



EL FUTURO COMO FARSA: IMPOTENCIA REFLEXIVA Y REPETICIÓN DE LA HISTORIA EN LA DISTOPÍA *MAINSTREAM* CONTEMPORÁNEA*

*The Future as Farce: Reflexive Impotence and Repetition
of History in Contemporary Mainstream Dystopia*

Ana-Clara Rey Segovia

Universitat de València. España

a.clara.rey@uv.es | <https://orcid.org/0000-0002-9403-4185>

Fecha de recepción: 01/09/2022

Fecha de aceptación: 19/12/2022

Resumen: Con el paso del tiempo, las distopías han acabado por constituirse como una de las formas predilectas a la hora de abordar la crítica a la realidad. En el siglo XXI atendemos a un nuevo auge del género, en el que la relación entre crisis y distopía se ha vuelto aún más evidente. Las amenazas que se ciernen sobre nuestros tiempos (entre las que destacan los conflictos bélicos, la crisis económica, la emergencia ecológica y el auge de los populismos de derechas), se plasman en estas distopías a través de imágenes como las de las ruinas o los totalitarismos. Así, y bajo la máxima de la repetición de la historia, las distopías recurren al pasado del mundo occidental como forma de aleccionarnos sobre nuestro presente, a fin de evitar cometer los errores de antaño. No obstante, en esta repetición reificada de la historia, las imágenes distópicas tienden a soslayar los vínculos que la conectan no solo con las crisis actuales sino, también, con la debacle distópica futura. En este sentido, entendemos que el retorno de la historia colabora al olvido de la misma, reforzando, de esta manera, la «impotencia reflexiva» que, según Mark Fisher (2018), caracteriza a nuestros tiempos. A fin de confirmar tales hipótesis, el presente artículo se propone indagar en algunos de los principales tropos

* El presente artículo se enmarca dentro del proyecto UtopiAtlantica, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación del Gobierno de España, identificado bajo la referencia PID2021-123465NB-I00.

de las distopías cinematográficas más exitosas de nuestros tiempos, intentando con ello dilucidar los discursos que se esconden detrás de tal reificación.

Palabras clave: distopía; cine; cultura de masas; pastiche; historia; reificación.

Abstract: Over the course of time, dystopias have become one of the prevailing modes of approaching a critique of reality. In the 21st century we witness a new boom in the genre, in which the relationship between crisis and dystopia has become closer. The threats that loom over our times (among which military conflicts, economic crisis, ecological emergency and rising right-wing populism are the most noteworthy), are captured in these dystopias in the form of images such as those of ruins or totalitarianisms. Thus, and following the premise of the repetition of history, dystopias turn to the past of the Western world as a way of lecturing about the present, in order to avoid the same mistakes of previous times. However, in this reified repetition of history, dystopian images tend to avoid the connections that link it not only to the present crises but also to the future dystopian debacle. To this end, we understand that the recurrence of history collaborates to its oblivion, thereby reinforcing the «reflexive impotence» which characterizes our times, according to Mark Fisher (2018). In order to confirm such hypotheses, this article aims to inquire into some of the main tropes of the most successful cinematic dystopias of our times, in an attempt to elucidate the discourses behind such reification.

Keywords: dystopia; cinema; mass culture; pastiche; history; reification.

Sumario: 1. La distopía como (eterno) retorno: una introducción; 2. De la tragedia a la farsa: la repetición de la historia en la distopía contemporánea; 3. Memoria, olvido y persistencia: la ruina como advertencia y posibilidad; 4. Los pilares ideológicos de la reconstrucción; 5. Conclusiones; 6. Referencias.

1. LA DISTOPÍA COMO (ETERNO) RETORNO: UNA INTRODUCCIÓN

El género distópico goza de una larga tradición ligada, especialmente, a la historia de la modernidad occidental. Con el paso de los siglos, la distopía ha acabado por convertirse en moneda corriente a la hora de abordar de manera crítica nuestra realidad, especialmente en su vertiente social, cultural y política. Consecuentemente, aun cuando la producción en torno a este género se ha sucedido de manera prácticamente ininterrumpida a lo largo de los siglos xx y xxi, la relación entre crisis y distopía resulta evidente. Es justamente en tal coyuntura que han visto la luz algunos de los títulos más célebres de la literatura distópica, como *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932), *1984* (George Orwell, 1949), *¡Hagan sitio! ¡Hagan sitio!* (Harry Harrison, 1966), *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Phillip K. Dick, 1968) o, más recientemente, la saga literaria *Los juegos del hambre*, escrita por Suzanne Collins y publicada en el año 2008.

En las primeras dos décadas del siglo xxi, las distopías han retornado con fuerza, tras haber culminado su salto definitivo de la literatura a la pequeña y gran

pantalla. La enorme popularidad de las innumerables adaptaciones y obras originales en el panorama audiovisual deja constancia de este nuevo *boom* del género distópico: valga como muestra de ello las tremendamente exitosas adaptaciones de *El cuento de la criada* (Bruce Miller, 2017-presente) y la anteriormente citada *Los juegos del hambre* (Gary Ross, 2012; Francis Lawrence, 2013, 2014 y 2015), o el reconocimiento internacional cosechado por la serie de antología *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-2014; 2016-2019) o por filmes como *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), entre tantos otros. En tanto que producto de una época marcada por la crisis, las distopías audiovisuales de nuestros tiempos parecen servir como un espejo en el cual se reflejan algunos de nuestros más grandes temores y recelos.

En este sentido, los relatos distópicos funcionan como una especie de retorno de lo reprimido que señala a «un malestar subyacente» relacionado con las «contradicciones y conflictos del presente» (Rey Segovia, 2021, p. 391). Sin embargo, en tanto que tal retorno solo puede expresarse en la forma del síntoma, devolverá siempre una imagen deformada y transaccional de la realidad (Laplanche y Pontalis, 2004, p. 388), o, en otras palabras, una imagen siempre mediatizada, determinada y condicionada socialmente (De Lauretis, 1992, p. 93). En definitiva, tal y como apunta Carmona (2010, p. 119), la cuestión de la representación no implica tanto una «relación de semejanza» con aquello representado, sino, sobre todo, la importancia de que «la forma autorice el significado con el que se inviste y *que el contexto fije y sancione el significado* de manera adecuada». Si bien no pretendemos entrar ahora en un debate sobre el problema de la representación, podríamos decir que, en último término, los relatos distópicos nos introducen en lo imaginario confiando en que seamos capaces de reconocer, a través de nuestro universo simbólico, aquello representado (Metz, 2001, p. 63).

Para ello, como tendremos oportunidad de analizar en las páginas que siguen, los relatos distópicos destinados al público masivo construyen sus narrativas a partir de imágenes/significantes que nos remiten directamente a nuestra historia social, cultural y política. En esto, el recuerdo de lo que Hobsbawm (1995, p. 554) denominó el «corto siglo xx» —especialmente, como veremos, el período que abarca desde la *era de las catástrofes* (1914-1945) a la *edad de oro* (1945-1973)— servirá como una referencia ineludible a la hora construir los textos audiovisuales, procurando, así, habilitar unas determinadas lecturas válidas de los mismos. Lecturas que se verán reforzadas por la ya clásica estructura narrativa propuesta por Joseph Campbell (1959) mediante la cual los periplos míticos de los respectivos protagonistas (*final feliz* incluido) colaborarán a dotar a los textos de una carga aleccionadora y sancionadora, a fin de establecer el «modelo a seguir» (Gómez Ferrer y Martín, 2020, p. 117).

A fin de acotar el análisis, nuestra atención se centrará en algunas de las más grandes producciones cinematográficas de nuestros tiempos, en el entendimiento de que las mismas suponen un corpus lo suficientemente representativo en lo que

respecta a su alcance en términos masivos. En concreto, las sagas de *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*¹, Gary Ross, 2012; Francis Lawrence, 2013, 2014, 2015), *El corredor del laberinto* (*Maze Runner*², Wes Ball, 2014, 2015, 2018), *Divergente* (*Divergent*³, Neil Burger, 2014; Robert Schwentke, 2015, 2016) o los filmes *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013), *The Giver* (Phillip Noyce, 2014), *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) o *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) servirán de apoyo a nuestra argumentación a lo largo de las siguientes páginas. Aun cuando no pretendamos realizar una enmienda a la totalidad de la cinematografía distópica, entendemos que los anteriores filmes abarcan una variedad lo bastante amplia que nos permitirá observar las tendencias hegemónicas en el planteamiento de los relatos sobre nuestro pasado, nuestro presente y nuestro futuro.

2. DE LA TRAGEDIA A LA FARSA: LA REPETICIÓN DE LA HISTORIA EN LA DISTOPÍA CONTEMPORÁNEA

A pesar de los vaticinios triunfalistas de Francis Fukuyama (1990) sobre el «fin de la historia», los eventos que inaugurarán el siglo XXI —en especial, el 11-S y, más tarde, la crisis financiera de 2008—, evidenciaron las enormes contradicciones aún vigentes en el interior del mundo capitalista occidental, poniendo con ello «en marcha», nuevamente, la realidad y la propia historia (Garcés, 2017, p. 14). En este sentido, no resulta casual que los filmes aludidos antes hagan especial hincapié en los aspectos relacionados con esta crisis. Bien sea en la forma de una deriva «desbocada» del progreso tecnológico (*Minority Report*, *Ready Player One*, *Blade Runner 2049*), en la de la destrucción del planeta causada por la irresponsabilidad o insensatez humanas (*Wall-E*, *Elysium*, *El corredor del laberinto*), o en lo que respecta a las divisiones sociales y/o las ambiciones de poder de determinados grupos (*Divergente*, *The Giver*), las crisis representadas en los mundos distópicos nos invitan a una reflexión sobre aquellos conflictos más importantes que nos afectan en la actualidad (léase, por ejemplo, la guerra de Irak de 2003, la debacle económica de 2008, la emergencia climática o el auge de los populismos de derechas, con

¹ La tetralogía de *Los juegos del hambre* comienza por el filme homónimo (*The Hunger Games*, 2012), a la cual siguen *The Hunger Games: Catching Fire* («Los juegos del hambre: En llamas», 2013), *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1* y *Part 2* («Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 1» y «Parte 2», estrenadas en 2014 y 2015 respectivamente).

² La saga *El corredor del laberinto* se compone de tres filmes: *The Maze Runner* («El corredor del laberinto», 2014), *Maze Runner: The Scorch Trials* («El corredor del laberinto: Las pruebas», 2015) y *Maze Runner: The Death Cure* («El corredor del laberinto: La cura mortal», 2018).

³ Al igual que en el caso anterior, *Divergent* está formada por tres largometrajes: *Divergent* («Divergente», 2014), *Insurgent* («Insurgente», 2015) y *Allegiant* («Leal», 2016).

Donald Trump como mayor representante). En esta reflexión, como veremos, los imaginarios sobre nuestro pasado y las lecciones de la historia vienen a servir como principal fuente de inspiración a la hora de abordar y desarrollar la crítica distópica.

Las posibles consecuencias del crack financiero de 2008 se manifiestan, así, a través del imaginario relacionado con la Gran Depresión de los años treinta —tal y como se puede ver, por ejemplo, en el caso de *Los juegos del hambre* (fotogramas 1 y 2)—, de la misma manera que los terribles atentados del 11 de septiembre de 2001 (y el posterior conflicto bélico) se reflejan en el recuerdo de la segunda guerra mundial, con el paisaje urbano arrasado, como puede observarse en las sagas *Divergente* o *El corredor del laberinto* (fotogramas 3 y 4). En otros casos, las referencias a la imagen del pasado se vuelven algo más sutiles, como sucede, por ejemplo, en *Elysium* o *Ready Player One* (fotogramas 5 y 6), donde la pauperización provocada por la crisis nos remite a una suerte de «involución», representada a través de la «tercermundización» del (auto)denominado «primer mundo».



Fotogramas 1 y 2. Fuente: *Los juegos del hambre* (Gary Ross, 2012).



Fotograma 3. Fuente: *Divergente* (Neil Burger, 2014).



Fotograma 4. Fuente: *El corredor del laberinto* (Wes Ball, 2014).



Fotograma 5. Fuente: *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013).



Fotograma 6. Fuente: *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018).

Junto a estos *retrocesos* históricos resurge, también, la memoria de las experiencias totalitarias del siglo xx, como una imagen aleccionadora a través de la cual alertar al espectador sobre los riesgos de repetir los mismos errores del pasado. A modo de alerta, las distopías nos devuelven no solo los contundentes reflejos *rie-fenstahlianos* de los líderes totalitarios de antaño (fotogramas 7 a 9), sino también del Holocausto, en las imágenes paradigmáticas del gueto o del campo de concentración (fotogramas 10 a 12).



Fotograma 7. Fuente: *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018).



Fotograma 8. Fuente: *Los juegos del hambre: En llamas* (Francis Lawrence, 2013).



Fotograma 9. Fuente: *The Giver* (Phillip Noyce, 2014).



Fotograma 10. Fuente: *El corredor del laberinto: Las pruebas* (Wes Ball, 2015).



Fotograma 11. Fuente: *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013).



Fotograma 12. Fuente: *Los juegos del hambre* (Gary Ross, 2012).

Lo anterior nos remite, de alguna manera, a aquella famosa frase con la que Marx (1972, p. 15) encabezaba el capítulo I de *El Dieciocho Brumario de Luis Bona- parte*: «Hegel dice en alguna parte que todos los grandes hechos y personajes de la historia se producen, como si dijéramos, dos veces. Pero se olvidó de agregar: una vez como tragedia y otra vez como farsa». La cita de Marx —que bien se podría sintetizar en el apócrifo comentario atribuido a Mark Twain, «la historia no se repite, pero rima»—, vale pues para ilustrar la manera en la que se estructuran la mayor parte de los relatos distópicos *mainstream* de nuestros tiempos, poniendo en evidencia ya no solo nuestra experiencia de las crisis, sino también las lecturas predominantes sobre sus posibles derivas.

Así, las propuestas nos exhortan a dirigir una mirada a nuestro pasado, con la esperanza de que el mismo nos provea del aprendizaje necesario para evitar una

nueva debacle. En este recorrido, tal y como tendremos oportunidad de observar con mayor detalle en las siguientes páginas, el recuerdo de la derrota del totalitarismo tras la segunda guerra mundial, seguidos del *boom* del capitalismo de posguerra, se alzarán como los principales símbolos de la capacidad de la *civilización* para sobreponerse a la *barbarie*. En lo anterior, como veremos, las referencias al pasado de los Estados Unidos jugarán un papel crucial a la hora de aleccionar al espectador sobre la posible superación de la crisis, reclamando, con ello, su lugar en la Historia. En una suerte de homenaje moralizante, los valores democráticos, el progreso y la libertad se convertirán, pues, en los principales leitmotivs de los desenlaces «felices» que caracterizan a las distopías cinematográficas hollywoodenses.

No obstante, el mantra de la repetición de la historia (y su feliz desenlace) parece obviar una cuestión fundamental sobre la que volveremos en las siguientes páginas: esto es, el vínculo estructural que conecta nuestro pasado con el futuro distópico. Aunque profundizaremos en estas cuestiones a medida que avancemos en nuestro razonamiento, conviene señalar que, como apunta el investigador judío Efraim Sicher (2000, p. 59), la hipermediatización del totalitarismo y del Holocausto conllevaría el riesgo de que la historia quede atrapada en su mera imagen o, por utilizar las palabras del autor, en una suerte de «obsesión enfermiza encerrada en [su] repetición compulsiva». Repetición que, en tanto que estancada en la (re)producción serializada que caracteriza a la cinematografía distópica hollywoodense, terminaría dificultando cualquier análisis crítico sobre nuestro pasado y nuestro presente. En esta línea, podríamos decir que la insistencia en los «lugares comunes» de la historia, no haría otra cosa que emborronar los propios orígenes de la distopía vaciando de contenido a su propia crítica. En este sentido, lejos de un recurso útil para reflexionar sobre las posibles soluciones a nuestras crisis, la reducción de la historia a su mera imagen podría acabar colaborando al olvido de la misma.

A este respecto, no está de más recordar que, como señala Sánchez Biosca (1995, p. 25), la «cultura de la fragmentación» que caracteriza a las formas de representación posmodernas —a las que tales distopías se circunscriben— tiende a un «reciclaje indiscriminado» del pasado que puede llegar a generar «problemas de deshistorización y desmemorialización». En esto, cobrarán especial relevancia las nociones de parodia y pastiche, en la medida en que ambas nos remiten a un pasado histórico en su forma meramente fetichizada y estereotipada (Jameson, 2002, pp. 26 y 85). En definitiva, según el autor, en esta tendencia a la *pastichización*, «el pasado como “referente” se encuentra puesto entre paréntesis, y finalmente ausente, sin dejarnos otra cosa que textos» (Jameson, 1991, p. 46). Más allá del debate sobre los posibles usos críticos de la parodia y el pastiche —cuestiones abordadas en detalle en el citado trabajo de Sánchez Biosca—, tendremos oportunidad de observar la manera en que esta representación fragmentada y fetichizada de la

historia en la distopía contemporánea colabora a un vaciamiento del conflicto y las contradicciones que le son inherentes, elevándola a la categoría de *ideal* a emular a fin de presentar un relato interesado sobre nuestro presente y nuestro futuro.

Respecto a esto último, conviene volver sobre el contexto de producción de estas obras, atravesado por la «parálisis de la imaginación» (Martorell, 2019, p. 12) surgida como producto del autoproclamado éxito del capitalismo neoliberal durante las décadas de 1980 y 1990 (éxito bien condensado en la famosa máxima thatcheriana «There is no alternative»). En tal escenario, la fetichización de la historia llevada a cabo por las distopías *mainstream* colaboraría a reproducir este cierre ideológico, ocultando los conflictos inherentes al sistema. Dicho de otra manera, la reducción de las contradicciones actuales del capitalismo a las imágenes reificadas de su pasado —un pasado espectacularizado, fetichizado— contribuiría, en último término, a consolidar el discurso sobre la inevitabilidad del mencionado sistema.

3. MEMORIA, OLVIDO Y PERSISTENCIA: LA RUINA COMO ADVERTENCIA Y POSIBILIDAD

Sin ánimo de abrir un debate sobre los límites genéricos de la distopía —en especial, en aquello que la diferencia del género «postapocalíptico»— resulta al menos llamativo que buena parte de los escenarios distópicos de nuestros días se sirvan de la ruina y la destrucción como elemento predominante. La imagen de la debacle civilizatoria como consecuencia directa de las crisis antes comentadas nos revela, ya en los primeros minutos de estos filmes, el aciago porvenir al que parece abocarnos nuestro presente, en una clara advertencia y llamado a la reflexión (fotogramas 13 a 18).



Fotograma 13. Fuente: *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008).



Fotograma 14. Fuente: *Elysium* (Neill Blomkamp, 2012).



Fotograma 15. Fuente: *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 1* (Francis Lawrence, 2014).



Fotograma 16. Fuente: *Insurgent* (Robert Schwenke, 2015).



Fotograma 17. Fuente: *El corredor del laberinto: Las pruebas* (Wes Ball, 2015).



Fotograma 18. Fuente: *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

La prominencia de las ruinas en la distopía contemporánea deja constancia, así, del momento decisivo al que nos enfrentamos actualmente, recordándonos la posibilidad de un colapso definitivo de nuestra civilización. En este sentido, la ruina se convierte en sí misma en una referencia al devenir histórico: como apunta Berman (2010, p. 105), las ruinas sirven para proyectar una narrativa sobre la historia, remitiéndonos de manera constante al avance *progresista* de la misma, bien sea en la forma de escombros (aquello destruido, rechazado, descartado) o en la de las reliquias sepultadas en los mismos (lo perdido u olvidado). Desde este punto de vista, podríamos decir que la insistencia de este tropo en las distopías de nuestros tiempos construye, pues, un relato sobre *lo que fue* (o sobre *lo que será*), pero también sobre lo que *podría haber sido* (o *lo que debería ser*).

Este relato se plasma de una manera bastante clara en el famoso filme animado de Andrew Stanton, *Wall-E*. En él, el pequeño robot protagonista vive rodeado

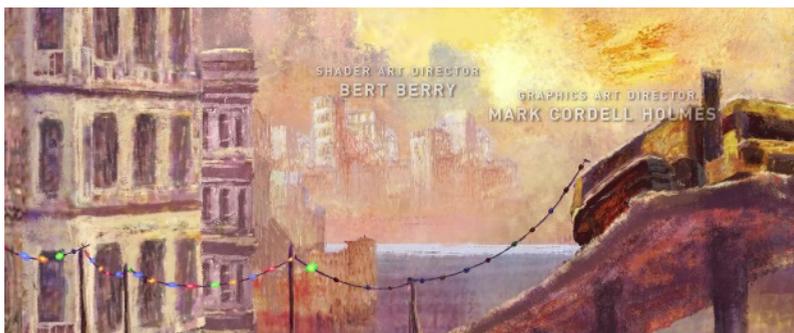


Fotograma 19. Fuente: *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008).

de *souvenirs* del pasado, recogidos de la basura abandonada por la humanidad en su huida del planeta. Entre la arbitraria colección de Wall-E, su tesoro más preciado lo constituye una copia de la película musical *Hello Dolly!* (Gene Kelly, 1969), ambientada en la primera «edad dorada» del capitalismo estadounidense (Bosch, 2005, p. 213), veinte años después del final de la guerra civil. El contraste entre el desolado paisaje que rodea a Wall-E y el optimista canto al progreso de *Hello Dolly!* nos sitúa ante un sentimiento de nostalgia provocado por un pasado que, no casualmente, acaba convertido en lo único que ilumina el oscuro y cochambroso refugio de nuestro protagonista (fotograma 19).

La obsesión con la que Wall-E atiende a estas imágenes puede ser leída como la representación de un impulso *retrotópico* (Bauman, 2017) en el que el pasado se convierte en una imagen especular a partir de la cual examinar la debacle, a fin de evaluar lo perdido. En este sentido, el pesar causado por la decadencia del sueño americano —ensombrecido por los excesos consumistas ilustrados en el filme—, se traducirá en el anhelo de una «segunda oportunidad» que pueda llegar a habilitar una restauración de aquellas promesas de prosperidad y *progreso*. A fin de evaluar esta posibilidad, los humanos enviarán a la Tierra a la robot-sonda EVE quien, tras encontrar indicios de vida en el planeta, será la encargada de anunciar la *buena nueva*. El recurso del *happy ending* hará el resto: como se observa en los títulos de crédito (fotogramas 20 a 23), una vez los seres humanos retornen, ya escarmentados por los errores cometidos, se dedicarán a recrear la historia de la humanidad hasta la segunda revolución industrial⁴, confiando ahora la «sostenibilidad» del proyecto civilizatorio a la tecnología.

⁴ La referencia a la segunda revolución industrial fue una decisión consciente de Jim Capobianco y Alexander Woo, responsables de los títulos de crédito de *Wall-E*. Según señalaban los mismos en una entrevista publicada por el sitio web *Art of the Title*, este «proceso recivilizatorio» —tal y como ellos mismos lo denominan— debía detenerse en algún momento cercano al descubrimiento de la electricidad (ver: <https://www.artofthetitle.com/title/walle/>). En efecto, una de las últimas imágenes del recorrido planteado por los creadores nos enseña una calle iluminada por la luz eléctrica (fotograma 11), situándonos, con ello, en algún momento cercano al final del siglo XIX.



Fotogramas 20 a 23. Fuente: *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008).

Como puede observarse, esta reescritura de la historia propuesta en *Wall-E* vacía a la misma de cualquier conflicto, convirtiéndola en una simple progresión de hechos que se presentan de manera indefectible y «natural». En esta reducción de la historia a un conjunto de hitos susceptibles de ser copiados y recreados en serie —como las mercancías/objetos acumulados por Wall-E— esta se convierte, pues, en mero pastiche. La «fetichización» —o recurriendo a la propuesta lukácsiana, la *cosificación* (Lukács, 1970, p. 40)— de la historia la convierte en «invariable repetición del origen, de lo arcaico» (González Rúa, 2018, p. 169). En otras palabras, podríamos decir que la propuesta del filme colabora a la *deshistorización* de la historia, ocultando sus contradicciones y reduciendo la deriva distópica a un «desliz» o «desvío» del camino (supuestamente) *correcto*.

Esta deshistorización se evidencia, aún más si cabe, en el caso de *Ready Player One*. Aquí, los personajes deberán emprender una búsqueda del tesoro a fin de hacerse con las llaves de la empresa que gestiona el OASIS, el *utópico* mundo virtual en el que se refugian los ciudadanos de la distópica Ohio de 2045. A fin de superar con éxito la partida, los participantes del juego deberán ser capaces de interpretar correctamente las pistas escondidas por James Halliday, el fallecido *geek* fundador y CEO de la empresa. Esto los conducirá por un viaje a través de los principales hitos de la cultura *pop* de las décadas de 1970 y 1980, años en los que el auge de los videojuegos y de la industria informática parecía inaugurar una nueva idea de «libertad», basada fundamentalmente en el consumo. El filme nos presenta, así, ante una enorme cantidad de referencias a diferentes productos dispersos por este mundo (cómic, éxitos musicales, *blockbusters*, juegos...) que refieren al entusiasmo y el frenesí de esta época. La colorida pista de baile de *Saturday Night Fever* (John Badham, 1977), el *merchandising* de éxitos audiovisuales como *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966) o *Star Wars* (George Lucas, 1977), la banda sonora del filme, compuesta por los *hits* de Van Halen, Blondie, Michael Jackson, Cindy Lauper o Prince, nos trasladan a un pasado que se nos presenta, ahora, con la correspondiente fugacidad y dispersión que definen a cualquier espectáculo.

La celebración nostálgica de esta «libertad» resulta paradójica respecto a la crítica planteada en el filme, en la medida en que la misma señala a una deriva desbocada del capitalismo representada en las inescrupulosas ambiciones de Nolan Sorrento, propietario de la megacorporación IOI y principal antagonista del filme. El homenaje que el filme realiza a la década de los ochenta parece olvidar que tal deriva tiene sus orígenes justamente en esta época, con la victoria de Ronald Reagan y la consolidación del capitalismo neoliberal en la que, por utilizar las palabras de Frederic Jameson (1991, p. 45), el valor de cambio se acabaría por generalizar «hasta el punto de desvanecer todo recuerdo del valor de uso». En consecuencia, y de manera similar a lo que ocurría en *Wall-E*, esta fetichización de la historia señala a una suerte de olvido que oculta, otra vez, los conflictos que la conectan con el presente.

En este ocultamiento, la especial atención que *Ready Player One* dedica al filme de Robert Zemeckis, *Back to the Future* (1985), vuelve a remitirnos a la noción de *retrotopía*, en la idealización que el mismo realiza de los «arcádicos, patrióticos, benevolentemente capitalistas y conservadores [...] buenos años cincuenta» (Sirota, 2011, p. 5). Esta enmascarada referencia a la segunda «edad dorada» del capitalismo estadounidense —época en la que, según Hobsbawm (1995, p. 261), los Estados Unidos acabarían de afianzarse como adalid de la *civilización* tras la victoria aliada en la segunda guerra mundial—, mediada a través de la fervorosa y espectacular imagen de los años ochenta, parece hablarnos del anhelo de restitución de aquella grandiosidad que, de alguna manera, caracterizó a ambas épocas. Anhelo que funciona como una suerte de reconocimiento velado de uno de los reclamos políticos conservadores más reconocidos de nuestros tiempos: «Make America great again!»

En *Ready Player One*, este reclamo se encarna en la renovación de las imágenes emblemáticas de antaño que, en tanto que recreaciones virtuales, se nos presentan ahora como mera *farsa* o simulacro: el codiciado y formidable cubo de rubik que preside la tienda virtual del OASIS —rebautizado ahora como «Zemeckis Cube» debido a su poder para retroceder el tiempo de juego (fotograma 24)—, el *tunear* Delorean que conduce Wade, protagonista del filme (fotograma 25), o el cartel que adorna el taller de Aech (mejor amigo de Wade en el OASIS) que, sesenta años después de la saga de Zemeckis, aún llama a la reelección de Goldie Wilson, primer alcalde afroamericano de Hill Valley (fotograma 26).



Fotograma 24. Fuente: *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018).



Fotogramas 25 y 26. Fuente: *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018).

Esta apelación a la grandiosidad y espectacularidad del pasado puede observarse, también, en el caso de *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017). En el filme, el agente K se sumerge en los restos de la antigua ciudad de Las Vegas en busca de respuestas a su historia. Allí se topará con el retirado agente Deckard, refugiado y escondido en el interior de un ruinoso casino. Los intentos de evasiva de Deckard los llevará a enfrentarse a golpes de puño, en medio del viejo restaurante. Durante la pelea, las imágenes del pasado iluminarán la escena. Los parpadeantes hologramas de Marilyn Monroe y Elvis Presley (fotogramas 27 y 28), nos remitirán, así, a la idea de un pasado esplendoroso que vuelve, nuevamente, en forma de simulacro.

Al igual que en *Ready Player One*, las ruinas de Las Vegas funcionan como el último refugio de la espectacularidad perdida, olvidada. Imágenes que, otra vez, nos remiten al recuerdo de los años dorados del capitalismo estadounidense, como una suerte de «collage alegórico» (Huysen, 2010, p. 19) que nos confronta directamente con el fantasma de lo perdido, como síntoma de una falta y, sobre todo, de



Fotogramas 27 y 28. Fuente: *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

un deseo inasible, pero persistente, dirigido hacia el pasado. El filme nos devuelve de esta manera una visión *retrotópica* en la que el pasado se nos presenta, como en *Wall-E* o *Ready Player One*, como el único lugar seguro, obstinado —pese a su brillo ya agonizante— en continuar iluminando el presente.

4. LOS PILARES IDEOLÓGICOS DE LA RECONSTRUCCIÓN

En cualquier caso, la celebración del pasado no se limita al plano de la imagen, sino que atraviesa, en la mayoría de los casos, la propia estructura narrativa de los filmes. Buena parte de ellos —sobre todo aquellos dedicados al público juvenil—, rescriben algunos de los relatos más importantes de la cultura occidental, como la leyenda del Rey Arturo (*Ready Player One*) o el mito de Teseo y el minotauro (*Los juegos del hambre*, *El corredor del laberinto*). Estas dos últimas son especialmente

relevantes, en tanto, como Teseo, los protagonistas de los filmes cargarán con la responsabilidad del futuro de la civilización. Así, la fuerza sancionadora del mito servirá para apuntalar los fundamentos de la refundación tras la barbarie distópica.

Refundación que, en la mayoría de los casos, recurre nuevamente a la historia de los Estados Unidos como modelo. El caso más claro lo podemos observar en *Los juegos del hambre*, donde los trece distritos que conforman Panem constituyen una clara alusión a las Trece Colonias que, en su rebelión contra la metrópoli, dieron nacimiento a la nación norteamericana. Pero también se puede ver en el enorme lugar que ocupa la tradición cristiana en el planteamiento narrativo de los filmes, en consonancia con la importancia de esta religiosidad en la identidad nacional estadounidense (Lieven, 2005, p. 8). Los sacrificios en nombre de la humanidad de Max (*Elysiun*), Thomas (*El corredor del laberinto*) o K (*Blade Runner 2049*) —quienes, como Jesucristo, deberán haber superado los terribles obstáculos en sus correspondientes *desiertos*—, el ataque despiadado de la facción de «Erudición» —representantes de la ciencia en la saga *Divergente*— a los «buenos cristianos» de Abnegación (facción de la que procede la protagonista), o la recreación del Edén propuesta al final de los filmes de Wes Ball (fotograma 29) o Andrew Stanton (fotograma 30), constituyen alguno de los ejemplos más claros.

En esta línea, conviene recordar que, como señala Aurora Bosch (2005, pp. 3, 7 y 22), la religiosidad común constituyó uno de los elementos más importantes en la cohesión de la identidad nacional estadounidense, no solo en su desafío independentista, sino también en la (auto)reivindicación de su autoridad moral como adalid del mundo *civilizado*, respaldada en la famosa doctrina del «destino manifiesto». Doctrina que se fundamenta en un supuesto mandato providencial que dictaminaba su derecho a expandirse geográfica, cultural y políticamente, asegurando con ello su «misión civilizadora» (Bosch, 2005, p. 132). Teniendo en cuenta la



Fotograma 29. «The Safe Heaven», el refugio al que se retiran los jóvenes supervivientes tras la victoria.
Fuente: *El corredor del laberinto: La cura mortal* (Wes Ball, 2018).



Fotograma 30. EVE y Wall-E se retiran a descansar una vez cumplida su misión.
Fuente: *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008).

centralidad de la religión en tal cometido, no parece fortuito que los filmes insistan en este motivo a la hora de plantear la superación de la distopía y la posibilidad de un nuevo «renacer» de la civilización.

Respecto a esto, la insistencia de estas distopías en el tropo del totalitarismo, lejos de un mero «desfase temporal orwelliano» (Martorell, 2021, p. 116), podría ser leída como un recordatorio del rol de los Estados Unidos como líder en la lucha contra toda tiranía y, en consecuencia, como una manera de legitimar ese mismo mandato providencial. Dicho de otra manera, el eterno resurgir del imaginario totalitario —observado ya en páginas anteriores— contribuiría a revitalizar aquella autoridad moral que erige a la nación norteamericana como la principal garante de los valores liberales. Valores que, en la medida en que se vinculan al impulso retrotópico dirigido hacia los «años dorados» del capitalismo quedarían ligados a la prosperidad y al progreso que solo parece poder garantizar este sistema. De esta manera, la oposición entre democracia y totalitarismo quedaría planteada como una oposición, en realidad, entre totalitarismo y capitalismo liberal.

Lo dicho se hace patente, muy especialmente, en las escenas finales de *Minority Report*. En el filme, ambientado en la distópica Washington D. C. de 2054, John Anderton trabaja como jefe de policía en Precrimen, la división encargada de perseguir los delitos que —según el sistema de predicción ideado por su fundador, Lamar Burgess— tendrán lugar en el futuro. Cuando Anderton, ferviente defensor del sistema, sea acusado de uno de estos *precrímenes*, verá tambalear su confianza en la autoridad para acabar reclamando su derecho a la autonomía y al libre albedrío. En el periplo de Anderton para reivindicar su inocencia, este decidirá confrontar a Burgess, acusándolo de querer dictar su destino. Como se observa en el fotograma 31, esta confrontación se dará bajo la potente luz que tutela la escena, procedente del monumento a George Washington, padre fundador de los Estados Unidos.



Fotograma 31. Fuente: *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002).

Si bien el planteamiento inicial de *Minority Report* difiere de la imagen ruinoso del resto de ejemplos aquí analizados, la poderosa estampa del monumento a Washington, nos remite igualmente a un pasado idealizado y reificado —glorificado, esta vez, de manera literal— que se alza como una referencia clave para la superación de la distopía. Referencia que, en la medida en que se erige como homenaje histórico inerte y estático, sirve simplemente como una directriz moral que establece las formas *ideales*. En este sentido, no es casual que el monumento elegido para ilustrar esta escena nos retrotraiga otra vez a las grandes civilizaciones del pasado (en este caso concreto, a la civilización egipcia). Con esto, la pulsión retrotópica se concretaría en un reclamo del rol de los Estados Unidos como responsable del futuro de la humanidad, en el que la salvaguardia de la misma dependería de la efectiva realización del proyecto liberal (especialmente, como acabamos de ver, de la reafirmación de la libertad individual y de la capacidad de elección).

Algo que se puede observar también en otros ejemplos de nuestro corpus, como *Divergente* o *The Giver*, donde la victoria sobre la tiranía —o, lo que es lo mismo, la consecución de la libertad— estará también supeditada a la realización de la voluntad individual de sus protagonistas (Tris y Jonas, respectivamente). Mientras el propósito de Tris era el de acabar con el sistema de facciones que dictaminaba su destino individual, el de Jonas consistía en que los ciudadanos de su Comunidad pudieran decidir libremente su propio destino (objetivo para el cual, el restablecimiento de la diferencia, a través de la liberación de los recuerdos de la humanidad, se planteaba como un paso fundamental). Esto aun cuando —como sucede también en *Minority Report*— el restablecimiento de la individualidad supondría también el retorno de la amenaza constante del colapso, tal y como le advierte el personaje del Dador a Jonas: «Si somos diferentes podemos sentir envidia, ira o resentimiento. Nos consumiría el odio. Necesitamos la Semejanza, ¿no lo crees?», le pregunta a Jonas. «Estoy de acuerdo. Pero, aun así, todo es tan hermoso», replica este.

Nuevamente, la reducción de la historia a una mera imagen modélica a emular, permitiría reivindicarla en su forma (supuestamente) *ideal*, ocultando —o, al menos, soslayando— las contradicciones y conflictos que la atraviesan. En concreto, lo que este planteamiento parece ignorar es que —como hemos señalado anteriormente— el modelo civilizatorio reivindicado se encuentra directamente conectado con la deriva distópica, a través de la propia historia. Más allá de las supuestas intencionalidades de sus autores —no se trata de negar aquí el ánimo crítico de sus planteamientos— lo cierto es que esta lectura de los conflictos de la historia está en perfecta consonancia con las lecturas más aceptadas acerca de las crisis actuales. Basta echar un vistazo al discurso *mainstream* sobre la crisis ecológica, en el que el señalamiento de la responsabilidad individual soslaya cualquier crítica al sistema (como sucede, por ejemplo, en *Wall·E*), o en las denuncias de la «codicia» y «avaricia» de los *malos* capitalistas que —como Sorrento en *Ready Player One*— son insistentemente señalados como máximos responsables de la crisis⁵. Los riesgos de lo anterior son evidentes: algo que deja claro el personaje de Plutarch al final de la saga de *Los juegos del hambre*, cuando confiesa su temor de que la «debilidad» y «estupidez» del ser humano los lleve a repetir los «horrores» del pasado, y que confirmará también Tris (*Divergente*) cuando, en el filme que cierra la saga, admite que el ser humano «no para de repetir los mismos errores».

Así, aun cuando las distopías comentadas solventan este lapsus aludiendo a la supuesta *perversión* de estos ideales —perversión generalmente provocada por unos pocos e inescrupulosos individuos— el retorno retrotópico al punto de partida se traduciría en un simple repliegue de la civilización que, pese a todo, no elimina la amenaza de la barbarie distópica. Dicho de otra manera, en el intento de reducir los conflictos de la historia a una diatriba moralizante sobre las «malas elecciones» —esto es, a la mera *imagen sintomática* del conflicto— el planteamiento retrotópico quedaría finalmente encerrado en una eterna contradicción, en el que la respuesta (aparentemente) crítica a la deriva histórica se limitaría a una restitución de sus orígenes. En este sentido, la apuesta retrotópica de los filmes —apoyada en el comentado mantra de la repetición de la historia— se traduciría en una paradoja, en la que «el retorno al liberalismo tendría como origen el miedo al comportamiento

⁵ Un ejemplo de esto puede observarse en las declaraciones del secretario del Tesoro de los Estados Unidos, Timothy Geithner, durante la administración Obama. Para Geithner, la «estupidez, codicia [e] imprudencia» humanas se encuentran entre las principales causas de la crisis financiera de 2008. En tanto características inherentes a la «naturaleza humana», según Geithner, nada puede impedir que un escenario similar vuelva a repetirse: el Estado solo podría asegurarse de que «cuando suceda, no provoque demasiados daños». Fuente: «Financial crises caused by “stupidity and greed”: Geithner», *Reuters*, 26-04-2012. Disponible en <https://www.reuters.com/article/us-usa-economy-geithner-idUSBRE83P01P20120426> [Consultado el 20-08-2021].

que el ser humano acaba desarrollando precisamente» en el marco del mismo (Rey Segovia, 2021, p. 427).

En esta suerte «auto-miedo», la comentada imagen de la ruina, como símbolo ahora de esa amenaza permanente, representaría un llamado a la prudencia, convocándonos a una refundación *sensata* o, incluso, conservadora, en la medida en que, al tiempo que se establece como modelo de lo añorado, se erige también como imagen de lo ominoso (representando, en definitiva, el recuerdo tanto de la civilización como de la barbarie). La ruina, como imagen admonitoria, desalienta así cualquier aspiración de cambio radical (el surgimiento de lo nuevo), obligándonos a dirigir la mirada a lo conocido como única manera de evitar el desastre. En este sentido, podríamos decir que la imagen de la ruina actúa como límite de las posibilidades. De esta manera, y aun cuando el retorno retrotópico podría llegar a habilitar una lectura crítica de la historia, la misma acabaría reproduciendo la clausura de las alternativas que caracteriza a nuestros tiempos, confirmando, con ello, la «parálisis de la imaginación» (Martorell, 2019, p. 12) en la que estamos inmersos.

5. CONCLUSIONES

El recurso de la repetición de la historia en la distopía contemporánea se apoya fundamentalmente, como hemos tenido oportunidad de observar en las anteriores páginas, en una colección de imágenes que apelan al universo simbólico del espectador, en tanto que forman parte de su acervo cultural e histórico. Las estampas de la ruina (la guerra, el colapso ecológico), la pauperización (la «tercermundización») o el trauma (el totalitarismo, el Holocausto), pero también la de las «edades doradas» de la civilización occidental (no solo el esplendor capitalista, sino también la apelación a los grandes mitos y leyendas del pasado) constituyen, como vimos, los principales tropos sobre los que se edifican los escenarios distópicos de nuestros tiempos.

Sin embargo, como decíamos, tales imágenes se nos presentan siempre de manera fragmentada y dispersa, como una suerte de «parodia vacía» de la historia en la que la nostalgia juega un rol esencial, condenándonos «a buscar el pasado histórico a través de nuestras propias imágenes y estereotipos populares del pasado, que en sí mismo queda para siempre fuera de nuestro alcance» (Jameson, 2002, pp. 19 y 26). De esta manera, el recurso aparentemente aleccionador de la repetición de la historia se presenta como una farsa incapaz de señalar al conflicto *real*, en tanto que se apoya en una representación fetichizada y reificada que apunta solo a la imagen del mismo. Lo veíamos en el amplio repertorio de mercancías y/o imágenes desperdigadas en los mundos de *Wall·E*, *Ready Player One* o *Blade Runner 2049*, pero también en las descontextualizadas citas históricas de *Los juegos del hambre*, *Divergente* o *Minority Report*, o en las libres —e igualmente descontextualizadas—

interpretaciones de los relatos de la tradición cristiana de *El corredor del laberinto* o *Elysium*. En definitiva, esta reducción de la historia a un conjunto de citas aisladas y vaciadas de contenido socava la posibilidad de realizar un abordaje crítico de nuestra realidad, separando la deriva distópica de sus propias causas para acabar reduciéndola, con ello, a un mero «error» o «desvío» del camino correcto.

En esta línea, hemos podido ver cómo los desenlaces distópicos acaban apostando por un mero retorno retrotópico al punto de partida, que pueda llegar a habilitar una recuperación de los postulados liberales, defendidos de manera acritica como los ideales válidos para la restitución civilizatoria tras la debacle. En este sentido, la diatriba distópica acaba apuntando a una aparente paradoja, en la que el avance civilizatorio que ha provocado la distopía solo podría ser contenido con «más civilización». Con esto, las distopías de la posmodernidad se moverían «en una suerte de circuito cerrado, entre el olvido, la reproducción y la memoria, y la abolición, el mantenimiento y la (re)fundación» (Rey Segovia, 2021, p. 370), reproduciendo, con ello, la «impotencia reflexiva» (Fisher, 2018, p. 49) que, en último término, amenaza con acabar paralizando incluso la propia historia.

6. REFERENCIAS

- Ball, W. (Director). (2014). *The Maze Runner* [Película]. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, TSG Entertainment.
- Ball, W. (2015). *Maze Runner: The Sorch Trials* [Película]. Gotham Group, Temple Hill Entertainment.
- Ball, W. (2018). *Maze Runner: The Death Cure* [Película]. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, Oddball Entertainment.
- Bauman, Z (2017). *Retrotopía*. Barcelona: Paidós.
- Berman, R. A. (2010). Democratic Destruction: Ruins and Emancipation in the American Tradition. En J. Hell *et al.*, *Ruins of Modernity* (pp. 104-117). Durham: Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11cw4pf.11>
- Blomkamp, N. (Director). (2013). *Elysium* [Película]. Alphacore, Media Rights Capital, QED International.
- Bosch, A. (2005). *Historia de los Estados Unidos. 1776-1945*. Barcelona: Crítica.

- Burger, N. (Director). (2014). *Divergent* [Película]. Summit Entertainment, Red Wagon Productions.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Carmona, R. (2010). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no. Feminismo, Semiótica, Cine*. Madrid: Cátedra.
- Fisher, M. (2018). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja negra.
- Fukuyama, F. (1990). ¿El fin de la Historia? *Claves de razón práctica*, (1), pp. 85-96.
- Garcés, M. (2017). *Nueva ilustración radical*. Barcelona: Anagrama.
- González Rúa, J. D. (2018). *Modernidad, historia y emancipación. Algunas consideraciones críticas* (Tesis Doctoral). Universidad de Buenos Aires.
- Hobsbawm, E. (1995). *Historia del siglo xx. 1914-1991*. Barcelona: Crítica.
- Huyssen, A. (2010). Authentic Ruins: Products of Modernity. En J. Hell *et al.*, *Ruins of Modernity* (pp. 17-28). Durham: Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11cw4pf.6>
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Jameson, F. (2002). *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial.
- Laplanche, J. y Pontalis, J-B. (2004). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lawrence, F. (Director). (2013). *The Hunger Games: Catching Fire* [Película]. Lionsgate, Color Force
- Lawrence, F. (Director). (2014). *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1* [Película]. Lionsgate, Color Force.

- Lawrence, F. (Director). (2015). *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* [Película]. Lionsgate, Color Force.
- Lieven, A. (2005). *America Right or Wrong: An anatomy of American nationalism*. Oxford: University Press.
- Lukács, G. (1970). *Historia y conciencia de clase*. La Habana: Instituto del Libro.
- Martorell, F. (2019). *Soñar de otro modo. Cómo perdimos la utopía y de qué forma recuperarla*. Valencia: La Caja Books.
- Martorell, F. (2021). *Contra la distopía. La cara B de un género de masas*. Valencia: La Caja Books.
- Marx, K. (1972). *El Dieciocho Brumario de Luis Bonaparte*. Buenos Aires: Anteo.
- Metz, Christian (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Noyce, Ph. (Director). (2014). *The Giver* [Película]. Walden Media, The Weinstein Company.
- Rey Segovia, A. C. (2021). *¿No hay alternativa? Aperturas utópicas y clausuras distópicas: una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo xxi* (Tesis inédita de doctorado). Universitat de València.
- Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Película]. Lionsgate, Color Force
- Sánchez Biosca, V. (1995). *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- Sicher, E. (2000). The Future of the Past: Counteremory and Postmemory in Contemporary American Post-Holocaust Narratives. *History and Memory*, 12(2), pp. 56-91. <https://doi.org/10.2979/his.2000.12.2.56>
- Sirota, D. (2011). *Back to Our Future: How the 1980s Explain the World We Live in Now—Our Culture, Our Politics, Our Everything*. Nueva York: Ballantine Books.
- Schwentke, R. (Director). (2015). *The Divergent Series: Insurgent* [Película]. Red Wagon Entertainment, Summit Entertainment, Mandeville Films.

Schwentke, R. (Director). (2016). *Allegiant* [Película]. Red Wagon Entertainment, Mandeville Films.

Spielberg, St. (Director). (2002). *Minority Report* [Película]. Amblin Entertainment, Cruise/Wagner Productions.

Spielberg, St. (Director). (2018). *Ready Player One* [Película]. Warner Bros. Pictures, Amblin Partners, Village Roadshow Pictures, De Line Pictures.

Stanton, A. (Director). (2008). *Wall·E* [Película]. Pixar, Walt Disney Pictures.

Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films.