

09

**TERRORES CINEMATográfICOS
EN TIEMPOS DE PANDEMIA**

Elton Honores

*Recebido em 31 mai 2021.**Aprovado em 19 ago 2021.***Elton Honores**

Doctor en Literatura Peruana y Latinoamericana, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2017.

Profesor de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Departamento de Arte.

Co-responsable del Grupo de Investigación: “Literatura y sociedad en el siglo XX”.

E-mail: ehonoresv@unmsm.edu.pe

CV disponible en: <https://letras.unmsm.edu.pe/elton-alfredo-honores-vasquez-2/> <https://scholar.google.com/citations?user=iJQLScgAAAAJ&hl=es>

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-6636-8447>

Resumen: En este artículo se revisa parte de la producción cinematográfica contemporánea vinculada con el tema de la pandemia y sus series temáticas principales. Para ello se establece una propuesta teórica acerca de la noción de “terror” dentro del campo del cine y su formulación retórica y visual. Asimismo, su vinculación con la ciencia ficción, a partir de las películas *Alone* (2020), *#Alive* (2020), *Spontaneous* (2020) y *Voyagers* (2021).

Palabras clave: Pandemia. Cine contemporáneo. Brian Duffield. Neil Burger. Matt Naylor.

Resumo: Este artigo revisa parte da produção cinematográfica contemporânea relacionada ao tema

da pandemia e suas principais séries temáticas. Para tanto, estabelece-se uma proposta teórica sobre a noção de “terror” no campo do cinema e sua formulação retórica e visual. Da mesma forma, sua vinculação com a ficção científica, a partir dos filmes *Alone* (2020), *#Alive* (2020), *Spontaneous* (2020) e *Voyagers* (2021).

Palavras-chave: Pandemia. Cinema contemporâneo. Brian Duffield Neil Burger. Matt Naylor.

INTRODUCCIÓN

El primer caso de la pandemia del coronavirus (el paciente cero) se registró en la ciudad china de Wuhan el 17 de noviembre del año 2019. Desde ese momento a la fecha, una reducida parte del mundo realiza teletrabajo y vive en un encierro temporal o permanente; mientras la otra (los trabajadores independientes, los menos favorecidos por el sistema capitalista) debe de arriesgar su vida a diario para poder trabajar y sobrevivir, en espera de una vacunación que tarda demasiado, sobre todo en países del tercer mundo. Sorprende el optimismo del filósofo Slavoj Žižek, quien señala que este acontecimiento es una oportunidad para “[...] pensar en una sociedad alternativa, una sociedad más allá del Estado nación, una sociedad que se actualice a sí misma en la forma de la solidaridad y la cooperación global” (2020). Asimismo, compara los efectos en el capitalismo como un golpe tipo *Kill Bill*, que usa la “técnica de los cinco puntos para explotar un corazón”. Por el contrario, la réplica llegó de inmediato por el filósofo surcoreano Byung-Chul Han, quien afirma que Žižek se equivoca porque:

China podrá vender ahora su Estado policial digital como un modelo de éxito contra la pandemia.

China exhibirá la superioridad de su sistema aún con más orgullo. Y tras la pandemia, el capitalismo continuará aún con más pujanza. Y los turistas seguirán pisoteando el planeta [...] El virus no vencerá al capitalismo. La revolución viral no llegará a producirse. Ningún virus es capaz de hacer la revolución. *El virus nos aísla e individualiza. No genera ningún sentimiento colectivo fuerte. De algún modo, cada uno se preocupa solo de su propia supervivencia. La solidaridad consistente en guardar distancias mutuas no es una solidaridad que permita soñar con una sociedad distinta, más pacífica, más justa [...].* (HAN, 2020, énfasis míos)

En este marco polémico no resuelto aún, nos interesa reflexionar y analizar el cómo se ha incorporado imaginativamente este acontecimiento global en el cine de ciencia ficción estrenado entre el año 2020 y lo que va del 2021, y sobre todo cuál es la ideología que subyace. No consideraremos para nuestro corpus las películas anticipatorias como *Contagio* (2011) o *Virus* (2013) cuya fecha de estrenos no encajan en la muestra, y porque si bien es ciencia ficción (CF) (porque trataron el tema como posibilidad hipotética futura) le dan tratamiento más realista y científico. Nuestro corpus está conformado por películas –en su mayoría norteamericanas– producidas dentro del circuito comercial, distribuidas en plataformas de *streaming* como Netflix, o disponibles en redes alternas. No es pues toda la producción debido a que es un corpus más amplio, y además el periodo aún no se cierra, pues no se ha llegado a la vacunación global y la inmunización, y todo el planeta sigue enfrentando nuevas olas, confinamientos, y variantes del virus.

Es claro que la representación de la pandemia está aún en proceso. Debido al enorme impacto (económico, social, en salud,

político, educativo, laboral, etc.) aún es prematuro afirmar qué películas podrán ser referentes de este ciclo. Esta experiencia traumática se sigue escribiendo y quizás con una mayor distancia del acontecimiento podremos afirmar cuáles son las que mejor recogen el sentimiento de una época. Frente al terror real por la pandemia, las películas del terror convencional pasan a un segundo plano de efectividad o son puro entretenimiento, es decir, un escape al horror real que vivimos. Nada puede asustar como la posibilidad de una muerte real e inevitable, sobre la cual el ser humano no tiene control. Por ello, nos interesa acentuar más el elemento imaginativo que incorpora esta cinematografía contemporánea sobre este acontecimiento, y que tiene tres series temáticas principales: a) el virus, b) el encierro, c) el bucle temporal. De estas, las dos primeras son dominantes y suelen ir juntas.

1. EL TERROR PRE-PANDÉMICO

El cine de terror es uno de los géneros más populares tanto en la literatura como en el cine y en la cultura popular. En líneas generales es bastante conservador del *status quo* ya que muchas veces se pone énfasis en la prohibición, que radica en no transgredir las normas sociales, de ahí que su castigo sea la muerte o la condena. Esta configuración viene desde la figura del doctor *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, y más atrás, en las novelas góticas de fines del siglo XVIII, o en los relatos populares medievales (no alejarse de casa, por ejemplo, supone una infinidad de peligros para el personaje central). De ahí la presencia moderna del héroe gótico transgresor de las convenciones sociales.

Un elemento clave del terror es la presencia de la muerte, para ser más específico, la “mala muerte”, repentina e inevitable producto de una amenaza, que es percibida como próxima e inminente y que se hace tangible y visible. Esta amenaza de la muerte es clave para la configuración del género del terror: sin la presencia de la amenaza de la muerte, el género no se sostiene. Pero esto puede darse desde un registro realista o uno fantástico. Para ello hay que distinguir cuál es el agente que provoca la amenaza. Así hay un terror “realista” y un terror fantástico (ver tabla 1). En el caso del primero, se trata de agentes naturales, es decir humanos como nosotros, teniendo como principal ejemplo a los asesinos en serie (o serial-killer), que provocan terror, amenazan y matan a los personajes progresivamente, muchas veces sin un móvil específico, como en *Al morir la matinée* (2020) dirigida por Maximiliano Contenti y guión de Manuel Facal, en el que se produce un carnaval de sangre dentro de la última función nocturna del cine Opera en Montevideo. Pero también hay otras figuras como los “cazadores humanos”, como por ejemplo *The Hunt* (2020) en el que los humanos son cazados por altos ejecutivos norteamericanos, que viajan a la zona de Bosnia, y cuentan con el apoyo de los representantes locales oficiales. Las víctimas han sido elegidas debido a sus comentarios conspirativos en las redes sociales, motivo suficiente para que la elite decida acabar con ellos. Es pues un terror humano y físico que apela también al género de acción y de sobrevivencia. Otro matiz sería el terror psicológico como en *Run* (2020), en el que una madre, con serias perturbaciones mentales, cuida de su hija discapacitada, a quien reprime en sus pocas libertades y la

controla para evitar que abandone la casa materna para ir a la universidad. El modelo de madre se asemeja a *Carrie* (1976) de Stephen King llevada al cine por Brian de Palma en 1976, pero también en ciertos rasgos de abuso de poder de la matriarca en *La increíble y triste historia de la cándida Eréndira y de su abuela desalmada* (1972) de García Márquez.

Tabla 1 - Agentes habituales del terror realista y terror fantásticos.

AGENTES NATURALES	Asesinos en serie (slasher)	
	Cazadores millonarios	
	Las madres	
AGENTES SOBRENATURALES	Casas encantadas y fantasmas	
	Demonios y pactos	
	Brujerías y maldiciones	
	Horror sobrenatural	Monstruos

Fuente: Elaboración propia

En el otro lado está el terror fantástico provocado por agentes sobrenaturales. Una primera serie temática muy popular está formado por el díptico casa encantada-fantasma. Es impensable dentro de la tradición que los fantasmas no habiten en una morada o que está no contenga recuerdos “fantasmales”. La segunda serie temática la conforma la figura del demonio (como encarnación del mal absoluto) y la posibilidad del pacto, sea este implícito o explícito. Ello demuestra que el sentir religioso está muy arraigado a pesar del tiempo secular. De estas dos primeras series hay múltiples ejemplos. La tecnología no ha sido impedimento para que esta sea incorporada en la narrativa del terror fantástico,

como sucede en *The bridge curse* (2020), de Lester Shih, en el que el fantasma es captado por cámaras fotográficas, de video e incluso, celulares; o *Host* (2020) de Rob Savage, en el que una entidad invocada mediante una ouija *online* desata su fuerza en cada una de las casas de los participantes de la reunión zoom, en tiempo real y en las pantallas de la computadora. La tercera serie apela a las creencias populares a través de figuras como las brujerías y maldiciones, como ocurre en *Spell (El hechizo, 2020)* de Mark Tonderai. Finalmente hay una cuarta serie temática vinculada al horror sobrenatural, en referencia al universo lovecraftiano, visible, por ejemplo, en *The Block Island Sound* (2020) de Matthew McManus y Kevin McManus, en el que se apela mucho a lo sensorial. Así como la presencia de la muerte es sustancial en el terror también lo es la figura del monstruo o de lo monstruoso, que como entidad ontológicamente imposible e inasible desde la razón, puede adquirir diversas formas en la narrativa cinematográfica.

El otro punto a considerar es cómo se formaliza el terror en la imagen cinematográfica. Y es que a veces, en el idioma castellano se suele confundir el terror y el horror. Nosotros consideramos oportuno hablar de niveles de lo fantástico (ver tabla 2), por cuanto tanto el terror como el horror suponen intensidades del miedo muy diferentes. En el caso del terror, este es un efecto psicológico, es decir, el miedo se produce dentro de una dimensión mental, que puede darse por “errores de percepción”, por rastros o trazas evidentes, signos de una entidad ausente (en un momento de la narración) pero existente en ese universo, que va irradiando señales de su presencia. En el caso del cine, un modo retórico

frecuente es el “fuera de campo”, es decir, la figura del monstruo está ausente del encuadre, no aparece, puede estar oculto entre las sombras, en la oscuridad de la noche, o merodear una casa por fuera. En esos casos su presencia no es visible. También puede, como decíamos, irradiar signos de su existencia a través de huellas, olores, rastros de sangre, sonidos, ruidos, e incluso sombras que desaparecen. Aquí nos enfrentamos al recurso metonímico en el que una parte (o fragmento) revela la existencia de un todo.

Tabla 2. Niveles de lo fantástico y sus modos retóricos.

NIVELES DE LO FANTÁSTICO	MODO RETÓRICO
<i>Terror</i>	Fuera de campo, metonimia
<i>Horror</i>	Personificación
<i>Asco/Grotesco/Repulsión</i>	Saturación

Fuente: Elaboración propia

A diferencia del terror, que es psicológico, el horror vendría a ubicarse dentro del plano de lo real. Es decir, ya no se trata de una sospecha o de un “error de percepción” sino que el personaje o personajes se enfrentan al monstruo como una entidad no solo visible sino también palpable, y por lo tanto, amenazante. Así, el horror usa como recurso la “personificación”, en el sentido de que el monstruo encarna una realidad material, es decir, encarnado en una forma precisa, finita y objetivable. Incluso una entidad fantasmal o etérea (una luz) sigue siendo una personificación de algo extramaterial (o sobrenatural) que se hace tangible a lo ojos del personaje. Existe y es.

Finalmente, tenemos un tercer nivel que reúne el asco, lo grotesco y la repulsión. Si bien cada uno tiene matices (sobre todo lo grotesco que es una categoría estética vinculada a la mezcla de

dos órdenes o a la materialidad del cuerpo), todos comparten la exacerbación de lo corporal. Es por ello que en términos retóricos podemos hablar de saturación, es decir, aumentar la exposición de lo corporal, de los fluidos internos que emanan (la sangre, las vísceras, los órganos que se exponen, los huesos, la carne, los nervios y venas abiertas), que se dan tanto en el nivel del detalle, o primer plano, como en la duración del tiempo narrativo en el que se produce la sobreexposición. Además está decir que las películas convencionales se mueven con frecuencia entre el terror y el horror, es decir, estos suelen ser los niveles aceptados de modo habitual y los consumidos. El cine gore, un género mucho más específico, tiende en cambio hacia la repulsión y el asco como formas recurrentes.

De modo adicional hay que agregar que se pueden dar mezclas no solo solo en los niveles de lo fantástico, sino dentro de los mismos géneros. Así tenemos que hoy en día se producen películas de terror con toques de ciencia ficción o ciencia ficción en clave de terror. En el caso de los terrores cinematográficos en tiempos de pandemia se mezcla el terror (como una amenaza sobre la cual no hay control) y la ciencia ficción (entendida como un tiempo próximo futuro o porvenir). A diferencia de los agentes naturales o sobrenaturales que provocan el terror, en la ciencia ficción los monstruos están mediados (producidos) por la ciencia biológica, la tecnología, la invasión alienígena, la catástrofe ecológica o incluso por los remanentes de la guerra nuclear directa o indirecta, como sus principales motivos. En la serie temática que analizamos es el virus el eje central (o la razón) del terror pandémico.

2. TERRORES PANDÉMICOS

2.1. *ALONE* (2020) Y *#ALIVE* (2020)

#Alive es una película surcoreana dirigida por Cho Il-hyung que fue estrenada el 24 de junio del 2020. Está basada en el guión de Matt Naylor, quien co-adaptó su guion con Cho Il-hyung. El guión original de Naylor sirvió previamente para la película *Alone* (2020), la versión norteamericana dirigida por Johnny Martin, estrenada el 16 de octubre. Es un caso raro de dos películas estrenadas casi en simultáneo el mismo año, basadas en un mismo guión, pero con sutiles cambios.

La versión norteamericana incide en la casa como refugio central de la pandemia viral que convierte a los humanos en zombis caníbales, en el que no es posible la solidaridad, menos aún, ayudar al vecino (a quien no se conoce). La primera imagen que tenemos es la del personaje central de Aidan (nombre de resonancias bíblicas), dispuesto a suicidarse, y luego en un flashback se va presentando los antecedentes. Él encarna una suerte de héroe *millennial*, de vida sexual activa, surfista, y amante del beisbol (deporte nacional en el país del norte), quien se encuentra solo en el departamento de sus padres. Cuando se desata la pandemia, recibe un mensaje previo de sus padres que le ordenan sobrevivir (“Stay away”), así que el hijo debe de asumir ese mandato imperativo. Mientras en la TV se habla del cerebro reptílico (que provoca estos ataques de canibalismo), a Aidan solo le queda mantenerse en confinamiento, mientras se dedica a grabar diarios videoblogs. Aquí el encierro se asemeja más a la experiencia carcelaria, en la que se van marcando los días que transcurren. Cuando llegamos al punto inicial (el inminente

suicidio), él ve por la ventana que hay otra sobreviviente y desiste de su intento. La perspectiva cambia porque ahora él encarna a la fuerza norteamericana militar que debe de hacerse cargo de la sobreviviente y de ayudarla a sobrevivir, es decir, se atribuye ese objetivo para sí (demás está decir que en la ambientación hay una bandera norteamericana que aparece en el encuadre, por lo que el suicidio efectivo habría representado el suicidio de la nación). Cuando logra hacer contacto visual con ella, entramos al segundo arco, que trata acerca de la necesidad de la comunicación humana. Si bien el videoblog no tenía un interlocutor efectivo (un rostro) con ella, llamada Eva (lo cual aumenta la carga simbólica de los personajes como pareja primordial que va a refundar este nuevo estado de cosas), ellos empiezan con letreros escritos y luego mediante audio a través de un “walkie talkie” que encuentra en otro departamento y que logra hacerle llegar. Cuando se ve en la necesidad de salir nuevamente para conseguir más suministros lo hace invadiendo otros espacios y con bate de beisbol como arma (quizás esta imagen pueda sintetizar los años de intervencionismo militar de los Estados Unidos en el planeta). Y es así que entramos al último arco, el encuentro con un misterioso anciano oculto en uno de los departamentos. En la trama, él tiene atada a su esposa zombi porque se niega a que muera, pero la mantiene con vida por amor. Y es por ello que va a sacrificar la vida a Aidan para que su esposa zombi siga con vida. En este punto, la idea se ajusta a la frase atribuida a Christine Lagarde, del Fondo Monetario Internacional (FMI), quien habría señalado que: “Los ancianos viven demasiado y eso es un riesgo para la economía global. Tenemos que hacer algo, ¡y ya!”. Independientemente de si se trata de una noticia falsa o de si el “Gran hermano” ha borrado este

registro, tal como ocurre en la novela *1984* de Orwell, lo cierto es que, en ese sentido, en *Alone*, los ancianos que sobreviven consumen no solo los suministros de los jóvenes, y tampoco producen para el sistema capitalista, sino que lo consumen hasta agotar los recursos. En un momento, el anciano dice también que “A cualquiera que sobreviva se le tendrá que perdonar cosas imperdonables”. ¿A qué se refiere? ¿A asesinar a otros o hacerse el desentendido para sobrevivir uno mismo? Es claro que el individualismo -que mencionaba Byung-Chul Han- es lo que se potencia. Finalmente, el héroe *millennial* logra escapar de esta situación de tortura e inminente muerte, unirse con Eva y regresar al departamento de él. La idea final es que los dos serán más fuertes juntos y que por ello, podrán soportar lo que venga. El amor supera los conflictos y el caos exterior. Pero en otra clave de lectura, para sobrevivir hay que también olvidarse de los demás y este es el verdadero mensaje de la película *Alone*.

Si bien la surcoreana *#Alive* parte del mismo guión y sus estructuras narrativas son similares, la puesta en escena y los pequeños cambios son realmente sustanciales y hacen que esta sea muy superior a la versión americana tanto en profundidad dramática, e incluso en la interpretación actoral. *#Alive* trata sobre un joven jugador de videojuegos en línea que se enfrenta a una situación de pandemia zombi. A diferencia de *Alone*, hay aquí un mejor manejo e incorporación de la tecnología (celulares, drones, redes sociales) en la propia narrativa. Nadie sabe lo que ocurre y mientras la pandemia se extiende, él debe de sobrevivir (un imperativo similar a *Alone*). Se informa por TV que el virus ataca el cerebro generando cambios físicos, comportamientos agresivos, y van perdiendo sentidos como el oído, la vista y el

olfato. La transmisión del virus es por la sangre y los primeros síntomas son los ojos rojos y el sangrado. El personaje sube a las redes una foto con un # que dice “debo sobrevivir”. Pero dado que se desprende que este joven no ha tenido la oportunidad de pasar a la adultez (en este punto es también un héroe *millenial*, aunque menos estereotipado que el de *Alone*) no sabe cómo sobrevivir, más aún porque su vida social se ha reducido a los videojuegos y a tener algunos seguidores en las redes. Este no saber sobrevivir es ya un mensaje clave que puede entenderse como una crítica a la nueva generación. Se hace también un cuestionamiento a la publicidad, cuando en medio de un informe sobre la pandemia se introduce una propaganda sobre una sopa instantánea y esto lleva de inmediato al personaje a cocinarse su sopa que lleva un letrero que indica que es su “última cena” de claras resonancias bíblicas. Además, aunque la orden es esperar en casa, el Estado no da mayores detalles de cómo sobrevivir ni se hace cargo.

Cuando llegamos al segundo arco narrativo, el personaje a punto de suicidarse descubre (gracias a un puntero de luz que viene desde otro edificio y que lo interpela) que existe otro humano como él. Y es aquí que *#Alive* se distancia de *Alone*, porque en esta el personaje principal se mantiene como el héroe único de la trama ya que la joven es pasiva, pero en *#Alive*, la mujer cobra mayor protagonismo, no solo porque es ella quien le salva del suicidio (aunque no lo quiera admitir), pero también porque tiene un pasado dramático (tuvo que asesinar a su propio padre, y también estuvo a punto de suicidarse por aquel mismo motivo), pero eso no le impide tener rasgos ecológicos, como regar una planta con el último sorbo de agua que le queda. También hay una reciprocidad entre ambos al

compartir los pocos suministros que disponen. La narrativa sigue el patrón anterior, en su huida conocen a este anciano, que se reduce a salvar a su esposa (pero no es el ideólogo como en *Alone*). Y cuando todo parece estar ya perdido aparece un lado humano: frente a la inminente invasión de los zombis, ella le pide que la mate ya que “aún somos humanos”. En este punto y dadas las condiciones (más allá de la manipulación del guión) hay una evidente dramaticidad de la situación, pero que logran salir de esa situación límite gracias al sonido de helicópteros que están rescatando a los sobrevivientes. Así llegan a la azotea como último plan de escape y finalmente serán rescatados. Ya en el helicóptero una voz en off informa que el rastreo de los mensajes de ayuda en redes ha sido efectivo. Entonces, por un lado, la tecnología humaniza y salva vidas, y de otro, es el propio ejército que se hace cargo de la situación y es también efectivo en esta operación de rescate. *#Alive* tiene un espíritu más solidario con el otro, y más esperanzadora, menos egoísta que *Alone* (que puede leer quizás como una versión de *Home alone* en versión dramático-zombi). Y también es claro que ambas tienen como antecedente visual al clásico de Alfred Hitchcock, *La ventana indiscreta*, ya que es gracias a esta abertura desde la cual uno se apropia del mundo y de la realidad, estableciendo un afuera (amenazador) y un adentro (relativamente protector). Y si bien se trata de películas de zombis, esta sub-trama pasa a un segundo plano. Los zombis no es lo central es más un pretexto.

2.2. SPONTANEOUS (2020)

Estrenada el 2 de octubre del 2020, *Spontaneous* es dirigida por Brian Duffield (1985), y está basada en la novela de Aaron

Starmer (1976). Si bien esta es su obra prima, Duffield ha sido guionista de otras películas como *Insurgente* (2015), *Underwater* (2017) o *Love and monsters* (2020), entre otras. *Spontaneous* se mueve entre la comedia romántica juvenil y el cine de horror y de CF. En una pequeña comunidad norteamericana los jóvenes de la escuela Covington, de 17 años y próximos a graduarse, empiezan a explotar en sentido literal: sus cuerpos se evaporan dejando solo sangre desparramada a su alrededor. No hay explicación a este hecho. Es claro que esta posibilidad es remota e imposible. En la ficción la referencia inmediata es *Scanners* (1981) de Cronenberg, que se cita durante la película, y en menor medida *Combustión espontánea* (1990) de Hooper.

En *Spontaneos* las primeras explicaciones van desde la invasión alienígena, el ataque terrorista y posteriormente, el uso de alcohol o de drogas. Tanto la policía como la comunidad científica están desconcertadas ante el fenómeno y no tiene aún una causa. Pero la película no se centra tanto en estas investigaciones sino en la relación amorosa que se establece –a partir de la primera espontánea- entre Dylan, el chico nuevo de la escuela, y Mara, la chica rebelde, que se droga y se toma todo a la broma y cuyo único plan a futuro junto a su amiga Tess, es el de ser viejas millonarias con kimono fumando yerba, descalzas sobre la arena, en una casa de playa. Es decir, a partir de experiencia de la muerte (y el duelo que se establece socialmente) Dylan siente que debe aprovechar ese momento en declararse a Mara ya que puede ser el último día de su vida. Como dice uno de los personajes “Quizás me he preparado para todo un año que quizás no llegue jamás”. Así se va afianzando la relación entre ambos, mientras el entorno se vuelve cada vez más

amenazante e incierto. Una angustia que ellos deben de librar entre el amor y diálogos con referencias a películas de terror de los 80. De algún modo, la primera lectura del fenómeno de los “espontáneos” es el de entrar en la vida adulta al dejar la escuela.

Si el terror puede definirse como todo aquello que el ser humano no puede controlar, el conflicto entonces radica en no poder poseer una vida independiente, ser autónomo y más bien, explotar y morir en cualquier momento. La muerte como un destino ineludible e inmediato que se les aparece tempranamente, sin otra opción. El conflicto es vital porque en ese momento no hay futuro, no hay vida más allá de la escuela.

Conforme los casos aumentan y la situación se agrava se cancelan las clases. Mara les dice a sus padres *hipsters*: “Ya no pueden decir que en mis tiempos era más difícil”, porque no hay comparación alguna con esta situación singular. En otro momento Dylan afirma: “Explotó nuestra generación”. Y la frase es metafórica porque no solo se trata de gente joven que muere sin explicación, sino que son ellos los elegidos, algo así como una nueva Generación X en pleno siglo XXI.

Durante un tiempo el gobierno y sus científicos los aíslan del resto y realizan experimentos. De todo ese proceso –en el que mueren otros- parece que por fin llegan a la creación de una pastilla azul que controla la posibilidad de explotar del virus. Solo así pueden retornar a la escuela, pero durante una clase esa generación elegida empieza a explotar, lo que confirma que las pastillas fracasaron. Todos, solo intentan escapar como si se tratara de uno de los típicos tiroteos en las escuelas del país de

norte. Y es ahí cuando Mara y Dylan logran salir cada uno por su lado, y al volver a reunirse, Dylan explota.

Lo que viene después es un periodo de depresión de Mara, en el que deja de ir a la escuela y empieza a beber a diario, porque solo ese estado puede hacer soportable la pérdida del ser amado (hay algunas escenas en las que se ve esa intimidad que logra la pareja). Los padres son incapaces de ordenar sus acciones, ya que de alguna manera los sobreprotegen. Mara es una heroína *millennial* que fuma hierba y vive el amor libre.

Hacia el final de la historia, Mara se gradúa y en su discurso se asume como la única culpable, ya que en los foros y redes todos la acusan de ser la maldición de Covington. Pero otros estudiantes empiezan una catarsis en la que también se culpan de lo acontecido. Finalmente, tras la reconciliación con los padres llega la despedida, ya que ha sido aceptada en una universidad y debe de abandonar la casa paterna. Se menciona que pocos meses después las explosiones espontáneas cesaron, mientras el gobierno insiste en venderles drogas (fármacos) para siempre.

En la última escena vemos a Mara en el camión de helados de Dylan (una broma suya que se supone va en contra de los deseos materiales comunes) y cuando parece que va a dar un discurso positivo o emprendedor, vuelve la rebeldía y que sostiene que solo vivirá su vida sin importarle el futuro porque solo le queda disfrutar del tiempo de vida en la tierra, entre otras cosas más.

Hasta aquí todo parecería un discurso libertario final, propio no solo de la idea norteamericana de libertad y democracia, pero esconde una trampa. En el fondo, de lo que se trata no es solo

insertarse en el mundo conociendo cuál es su lugar, sino que si leemos esto dentro de la clave pandémica, lo que nos dice es que hay que salir y vivir (no importa si mueres por el virus que está afuera), lo cual fomenta el consumo dentro del sistema del capitalismo (hemos visto cómo luego del fin del primer confinamiento, muchos abarrotaron los centros comerciales porque han sido programados por décadas a través del cine y la TV).

Y si aceptamos que ser libre significa para ella, alcoholizarse, drogarse, o vivir el amor libre, entonces queda claro cuáles son los valores que ella defiende tras este discurso. La vida se torna una experiencia hedonista desconectada de la realidad social. Se impone así un discurso individualista del que hablaba Byung-Chul Han. El horror no es entonces que ellos exploten, sino que dejen de gozar el mundo. En esta línea también se encuentra *Love and monsters*.

2.3. LOVE AND MONSTERS (2020)

Escrita por el propio Duffield, la película fue estrenada el 16 de octubre del 2020 y fue dirigida por el director sudafricano Michael Matthews. Siete años antes del presente de la narración un asteroide llamado Agatha 616 amenaza chocar con la tierra, lo que provocará su extinción. Frente a ello, las naciones del mundo dirigen sus misiles y armas nucleares para frenar la amenaza. Si bien cumplen con su cometido, cuando esos desechos químicos tóxicos reingresan al planeta provoca la muerte del 95 % de todo el planeta y una mutación que permite que los animales y bichos adquieran unas dimensiones desproporcionadas. Así el 5% restante para sobrevivir debe de buscar refugios bajo tierra,

bunkers, cuevas subterráneas, además de aprender a manejar armas para sobrevivir.

El personaje central es Joel Dawson, de 24 años, quien se tuvo que separar años atrás de su enamorada Aimee. Ambos han logrado sobrevivir en diferentes búnkeres y se encuentran a 85 millas (aproximadamente 136 kilómetros), lo que supone un viaje de siete días en el que debe de sortear las amenazas de los enormes monstruos mutantes. Ellos se comunican por una vieja radio, y cuando este se siente cada vez más solo y sin amor piensa “No quiero morir solo en el fin del mundo” y decide salir al mundo exterior en busca del amor de su adolescencia. Ya antes habían pactado un diálogo en el que se comprometen a seguir unidos: “Iré a buscarte” dice uno, “Más te vale” dice ella. Este sería el primer arco narrativo.

El segundo arco es propiamente el viaje que debe de realizar el personaje central y el aprendizaje a través de otros personajes que conoce en el camino. La historia se inscribe así claramente en dos géneros: la aventura y la de monstruos gigantes del cine de los años 50, cuando los ecos de la Guerra Fría y la amenaza nuclear era latente. Esto nos lleva a pensar de si *Love and Monster* es acaso una película ecológica, ya que así como hay monstruos destructores también habrá monstruos buenos. Además, la nueva condición física ha sido provocada por la intervención indirecta de la ciencia humana.

Cuando finalmente tras superar las pruebas, en el último arco narrativo, Joel llega al refugio de Aimee y tiene un recibimiento frío, y es que para ella, su voz y presencia era más bien una

nostalgia por un pasado ya perdido, una especie de arcadia, pero en el tiempo del aquí y ahora no hay sentimientos de afecto, al menos no es recíproco más allá de una estima hacia él. Cuando él descubre que ella y su comunidad se van a mudar, pero no es otra cosa que una trampa de un aventurero que consume los viáticos ajenos y controla a un enorme monstruo con electricidad, él, tras una lucha finalmente vence a los enemigos y se gana el aprecio de ella. Es curioso que todo ese viaje haya sido parcialmente en vano ya que es allí cuando él siente la pertenencia al bunker inicial y decide volver solo. En una nueva despedida las frases de despedida son las mismas, pero se invierten: “Iré a buscarte” dice ella, “Más te vale” dice él.

En el colofón y ya en su bunker de origen, Joel asume un rol de profeta al modo de Neo en la escena final de *The Matrix* (1999) cuando envía un mensaje por teléfono. Joel lo hace por la vieja radio y su discurso es claro: “No creo que esconderse sea la solución. Hay un gran, hermoso e inspirador mundo allá afuera. Y sé que piensan que puede ser imposible pero no lo es. Si yo pude sobrevivir ahí cualquiera puede [...] Así que abran la escotilla, respiren un poco de aire fresco. Salgan. Vivan su vida. No será fácil, pero valdrá la pena”. Al igual que en *Spontaneous* (de la que como dijimos es guionista), esa invitación a salir del bunker, a respirar aire fresco, a vivir su vida, no tiene otro efecto en el mundo extratextual que regresar a la “normalidad” y por ende, al consumo.

2.4. VOYAGERS (2021)

Voyagers es escrita y dirigida por Neil Burger (Greenwich, 1963) y se estrenó el 8 de abril de 2021. Burger también dirigió

películas de fantasía y CF como *The Illusionist* (2006), *Limitless* (2011) o *Divergent* (2014), entre otras. El marco en el que se desarrolla la historia es el calentamiento global, la hambruna y la sequía por la que padece el planeta tierra hacia el año 2063. Debido a estos graves problemas y la posibilidad de que se extinga la cultura humana tal como la conocemos es que se prepara una misión para colonizar otro planeta, ya que la catástrofe terrestre es inminente. Este largo viaje para llegar al nuevo planeta habitable tendrá una duración de 86 años, por lo que se diseña mediante la bioingeniería, el nacimiento de humanos en laboratorios, que además crecen en un entorno artificial y controlado, sin contacto con la naturaleza. Richard es el humano adulto que decide liderar la misión cuya tripulación son estos niños que irán creciendo en la nave. Así queda claro que él encarna la figura paterna para el grupo de treinta “voluntarios”. En términos filosóficos este viaje supone tratar de encontrar un sentido a la prolongación de los humanos en otros ámbitos, ya que las tres generaciones que vivirán en la nave establecen un vínculo entre el pasado y el futuro al ser responsables de la sobrevivencia de la especie.

El entorno en el que crece la tripulación es altamente tecnificado, en el que cada uno cumple una función técnica para la cual ha sido preparada desde la infancia en la tierra. A nivel corporal la principal característica es la ausencia de gestos (algo que se está volviendo más frecuente con las actuales generaciones que al no entablar un contacto físico con el otro y depender más de la virtualidad, desconocen la gama de posibilidades comunicativas de la gestualidad humana). Este grupo es controlado también por una toxina (un líquido azul) que inhibe las pulsiones sexuales

y agresivas, les hace ser aburridos y dóciles, disminuyendo la sensación de placer -en este punto la toxina recuerda a las pastillas de *Spontaneous* que tratan de poner freno y controlar la “explosión” de los jóvenes. Cuando Christopher, el joven bueno (con nombre de ciertas resonancias bíblicas), descubre la toxina se lo comunica a Zac, el joven malo y rebelde, quien piensa “Nos están drogando para controlarnos”. A partir de este hallazgo, Zac dejar de tomar la toxina junto a otros y empieza a surgir en él pulsiones sexuales hacia Sela, y tanáticas contra el “padre”. Ya las drogas habían sido incorporadas como medio de control social desde *Brave New World* (1932) de Huxley, o el método Ludovico en *A Clockwork Orange* (1962) de Anthony Burgess. Lo que se muestra en pantalla es una especie de descubrimiento o despertar de la sexualidad y del placer corporal desconocido antes, además de la exploración del otro en términos físicos, pues a pesar de convivir en un espacio cerrado, les estaba prohibido el tocarse, justamente para evitar despertar aquel rasgo humano-animal que mal encaminado podría ser destructor para la misión. Conforme avanza esta secuencia, Christopher le dice a Richard “No pedimos estar aquí”, como una manera de rechazar la función para la cual han sido preparados. En la primera oportunidad que tiene Zac asesina a Richard al provocar un sabotaje en una reparación de rutina al exterior de la nave.

Tras la muerte del padre se inicia el segundo arco narrativo en el cual los jóvenes están solos. Alguien debe de asumir el liderazgo, según los protocolos debe de ser elegido. Si bien Zac se había ofrecido como líder tras la votación es elegido Christopher provocando mayor recelo. Pero este no es líder autoritario que se requiere, sino que es más racional y hasta conciliador. En este

punto podemos ver una parodia de los sistemas democráticos frente a las revoluciones que llevan al totalitarismo. Zac como líder negativo empieza a generar desorden dentro de los protocolos ya que no hay una autoridad superior a quien dar cuenta de sus actos y consigue a un incondicional dentro del grupo. El progresivo aumento de las pulsiones sexuales y de la violencia lleva a la autodestrucción. En este punto es claro que la violencia contenida que se libera y de la lucha por el liderazgo y sin moral retoma parcialmente la historia de *Lord of the Flies* (1954) de William Golding. En el caso de *Voyagers*, ellos aprenden de la violencia a partir de imágenes de archivo que ven en el cuarto del fallecido Richard, además que descubren las armas de colonización, herencia para la tercera generación (sus futuros nietos) al llegar al nuevo planeta. La idea de Zac es que se impone por encima de la autoridad democráticamente elegida y sostiene que “Haré lo que me plazca”, que remarca el carácter hedonista e individualista de Zac y de un sector que le sigue. Zac es pues el líder revolucionario que toma el poder a la fuerza, gracias al apoyo de las armas y porque crea un mecanismo de terror para cohesionar a sus seguidores: hay un extraterrestre en la nave, que es un pretexto, ya que no hay esa posibilidad desde el comienzo de la historia, sino que más bien sirve para estigmatizar al enemigo -una especie de juicio macartista (1950-1956) que condenaba a los sospechosos de simpatizar o hacer propaganda al comunismo en los EE.UU. Así se cometen dos asesinatos: uno colectivo a un joven de rasgos hindúes (aquí hay otro tema, los fenotipos que ofrece la película trata de ser inclusivo y globales), que en el fondo esconde un tema de celos, y a una joven negra, que recibe un

disparo de Zac por reclamar. Si algún espectador cree que esto es casual se equivoca, ya que no se elige al azar quién debe de morir en un guión. Cuando anteriormente Christopher y Sela descubren el sabotaje cometido por Zac y se lo muestran a todo el grupo, Zac responde que sí lo asesinó, pero que lo había hecho por ellos, ya que Richard introdujo al extraterrestre en la nave. Tras una serie de persecuciones y escapes relativos, finalmente llega la lucha final y Zac muere al salir expulsado al espacio sin ropa protectora. Con esto se cierra el segundo arco.

El último acto o colofón es pues la nueva elección democrática por la que sale elegida Sela. Y en un tiempo narrativo comprimido vemos cómo la vida sigue su curso en la nave hasta que, en el año 2149, la tercera generación (ya ancianos) mira el nuevo planeta al que colonizarán según el protocolo establecido en el lejano 2063. Al final, el mensaje parece ser que la democracia es el mejor de los sistemas políticos, que hay que seguir obedeciendo las reglas porque lo contrario implicará el descontrol y la posibilidad de autodestrucción. No es posible tolerar las revoluciones al sistema o la demanda por cambiar las normas o leyes.

A nivel visual, *Voyagers* toma referentes de Kubrick tanto de *2001: A Space Odyssey* (1968) sobre todo en su blanco diseño aséptico y minimalista de la nave, que genera la sensación de claustrofobia y de laberinto infinito; y de *A Clockwork Orange* (1971), en cuanto al control de los impulsos agresivos naturales en el ser humano. Pero también, más allá de propósito colonizador, retoma figuras del relato bíblico, como Caín y Abel, en el que uno asesina al otro por envidia; y el relato de la tierra prometida, por el cual, serán las futuras generaciones porvenir las que vean y lleguen a este nuevo lugar.

El encierro forzado en *Voyagers* también dialoga con los efectos reales de la pandemia. Jóvenes que desconocen el mundo natural exterior, que nacen y crecen en una burbuja tecnológica, cuyas vidas siguen transcurriendo mientras el planeta tierra colapsa, y ellos encarnan la última posibilidad de proyectar lo humano en un tiempo futuro son algunos aspectos a considerar.

3. CONCLUSIONES

Un elemento en común compartido por todas las películas analizadas es el fuerte individualismo del joven héroe *millennial*, que tiene como objetivo principal la búsqueda del placer (*Spontaneous*, *Love and monsters*, *Voyagers*) -y en segundo lugar, diríamos, la sobrevivencia, elemento que era bastante frecuente en las películas distópicas. De otro lado, hay una ambigüedad en el tratamiento del sujeto aislado de la sociedad, ya que en solo en un caso de la muestra se promueve cierta empatía y solidaridad con el otro (*#Alive*), ya que lo dominante es el propio ego (*Alone*). Asimismo, está la resonancia bíblica tanto en los nombres de los personajes como en el sentido de las historias, acerca de la pareja primordial y la refundación de la sociedad (*Alone*, *Voyagers*). También está el sistema democrático presentado como el mejor de los mundos posibles (*Voyagers*), cualquier intento de revolución o de cambio pone en riesgo el programa o plan establecido. Esto nos lleva finalmente a pensar en el borramiento (o desaparición) de la utopía como una posibilidad concreta, y como contraparte, la reafirmación del sentimiento neoliberal en el siglo XXI.

REFERENCIAS

- #ALIVE. Dirección: Cho Il-Hyeong. Corea del Sur: Netflix, 2020 (99 min).
- 2001: A space odyssey. Dirección: Stanley Kubrick. EE.UU-Inglaterra: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968 (139 min).
- A CLOCKWORK orange. Dirección: Stanley Kubrick. Inglaterra-EE.UU.: Warner Bros, 1971(1h36m).
- AL MORIR la matinée. Dirección: Maximiliano Contenti. Uruguay/Argentina: Yukoh Films-Pensa&Rocca Cine-La Gota Cine, 2020(1h28m).
- ALONE. Dirección: Johnny Martin. EE.UU.: ICM Partners, JAR Films, Martini Films, 2020 (92 min).
- BURGESS, Anthony. *La naranja mecánica*. Buenos Aires: Minotauro, 2018.
- CARRIE. Dirección: Brian de Palma. EE.UU.: Two Pines entertainment, 1976 (98 min).
- COMBUSTIÓN espontánea. Dirección: Tobe Hooper. EE.UU.: Black Owl Productions-Project Samson-VOSC, 1990 (97 min).
- CONTAGIO. Dirección: Steven Soderbergh. EE.UU.: Warner Bros, 2011 (106 min).
- GARCÍA MARQUEZ, Gabriel. *La increíble y triste historia de la Cándida Eréndira y de su abuela desalmada*. Barcelona: Seix Barral, 1972.
- GOLDING, William (1954). *El señor de las moscas*. Madrid: Alianza, 2010.
- HAN, Byung-Chul. La emergencia viral y el mundo de mañana. Traducción de Alberto Ciria. *El País*, 22 mar. 2020. Disponible en: <https://elpais.com/ideas/2020-03-21/la-emergencia-viral-y-el-mundo-de-manana-byung-chul-han-el-filosofo-surcoreano-que-piensa-desde-berlin.html> Acceso en: 2 abr. 2021.
- HOME alone. Dirección: Chris Columbus. EE.UU.: Hughes Entertainment, 1990 (103 min).
- HOST. Dirección: Rob Savage. Inglaterra: Shadowhouse Films, 2020 (65 min).
- HUXLEY, Aldous (1932). *Un mundo feliz*. Buenos Aires: Orbis, 1997.
- LA VENTANA indiscreta .Dirección: Alfred Hitchcock. EE.UU.: Paramount Pictures, 1954 (112 min).
- LOVE and monsters. Dirección: Michael Matthews. EE.UU.: Netflix, 2020 (108 min).

ORWELL, George. 1984. Barcelona: Salvat, 1970.

RUN. Dirección: Aneesh Chaganty. EE.UU. Lionsgate Films, 2020 (90 min).

SCANNERS. Dirección: David Cronenberg. Canadá: Canadian Film Development, 1981 (103 min).

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Barcelona: Bruguera, 1980.

SPELL. Dirección: Mark Tonderai. EE. UU.: Paramount Pictures, 2020 (91 min).

SPONTANEOUS. Dirección: Brian Duffield. EE.UU.: Awesomeness Films-Jurassic Party Productions, 2020 (101 min).

THE Block Island Sound. Dirección: Matthew Mcmanus y Kevin Mcmanus. EE.UU.: 30 Bones Cinema, 2020 (97 min).

THE BRIDGE Curse. Dirección: Lester Shih. Taiwán: Netflix, 2020 (88 min).

THE HUNT. Dirección: Craig Zobel (2020). EE.UU.: Blumhouse Productions, 2020 (90 min).

THE MATRIX. Dirección: Lana Wachowski y Lilly Wachowski. EE.UU.: Warner Bros, 1999 (120 min).

VIRUS. Dirección: Kim Sung-Soo. Corea del Sur: iFilm Corp, 2013 (122 min).

VOYAGERS. Dirección: Neil Burguer. EE.UU: AGC Studios-Thunder Road Films, 2021 (108 min).

ŽIŽEK, Slavoj. Un golpe tipo 'Kill Bill' al capitalismo. Traducción de Marco Silvano. CTX, 20 mar. 2020. Disponible en: <https://ctxt.es/es/20200302/Firmas/31443/Slavoj-Zizek-coronavirus-virus-sistema-Orban-comunismo-liberalismo.htm>. Acceso en: 2 abr. 2021.