laFuga

# Distopías en el cine

## Un recorrido

Por Luis Ortega

Tags | **Ciencia Ficción | Representaciones sociales | Estética - Filosofía | Estados Unidos | Francia | Polonia | Reino Unido**

El concepto de distopía es el tema central del presente artículo; este se abordará a través del género cyberpunk. En este sentido, se definirán los principales conceptos asociados a dicho fenómeno; además, se lo intentará comprender desde el marco historiográfico para visualizar con amplitud tales preocupaciones cinematográficas.

Para comenzar, cabe destacar que Tomás Moro acuñó el término *utopía* en su novela del mismo nombre del año 1528. A manos de la traductora se nos ofrece una definición acerca de este concepto:

Utopía (u-topos) es un objeto cuya realidad se niega: no lugar, forzando un poco el español podría traducirse como 'no lugaría': lugar en ninguna parte o el país imposible de localizar. Desde aquí se han derivado otros significados no menos ricos, merced a juegos y combinaciones de palabras, tales como distopía (dys-topos), mal lugar; udetopía (udepote), lugar del nunca jamás; finalmente eutopía (eu-topos), lugar feliz (2003, p.137).

Por lo tanto *distopía* se desprende como el antónimo de eutopía, uno de los tipos de utopía, siendo un lugar adverso y hostil. En el cine, utopía implica una sociedad, gobierno o proyecto elogioso, aunque irrealizable. Por el contrario, desde la vieja frase de la ciencia ficción 'esto es lo que podría ser' constituye la base de la visión de un mundo peor que el nuestro.

Los ejemplos de distopías son invariablemente conceptos de sociedades futuras (una sociedad con una historia distinta a la nuestra, con eventos históricos distintos, sería una ucronía... buena o mala), y contienen normalmente un fin didáctico, el de mostrar hacia donde se dirigen los pasos del hombre si la situación no se remedia. En muchas ocasiones este fin didáctico se alcanza a través de la sátira (Cruces, 2007).

Como en el film *Seksmisja* (1984) de Juliusz Machulski en el cual dos científicos son congelados con el objetivo de despertar en un mundo futuro. Sin embargo, 50 años más tarde despiertan en una sociedad poblada sólo por mujeres. La película está llena de diálogos satíricos, así como plantea cuestiones acerca de la sexualidad y el significado de la igualdad en la sociedad contemporánea.

Debemos hacer hincapié en el carácter crítico y reflexivo que nos ofrece el cine bajo los terrenos de la ciencia ficción, desprendiéndose el *cyberpunk* como manifiesto de una distopía. Es por esto que considerando que muchos films de ciencia ficción efectivamente contienen diversas formas de distopía podríamos estructurar bajo un esquema conceptual los tópicos que forman parte de nuestra investigación.

Mediante el diagrama podemos vislumbrar el entramado de conceptos que pueden desprenderse del género fantástico. Solo por mencionar algunos, ya que teniendo en consideración la creciente mixtura que permanentemente enriquece al cine, el esquema puede clarificarnos bastante en cuando a la ramificación y el surgimiento de nuevas vertientes.

A lo largo de la historia, no ha sido tarea fácil la de describir y acertar con una definición para la ciencia ficción, no obstante los autores Joan Bassa y Ramón Freixas realizan un análisis crítico a

diversos autores, conformando de forma bastante lucida y sintética una definición del término: "consideramos que la ciencia ficción, inscrita en el Fantástico, comporta una irrupción en lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico" (1993, p. 31).

Otro cine que podemos encontrar dentro del mundo de los sub-géneros de la ciencia ficción son las llamadas *Space Opera*: habitualmente ambientado en el espacio, cuyo eje central es la acción y las aventuras por sobre mayores contenidos temáticos, mostrando grandes hazañas, batallas, villanos y una trama más cercana al thriller que a la reflexión.

Caso aparte merecen las *ucronías*, en ellas se da una situación particular, ya que nacen de un halo de la ciencia ficción clásica llamada también *retrofuturismo* el cual es una representación de imágenes del futuro producidas en el pasado. De corte utópico, contrasta con la imaginería cyberpunk, de este modo encuentra su manifestación en el steampunk, una de las vertientes del cyberpunk.

Prosiguiendo con la distopía, podemos agregar que es un subgénero tan amplio que contiene otros subgéneros en su seno. Hay una enorme cantidad de novelas 'del fin del mundo' o post-holocausto. En ellas se describe un mundo que ha sufrido una catástrofe cósmica (el impacto de un meteorito o cometa) o, mucho más frecuente, un mundo en que la humanidad se ha encaminado a su autodestrucción, ya sea mediante una guerra nuclear, una plaga, una combinación de problemas (crisis económicas, superpoblación) o alguna tecnología descontrolada.

Siguiendo en esa senda, podemos citar algunos films que entran en la categoría de post-apocalípticos, estos a su vez, reorganizados en nuevas categorías. Una de ellas es en las que se propone un mundo gobernado por una institución opresora. Es el caso emblemático de la novela *1984*, de George Orwell. Se nos describe un mundo desgarrador en telepantallas, un pensamiento único y omnipresente, el 'Gran Hermano' que todo lo ve. Se trata de una clara distopía que ha acabado siendo considerado un clásico.

La figura totalitaria de un estado avasallador, en contraste con el individuo reflexivo, Winston Smith, otro funcionario en el Ministerio de Propaganda. Su tarea, como muchos en su oficina, es 'borrar' cualquier persona que ha caído en desgracia con el gobierno de la historia oficial. Con su trabajo se transforma en un autómata, testigo del mundo solo a través de las telepantallas; dispositivos que muestran solo una realidad conveniente para el poder de facto.

El mensaje que ofrece *1984* es inflexible, claro y desgarrador, se articula en cuanto el problema central de la política es el de la libertad explicitando que la utopía modernista ha devenido históricamente en distopía, y que hoy confundimos poder con dominación. Pero el poder, entendido como dominación, es una degradación y vaciamiento del poder, puesto que ella conspira en cada caso contra todo impulso vital, mientras que, en sentido propio, el poder, como fuente de significaciones, es una objetivación de la libertad. Ante esa confusión, la filosofía no debe ser una mera herramienta de legitimación sino de esperanza. Una herramienta que nos ofrezca, por decirlo así, una mejor convivencia (Dei, 2010).

Sorprende la cantidad de distopías que se han escrito. Autores como Ray Bradbury nos han ofrecido algunas obras tan impactantes como *Fahrenheit 451*, obra llevada al cine de la mano magistral de François Truffaut en el año 1966. En un mundo superpoblado y violento, donde la gente se somete a sus aparatos de comunicación como drogadictos, *Fahrenheit 451* es precisamente la temperatura a la que deben arder los libros prohibidos por el gobierno. Guy Montag, un disciplinado bombero encargado de quemarlos, conoce a una revolucionaria maestra que se atreve a leer. De pronto, se encuentra transformado en un fugitivo, obligado a escoger no sólo entre dos mujeres, sino entre su seguridad personal y su libertad intelectual.

Es una sociedad a la cual se ha prohibido a los individuos pensar libremente. Situación paradójica, en la cual los bomberos son los encargados de quemar libros. Por esto, un grupo de exiliados que escondidos en un bosque han tomado como única solución aprender un libro de memoria, convirtiéndose de esta forma en textos andantes.

Un caso muy particular de la ciencia ficción, de carácter marcadamente filosófico y, en la mayoría de los casos, con una cierta intención instructiva, consistente en advertirnos del riesgo que corremos como sociedad si vamos en una determinada dirección o bien, al contrario, sobre las ventajas que ello reportaría. Es cierto que una utopía es lo contrario a una distopía, a pesar de que a veces se pasa de la una a la otra con gran rapidez.

Un ejemplo bastante impactante es el ofrecido por *Soylent Green* (1973) de Richard Fleischer, film que se ha traducido como *Cuando el destino nos alcance* y que plantea una sociedad futura en la cual no existe o solo hay vestigios de la comida natural a la que pueden aspirar solo la clase adinerada. Por ello se inventaron unas pequeñas tabletas llamadas '*soylent*', teniendo sus variedades en colores y en grupos alimenticios. El más apetecido es el *soylent* verde por el cual se arman verdaderas trifulcas para conseguirlo. El héroe de la película, interpretado por Charlton Heston, descubre que este producto se fabrica nada más y nada menos que con cadáveres humanos. Estos llegan a una gran procesadora, provenientes de una empresa a la cual un individuo puede pedir su eutanasia. Negocio lucrativo que destaca la figura del individuo como un mero instrumento de reciclaje.

Nos encontramos frente a otro film del periodo, nos referimos a *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard. El argumento del film posee muchas similitudes con *Un mundo feliz*, y los dos films citados anteriormente ya que también presentan una sociedad futura de características totalitarias, donde es obligatorio sacrificar la libertad y los sentimientos para conseguir la felicidad y el bien común. Lemmy Caution es un agente secreto enviado a Alphaville en búsqueda de otro agente desaparecido, además, tiene como misión asesinar al fundador de la ciudad, el científico conocido como Profesor Von Braun.

Prontamente el agente se da cuenta de que Alphaville posee muchas peculiaridades que hacen del lugar un sitio más que extraño: hay mujeres sumisas y frías que se identifican como seductoras de nivel 3, diccionarios a los que se llama biblias y prohibición de palabras como 'por qué', 'amor' o 'llorar'.

Otras distopías se encaminan en el dilema humano de la subsistencia. Film clave es *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón. La película se desarrolla en el año 2027, en el cual el mundo ha sido arrasado por guerras, terrorismo nuclear, contaminación sin solución posible y esterilidad en toda la población mundial (no ha nacido nadie desde 2009). Todas las naciones y ciudades importantes han sido arrasadas o se hallan en la miseria y el desorden. Sólo Gran Bretaña resiste en su isla con un gobierno en extremo autoritario que recluye a todos los inmigrantes en ciudades miserables, apartados del resto de la población, verdaderos guetos nazis.

En la imagen, Theo Faron, un ex activista político junto a la única esperanza de la humanidad, una joven que acaba de dar a luz y debe llevar a su bebe recién nacido a una organización secreta cuyo propósito es 'el proyecto humano' cuyos fines son el de mantener viva a nuestra especie.

Por otro lado, *Un niño y su perro* (1975) de L.Q. Jones, expone un mundo post tercera guerra mundial, la cual solo duró cinco días, arrasando con todo a su paso. En el film, Vic junto a su perro Blood recorren el desierto en el cual se ha convertido el mundo. Vic desea con ansías tener relaciones con una mujer, mientras que Blood solo quiere alimentarse. De manera sobrenatural, ambos personajes se comunican, Blood habla y solo su amo puede entenderle. Destaca la idea de ciudades bajo tierra, pequeñas cuevas en el subsuelo a las cuales Vic se adentra en busca de una mujer.

Los dos inseparables enfrentados a un mundo árido y hostil. El deseo y la actitud aventurera del joven contrasta con la experiencia de un can hablador, quien las hace de vigía en un paisaje desolador, además, se convierte en un narrador acerca del destino que sufrió el mundo posterior a la tercera guerra mundial.

Otro film crucial para entender los mundos distócicos planteados en un futuro no muy distante es *THX 1138* (1971) de George Lucas. La película presenta una problemática muy similar a la de *1984*: un estado opresor que todo lo vigila, de hecho tiene relación la imagen del 'gran hermano', en este caso, alguien bastante similar a la imagen que conocemos de Jesús.

En los siguientes fotogramas, podemos ver de forma clara el concepto de dominación por sobre la libertad individual. Todos visten igual y llevan el cabello corto, nadie conversa con nadie. Se han

prohibido los sentimientos, y la mejor excusa para mantener el orden y equilibrio es un trabajo riguroso, para ello, se ha establecido el uso de un poderoso sedante para mantener a la población controlada. El trabajador THX se enamora de su compañera LUH, ambos dejan sus medicamentos y comienzan una relación, sin embargo, está prohibido a ojos del estado por lo cual THX busca desesperadamente liberarse de tal opresión.

*Gattaca* (1997), de Andrew Niccol, trata problemas fundamentales acerca de la integridad humana inmersa en un sistema cuya tarea consiste en la selección de individuos genéticamente perfectos, algo así como la utopía nazi de una raza superior. *Gattaca* narra los deseos de Vincent de viajar al espacio, no obstante, su estructura genética predice su imperfección humana, futuras enfermedades imposibilitan que pueda realizar su sueño. El personaje es prácticamente rechazado y menospreciado por su estado, de hecho nos enfrentamos a la clonación como método de concepción, así, cualquier anomalía presentada por un individuo podría ser subsanada. En contraste, Vincent ha sido concebido naturalmente. Abajo fotografías del film, *Gattaca*, un sistema cuidadosamente diseñado.

Otro de los films clásicos de la ciencia ficción, es la distópica visión de un futuro lejano en *Zardoz* (1974), de John Boorman. La película plantea un mundo gobernado por una clase elite de inmortales refugiada en una zona secreta llamada el *'Vórtex'*. Ellos gobiernan a un segmento de la población que se dedica a labores de cacería, acechando pueblos y matando a quien se cruce por delante. Tarea que consiguen gracias al llamado dios Zardoz, una verdadera marioneta creada para manipular a estos individuos. Sin embargo Zed, un cazador de los llamados 'brutales' se adentra en las fauces de Zardoz, para luego descubrir que todo se trata de un invento para mantener una oligarquía y a las clases sociales divididas.

Sobre las críticas que esgrime *Zardoz* podemos añadir lo siguiente:

En el siglo XX, la evolución negativa - visión de estados totalitarios, fin del mundo, destrucción del planeta...- ha sido la regla, y la denuncia de los peligros que conlleva el avance tecnológico una constante en el cine de ciencia ficción. Una actitud de escepticismo científico que lleva a ver la ciencia como una calamidad que amenaza con destruirnos ha sido evidente en gran cantidad de films (...). Cantos ecológicos previniendo al hombre para que conserve la flora, la fauna, el agua, el aire...son utilizados para atacar la postura científica de aquellos que consideran que una alteración del equilibrio ecológico no tiene por qué suponer la catástrofe ya que los avances técnicos permiten una producción alimentaria e industrial cada vez mejor. Se trata, en definitiva, de atacar al hombre como principal destructor de la naturaleza y causante de la extinción de animales, destrucción de bosques, contaminación de las aguas, es decir, de arrasar con todo lo que se encuentra a su paso (De Miguel, 1988, p. 176).

Cabe destacar algunas imágenes clave de la imaginería planteada por *Zardoz*; a las personas que cometan alguna falta se les enjuicia con años de envejecimiento, así, ha quedado una parte de la población anciana conferida a una zona de la cual no pueden escapar, recluidos por la eternidad sin poder morir. Otro segmento ha quedado completamente debilitado, verdaderos zombies que se alimentan de la energía que les pueda suministrar algún individuo.

Finalmente, un indiscutible referente del cyberpunk, *Brazil* (1985) de Terry Gilliam. La historia se centra en Sam Lowry, un tecnócrata recluido en su monótono trabajo dentro de la enorme máquina burocrática que mueve o paraliza el mundo a su antojo. Un día, un simple error en la digitación de un nombre, producto de una mosca atascada en una máquina de escribir, provoca la detención de un hombre inocente y su posterior muerte. Sin embargo, como ya es un hecho que en el sistema no hay errores, nadie quiere atribuirse la falla dejando encargando a Lowry para solucionarlo. Durante la visita a la familia del fallecido, Lowry se encuentra casualmente con la mujer de sus sueños, esta huye, significando una obsesión para él, lo cual lo llevará a buscar toda la información posible sobre ella. Por esto, Sam es vinculado directamente con el error burocrático del asesinato siendo considerado una amenaza para el sistema.

Concluyendo nuestro recorrido, dentro de la senda trazada por la ciencia ficción, podemos mencionar un nuevo eslabón en la cadena subgenérica, nos referimos al *cyberpunk*, fenómeno que alcanza demostraciones tanto en la moda, las artes plásticas, el diseño y la música. Producto del descontento de revolucionarios autores dispuestos a cambiar los cánones establecidos por la ciencia ficción, este

movimiento cinematográfico nace cargado de alta tecnología versus condiciones de vida deplorables; personajes antiheroicos; realidad virtual y digital y es, definitivamente, una puesta en escena clave para entender los fenómenos culturales y sociales de nuestra época contemporánea.

**Bibliografía**

Bassa J. & Freixas R. (1993). *El cine de ciencia ficción*. Barcelona: Paidós.

Cruces Colado, J. (1999). Distopía. *Sitio de ciencia ficción*. Recuperado de http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/d/distopia.htm.

De Miguel, C. (1988). *La ciencia ficción, un agujero negro en el cine de género*. Bilbao: Universidad del país Vasco.

Dei, D. H.(2010). *Lógica de la distopía*. México D.F.: Prometeo.

Moro, T. (2003). *Utopía*. Buenos Aires: Losada.

---

Como citar: Ortega, L. (2010). Distopías en el cine, *laFuga*, 11. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/distopias-en-el-cine/402