystopia" Feature Films With At Least 5,000 Votes*.  
Consulta: 3 de enero del 2016.  
<[http://www.imdb.com/search/title?count=100&keywords=dystopia&num\\_votes=5000,&title\\_type=feature](http://www.imdb.com/search/title?count=100&keywords=dystopia&num_votes=5000,&title_type=feature)>

JÍMENEZ HERNÁNDEZ, Jorge

2006 "Filosofía de ciudades imaginarias: ficción, utopía e historia". *Revista de filosofía de la Universidad de Costa Rica*. Volumen 44, número 113, Setiembre-diciembre, pp. 1-205.

KAUFFMAN, Linda S.

2000 *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneo*. Madrid: Ediciones Cátedra. Consulta: 3 de junio del 2015.  
<[https://books.google.com.pe/books?id=NqKsBLeTxKIC&pg=PA80&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=NqKsBLeTxKIC&pg=PA80&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false)>

KORSTANJE, Maximiliano E.

2014 "El turismo post 9/11: La figura del turista en el cine de terror estadounidense". *Revista de investigación en turismo y desarrollo local*. Universidad de Palermo. Palermo, junio, volumen 7, número 6, pp. 1-5.  
Consulta: 4 de setiembre del 2014.  
<<http://www.eumed.net/rev/turydes/16/turista-cine-terror.pdf>>

LOZANO CÁRDENAS, Raúl

- 2006 *Terrorismo global después de la Guerra Fría. ¿Los ataques terroristas después de la Guerra Fría se han intensificado?* Iztapalapa: Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Iztapalapa. Casa abierta al tiempo. Consulta: 23 de setiembre del 2014.  
<<http://148.206.53.84/tesiuami/UAMI12926.pdf>>

MANZI, Ofelia

- 1993 “Arte e ideología: Las formas de representación del poder”. En CENTRO ARGENTINO DE INVESTIGACIÓN DE ARTE. *Jornadas de Teoría e Historia de las Artes*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras (UBA), pp. 396-402. Consulta: 20 de octubre del 2014.  
<[http://www.caia.org.ar/docs/40\\_Manzi.pdf](http://www.caia.org.ar/docs/40_Manzi.pdf)>

MAR GRANDÍO, María del

- 2011 “Riesgo y trauma en la ficción televisiva estadounidense post 11-S: el caso de Heroes”. *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*. País Vasco, volumen 16, número 31, pp. 51-67. Consulta: 18 de mayo del 2015.  
<<http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/4823/4693>>

MAROTTA, Michele

- 1964 “Sociología del arte”. *Revista Mexicana de Sociología*. Universidad Nacional Autónoma de México. Volumen 26, número 3, Septiembre-Diciembre, pp. 851-862. Consulta: 2 de diciembre del 2013.  
<<http://www.jstor.org/discover/10.2307/3538700?uid=3738800&uid=2134&uid=2477148073&uid=2&uid=70&uid=3&uid=2477148063&uid=60&purchase-type=none&accessType=none&sid=21103110522913&showMyJstorPss=false&seq=2&showAccess=false>>

MARTÍN, Daniel

- 2013 “Los peores desastres naturales del siglo XXI”. *Blog Pangeados*. 15 de enero. Consulta: 17 de setiembre del 2014.  
<<http://www.pangeados.com/2013/01/los-peores-desastres-naturales-del.html>>

MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano

- 2011 “La ciudad libertaria del futuro en la distopía *El amor dentro de 200 años* (1932), de Alfonso Martínez Rizo”. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. Volumen 3, número 2, pp. 151-169. Consulta: 14 de agosto del 2013.  
<<http://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/37582>>

MARTÍNEZ GUZMÁN, Vicent

- 2004 “Teorías de la guerra en el contexto político de comienzos del siglo XXI”. En MURRILLO, Ildfonso. Universidad Pontificia de Salamanca, Servicio de Publicaciones. *Filosofía práctica y persona humana*. España: Ediciones Diálogo Filosófico, pp. 479-491. Consulta: 28 de noviembre del 2013.  
<<http://www.ugr.es/~fmunoz/documentos/Teor%C3%ADas%20de%20la%20guerra%20Siglo%20XXI%20no%20endnote.pdf>>

MCTEIGUE, James (director)

- 2005 *V for Vendetta* [videograbación]. Estados Unidos, Reino Unido, Alemania: Warner Bros.

MENDIETA Y NUÑEZ, Lucio

- 1952 “Sociología del Arte”. *Revista Mexicana de Sociología*. Universidad Nacional Autónoma de México. Volumen 14, número 1, Enero-Abril, pp. 25-30. Consulta: 2 de diciembre del 2013.  
<<http://www.jstor.org/discover/10.2307/3537521?uid=3738800&uid=2134&uid=2477148073&uid=2&uid=70&uid=3&uid=2477148063&uid=60&sid=2110311052291>>

MIGUEL-TOBAL, Juan José y otros

- 2004 “Consecuencias psicológicas de los atentados terroristas del 11-M en Madrid. Planteamiento general de los estudios y resultados en la población general”. *Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS)*. Madrid, volumen 10, número 2-3, pp. 163-179. Consulta: 24 de setiembre del 2014.  
<[http://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/40311/Miguel-Tobal\\_Consecuencias%20Psicologicas%20De%20Los%20Atentados\\_2004.pdf?sequence=2](http://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/40311/Miguel-Tobal_Consecuencias%20Psicologicas%20De%20Los%20Atentados_2004.pdf?sequence=2)>

MILLÁN BARROSO, Javier

- 2007 “Género literario y género audiovisual. Una propuesta para el relato cinematográfico”. *Revista Internacional de Filología y su Didáctica*. Número 30, pp. 243-275. Consulta: 26 de junio del 2012.  
<[http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce30/cauce30\\_13.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce30/cauce30_13.pdf)>

MONDELO GONZÁLES, Edisa y Alfonso CUADRADO ALVARADO

- 2013a “Visiones contemporáneas del héroe”. *Revista Área Abierta*. Universidad Complutense. Madrid, volumen 13, número 1, pp. 2-5. Consulta: 18 de mayo del 2015.  
<<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/41587/39670>>

MONDELO GONZÁLES, Edisa

- 2013b “Héroes y espacios. Del mar abierto a la ciudad cerrada”. *Revista Área Abierta*. Universidad Complutense. Madrid, volumen 13, número 1, pp. 8-25. Consulta: 18 de mayo del 2015.  
<<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/41588/39671>>

MORALES VARGAS, Hannia

- 1995 “Los géneros clásicos del cine de Hollywood”. *Revista Comunicación*. Año 17, volumen 8, número 1. Consulta: 26 de junio del 2012.  
<[http://www.tec.cr/sitios/Docencia/ciencias\\_lenguaje/revista\\_comunicacion/Volumen%208N%BA1%201995/pdf%27s/hmorales.pdf](http://www.tec.cr/sitios/Docencia/ciencias_lenguaje/revista_comunicacion/Volumen%208N%BA1%201995/pdf%27s/hmorales.pdf)>

MORENO, Fernando Ángel y Ivana PALIBRK

- 2012 “El lenguaje de la ciudad postmoderna: la Nueva Nueva York de Futurama”. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. Volumen 4, número 1, pp. 105-122. Consulta: 14 de agosto del 2013.  
<<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4131057>>

MORÓN DÍAZ, Darío

- 2011 “Renace la xenofobia. *Periódico El Universal*. Cartagena, Colombia, 9 de julio. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<<http://www.eluniversal.com.co/columna/renace-la-xenofobia>>

MÜNKLER, Herfried

- 2004 “Las guerras del siglo XXI”. *Revista Internacional de la Cruz Roja*. Madrid, número 849, pp. 1-15. Consulta: 20 de setiembre del 2014.  
<<http://www.plataformademocratica.org/Publicacoes/22429.pdf>>

NATERA AMUDARAÍN, Francisco

- 2013 “Para entender las armas químicas”. *Aporrea*. 27 de setiembre. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<<http://www.aporrea.org/internacionales/a174229.html>>

NIEVES ALONSO, María y otros

- 2005 “Donde nadie ha estado todavía: Utopía, retórica, esperanza”. *Revista Atenea*. Universidad de Concepción. Concepción, número 491, pp. 29-56. Consulta: 3 de setiembre del 2014.  
<<http://www.scielo.cl/pdf/atenea/n491/art04.pdf>>

ÑUNEZ LADEVEZE, Luis

- 1985 “De la utopía clásica a la distopía actual”. *Revista de Estudios Políticos. Nueva Época*. Número 44, Marzo-Abril, pp. 47-80. Consulta: 15 de agosto del 2013.  
<<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=26825>>



OLSON, Robert L.

1999 *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Traducción de Carmen Arribas Gonzáles. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

ORTEGA, Joaquín

2006 “Utopías negativas y cinematografía contemporánea: del infierno post-industrial a la prisión del ADN”. *Revista Crítica.cl*. Santiago. Diciembre. Consulta: 17 de noviembre del 2014.

<<http://critica.cl/cine/utopias-negativas-y-cinematografia-contemporanea-del-infierno-post-industrial-a-la-prision-del-adn%E2%80%9D>>

PANTOJA CHAVES, Antonio

2012 “Recordando el futuro. La construcción de imaginarios sobre el futuro en la ficción cinematográfica”. *Revista Comunicación*. Volumen 1, número 10, pp. 787-799. Consulta: 26 de junio del 2012.

<[http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa4/062.Recordando\\_el\\_futuro.La\\_construccion\\_de\\_imaginarios\\_sobre\\_el\\_futuro\\_en\\_la\\_ficcion\\_cinematografica.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa4/062.Recordando_el_futuro.La_construccion_de_imaginarios_sobre_el_futuro_en_la_ficcion_cinematografica.pdf)>

RAMÍREZ ECHEVERRI, Juan David

2010 *Thomas Hobbes y el Estado absoluto: del Estado de razón al Estado de terror*. Medellín: Universidad de Antioquía. Facultad de Derecho y Ciencias Políticas. Consulta: 1 de diciembre del 2014.

<[http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadDerechoCienciasPoliticasyBibliotecaDiseno/Archivos/Tab10/02%20Thomas\\_Hobbes\\_Juan%20Ram%C3%ADrez.PDF](http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadDerechoCienciasPoliticasyBibliotecaDiseno/Archivos/Tab10/02%20Thomas_Hobbes_Juan%20Ram%C3%ADrez.PDF)>

RAMONET, Ignacio

2002 *Las guerras del siglo XXI*. Barcelona: Mondadori. Consulta: 1 de diciembre del 2013.

<[http://www.bsolot.info/wp-content/uploads/2011/02/Ramonet\\_Ignacio-Guerras\\_del\\_siglo\\_XXI.pdf](http://www.bsolot.info/wp-content/uploads/2011/02/Ramonet_Ignacio-Guerras_del_siglo_XXI.pdf)>

REYES, Horacio, Hugo NÁJERA y Arturo ROJO-DOMÍNGUEZ

2009 “La nanotecnología y sus riesgos: El nacimiento de la nanotoxicología”. *Revista Razón y Palabra*. Ciudad de México, número 68. Consulta: 13 de octubre del 2014.

<<http://www.razonypalabra.org.mx/N/n68/10hreyes.html>>

RIA NOVOSTI

2014 “Perspectivas del conflicto en el sureste de Ucrania”. Agencia Rusa de Información Novosti. *Infografía*. Situación en el este de Ucrania. Moscú. Consulta: 22 de setiembre del 2014.

<<http://sp.ria.ru/infografia/20140808/161185918.html>>

RÍO-CHIRIBOGA, Carlos del y Carlos FRANCO-PAREDES

2001 “Bioterrorismo: un nuevo problema de salud pública”. *Salud Pública de México*. Cuernavaca, volumen 43, número 6, pp. 585-588. Consulta: 17 de octubre del 2014.

<<http://www.scielosp.org/pdf/spm/v43n6/7536.pdf>>

RIZZO, Michael

2007 “Manual de dirección artística cinematográfica”. Barcelona: Omega.

RODRÍGUEZ GORDO, Carlos

2010 “Los lugares de la ciencia ficción”. *Pliegos de Yuste, Revista de cultura, ciencia y pensamiento europeos*. Extremadura, 2010, número 11-12, pp. 1-6. Consulta: 14 de octubre del 2013.

<<http://www.pliegosdeyuste.eu/n1112pliegos/pdfs/145-150.pdf>>

ROMERO, Gilberto y Andrew MASKREY

1993 “Como entender los desastre naturales”. En MASKREY, Andrew (compilador). *Los desastres no son naturales*. Ciudad de Panamá: La Red, Red de Estudios en Prevención de Desastres en América Latina, pp. 6-10. Consulta: 17 de setiembre del 2014.

<<http://www.desenredando.org/public/libros/1993/ldnsn/LosDesastresNoSonNaturales-1.0.0.pdf>>

ROSAS MOSCOSO, Fernando

2005 “El miedo en la historia: lineamientos generales para su estudio”. En ROSA LAURO, Claudia (editora). *El miedo en el Perú: Siglos XVI al XX*. Lima: PUCP. Fondo Editorial: SIDEA, pp. 23-32.

ROSELLÓ, Fernando

1992 “Arte y sociedad”. *Revista de pensamiento personalista y comunitario*. Número 23, Junio, pp. 22-29. Consulta: 5 de diciembre del 2013.  
<<http://www.mounier.es/revista/pdfs/023022029.pdf>>

RUIZ COLMENAR, Alberto

2014 “La representación del Poder”. En CRESPO FAJARDO, José Luis. *Cultura y tácticas estéticas*. Málaga: Grupo Eumed.net, pp. 133-150. Consulta: 20 de octubre del 2014.  
<<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4727972>>

SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ, Antonio

2011 “Arquitectura y prosperidad en los fascismos: Ciencia ficción como punto de partida, utopía como futuro, distopía como destino”. *Revista Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. Volumen 3, número 3, pp. 195-204.  
Consulta: 14 de agosto del 2013.  
<<http://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/37586/36378>>

SANMARTINO, Silvina

2009 “H1N1”. *Contingencia. Los acontecimientos de nuestro tiempo*. Departamento Psicoanálisis y Política: CIEC. Córdoba, año 2, número 5, pp. 10-11. Consulta: 10 de setiembre del 2014.  
<<http://www.cieccordoba.com.ar/documents/contingencia5.pdf>>

SAÉZ PÉRRER DE LA LASTRA, Alfredo E.

- 2013 “Relación entre cine y política en EE.UU tras el 11-S”. *Las claves de lo que pasa*. Laboratorio de Estudios en Comunicación (LADECOM). Sevilla, 7 de abril. Consulta: 17 de julio del 2015.  
<<https://lasclavesdeloquepasa.wordpress.com/2013/04/07/relacion-entre-cine-y-politica-en-ee-uu-tras-el-11-s/>>

SEIJO, Alfredo

- 2009 “Breve historia de las epidemias”. *Boletín Temas de Salud*. Buenos Aires, año 16, número 144. Consulta: 16 de setiembre del 2014.  
<[http://www.medmun.org.ar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=261%3Aboletin-temas-de-salud-ano-16-no-143-abr-2009&catid=67%3Amundo-hospitalario-ano-xviii-no151-marzo-2009&showall=1](http://www.medmun.org.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=261%3Aboletin-temas-de-salud-ano-16-no-143-abr-2009&catid=67%3Amundo-hospitalario-ano-xviii-no151-marzo-2009&showall=1)>

SUÁREZ LÓPEZ-ZURIAGA, Eloísa

- 2008 “Estalinismo y Religión Política: entre la ficción y los acontecimientos históricos”. *Bajo Palabra. Revista Filosófica*. Madrid, número 3, pp. 165-172. Consulta: 17 de junio del 2015.  
<<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2931528.pdf>>

TAPPAN VELÁZQUEZ, Martha

- 2008 “Imágenes progresistas y apocalípticas de la ciencia: El discurso de divulgación científica frente al cine de ciencia ficción”. *Revista Fuentes humanísticas*. Universidad Autónoma Metropolitana. Volumen 20, número 36, Enero-Junio, México, pp. 185-201. Consulta: 2 de diciembre.  
<<http://fuenteshumanisticas.azc.uam.mx/revistas/36/Fuentes36.pdf>>

TATARKIEWICZ, Wladislaw

- 2001 *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. España: Colección Metropolis.

## THE HISTORY CHANNEL

- 2006      Mundos Perdidos: *La Superciudad de Hitler* [videograbación]. s/l: Atlantic Productions. Consulta: 21 de octubre del 2014.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=EzL1MTEMUQw>>

## THE HISTORY CHANNEL

- 2007      Mundos Perdidos: *La Superciudad de Stalin* [videograbación]. s/l: Atlantic Productions. Consulta: 21 de octubre del 2014.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=TRL-0PxV1v4>>

## TROUSSON, Raymond

- 1995      Historias de la literatura utópica. Viajes a países inexistentes. Barcelona: Península.

## VALENZUELA, Javier

- 2012      “La guerra de los drones”. *El País*. Internacional. Madrid, 3 de junio. Consulta: 13 de octubre del 2014.  
<[http://internacional.elpais.com/internacional/2012/06/01/actualidad/1338579313\\_738829.html](http://internacional.elpais.com/internacional/2012/06/01/actualidad/1338579313_738829.html)>

## VANOYE, Francis

- 1996      *Guiones modelo y modelos de guion*. Barcelona: Paidós. Consulta: 10 de enero del 2016.  
<[https://books.google.com.pe/books?id=QO11V\\_2OC0AC&printsec=frontcover&dq=guion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj1yqzZ15nKAhVEHR4KHUp3Ad0Q6AEIGzAA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=QO11V_2OC0AC&printsec=frontcover&dq=guion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj1yqzZ15nKAhVEHR4KHUp3Ad0Q6AEIGzAA#v=onepage&q&f=false)>

## VELÁSQUEZ SERNA, Leidy Johanna

- 2009      “Distopías: pesadilla política desde el cine. ¿Fantasía hiperbólica o profecía?”. *Estudios de Derecho*. Volumen LXVI, número 147, pp. 137-149. Consulta: 14 de agosto del 2013.  
<<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/red/article/viewFile/2411/196>>

## UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM

- 2014a “Cultura en el Tercer Reich: Difusión de la cosmovisión nazi”. *Holocaust Encyclopedia*. Washington, DC, 20 de junio. Consulta: 27 de octubre del 2014.  
<<http://www.ushmm.org/wlc/en/article.php?ModuleId=10007582>>

## UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM

- 2014b “Historia de la Esvástica”. *Holocaust Encyclopedia*. Washington, DC, 20 de junio. Consulta: 4 de diciembre del 2014.  
<<http://www.ushmm.org/wlc/sp/article.php?ModuleId=10007629>>

## UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM

- 2014c “La propaganda de los nazis”. *Holocaust Encyclopedia*. Washington, DC, 20 de junio. Consulta: 27 de octubre del 2014.  
<<http://www.ushmm.org/wlc/en/article.php?ModuleId=10007439>>

## UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM

- 2014d “Experimentos médicos nazis”. *Holocaust Encyclopedia*. Washington, DC, 20 de junio. Consulta: 10 de julio del 2015.  
<<http://www.ushmm.org/wlc/es/article.php?ModuleId=10007227>>

## UNIVERSIA MÉXICO

- 2014 “Inteligencia artificial: ¿Una fuente de superación o un arma de destrucción?”- *Universia*. Ciencia. Ciudad de México, 20 de mayo. Consulta: 10 de octubre del 2014.  
<<http://noticias.universia.net.mx/ciencia-nn-tt/noticia/2014/05/20/1097013/inteligencia-artificial-fuente-superacion-arma-destruccion.pdf>>

## VIDAL, César

- 2001 “¿Qué fue realmente la Revolución cultural china?”. *Libertad Digital*. Opinión. Madrid, 27 de abril. Consulta: 28 de octubre del 2014.  
<<http://www.libertaddigital.com/opinion/ideas/que-fue-realmente-la-revolucion-cultural-china-982.html>>

VIDAL, José

- 2009 “No te me acerques bicho”. *Contingencia. Los acontecimientos de nuestro tiempo*. Departamento Psicoanálisis y Política: CIEC. Córdoba, año 2, número 5, pp. 5-7. Consulta: 10 de setiembre del 2014.  
<<http://www.cieccordoba.com.ar/documents/contingencia5.pdf>>

VILLAMIL JIMÉNEZ, Luis Carlos

- 2013 “Epidemias y pandemias: una realidad para el siglo XXI. Un mundo y una salud”. *Revista Lasallista de Investigación*. Antioquia, volumen 10, número 1, pp. 7-8. Consulta: 16 de setiembre del 2014.  
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69528079001>>

VIZCARRA, Fernando

- 2003 “El cine futurista y la memoria del porvenir”. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*. Colima, volumen IX, número 018, pp. 87-101. Consulta: 28 de noviembre del 2013.  
<[http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc\\_documentos/189.pdf](http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc_documentos/189.pdf)>

WIMMER, Kurt

- 2002 *Equilibrium* [videograbación]. Estados Unidos: Dimension Films.

WORLD HEALTH ORGANIZATION

- 2010 “Pandemic (H1N1) 2009 – update 109”. *World Health Organization*. Global Alert and Response (GAR). Ginebra, 16 de Julio. Consulta: 16 de setiembre del 2014.  
< [http://www.who.int/csr/don/2010\\_07\\_16/en/](http://www.who.int/csr/don/2010_07_16/en/)>

## **VII. Anexos**



## ANEXO 1

**VARIABLES DE DIRECCIÓN DE ARTE SEGÚN ESCENARIOS: V FOR VENDETTA**

<b>Sociedad Distópica</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Disposición de la ciudad</b>	<p>Hay <b>áreas restringidas</b> ubicadas en la periferia de la ciudad. El antiguo campo de concentración, Larkhill, donde hacían experimentos para crear al supersoldado, que fue destruido por V veinte años atrás. Actualmente es una zona restringida a la que nadie tiene acceso, y está tan lejos e inhabitable que nadie se le acerca. El único contacto que se tiene con esta zona es en los recuerdos de V, de cuando estaba en el campo de concentración, y cuando el inspector Finch va a conocer el lugar para tratar de entender a V y su rebelión.</p>
<b>2. Mecanismos de control</b>	<p>Hay dos <b>edificios representativos</b> principalmente en la película, que son los que V amenaza destruir. El primero es el edificio Old Bailey, que es el Tribunal Penal Central de Inglaterra y Gales. Este edificio es destruido por V al principio de la película, haciendo alego de que ya no existe justicia en esa sociedad. El segundo edificio importante es el que V manifiesta que va a destruir en los primeros minutos de la película, el Parlamento. La destrucción de este edificio es el final de la película y el inicio de la revolución ya no en manos de V, sino del pueblo.</p> <p>Existen <b>campos de concentración</b>. Uno de esos es Larkhill, donde se buscaba <b>crear supersoldados</b>. Las personas que eran secuestradas y encarceladas allí eran judíos, negros, homosexuales, enemigos políticos y, prácticamente, todo aquel que no fuera “ario”. En este lugar, les inyectaban medicamentos a todos los presos que estaban en celdas. La mayoría murió, excepto el hombre que estaba en la celda V. Hay grandes tumbas sin nombre donde pusieron los cuerpos de los experimentos fallidos. V quedó desfigurado por los experimentos, pero fue era la única esperanza de éxito en el experimento, pues adquirió superfuerza. En consecuencia a lo que le habían hecho, una noche de un 5 de noviembre, V incendia Larkhill, y mata a muchos de los trabajadores. La venganza de V comienza matando a las personas encargadas de los experimentos en Larkhill. Larkhill, para los civiles, era un campo de internamiento, no un campo de concentración.</p> <p><b>La voz de Londres</b> es un hombre llamado “Lewis Porthero”. En el cómic tiene un programa de radio en el que se identifica como “la voz del destino”. Es uno de los pilares del gobierno porque los ciudadanos en verdad piensan que predice el futuro del gobierno para mantenerlo estable. Además, proclama cifras y prohibiciones oficiales.</p>

	<p>En la película es la cabeza propagandística del Partido y tiene un programa de televisión, donde apoya incondicionalmente al gobierno. Es ex comandante de Larkhill. Cuando V lo mata, porque es uno de los oficiales de Larkhill, quebranta uno de los pilares de estabilidad del gobierno.</p> <p>Hay <b>pantallas gigantes</b> a lo largo de la ciudad, por donde se transmiten mensajes de oficiales y del Canciller. V logra intervenirlos y mandar un mensaje de revolución mediante este medio.</p> <p><b>Censura de los medios de comunicación y entretenimiento.</b> Revisión y censura del programa de entretenimiento de Gordon y su posterior arresto por sacar al aire un guion censurado que se burla del gobierno, principalmente del canciller Adam Sutler.</p> <p>Existe el <b>toque de queda</b>, donde los policías salen a las calles y apresan a toda persona que esté en la calles, sin importar la razón. En muchos casos, estos policías abusan física o sexualmente de las personas que desacatan el toque de queda.</p> <p>Control de la historia. Durante la Restauración (cuando el Canciller Sutler entró en el poder) se “perdieron” (eliminaron) varios datos de la historia, como los sucesos en el colegio Saint Mary.</p> <p>El Partido Fuego Nórdico puede llegar a subir al poder porque tienen la cura al virus que se ha propagado en Saint Mary y Tres Aguas (Three Waters); este virus fue propagado por este mismo partido como un plan para subir al poder inmediatamente. Este fue el ataque biológico más grande que ha tenido este país. Se termina culpando a unos supuestos “extremistas religiosos” de poner el virus, siendo obligados a confesar (algo que no hicieron) y para después ser eliminados. A causa de este virus murieron 100 000 personas.</p>
<p><b>3. Vigilancia de la población</b></p>	<p>Hay <b>cámaras en cada calle</b> y <b>camiones</b> especiales que se mueven por toda la ciudad y que mediante antenas <b>escuchan todas las conversaciones</b> de los ciudadanos en sus casas. Además, hay <b>intervención telefónica</b>. Todo esto es manejado por diferentes instituciones. “El Ojo” es el departamento de vigilancia visual. “El Oído” es el departamento de control de audio.</p> <p>El Gobierno <b>elimina cualquier manifestación cultural</b> tanto de su propia cultura como de cualquier otra. Tenemos un escenario donde no hay libros, música, cuadros ni películas que hagan referencia a ninguna cultura. Todo esto es controlado y eliminado por el Gobierno. A lo largo de los 20 años que V escapa de Larkhill y de cuando comienza su rebelión, V consigue muchas manifestaciones culturales que han sido decomisadas por el Estado.</p>
<p><b>4. Persecución</b></p>	<p>Desde que el partido Fuego Nórdico tomó el poder, la persecución</p>

<p><b>política</b></p>	<p>política fue muy fuerte. Son usuales los <b>secuestros</b> de enemigos políticos, judíos, negros, homosexuales y, en general, de cualquier persona no aria.</p> <p>En los <b>secuestros políticos</b>, como los realizados a los padres de Evey y Gordon, se les coloca una bolsa negra en la cabeza a los perseguidos ni bien se les captura y antes de sacarlos de sus casas. Esto no pasa en las escenas donde se <b>secuestran homosexuales</b> y son llevados a Larkhill, escenas que Valerie recuerda en su carta. En ellas, las personas son apresadas y capturadas sin bolsas en la cabeza, pero con mucha violencia.</p> <p>Existe una <b>expropiación de manifestaciones culturales</b> (libros, música, cine y arte) de cualquier cultura que no sea la “aria/europea”. Se sabe que el Estado embarga las manifestaciones culturales por las conversaciones de V con Evey, donde le dice que todas las manifestaciones culturales que decoran “La galería de las sombras” las ha conseguido de los almacenes del gobierno. Todo lo embargado es guardado en las cámaras del <b>Ministerio de Materiales Objetables</b>.</p> <p>Además, se entiende que los ciudadanos que sean encontrados con manifestaciones culturales prohibidas serán castigados por romper la ley, por lo expresado en la escena donde Gordon le enseña a Evey su pequeña colección secreta de arte. Gordon tiene cuadros como “Dios salve a la Reina”, libros como el Corán, y fotografías con temática homosexual. Cuando Gordon es arrestado por sacar al aire un programa censurado, V le dice a Evey que pensaba que solo lo iban a encarcelar, hasta que encontraron el Corán, entonces decidieron eliminarlo.</p>
<p><b>5. Fenómenos sociales</b></p>	<p>Después de la epidemia del virus liberado en St. Mary (un colegio donde estudiaba el hermano de Evey, el cual muere), los padres de estos niños comienzan a hacer manifestaciones en contra del gobierno. Estas manifestaciones son reprimidas por el Estado, y las personas que participaron son secuestradas y asesinadas.</p>
<p><b>6. Organización social</b></p>	<p>No se ha reconocido ninguna organización social especial.</p>
<p><b>7. Tecnología</b></p>	<p>Se comienzan a hacer <b>experimentos genéticos</b> en un <b>campo de concentración</b> (Larkhill), donde fueron destinados los <b>perseguidos políticos, los judíos, los negros y los homosexuales</b>. No se detalla específicamente, pero se infiere que se trataba de crear un supersoldado, por lo que cuenta la doctora Delia en su diario. Los resultados son terribles, la mayoría de “muestras” mueren, solo queda el hombre de la celda V, al que los experimentos lo han trastornado psicológicamente, le han causado aparentes malformaciones físicas y le han dado superfuerza.</p> <p>No hay una tecnología demasiado avanzada a la actual-real, lo máximo es la presencia del Canciller mediante mensajes a toda la nación a través de <b>telepantallas/megapantallas</b> en todos los</p>

	edificios.
<b>8. Armas</b>	<p>Las armas que se utilizan en el <b>gobierno no presentan grandes avances</b> en comparación con las del mundo real. Se suelen utilizar pistolas y chalecos antibalas. Por el contrario, V prefiere armas antiguas, como pistolas antiguas, espadas, cuchillos y pesados chalecos antibalas de metal.</p> <p>Sin embargo, sí hay un avance grande en las <b>armas biológicas</b>. El partido Fuego Nórdico crea un virus (se entiende que este virus y el antídoto fue creado de la sangre de V) que es introducido por ellos en el colegio St. Mary y Tres Aguas, que causa la muerte de miles de personas. Como el partido Fuego Nórdico tiene el antídoto, este es lanzado y vendido por ellos, y es así como se asegura su ascenso al poder, con su máximo líder Adam Sutler.</p>
<b>9. Símbolos de poder</b>	El símbolo de partido Fuego Nórdico es una cruz de color rojo con dos líneas verticales en lugar de una sobre un fondo negro. Este símbolo enmarca la pantalla desde donde le habla Sutler a los cinco máximos cargos del gobierno. Está en las pancartas y <i>banners</i> que se utilizaron cuando Sutler postuló para canciller, antes de la liberación del virus.
<b>10. Mítines del partido</b>	<p>Cuando estaba postulando el partido <b>Fuego Nórdico</b>, se hacían mítines donde Adam Sutler manifestaba sus ideas.</p> <p>Utilizan <i>banners</i> y banderas con el logo del partido. Casi no se encuadra a los asistentes a los mítines, pero se puede deducir que estos cobraron fuerza de a pocos.</p>
<b>11. Monumentos representativos</b>	Un monumento importante para V que representa toda la injusticia del gobierno es el <b>Parlamento</b> , porque su <i>vendetta</i> y la revolución de parte de los ciudadanos comienza a partir de su destrucción. Ante la amenaza de la destrucción del Parlamento, el canciller Adam Sutler decide desplegar toda la fuerza de la policía para reprender a las personas que se acerquen a ver la destrucción pronosticada por V en un mensaje a toda la nación por medio de una de las pantallas gigantes.
<b>12. Decoración de las casa de los civiles</b>	<p>La mayoría de habitaciones no tienen una personalidad tan fuerte, como se suele evidenciar en otras películas que no son de corte distópico. Estas no tienen ninguna manifestación cultural, lo que sí se observa es que hay libros (aunque deben ser los permitidos por el gobierno). Además, muchas habitaciones tienen una fotografía del canciller Adam Sutler enmarcada que recuerda algunos cuadros del Papa.</p> <p>Los lugares de encuentro público suelen tener los símbolos del partido, pero usualmente en la mayoría de viviendas observadas no se les ve.</p> <p>Los colores que priman son el beige, el azul, y algunos colores cálidos (como rosado y verde) pero opacos.</p>

## ANEXO 2

## VARIABLES SEGÚN PERSONAJES: V FOR VENDETTA – Héroe/Rebelde

Personaje: Héroe/Rebelde: V	Indicadores Operacionales
1. Vestimenta	<p>V viste siempre de incógnito, su ropa es un “disfraz”, pero no para pasar desapercibido, sino para ser reconocible por todos con una manera peculiar de vestir sin ser identificado. Además, también sirve para ocultar su cuerpo, que ha sido deformado por los experimentos en el campo de concentración Larkhill y por el incendio causado por él en este mismo campo de concentración. La siguiente imagen es lo único que se llega a ver de V “sin vestir”: una escena donde V está preparando el desayuno a Evey y se quita los guantes para esto.</p> <p>Utiliza una malla negra, bajo la que puede ponerse un pedazo chaleco antibalas, con pantalones negros y un cinturón del mismo color con hebilla de metal en forma cuadrada. Utiliza una capa larga negra encima de todo. Calza botas negras y usa unos largos guantes negros de cuero. Y siempre utiliza un sombrero negro.</p>
2. Maquillaje	<p>El rostro de V, en teoría, está deformado por los experimentos en el campo de concentración Larkhill y por el incendio del mismo. Por esta razón, y para esconder su identidad en esta rebelión, V utiliza una máscara de <b>Guy Fawkes</b>, con una peluca de color castaño oscuro.</p> <p>Guy Fawkes (1570 - 1606) fue un revolucionario católico inglés que llevó a cabo la <b>Conspiración de la pólvora</b> en 1604-1605, la que tenía como finalidad matar al Rey Jacobo I, junto con su familia y gran parte de la aristocracia protestante. Esto se iba a obtener colocando explosivo en las Casas del Parlamento el <b>5 de noviembre de 1605</b>. Guy Fawkes era el encargado de detonar los explosivos, pero fue capturado antes de que lo lograra.</p>
3. Destrezas físicas	<p>V tiene indudable <b>habilidad con las armas</b>. Se supone que la habría desarrollado con un <b>intenso entrenamiento</b> de sí mismo en los 20 años desde el incendio de Larkhill hasta que hace explotar Old Bailey (el Tribunal Penal Central de Inglaterra y Gales). Suele practicar a la espada con una de las armaduras que hay en “La galería de las sombras” (su casa/escondite).</p> <p>Además, V tiene una <b>superfuerza</b> causada por los experimentos genéticos al que fue sometido en los campos de concentración de Larkhill, en los que buscaban encontrar la fórmula para crear supersoldados.</p>
4. Símbolo	<p>Aunque el color que parece representar más a V, por su vestimenta, es el <b>negro</b>, el símbolo que suele dejar una <b>V encerrada en un círculo</b>, lo hace de color <b>rojo</b>. El color rojo puede alegar a la revolución y a la sangre que se habrá de derramar por ella, pero</p>

	<p>también puede hacer referencia al color de la rosa que representa a Valerie. Ella y su carta le dan fuerza y motivo a V para su rebelión, para querer reestructurar el gobierno desde los cimientos. La rosa también puede hacer referencia a “no olvidar el pasado”, y al amor y la esperanza en tiempos difíciles.</p> <p>La “V” encerrada en un círculo que V dibuja se convierte en un símbolo con que toda la sociedad reconoce e identifica a V.</p> <p>Otro símbolo que también es propio de V son las espadas, con las que tiene una gran habilidad, que son una referencia a la lucha por la libertad de acción y pensamiento, y la liberación de ese gobierno opresor.</p>
<b>5. Armas</b>	<p>V utiliza armas antiguas: pistolas anticuadas, chalecos antibalas pesados y gruesos, espadas y cuchillos antiguos. Su manera de vestir, hablar y pelear recuerda a un caballero antiguo; por eso, siempre hace referencias a la película “El Conde de Montecristo”.</p>
<b>6. Vivienda</b>	<p>La vivienda de V es un escondite subterráneo, que va contra todas las normas del gobierno; él la llama “La galería de las sombras”. Tiene una gran acumulación de manifestaciones culturales: obras de arte, libros, música y películas que el gobierno define como prohibidas. Además, cuenta con alimentos que saquea de los destinados al gobierno, a los que los ciudadanos comunes no tienen acceso, como la mantequilla.</p> <p>La habitación donde duerme Evey está llena de libros, prácticamente desde el piso hasta el techo. La colección de arte de V es extensa y transcultural (aunque con una mayor presencia de la occidental), se identifican pinturas del Renacimiento, esculturas griegas, egipcias e hindúes, arte moderno, fotografías con temas prohibidos, mariposas disecadas, entre muchas otras obras de arte. V dice que sacó la mayoría de su colección de las cámaras del Ministerio de Materiales Objetables.</p> <p>Todos los colores y el ambiente de “La galería de las sombras” son más cálidos. En la <b>paleta de colores</b> de este escenario están los marrones (brillantes, barnizados), los rojos intensos, los amarillos suaves, tonos beige casi pasteles o cremas, las tonalidades de naranjas y algunos azulinos. Las <b>texturas</b> de este lugar corresponden a la madera y a la piedra (que casi se puede sentir cálida y acogedora, debido a la iluminación).</p>

## ANEXO 3

## VARIABLES SEGÚN PERSONAJES: V FOR VENDETTA – Jefe del Gobierno

<b>Personaje: Jefe del Gobierno: Canciller Adam Sutler</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Vestimenta</b>	Sutler, al igual que las 5 máximas figuras de su gobierno (Creedy, Finch, Dascomb, el jefe de vigilancia visual –también, llamado Ojo-, y el jefe de vigilancia de comunicaciones y telefonía –también, llamado Oreja-), utiliza terno oscuro, posiblemente negro. También usa una camisa de color claro, mayormente blanca, y corbata oscura, negra o azul marino.
<b>2. Maquillaje</b>	Adam Sutler, como es hombre, debe utilizar maquillaje de refuerzo/básico, es decir, base y polvos compactos. Se muestra como un hombre mayor de uno 55-65 años por la cantidad de arrugas que tiene y el cabello medio cano. Además, utiliza una barba corta y un bigote con un espacio en blanco en medio del labio. La barba y el bigote se muestran canos.
<b>3. Destrezas físicas</b>	No tiene ninguna destreza física importante; todo lo que ha conseguido ha sido debido a sus artimañas, poder y prepotencia. No podríamos decir que es tan hábil mental e intelectualmente como V, pero sí que tiene astucia.
<b>4. Símbolo</b>	No tiene un símbolo personal, más allá del que pertenece a su partido “Fuego Nórdico”, que ya hemos analizado anteriormente.
<b>5. Armas</b>	No se conoce que utilice algún tipo de arma específica, pero siempre está bien resguardado por su seguridad personal. Además, tiene la potestad de la policías, el ejército y toda institución de seguridad, que puede desplegar a su gusto. Por último, cuenta con las armas biológicas (el virus antes propagado en Saint Mary).
<b>6. Vivienda</b>	Se desconoce su vivienda.

## ANEXO 4

**VARIABLES DE DIRECCIÓN DE ARTE SEGÚN ESCENARIOS:  
EQUILIBRIUM**

<b>*Sociedad Distópica</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Disposición de la ciudad</b>	<p>La película comienza cuando Preston entra con su compañero a la ciudad y se ve que está <b>amurallada</b>. Estas murallas son gruesas, muy altas y grises. La entrada parece estar hecha en piedra, pero se abre con un sistema de alta tecnología. Lo primero que podemos ver al ingresar son las cantidad de grises y altos <b>rascacielos</b> que hay en Libria.</p> <p>La arquitectura de los edificios públicos es muy clásica, hace pensar en la Antigua Grecia y Roma. Abundan los arcos de medio punto, umbrales y columnas rectangulares. Todos los espacios del gobierno recuerdan a la arquitectura de un templo clásico griego. Parece que esta película muestra una fusión entre lo clásico y lo tecnológico en cuestiones de estética.</p> <p>La “Resistencia” (compuesta de ofensores sensoriales) se mantiene oculto en el “<b>mundo clandestino</b>”, que aparentemente está debajo de la ciudad de Libria.</p>
<b>2. Mecanismos de control</b>	<p>Eliminación de sentimientos mediante el uso de <b>Prozium</b>, una droga que elimina la capacidad de sentir. Esta droga es producida por el mismo estado y se distribuye en un edificio llamado “<b>Equilibrium</b>”. El gobierno de Libria considera que los sentimientos hacen que la sociedad no avance, causan crímenes, guerras, etc., porque los sentimientos causan tristeza, envidia y odio. Todos los ciudadanos de Libria deben cumplir con cierta dosis de Prozium por día, en diferentes horas establecidas; si un ciudadano deja de administrarse su dosis, es considerado <b>ofensor sensorial</b> y condenado a pena de muerte (quemado en las calderas de la ciudad).</p> <p>En Libria, los padres tienen miedo y cuidado con lo que dicen frente a sus <b>hijos</b>, debido a que estos los pueden <b>denunciar como ofensores sensoriales</b>, están educados por el Estado para identificar si sus padres sienten o no, qué piensan y qué no. Esto se ve evidenciado en el miedo de Preston a su hijo cuando se le cae la droga accidentalmente y el niño lo descubre; además, su hijo se está preparando para ser Clérigo. Este miedo también está presente en la novela 1984, donde los hijos denunciaban a sus padres o conocidos por disidencia al gobierno.</p> <p>Los ofensores sensoriales forman el grupo de la “<b>Resistencia</b>”, que se oculta en el “mundo clandestino”. Estos son perseguidos y eliminados. Hay <b>eliminación masiva</b> para estos opositores</p>



	<p>políticos en acción, sin interrogación ni juicio.</p> <p>Las figura del padre hablando sobre <b>propaganda política</b> y las nuevas prohibiciones están todo el tiempo en unas <b>megapantallas</b> que son generadas desde un elaborado sistema de computadoras en el lugar donde se refugia el Padre.</p>
<b>3. Vigilancia de la población</b>	<p>El gobierno está formado por un dirigente único y todopoderoso llamado “<b>Padre</b>” (o también <b>Líder</b>) y un <b>Consejo</b>.</p> <p>El <b>Tetragrammaton</b> (The Grammaton Cleric) es una institución a cargo de los clérigos creada para destruir todo objeto que permita a los ciudadanos sentir. Estos han sido educados desde niños para identificar si una persona está sintiendo, además, son entrenados en el uso de armas de fuego, combate cuerpo a cuerpo y kendo. Preston es el clérigo más importante porque tiene una capacidad intuitiva para saber si alguien está sintiendo; es considerado el mejor clérigo.</p> <p>Hay un <b>sistema de megáfonos</b> y <b>megapantallas</b> en toda la ciudad por el que son transmitidas las palabras e imágenes del Padre (Líder). La mayor parte de las veces, el Padre hace un recuento de lo que siempre está prohibido en Libria y dicta nuevas prohibiciones de manifestaciones culturales.</p>
<b>4. Persecución política</b>	<p>Existen muchos <b>grupos de ofensores sensoriales</b> que ocultan manifestaciones culturales en sus casas o que atacan las fábricas de Prozium. El Estado, donde también participa el clérigo John Preston, los persigue y mata en acción. Toma algunos presos para investigar y descubrir otros terroristas, como a Mary O’Brien, hasta que el Padre decreta que ya no habrá más presos políticos y todos serán eliminados en acción.</p> <p>Los ofensores sensoriales suelen tener en sus casa escondites donde guardan manifestaciones culturales llenas de formas y colores que despiertan sus sentidos. Cuando el Estado los apresa también embarga todas estas manifestaciones.</p>
<b>5. Fenómenos sociales</b>	<p><b>Pérdida de la identidad.</b> Todos se ven iguales con sus uniformes grises, negros o azules.</p> <p>La <b>eliminación de animales</b> como mascotas porque despiertan sentimientos. En esta película, un grupo de mujeres y niños cuidan y esconden a un grupo de perros que son eliminados por el gobierno. Los civiles que consumen Prozium no entienden por qué la gente tienen estos animales, no entienden los sentimientos que despiertan.</p>
<b>6. Organización social</b>	<p>Los civiles utilizan <b>uniformes</b> de acuerdo al trabajo que desempeñen. Los colores de estos uniformes son tres (negro, gris, o azul marino). Cuando los civiles están en masa hay una pérdida de identidad, casi ni se puede identificar al protagonista en un encuadre donde hay otros civiles puesto que todos son iguales.</p>

	<p>En cambio, los <b>opositores políticos</b> sí se pueden diferenciar: sus vestuarios tienen texturas, estilos de costura distintos, colores diferentes aunque cercanos al negro (vestido conchevino de Mary), tienen accesorios (aretes, etc.) tanto hombres como mujeres. El color verde es usual en ellos: verde militar o verde hoja opaco.</p>
<b>7. Tecnología</b>	<p>Todo da una sensación de <b>limpio</b>, de puro. Todo es muy blanco. La tecnología es parecida a la actual. Los autos se ven limpios y ordenados, pero no con grandes avances.</p> <p><b>Computadoras</b> que funcionan con la palabra, que son usadas en las carpetas de los clérigos.</p> <p>Mediante los <b>avances de la ciencia</b> han logrado crear una droga, Prozium, que controla que los civiles no sientan y, por lo tanto, no se rebelen.</p>
<b>8. Armas</b>	<p>Utilizan <b>armas “tradicionales”</b>, no hay gran avances tecnológicos. Se utilizan pistolas y rifles.</p> <p>Los <b>clérigos</b> usan unas pistolas parecidas a las reales, con el único cambio de una recarga automática, que sale de la manga del clérigo hacia la pistola en cuestión de segundos. Más que grandes y avanzadas armas, los clérigos utilizan un <b>elaborado estilo de pelea</b> similar al Kendo y un análisis de todos los puntos donde uno puede ser atacado y no.</p>
<b>9. Símbolos de poder</b>	<p>El símbolo del partido es una cruz negra dentro de un círculo blanco, en una bandera roja. Este símbolo hace referencia a la <b>esvástica</b>, símbolo del nazismo. También, en las primeras escenas, se pueden ver imágenes de <b>Hitler</b> que se pasan por las megapantallas, haciendo referencia negativa a él.</p>
<b>10. Mítines del partido</b>	<p>No existen mítines del partido en épocas sin elecciones porque estas han sido eliminadas. Pero existen una serie de <b>reuniones públicas de civiles</b> donde están obligados a ver mensajes del Padre mediante la <b>megapantalla</b>. En estos mítines hay un <b>ejército</b> desplegado alrededor para descubrir si hay algún ofensor sensorial entre los integrantes y mantener el orden y la solemnidad ante el Padre. También asisten algunos <b>niños</b> que se están formando para clérigos, y su tarea es identificar a los ofensores sensoriales.</p>
<b>11. Monumentos representativos</b>	<p>Uno de los edificios claves es Equilibrium, donde se reparte las dosis diarias de Prozium. Es una estructura grande, de color beige y hecha de piedra. Por fuera parece un rascacielos, pero con una arquitectura clásica. No se conoce cómo es por dentro, porque cuando Preston va allí para cambiar su dosis incompleta de Prozium, decide no entrar.</p> <p>Las fábricas de Prozium son otros edificios importantes debido a que mantienen la estabilidad del gobierno. Tanto es así que el plan básico de la “Resistencia” es matar al Padre y luego hacer explotar todas las fábricas de Prozium, porque así la población se</p>

	<p>quedará sin la droga y comenzará a sentir. Desde allí, un nuevo gobierno se podrá constituir.</p>
<p><b>12. Decoración de las casas de los civiles</b></p>	<p>Idea de construir <b>espacios iguales</b> para todos, para cada individuo de la sociedad.</p> <p>Las <b>casas legales</b> son de colores fríos, casi todas blancas, sin texturas, sin personalidad (no tienen adornos que personales).</p> <p>Los <b>escondites</b> en sus propias casas son de colores cálidos con todas las texturas que les faltan a las casa “legales”. Los colores y la iluminación cambian en estos escondites. La iluminación se vuelve cálida y los colores también; los colores varían entre naranjas, rojos, verdes claros, marrones. Estos lugares tienen textura y perspectiva, no se sienten planos como las casas legales.</p> <p>El mundo clandestino es pobre, hasta cierto punto, pero hay un gusto por la estética, un gusto por el arte que hace que hasta en la habitación más fría y pobre haya una pintura.</p>

## ANEXO 5

## VARIABLES SEGÚN PERSONAJES: EQUILIBRIUM – Héroe/Rebelde

<b>Personaje: Héroe/Rebelde: John Preston</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Vestimenta</b>	Utiliza un traje negro por su propio oficio de clérigo. Todos los clérigos utilizan la misma vestimenta, no utilizan ningún elemento personal. El traje es todo negro.
<b>2. Maquillaje</b>	Utiliza maquillaje de refuerzo/básico, polvo y base si es necesaria. Pero no se le hace ninguna caracterización importante.
<b>3. Destrezas físicas</b>	Tiene una gran fuerza y destreza física debido a su largo entrenamiento como clérigo. Tiene la habilidad para saber dónde exactamente va a caer una bala y qué puntos son los seguros en combate. Exhibe una amplia habilidad con las armas, sobre todo, con las de fuego. Además, es conocedor de una manera de pelear típica de los clérigos parecida al Kendo.
<b>4. Símbolo</b>	No tiene un símbolo personal.
<b>5. Armas</b>	Utiliza más que nada armas de fuego, que si bien no son modelos antiguos, tampoco resaltan en tecnología. Lo que sí tienen es un mecanismo para sacarlas de sus brazos (debajo de las mangas de su largo saco) y recargarlas en cuestión de segundos.
<b>6. Vivienda</b>	Preston tiene una vivienda de acuerdo al régimen del Estado y a su cargo como clérigo. Vive con sus hijos (un niño que se está preparando para clérigo y una niña) y con su esposa (hasta que esta fue apresada por ser una ofensora sensorial).

## ANEXO 6

## VARIABLES SEGÚN PERSONAJES: EQUILIBRIUM – Jefe de Gobierno

El Viceconsejero Dupont es la Voz del Padre, pero también se convierte en el Padre, porque cuando el Padre muere, este continúa su labor, haciéndose pasar por él y sin informar a la sociedad que el verdadero Padre ha muerto. No se sabe mucho de él.

<b>Personaje: Jefe del Gobierno: Padre (Viceconsejero Dupont)</b>	<b>Indicadores Operacionales</b>
<b>1. Vestimenta</b>	<p>El verdadero Padre utiliza un saco siempre azul oscuro con una corbata y camisa del mismo color. No se puede ver más porque solo aparece en las megapantallas, en un plano busto.</p> <p>Por su lado, Dupont utiliza un traje igual al que tiene el Padre en las megapantallas.</p>
<b>2. Maquillaje</b>	<p>Tanto el Padre como Dupont utilizan solo maquillaje de refuerzo/básico porque no se realiza ninguna caracterización en ellos.</p>
<b>3. Destrezas físicas</b>	<p>No se conoce ninguna destreza física de parte del Padre, exceptuando su gran intelecto para construir una sociedad distópica en base a una droga que evitar que uno sienta.</p> <p>Dupont tiene una leve habilidad con la espada, pero no es comparable a la de Preston, con quien se enfrenta y pierde.</p>
<b>4. Símbolo</b>	<p>El símbolo del Padre original, como el de Dupont, es el de Libria, la cruz parecida a la Esvástica.</p>
<b>5. Armas</b>	<p>No se sabe si el Padre portaba armas cuando vivía.</p> <p>Duport, por su parte, no porta armas, porque siempre se encuentra resguardado por sus soldados.</p>
<b>6. Vivienda</b>	<p>La vivienda del Padre, tanto del verdadero como de Dupont cuando lo reemplaza, tiene todas las texturas, colores y riquezas que le faltan a todas las otras viviendas. Tiene una arquitectura clásica con columnas redondas. El piso y las paredes parecen de mármol, y tiene amplios ventanales por donde pasa mucha luz. Los colores básicos de su vivienda son: verde esmeralda, rojo conchevino y dorado. También utiliza mucho la madera como material para muebles y puertas.</p>

## ANEXO 7

## VARIABLES DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA: V FOR VENDETTA

Tratamiento de la imagen	Indicadores Operacionales
<p><b>1. Tipos de planos</b></p>	<p>El <b>Canciller Adam Sutler</b> siempre aparece en <b>Primer Plano</b>, desde el cual podemos identificar bien sus expresiones y sentir la importancia que tiene este personaje. Este plano se utiliza posiblemente para recalcar el poder del Canciller ante los civiles y los trabajadores públicos, que se ven diminutos en comparación a él en sus planos enteros o americanos. Además, esto sirve para recalcar lo seguro que se encuentra el canciller y lo lejano que está de ser un ciudadano normal, porque nunca lo vemos “en vivo”, siempre a través de una pantalla que solo le encuadra el rostro. La única vez que lo vemos completo, en <b>planos medios y busto</b>, es cuando Creedy lo entrega a V y lo matan; en este momento la situación, tanto como el tipo de plano usado, nos muestra la fragilidad mental e inseguridad física del Canciller Sutler.</p> <p>V casi siempre es encuadrado en <b>planos medios o bustos</b>, para estar cercanos al personaje, pero el plano no es más cerrado para que no nos genere la misma sensación que el Canciller. La fuerza de V es indiscutible, pero no se le quiere mostrar como un personaje con poder absoluto y totalitario. Incluso en la transmisión que hace por televisión, donde aparece él convocando a la revolución a los ciudadanos, se utiliza el plano busto.</p> <p>Se usan <b>planos generales</b> para mostrar las marchas de los ciudadanos, lo que permite que se vea la cantidad de personas unidas por esta causa.</p>
<p><b>2. Colores y tonalidades</b></p>	<p>Los colores principales en vestuario y los fondos/decorados son los azules opacos, los grises y beige, aunque la tonalidad general está tirada levemente hacia un verde militar.</p> <p>Los colores secundarios corresponden al vestuario y accesorios de Evey, V y algunos civiles resaltantes (como la niña de lentes que se opone abiertamente al gobierno): rosado, rojo intenso, celestes pasteles.</p>
<p><b>3. Iluminación</b></p>	<p>La iluminación es levemente fría, inclinándose para el neutro, con excepción de “La galería de las sombras” donde es bastante cálida.</p> <p>La película está en clave baja pero con leves contrastes.</p> <p>Hay predominio de una tonalidad verdosa.</p>

## ANEXO 8

## VARIABLES DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA: EQUILIBRIUM

Tratamiento de la imagen	Indicadores Operacionales
<b>1. Tipos de planos</b>	<p>Se utilizan primeros planos para encuadrar tanto al Padre como a Dupont, y hacer énfasis en su poder y su inaccesibilidad. Al Padre nunca se le ve en vivo. Dupont se reúne al principio personalmente con Preston, pero mientras el personaje va adquiriendo poder y engendrando temor en Preston, comienza a hablar con él mediante las megapantallas.</p> <p>Se utilizan planos generales para presentar a toda la población con sus uniformes y hacer énfasis en su falta de identidad y uniformidad, pero también para resaltar su obediencia.</p> <p>Preston es presentado en una variedad de planos busto y enteros, sobre todo para poder apreciar por completo su habilidad con las armas en batalla.</p>
<b>2. Colores y tonalidades</b>	<p>Los colores principales son el azul, el beige, el blanco, el gris y el negro. Toda la película está tirada hacia a una tonalidad azul.</p> <p>Sin embargo, en el “mundo clandestino” los colores se vuelven un poco cálidos, en beiges, marrones y verdes.</p> <p>Mientras que la casa del Padre (Dupont) goza de colores cálidos como un verde esmeralda brillante, un beige brillante, un rojo conchevino y dorado.</p>
<b>3. Iluminación</b>	<p>La iluminación en toda la película, menos en el mundo clandestino y en la casa del Padre, es fría, en clave baja con altos contrastes y mucha predominancia de negros. Los blancos son predominantes más bien en el arte. El color que predomina es el azul.</p> <p>La iluminación en el “mundo clandestino” es levemente cálida, tirando para neutra. El color que predomina es un leve verde hoja/militar.</p> <p>La iluminación en la casa del Padre es neutra, tirada levemente para el cálido, para demostrar lo confortable que es. Además que es el único lugar donde hay alguien que puede sentir: el Padre.</p>

## ANEXO 9

## VARIABLES SEGÚN GUION: V FOR VENDETTA

Gobierno Distópico	Indicadores Operacionales
1. Temáticas de las distopías	<p>El tema principal de “V for Vendetta” es el <b>totalitarismo</b>, expresado en un gobierno autoritario manejado por una sola persona que controla todos los aspectos de la vida del Estado.</p> <p>La <b>experimentación médica</b> es un tema relevante porque el protagonista fue un ratón de laboratorio para la obtención de un arma biológica perfecta.</p> <p>El tema de <b>guerras mundiales</b> también es importante, debido a que el caos, en las elecciones en las cuales postulada Sutler, se debía al caos generado por la Guerra Mundial, protagonizada por Estados Unidos, que estaba llegando a Inglaterra.</p> <p>Finalmente, el <b>tema pandémico</b> es introducido de forma gradual debido a la dispersión del virus creado por Fuego Nórdico como una herramienta política para ganar las elecciones.</p>
2. Inicio de la sociedad distópica	<p>La sociedad distópica tiene origen cuando Sutler sube al poder. Se vivía una época de caos por una Guerra Mundial que estaba llegando y desestabilizando a Inglaterra, donde Estados Unidos era el protagonista. En ese momento Sutler era el Secretario de Defensa del Gobierno y postulaba al cargo de Primer Ministro con el partido Fuego Nórdico, pero nada le aseguraba ganar las elecciones. Entonces, aliado con Creedy arman un plan en el que utilizarían un virus que había creado (de experimentación con personas que consideraban indeseables), del que solo ellos tenían la cura, lo lanzarían contra los mismo pobladores de Inglaterra y culparían a un grupo religioso extremo. Es así que “descubriendo” la cura para el resto de la población y monopolizando la cura mediante una única empresa farmacéutica que podía venderlo, Sutler gana las elecciones por el voto del pueblo y todos los integrantes de Fuego Nórdico se vuelven millonarios.</p>
2. Categorías para describir las preocupaciones de una sociedad distópica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tendencias pesadas: terrorismo internacional, guerras (y guerras biológicas) a raíz de estos atentados; los estados fascistas, la represión y la intolerancia de parte de los Estados afectados por el terrorismo.</li> <li>● Hecho portador del futuro: gobiernos ultraconservadores, el control de las masas mediante los medios de comunicación y su apoyo a gobiernos autoritarios, y el terrorismo como vehículo para mostrar la inconformidad al régimen.</li> </ul>
3. Características de la sociedad	<p>El control social se logra mediante una política del miedo y un completo monopolio de las fuerzas armadas, la policía secreta y la policía local; además, se han constituido instituciones que tienen a su cargo <b>monitorear telefónicamente a la población, vigilar mediante cámaras todas las calles y elaborar un aparato</b></p>



	<p><b>propagandístico</b> para que todos los medios apoyen al gobierno.</p> <p>Se ha constituido una institución llamada "Oreja" que se encarga del espionaje telefónico de los civiles.</p> <p>En las avenidas y calles principales se han colocado telepantallas gigantes donde se comunican mensajes del líder Sutler o de miembros del partido que lo apoyan incondicionalmente.</p> <p>El partido Fuego Nórdico <b>experimenta con seres humanos</b> considerados indeseados para lograr conseguir el arma biológica perfecta.</p>
--	---

## ANEXO 10

## VARIABLES SEGÚN GUION: EQUILIBRIUM

Gobierno Distópico	Indicadores Operacionales
1. Temáticas de las distopías	<p>Como principal tema que abarca toda la película presenta un <b>totalitarismo</b> donde el Padre tiene el poder absoluto y no existe privacidad para los ciudadanos.</p> <p>Se utilizan varias metáforas o palabras <b>religiosas</b> para las instituciones del gobierno distópico, como “Padre” y “clérigo”.</p>
2. Inicio de la sociedad distópica	<p>El gobierno totalitario se instauró luego de que una Tercera Guerra Mundial que incluyó armas nucleares y que acabó con la mayoría de las civilizaciones; es así como se decidió construir una civilización donde los sentimientos fueran suprimidos para evitar nuevos conflictos por los sentimientos negativos del ser humano.</p>
2. Categorías sobre la preocupación de la sociedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tendencias pesadas: desigualdad en la distribución de la riqueza, la pobreza mundial, los diferentes niveles de tecnología que había en cada país y el miedo a las armas nucleares.</li> <li>● Hecho portador de futuro: Ddestrucción de las civilizaciones debido a una guerra nuclear, la utilización de la tecnología para inhibir las emociones de los seres humanos y la pérdida de la individualidad.</li> </ul>
3. Características de la sociedad	<p>Todos los aspectos de la <b>vida pública como privada de los ciudadanos son controlados</b> por el gobierno único.</p> <p>El gobierno obliga a que los ciudadanos se <b>inyecten una droga</b>, Prozium, que inhibe los sentimientos y sensaciones; la pena por no utilizarlo es la muerte.</p> <p>Se han colocado <b>telepantallas gigantes</b> que transmiten mensajes del Padre a los ciudadanos de forma continua.</p>