

El encanto distópico:

un análisis del consumo de películas sobre pandemias durante el confinamiento por el Covid-19

Dystopian Charm:

an Analysis of the Consumption of Films on Pandemics during Confinement by Covid-19

Esta obra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Carolina Carrera Espinosa

Resumen

El siguiente trabajo de investigación tuvo como propósito identificar, describir y explicar la tendencia al consumo de películas distópicas sobre pandemias, contagios o crisis post apocalípticas, durante la cuarentena por el Covid-19. A pesar de que pudiese parecer un evento aislado, diversos eventos históricos han demostrado que las distopías se producen y presentan al espectador como una representación de las preocupaciones y miedos latentes de una época en materia política, económica y especialmente tecnológica. Así, este incremento en el interés de la población mundial por estas producciones se puede entender como una búsqueda de respuestas ante una situación completamente nueva y desconocida.

Palabras clave: Coronavirus, Cuarentena, Pandemia, Películas distópicas; Consumo cultural

Abstract

The following research work aimed to identify, describe, and explain the tendency to consume dystopian films about pandemics, contagions, or post-apocalyptic crises during the Covid-19 quarantine. Although it may seem like an isolated event, various historical events have shown that dystopias occur and present the viewer as a representation of the latent concerns and fears of an era in political, economic and especially technological matters. Thus, this increase in the interest of the world population in these productions can be understood as a search for answers to a completely new and unknown situation.

Key Words: Coronavirus, Quarantine, Pandemic, Dystopian Films, Cultural Consumption

Carolina Carrera Espinosa. Mexicana. Estudiante de Relaciones Internacionales en la Universidad Iberoamericana de León, Guanajuato. Miembro del Cuerpo Académico en Desigualdad Social por parte de la Universidad Iberoamericana de León. Beneficiaria del programa Manos Por el Mundo de la Red Educafin. Certificada por el programa P.R.O.T.O.N. Áreas de Interés: Historia, Estudios Latinoamericanos, Seguridad Internacional, Teoría de Relaciones Internacionales, Tecnología y Consumo Cultural. Publicación más reciente: *La intervención norteamericana en Chile, el golpe de Estado y la dictadura militar*. Disponible en: [http://entretextos.leon.uia.mx/num/34/index.php; carolinacarrera4@hotmail.com](http://entretextos.leon.uia.mx/num/34/index.php;carolinacarrera4@hotmail.com)

El consumo, como un recurrente social, se ha convertido en uno de los indicadores más importantes para las sociedades contemporáneas; permite entender desde distintos enfoques (económico, político o cultural) diversos factores de auge en una época. Específicamente, el consumo cultural, como fuente de análisis para el estudio antropológico, ha sido una herramienta vital para la comprensión de distintas tendencias a lo largo de la historia, pues es su intrínseca relación con el contexto la que permite a los investigadores situarse en medio de los miedos y preocupaciones latentes de un momento histórico. Zygmunt Bauman (2005), ha sido uno de los exponentes más importantes del fenómeno “consumo” en la actualidad; a través de su libro *Vida de Consumo*, invitó a los lectores a realizar un ejercicio reflexivo sobre cómo esta actividad ya no funge únicamente como receptor de recursos económicos, temporales y emocionales, así como de necesidades, sino como una forma de interacción entre otros. En este sentido, en este intercambio se encuentran impregnados deseos y “sueños” de satisfacer necesidades propias.

Dentro del análisis de consumo cultural, el cine ha sido uno de los indicadores más importantes. Especialmente dentro de la ciencia ficción, se ha encontrado un gran tesoro para la exploración de las ciencias humanas, pues metafóricamente o de manera realista, ha logrado plasmar avances en materia económica, política y tecnológica. Las distopías (como un subgénero de esta rama), se han caracterizado por ser un retrato de los miedos evolutivos que todos estos cambios, algunos más acelerados que otros, han sembrado a nivel social; de la misma manera, las películas se han visto como una respuesta a la incertidumbre causada por diversos momentos históricos. En este sentido, las películas distópicas (desde el punto de vista de producción, como de consumo), son recurrentes búsquedas a una aproximación al futuro, y los riesgos que la humanidad corre.

Los momentos que cambiaron la historia, y a su vez determinaron tendencias cinematográficas (de forma y fondo) por más de una década, han sido señalados en diversos estudios; sin embargo, la reciente pandemia de 2020 por el Covid 19, se ha pronosticado como un parteaguas a nivel económico, social y médico. Con el inicio del confinamiento a nivel mundial, diversas plataformas de *streaming* indicaron una elevación en la popularidad de películas distópicas sobre contagios, principalmente *Contagion*, dirigida por Steven Soderbergh en 2011. Se sabe que puede estarse formando una tendencia alrededor de las películas sobre contagios, entonces ¿podría convertirse la epidemia por el Coronavirus en otro punto de inflexión para el consumo y producción cinematográfica de distopías? Además, con la clausura o cierre de casi todos los establecimientos como cines y teatros, el panóptico del consumo cinematográfico acelera sus cambios en cuanto a los medios de consumo a los que el público tiene acceso; en otras palabras, podría comenzar a vislumbrarse la posibilidad de que el cine se vea desplazado por dichas plataformas.

Para identificar este fenómeno y sus componentes, se hace una recapitulación de dichos momentos históricos y las principales obras que ejemplifican la producción de distopías para cada época, así como sus medios de consumo; posteriormente, al entender los antecedentes del cine como una respuesta a momentos de crisis, se identifican los elementos esenciales que caracterizan a las distopías cinematográficas como material de análisis de las respuestas y estímulos sociales ante la crisis. Por otro lado, se busca dar una explicación psicológica a la popularidad de este contenido. Con base en un sondeo preliminar, el cual pretende determinar cuánto aumentó la tendencia de este tipo de contenidos, y diferentes fuentes do-

cumentales, se hace un análisis y distintos cuestionamientos que ayuden a contextualizar los posibles resultados del auge de estas películas y las plataformas que las distribuyen.

Al Identificar cómo se ha recibido y qué tanto se han popularizado estos contenidos (a partir de que se inició el confinamiento obligatorio), se puede formular un primer acercamiento a cómo el miedo y la incertidumbre generada por la pandemia se relacionan con estos recursos, a manera de una búsqueda de control y respuestas. En una segunda instancia se busca formular una idea acerca de cómo las plataformas de *streaming* han obtenido un mayor reconocimiento por parte del consumidor y qué tanto puede afectar esto a la industria cinematográfica tal y como la conocemos hoy en día. El reconocimiento de éste como un fenómeno no aislado ayuda a entender cómo se podría comportar la producción y consumo de distopías posterior al auge de la pandemia, y cómo podría manejarse la crisis a través de estos contenidos.

Utopía vs. Distopía

A lo largo de los años se ha creado un debate alrededor del término *distopía*. Como bien se sabe, éste puede ser utilizado tanto para la literatura como para el entorno cinematográfico. Daniel Fermín (2018) explica que el origen de la palabra “distopía” se puede entender mejor a partir del término “utopía” (a pesar de esto aclara que la bibliografía y perspectivas con respecto a la definición de estos dos términos es amplia por lo que abordar todas estas puede ser contraproducente). De manera breve menciona que el *eutopía* fue primeramente acuñado por Tomás Moro en el siglo XVI; literalmente significa “no lugar”. A partir de esta delimitación, distintos historiadores le dieron significados diferentes, pero es la de Raymond Trousson la que utiliza para explicar que una *utopía* hace referencia a un relato que figura una comunidad organizada bajo ciertos principios políticos, económicos, morales y sociales que se presentan como “ideales” a realizar.

Con el paso de los años, continúa Fermín (2018), el deseo de construir esa sociedad ideal, basado en la obtención de la felicidad dio paso a su antítesis a finales del siglo XIX: la *distopía*. Ésta proyecta un futuro indeseable en la cual la sociedad, de algún modo u otro ha fracasado. Además, crea discusión sobre la realidad de lo que aún no ha llegado a ser, pero ya está ahí. Es importante decir que la característica que convierte a este “género” (o concepción, como otros autores lo consideran), es que la diferencia entre estos dos términos puede ser muy pequeña, y se presta

a la interpretación del espectador. Ambos, en muchos casos, nacen de la consecuencia de ideales que, en su mayoría, son imposibles de alcanzar. Las obras más destacables, inclusive icónicas bajo el género son *Nosotros*, de Yevgueni Zamiatin, *Un Mundo Feliz*, de Aldous Huxley y *1984*, de George Orwell.

Por otro lado, Ana Clara Rey (2016) indica que el origen de la palabra *distopía* se remonta al año 1868, cuando el parlamentario inglés John Stuart Mill lo utilizó para referirse a una utopía negativa. El término encontró su generalización hasta mediados del siglo XX, cuando la novela y otros textos de este género se popularizaron. De hecho, menciona que esta literatura emerge junto al imperialismo, el totalitarismo y el capitalismo moderno; por esta razón es que estas historias discurren en futuros cercanos, cuyas condiciones están basadas en tendencias sociales de la actualidad.

Teniendo esto en cuenta se puede entender que ambos términos tienen una relación dialéctica, pues es el idealismo (que lleva al fracaso desde la perspectiva de muchos autores) de la utopía la que lleva a estas figuras a replantearse la contextualización de una sociedad basada en ideales totalmente indeseables, y normas que han transgredido el *status quo* al que las sociedades de cada momento histórico están acostumbradas.

El auge

de la ciencia ficción

La discusión alrededor del término tenía un carácter más literario que cinematográfico. Como bien se sabe, la ciencia ficción como género de cine, entró en auge a finales de los años treinta hasta mediados de los sesenta. A esta época se le conoce popularmente como la *Edad de Oro* de la ciencia ficción (tanto en literatura como en cine), según Rey (2016). Para definir el género, la Biblioteca Nacional de España (2010), lo ha delimitado como uno que sitúa una narrativa en un espacio temporal e imaginario, especulando racionalmente sobre posibles avances científicos o sociales y su impacto en la sociedad.

Un dato interesante que la BNE (2010) recalca es que el término nació en 1926 en manos del escritor Hugo Gernscaek (quien lo empleó en la portada de la famosa revista *Amazing Stories*), pero sus primeras apariciones se remontan años más atrás; se considera por muchos a *Frankenstein* por

Mary Shelley (1818), como el primer relato de esta índole. En todos los casos y a lo largo de la historia, la ciencia ficción ha mantenido siempre como característica principal, “la capacidad de crear escenarios que inspiren debates filosóficos, sociales o científicos sobre la naturaleza del hombre y de la sociedad, plantear dudas, señalar peligros o buscar respuestas”.

Para entender la popularidad que adquirió, retomando a Rey (2016), es necesario percatarse del contexto que giraba a su alrededor: se iniciaba la exploración espacial y el desarrollo de nuevas tecnologías en el marco del período entre guerras. A partir de éste surge una premisa importante para entender el consumo cultural, no sólo durante el confinamiento en cuestión, sino en cualquier época; específicamente de las distopías, al representar proyecciones de preocupaciones o tendencias que en su momento se consideran “actuales”, se convierten en un mapa para la identificación del progreso de las crisis o áreas de oportunidad políticas y sociales.

La crisis

y el conflicto en la distopía

En su tesis para la maestría, nuevamente Rey (2016), identifica una relación intrínseca entre las distopías y la crisis social, específicamente del momento en el que se vive. El aumento de la producción sobre el género se dio en los períodos de conflicto bélico y/o social o económico, tanto en la literatura como en el cine. Ella identifica cuatro períodos de auge del género, en el que diversas variables entraron en juego para formar una estructura o un estilo único para su época.

El primero fue el período de Entreguerras. Durante éste, aspectos como la mecanización del trabajo, la crisis económica y el advenimiento de los gobiernos totalitarios (como el nazismo alemán y el fascismo italiano), fungieron como el telar de obras literarias como *Nosotros* (Zamiatin, 1921) y *Un Mundo Feliz* (Huxley, 1931), y otras cinematográficas como *Metrópolis* (Lang, 1927) y *Tiempos Modernos* (Chaplin, 1936).

Después de la Segunda Guerra Mundial, y con el inicio de la Guerra Fría surgieron diversas distopías antiestatalistas. Así, en el ámbito de la literatura, *1984* (Orwell) se convirtió en una de las obras más significativas del género, no sólo en dicho período. Luis Miguel Ariza Victoria (2016) expone que uno de los común denominadores más importantes en esta época fue la bomba atómica, y los escenarios post nucleares. Un ejemplo

claro de esto fue son *Dr. Strange Love* (Kubrick, 1964).

Este período también se caracterizó por la emergencia de las *distopías capitalistas*, explica Rey (2016), inscritas en el movimiento de la *Nueva Ola* de la ciencia ficción; éstas buscan representar las nuevas preocupaciones de la época, como el consumismo, el ecologismo, cuestiones raciales y de género, así como el mundo bipolar. Algunos de los contenidos más importantes de este período, *Planet of the Apes* (1968), la adaptación de *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) y *Soylent Green* (Fleischer, 1973).

Continúa Rey (2016) con los años 80 y la comúnmente conocida como *consolidación del neoliberalismo*. El género profundizó a un más en temas como la desindustrialización, el endeudamiento, y dio una mayor relevancia a los debates sobre el progreso de la modernidad. Muchas de las obras surgidas en esta época se han convertido en lo que se llama “cine de culto”, como *Blade Runner* (Scott, 1982) y *Terminator* (Cameron, 1984).

El cuarto período encuentra su auge en la caída del bloque soviético y el surgimiento de la tesis de Fukuyama de “el fin de la historia”. Las películas que se produjeron en esta época continuaban explorando preocupaciones de los 80, especialmente las que giraban alrededor del progreso tecnológico, como *Matrix* (Wachowski, 1999). Es importante recalcar que en este período se integra otro de los acontecimientos históricos que fungieron como parteaguas en el orden mundial: los atentados del 11 de septiembre de 2001. Con el quebrantamiento de la utopía neoliberal, se inaugura un nuevo estilo en el que se refuerza el sentimiento de desesperanza y cinismo.

Ariza (2016) expresa que se habla de este último acontecimiento también como un quinto período clave para la industria cinematográfica, pues la distopía comenzó a recibir un carácter predictivo y premonitorio. Si bien la producción de material de esta índole se intensifica con eventos como éste, en medio de una crisis, comúnmente se recurre a materiales previos que enmarcan una situación presente (como es el caso de la pandemia que se está viviendo en 2020). Con la instauración de la guerra *contra el terror*, películas como *Executive Decision* (Baird, 1996) o *Without Warning: Terror in the Towers* (Levi, 1993) fueron materiales recurrentes.

El tema de las pandemias en las películas es bastante particular, pues en la actualidad se ve mezclada con condiciones apocalípticas. Las crisis sanitarias han sido expuestas de forma periódica a raíz de enfermedades

como la Gripe A, el Síndrome Respiratorio Agudo y Severo (SARS), la gripe aviar y el Ébola. Éstas han sido fuente de inspiración para diversos filmes como *Day of Resurrection* (Fukasaku, 1980), *Outbreak* (Petersen, 1995) o *Contagion* (Soderbergh, 2011). Pese a esto, esta rama de la ciencia ficción ha encontrado un puente en conexión con tendencias más apocalípticas, y es que éstas han constituido un tema a una nueva generación de películas; el cruce da como resultado estructuras sociales, políticas y mercantiles destruidas, así como escasez de recursos (elemento del que se habla comúnmente durante las epidemias). Se pueden tomar como ejemplo *Children of Men* (Cuarón, 2006), *I am Legend* (Lawrence, 2007), o *The Flu* (Soo, 2013).

¿De dónde proviene su éxito?

Como Ariza (2016) describe, la ciencia ficción como género encuentra su acomodo en una sociedad cautiva del riesgo, además de demostrar que las películas no sólo se limitan a reflejar una ideología de la época, sino anticipar futuras construcciones sociales. Especialmente las películas sobre catástrofes tienen el poder de reflejar las reacciones colectivas; muestran el comportamiento de las personas en situaciones extremas, y simulaciones del desastre y el pánico.

Mariana Rueda (2016), hace referencia a estas películas como una alternativa para imaginar posibles futuros, y se les asocia con la premonición, no sólo de cuestiones que giran alrededor del desarrollo tecnológico, sino del orden social. De hecho, se considera comúnmente a John W. Campbell (editor y escritor de ciencia ficción) como un revolucionario del género, pues a él se le atribuye la reorientación de la ciencia ficción hacia las ciencias duras, pero de igual forma, a la exploración de las ciencias humanas y sociales. A partir de esto, se reconfigura la aplicación de los estudios como modelos para explorar posibles avances y la influencia de ciertos factores.

Los artículos que estudian el fenómeno del consumo de películas desde la óptica psicológica no son tan comunes. Sin embargo, este enfoque permite comprender el auge de dicho contenido, especialmente durante el confinamiento por el Covid-19. Pamela B. Rutledge (2020) doctora en Psicología de Medios, ha enfocado su carrera en gran parte al estudio de la influencia de los medios en la producción de conflictos internacionales. En un artículo, ella explica por qué las películas sobre pandemias (específicamente *Contagion*), se han vuelto tan populares en estos últimos meses.

La primera razón que Rutledge (2020) da es que, en un momento de incertidumbre como éste, las películas que retratan una situación similar generan un sentimiento mayor de control, dando sentido a las vivencias, y haciendo que el entorno sea un poco más comprensible. Las películas han proporcionado las respuestas que muchas personas han estado buscando (aunque se debe hacer hincapié en que no son necesariamente verídicas). Además, en muchos casos, alivia los temores de las personas. Una amenaza en pantalla ayuda a manejar el propio miedo “existencial” al peligro y a la falta de control. Igualmente, dota de herramientas al espectador para experimentar y manejar las emociones, haciendo que los peligros parezcan posibles de vencer.

Por otro lado, y como se mencionó anteriormente, los patrones de predictibilidad hacen posible enfrentar el desorden, pues muchas películas proponen el restablecimiento del orden después de un enfrentamiento apocalíptico. El conocimiento de la resolución explica Rutledge (2020), crea una expectativa que engendra un sentimiento de seguridad nuevamente. Un dato importante que brinda en este aspecto es que, a sabiendas de la hipersensibilidad a la ansiedad que un gran segmento de la sociedad está presentando, se deben de fomentar las fortalezas y las competencias, más allá de las soluciones.

A pesar de todo esto, la psicóloga reconoce que el primer acercamiento a estos filmes puede hacerse en pos de la búsqueda de respuesta o sentimientos de control como bien se menciona. Un aspecto relevante que se debe tener siempre en cuenta es que la respuesta e interpretación del espectador es una variable completamente distinta; así, es posible que ver estas películas no se convierta en una experiencia tranquilizadora, sino en una invitación al aumento de la paranoia y la ansiedad. Hace referencia a lo que se conoce como el *Síndrome del Mundo Medio* (por George Gerbner); se refiere a un sesgo cognitivo resultante del consumo excesivo de medios de comunicación “negativos” o pesimistas. El resultado se convierte en una creencia persistente de que el mundo es más peligroso de lo que realmente es. Mientras algunos pueden sentirse alentados hacia la toma de precauciones, también existe un riesgo de alimentar la narrativa cargada de miedo.

El cine

en la era del streaming

Así como los temas abordados por las distopías literarias y cinematográficas varían de acuerdo con el tiempo y espacio en el que se producen, también lo hacen el consumo y la forma en la que el público accede a ellas; un claro ejemplo de esto es cómo el auge del género en el período de entreguerras se vivió en mayor parte a través de entregas literarias, a diferencia del que transita alrededor de la Guerra Fría, con contenido de corte cinematográfico. El siglo XXI se ha caracterizado por la emergencia y fuerte estímulo de la innovación tecnológica, y fenómenos tales como la implementación de Inteligencia Artificial y la llamada 5G, son estímulos que determinan el contenido de la Ciencia Ficción, pero también la forma en la que se hacen llegar al público.

Este hecho comenzó a manifestarse bastantes años atrás con la llegada de las plataformas de *streaming*. Tomás Creus (2018), catedrático de la Universidad Abierta de Cataluña, expone que, a diferencia de otras formas de arte como la literatura, se ve mayormente afectado por el factor tecnológico; los cambios que genera su evolución influyen sustancialmente los procesos de producción y creación de contenido. A la larga, se marcan pautas nuevas y determinantes sobre el éxito de una película, tales como efectos especiales o en un caso más enfocado al tema a tratar, en qué plataforma se difunde. En su artículo retoma entrevistas que se han hecho a grandes cineastas como Martin Scorsese y Ridley Scott, en las que ambos directores hablan de la carencia de nuevas historias, y un mayor enfoque a los efectos especiales e innovaciones como el 3D (de ahí parte la crítica de Scorsese a los nuevos *blockbusters* de superhéroes). Este mismo artículo explica que durante dicho año (2018), el cine lograba mantenerse a flote gracias a la exclusividad de contenido, pues el cabildeo de la industria de exhibidores beneficiaba y daba prioridad a las salas. Sin embargo, el autor reconocía ya la difusa línea que existía entre el éxito de ambos formatos. A la larga el tiempo también lo ha demostrado (sin llegar aún al punto de hacer “desaparecer” la industria del cine *per se*).

El 2020 ha fungido como un parteaguas en este sentido. A raíz de la medida preventiva que puso a gran parte de la población mundial en cuarentena, las plataformas de *streaming* aumentaron el número de suscriptores con los que contaban. De acuerdo con los datos expuestos por Abigail Orús (2020) en Statista, España es el país que registró un mayor

incremento en el número de suscriptores a diversas plataformas audiovisuales de *streaming*, específicamente un 108%; por su parte, en Estados Unidos tuvo un aumento del 37% y México del 32%. A pesar de dicho aumento, hechos previos a la pandemia del Covid 19, ya revelaban un crecimiento para plataformas como Netflix, no sólo desde el punto de vista del consumidor, sino de los productores y las licencias que estas compañías obtienen.

En su artículo del periódico digital *La Nación*, María Fernanda Muga (2020) habla de la revolución de los servicios de *streaming* y sus consecuencias para Hollywood, que desde 2017 se marcaron los primeros logros para las películas producidas por estas plataformas; *Manchester by the Sea*, película producida por Amazon, ganó dos Oscar (Mejor Actor y Mejor Guion Original), y fue nominada a Mejor Película. El mismo año, Netflix obtuvo el Oscar a Mejor Cortometraje Documental por *The White Helmets*. Para 2018, Netflix obtuvo ocho nominaciones por *Mudbound*, sin embargo, no recibió ningún premio. 2019 fue un hito para las películas originales o producidas por estas plataformas, cuando una de las más grandes apuestas de Netflix, *Roma* (dirigida por el mexicano Alfonso Cuarón), recibió 10 nominaciones a los premios Oscar, incluidas Mejor Director, Mejor Actriz y Mejor Película, recibiendo 2 estatuillas por la primera categoría y en Mejor Película extranjera. Cabe resaltar que hubo opiniones mixtas con respecto a la victoria de *Green Book* como Mejor Película ese año, lo que llegó a evidenciar (según la crítica), el rechazo a Netflix por parte de la Academia.

La misma fuente ilustra el 2019 como un año fuerte para las películas originales de las plataformas de *streaming* con las nominaciones que recibieron diversas películas producidas por Netflix en los galardones de 2020. La plataforma recibió 24 nominaciones al Oscar en ese año, en total, por películas como *El Irlandés* (justamente dirigida por Martin Scorsese), *Historia de Un Matrimonio*, *Los Dos Papas*, *Klaus* y *Perdí Mi Cuerpo*. Alrededor del fenómeno se han generado distintas controversias, como la propuesta del director Steven Spielberg para no permitir nominaciones de películas cuya distribución principal se da en línea.

Lo anterior ha evidenciado cómo la industria del entretenimiento, desde su consumo y producción, ha sufrido cambios importantes con la llegada de estos servicios. Tomando en cuenta que, por un lado, lo mencionado sucedió de manera previa a la pandemia, y por otro, el fuerte impulso que

las plataformas tuvieron con las medidas de confinamiento obligatorio, la popularidad de los servicios de *streaming* entre productores y consumidores crece de manera exponencial. Marimar Jiménez (2020), articulista de El País, explica que, a propósito de la pandemia y el cierre de las salas de cine como medida preventiva, la Asociación Estatal de Cine en España, por ejemplo, mantuvo negociaciones en el mes de abril del mismo año con el Instituto de Cinematografía y de las Artes Visuales con el propósito de poder estrenar directamente películas en plataformas digitales y no en las salas de cine.

Desde el estreno de *Roma* se habla de otra característica que hace de estas plataformas un espacio único: la variedad de contenido “incluyente”. Algo que cualquier usuario de Netflix, por ejemplo, puede notar con tan sólo unos minutos de navegación, es la cantidad de contenido internacional a las que los productores originales de la compañía, en colaboración con televisoras de todo el mundo, han decidido apostar; ejemplos como esto son las exitosas series españolas *Vis a vis* y *La Casa de Papel*, o las mexicanas como *Club de Cuervos* o la *Casa de Papel*. Las series coreanas, también conocidas como *K-dramas* son otra apuesta fuerte por parte de dicho servicio de *streaming*.

Hablando ya específicamente de películas del género ciencia ficción o de corte distópico, los catálogos de Netflix, Prime Video y iTunes, cuentan con una amplia variedad de títulos. Especialmente, la primera se ha distinguido por crear series y películas de dicho género que han llegado a ser tendencia en más de una ocasión; *Black Mirror* es uno de los títulos con los que muchos jóvenes han podido empezar a identificarse dentro del género distópico; por otro lado, uno de los casos más especiales del catálogo (que precisamente encontró auge durante la cuarentena) es el de *El Hoyo*, producción española dirigida por Galder Gaztelu – Urrutia. Carles Rull (2020) explica que dicho título tuvo un paso prácticamente invisible por los cines, mientras que, durante el confinamiento, alcanzó un sorprendente éxito mundial. Entre otros títulos originales y del género que han causado tendencias, está *Bird Box*, *El Silencio*, *I am Mother*, *Qué le Pasó a Lunes* y *Extinción*, así como series como *Black Mirror* y *The Society*.

Metodología

Para esta investigación se empleó una metodología tanto cuantitativa, como cualitativa. Se usó la primera para obtener la información con respecto a qué películas se convirtieron en tendencia en internet y plataformas de *streaming* a partir del confinamiento (dato que comúnmente se basa en la cantidad de reproducciones que tienen en determinado tiempo), así como qué tanto escalaron en la Internet Movie Database (IMDb). Esto se logró consultando datos en blogs y/o páginas de internet (a mencionar más adelante). De igual forma, a través de una encuesta, se buscó cuantificar su popularidad en un entorno cercano.

En cuanto al enfoque cualitativo, de primera mano se utilizó para el establecimiento del marco teórico y los análisis abordados en él, sobre la respuesta natural ante el miedo de una pandemia a través del consumo de películas distópicas. Así mismo, se buscó hacer un estudio preliminar (a través de la misma encuesta), sobre a qué se atribuía este consumo, y qué películas fueron las más recurrentes en dichos participantes. Este último dato fungió como un segundo indicador para poder hacer una comparativa entre las películas mencionadas en los artículos que hablan del fenómeno y aquellas que los encuestados mencionaron.

Las preguntas seleccionadas para la encuesta tienen tres propósitos principales: medir qué tanto responde la muestra (como reflejo de la sociedad mexicana) a las tendencias de consumo en este sentido; y siendo así, la frecuencia en la que se está accediendo a las películas que, de acuerdo con los medios de comunicación a nivel mundial, están marcando dichas tendencias (sean producciones relativamente nuevas o de mayor antigüedad); y en tercer lugar, se busca identificar qué tan conscientes son de las razones por las que durante la cuarentena estos contenidos se vuelven relevantes a ojos del consumidor, o en su defecto, qué explicación le dan al fenómeno. El encuestado se encontró con distintas preguntas, en una de ellas tuvo que seleccionar, entre una lista “preestablecida” de películas, cuáles ya había visto y, a su vez, indicar otras no incluidas en ésta. Con esto también se logró señalar en qué medida se accede a contenidos que fueron producidos por Hollywood o por otras empresas o plataformas.

Finalmente, con los datos recolectados a partir de lo anterior y otras fuentes documentales, se buscó hacer un análisis mediante el cual se pudiese explicar por qué las películas distópicas se convierten en un material

de consumo recurrente para el entretenimiento, especialmente en períodos de crisis y/o conflictos que sobresalen en el acontecer histórico por ser novedosos y desconocidos.

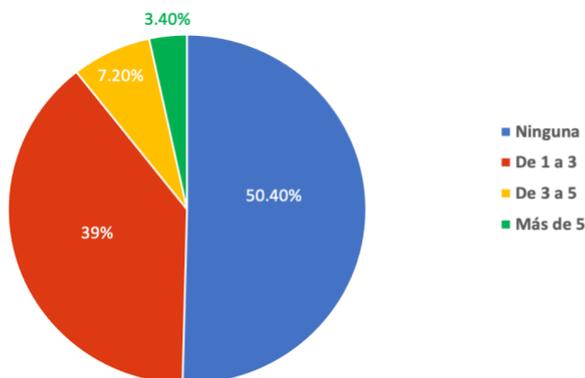
Resultados

Encuesta

Es pertinente señalar que la encuesta reflejó la opinión de 264 mexicanos de los 20 años en adelante; ésta se hizo llegar diferentes personas a través de *WhatsApp*, fuese por mensaje privado o a través de conversaciones en grupo, y se dejó abierta a respuestas por un período de dos semanas. La primera pregunta (representada en la Gráfica 1) en la encuesta buscaba identificar cuántas películas o series distópicas (sobre pandemias, virus, apocalipsis o en su defecto, contagios) habían sintonizado desde que inició el confinamiento hasta el día que cerró la encuesta (domingo 17 de mayo). Según los datos arrojados por la encuesta, observables en el Gráfico I: 133 personas (50,4%) indicaron que ninguna; 99 personas (39%) dijeron que de 1 a 3; 19 de los participantes (7,2%) vieron de 3 a 5 películas de este tipo; y finalmente, 9 de los encuestados (3,4%) consumió más de 5.

Gráfica 1
Cantidad de películas o series distópicas consumidas durante la cuarentena hasta el 17 de mayo de 2020

Desde que comenzó la cuarentena ¿cuántas películas o series distópicas sobre pandemias, virus, apocalipsis o contagios has visto (aproximadamente)?

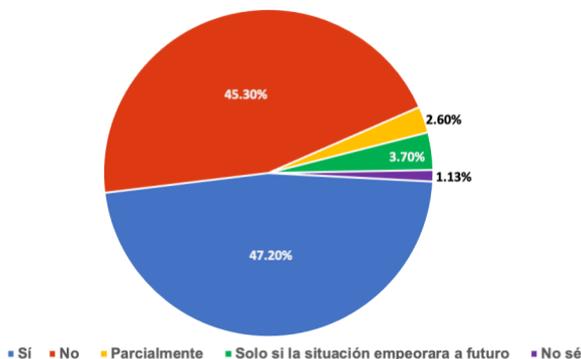


De los 127 encuestados que afirmaron haber visto contenido sobre el tema durante la cuarentena (teniendo la posibilidad de mencionar más de una película o serie), el 18,8% vio *Flu*; 14,1% de éstos vio *World War Z*; el 11,8% vio *Contagion*; 8,6% vio la serie original de Netflix *Pandemics*, y únicamente el 3.93% vio *Outbreak*. Fuera de las opciones que se dio a los encuestados, las películas que más dijeron haber visto dentro del género fueron *Bird Box* seguido de *I am Legend* y *El Hoyo*.

Otra pregunta resaltable fue si creían que este tipo de contenido reflejaban, de algún modo u otro, una realidad o futuro cercano alrededor de la pandemia por el Covid-19; el 45,5% indicó que no, mientras que el 57% opinó que sí. Dándoles la opción de expresar otro tipo de respuesta, 2 personas comentaron que sólo *Contagion* reflejaba una situación similar a la que se vive, y 7 más indicaron que parcialmente reflejaban la realidad, pues se combinan elementos de ciencia ficción en este tipo de películas. A continuación, encontraban un apartado para justificar su respuesta, en donde se expresaron, en la mayoría de los casos, respuestas basadas en qué tan realistas se percibían las películas (abogando tanto que sí reflejan la situación, como que son contenidos sobre dramatizados). La Gráfica 2 representa la proporción de las respuestas.

Gráfica 2
Porcentaje de personas respecto a su opinión
en cuanto a la cercanía de los tópicos con la pandemia por Covid-19

¿Crees que este tipo de películas reflejan de algún modo u otro la realidad o un futuro cercano por la pandemia del Covid-19?



Por otro lado, se cuestionó por qué creían que dichas películas tenían mayores niveles de consumo durante la pandemia que se vive desde inicios de marzo de 2020. La mayoría de los encuestados aboga por el grado de protagonismo que la situación permite a los espectadores adquirir, así como la búsqueda de un resultado ante un panorama desconocido y poco favorable, a favor de la humanidad en alguna de estas dramatizaciones. Igualmente, se mencionó más de una vez cómo una persona logra entender su situación al verla reflejada en una película, y que, a través de las dramatizaciones, produce un sentimiento de alivio “por no estar viviendo algo peor”.

Finalmente, en la pregunta acerca de qué efecto pensaban que esta clase de contenido podía tener en los espectadores (nuevamente con posibilidad de seleccionar más de una opción), el 75% de los encuestados respondió que generaban pánico; el 41.7% cree que incita a la toma de medidas precautorias; el 48.5% opinó que causaba desconfianza ante las medidas del gobierno y la información que provee, y que crea una necesidad de informarse aún más; el 34.1% respondió que daba esperanza ante la idea de una pronta recuperación; el 33.7% piensa que le da sentido a lo que se está viviendo; 39.4% considera que genera una mayor necesidad de obtener información y el 34.5% cree que genera una mayor necesidad de aislamiento. La Gráfica III señala las respuestas correspondientes.

Gráfica 3
Porcentaje de opinión sobre los efectos del contenido distópico sobre cada espectador



Fuentes

documentales

De acuerdo con Katie Jones (2020) y un estudio acerca del consumo de medios, a partir de que se inició el confinamiento hubo un incremento masivo de dicho consumo. Categorizando según la generación de la que se está hablando, se pueden encontrar distintas cifras del consumo, así como las plataformas; los *Millenials* son quienes han tenido el mayor aumento en el uso de las plataformas de *streaming* (41%), seguido de la Generación X y Z (38%) y finalmente, los *Boomers* (21%).

Por otro lado, Chris Lidahl (2020) explica que si bien el nivel de aceptación de películas comúnmente populares se ha mantenido durante el período de cuarentena (en algunos casos incluso ha incrementado), durante la semana del 9 de marzo de 2020, muchos servicios como iTunes, Amazon y Netflix vivieron un aumento en el interés por el contenido relacionado con pandemias, brotes de enfermedades y otras cuestiones de carácter apocalíptico. Otro dato relevante que ofrece esta fuente es que, durante la semana del 17 de marzo del mismo año, *Contagion* se convirtió en la segunda película más adquirida para compra o renta en iTunes. Igualmente, durante el mes de marzo, Netflix comenzó a ofrecer una clasificación diaria de los títulos más cotizados de dicha plataforma; *Outbreak* se ubicó en el número 7 en los Estados Unidos esa semana y la cuadragésima película más popular en iTunes. Además, *I am Legend* y el documental de Australia Broadcasting Corporation, *Coronavirus*, se encuentran en el número 60 y 159, respectivamente, dentro de esta plataforma. Heather Kelly (2020) también indica que *Contagion* subió de lugar en el catálogo de Warner Bros, pasando de ser la 270 a la 2.

Otro indicador importante para medir la popularidad de las películas es la Internet Movie Database (IMDb). *Outbreak* subió durante inicios del mes de marzo 91 lugares en el MOVIEmeter de IMDb, lo que la posicionó en el lugar número 32; *Contagion* subió 31 lugares en términos de vistas de página de datos, por lo que se encontró en el número 4; *12 Monkeys* subió 137 lugares al número 178; *Flu* subió 794 lugares al 525; *Pandemic* subió 437 al número 267. En la semana del 29 de abril de 2020, *Contagion* se encuentra en el lugar 24 del ranking de popularidad, *Outbreak* en el 268, *12 Monkeys* en el 365, *Flu* en el 1,693, *Pandemic* en el 888.

Discusión

y conclusiones

Las fuentes documentales y este sondeo preliminar exponen resultados variados, y aunque pudiesen parecer contradictorios, ayudan a tener un entendimiento mucho más amplio del estudio. Teniendo en cuenta que la encuesta se hizo únicamente a mexicanos, y los datos arrojados por las cifras de IMDb y las plataformas de *streamig* se enfocan en Estados Unidos (IMDb recibe calificaciones en su mayoría por parte de ciudadanos de esta región), las diferencias se pueden atribuir a distintas razones. La primera, y la más general, es que el consumo cultural varía entre países, así como el consumo de medios de comunicación; mientras en México predomina el uso de Netflix, en Estados Unidos es más común la renta o compra de películas por medio de iTunes (explicando por qué *Contagion* no fue la película más consumida entre los encuestados mexicanos, pues no está en el catálogo de Netflix). Algo que también se tiene que tomar en cuenta, es que los títulos disponibles en la plataforma varían de acuerdo con la región que la sintoniza.

Todo lo anterior entra en juego si se habla del consumo de películas en la vida cotidiana, pero si se toma en cuenta que la pandemia y el confinamiento por el Covid-19 se presenta como un gran paréntesis en la cotidianidad, se agregan muchas otras variables de las que el consumo depende. En primer lugar, siendo determinante en el debate, qué tanto se apegaban a la realidad estas películas, la encuesta demostró que para muchos mexicanos es poco relacionable el desarrollo de estos acontecimientos a su entorno cercano. Por otro lado, si se recuerda que la mayoría de estas películas están filmadas en Estados Unidos, con aproximaciones más fuertes a la toma de decisiones que ha caracterizado a su gobierno por años, podría considerarse lógico que un ciudadano de este Estado se siente mayormente identificado con dicho escenario.

Y es que, justamente mencionando al gobierno, el nivel de legitimidad que éste tiene a nivel social se convierte en otra variable del grado de realismo con el que el espectador aprecia una película. Luis Miguel Ariza (2018), también hace una importante referencia a esto en su tesis doctoral; existen dos posibles vías generales por las que se puede abordar una película en el cine de la catástrofe (especialmente cuando se trata de apocalipsis o situaciones de alto riesgo): cuando se centran en un miembro de la sociedad con la capacidad o la iniciativa de generar un cambio o cuan-

do las instituciones y las autoridades de prevención tienen la capacidad necesaria ante lo que se avecina. Es por esto que mucho de este debate se resume al individuo *versus* el Estado.

El desarrollo del consumo cinematográfico, a partir de ciertas variables preestablecidas en diferentes países, como algunas de las aquí mencionadas, es un buen objeto de estudio; es un tema del que emana una infinidad de posibilidades para su abordaje, y podría esclarecer muchos puntos que, por no ser el tema principal de esta investigación, podría ser un tanto contraproducente.

Para futuros trabajos de investigación sería interesante hacer un análisis sobre el contenido y los comunes denominadores que tienen las distopías modernas, pues otro aspecto que surgió entre los comentarios de la encuesta, como ya se mencionó, es el control de medios e información por parte de esta industria. Muchas de estas obras se han catalogado como contenidos que tienen un propósito de carácter político; en pocas palabras, se habla del control social que se busca acaparar a través de la emisión de películas con ideologías radicales o novedosas. Se ha hablado mucho de *Contagion* como una herramienta para producir pánico en la sociedad norteamericana, principalmente, pues la dramatización que se lleva a cabo es considerada por muchos espectadores como “exagerada”.

Abordando los elementos que sí coincidieron con respecto a ambos resultados, se puede observar que, en México, dentro de todas las películas que se mencionó que fueron vistas durante la cuarentena, *Contagio*, *Flu* y *Outbreak* fueron un común denominador. Los medios documentales revelaron que la película que mayor reproducción ha tenido (dentro del tema de las pandemias y/o contagios de otro tipo), es la película de *Contagion* y no es de sorprenderse tomando en cuenta que es una película que, a pesar de sus 9 años de antigüedad, logra retratar la situación que se está viviendo en la actualidad como si estuviera hecha a la medida.

No se necesita hacer un análisis profundo de la trama para poder identificar las diferentes circunstancias con las que se pueden relacionar la pandemia de MEV 1 (el virus de dicha dramatización), con la del SARS CoV-2; un rápido esparcimiento a nivel mundial, y cómo se liga con el contacto humano; la necesidad de un confinamiento para evitar un mayor esparcimiento; la saturación de los servicios médicos y la falta de recursos; el pánico social y elementos que desencadena (la violencia, las

llamadas *fake news*, el agotamiento de recursos); el debate y conflicto sobre la fiabilidad ante el gobierno, la información que brinda y las medidas que toma.

Tomando en cuenta que la mayoría de las películas que ya se mencionaron tienen, por lo menos, alrededor de 10 años de antigüedad, abona a la tesis de que, en cada momento histórico de relevancia para los humanos, se crean productos que responden a la realidad social y sus preocupaciones; ahora se tiene otro foco con el que no solamente se observa la producción, sino también el consumo. A pesar de ser tendencias paralelas, la realidad es que durante esta pandemia los consumidores han tenido que recurrir a productos desarrollados mucho antes de que se iniciara el esparcimiento en Wuhan. Es justo por esta razón que el carácter predictivo de las distopías modernas ha tomado cada vez más importancia en la cultura del consumo. Como se mencionó en los antecedentes, muchas de estas obras (tanto literarias como cinematográficas) demostraron tener conocimientos por demás adelantados a los de su época, y es lo que hoy en día las ha posicionado como “clásicos” del cine y de la literatura.

Algo que ayuda a comprender mucho mejor el valor de estos contenidos es posicionarse en la época de su creación, y la época en la que se vieron con un mayor auge. Esto, debido a que a pesar de que la “producción” y “consumo”, como ya se mencionó, son elementos un tanto paralelos o bien ligados, al saber diferenciar su tiempo de creación y mayor apreciación es cómo se pueden extraer conocimientos sobre las diferentes tendencias culturales, políticas y sociológicas de la época. Algo valioso que se puede rescatar de la investigación de Mariana Rueda (2016) en este aspecto es que teóricos de diferentes disciplinas han descubierto en el género un poderoso recurso informativo, mediante el cual se puede tener acceso a conocimientos culturales, prácticos y científicos, así como a otros elementos y puntos de vista sobre los valores individuales y sociales. En este sentido, se va formando un estímulo para el desarrollo de capacidades de observación y análisis.

Un segundo fenómeno que se abordó desde el marco teórico es la evolución, no sólo de los temas que reflejan preocupaciones sociales de un espacio y tiempo en específico (el fondo de lo que se trata el consumo cultural), sino los medios a partir de los cuales se da acceso al consumidor (la forma). Tomando en cuenta que los encuestados tuvieron la oportunidad de agregar contenido fuera del ya preestablecido en el cuestionario,

y que fueron dos producciones de Netflix las más mencionadas, podemos hablar también de la evolución del consumo de películas que transita de la industria cinematográfica, a las plataformas de servicios de *streaming* (como en su momento fue de la literatura a la pantalla grande).

Entender esta cuestión de forma también es una oportunidad de análisis del entorno, y con mayor razón, al atravesar una crisis sanitaria con efectos en muchos otros aspectos de la vida diaria. Como ya se mencionó, desde años antes de la pandemia y su esparcimiento ya se hablaba del riesgo a mediano plazo que las plataformas como Amazon Prime o Netflix representaba para Hollywood y otras industrias del entretenimiento. Con el cierre de las salas de cine a nivel mundial hay un incremento importante en este sentido, lo que invita a cuestionarse, ¿cuantos años de auge le quedan al cine como espacio de entretenimiento y consumo? ¿los grandes directores Spielberg seguirán apostando por una industria que muchos analistas han calificado como “muerta”?

Es destacable considerar que muchas de estas historias se consideraron como inquietantes anticipaciones del futuro, pero no por coincidencia, sino porque los autores tenían una comprensión de la realidad de su época, de la situación política y social en la que se encontraban. De algún modo u otro, esto, junto con diversas opiniones que se tuvieron sobre el éxito de dichas películas, ayuda a comprobar la hipótesis formulada por Rutledge (2020); la incertidumbre y la falta de resultados favorables crea la necesidad de buscar antecedentes u otro tipo de información comparable. De este modo, un espectador puede “explorar” la crisis de un modo “seguro”. Sin embargo, esto no asegura que el efecto producido en quien tiene acceso a este contenido sea el mismo. Como bien lo comentaron los encuestados, la mayoría piensa que estas películas se convierten en una forma de martirizar y generar más pánico en la sociedad. “La preocupación que se muestra por el presente en el que se vive, convierte al género en una poderosa herramienta para reflexionar sobre la sociedad, y lejos de ser un escape de la realidad, la ciencia ficción la cuestiona y se enfrenta directamente con ella” (Rueda, 2016:92).

Este último aspecto, y lo mencionado sobre las herramientas de control ejercidas por la industria cinematográfica producen una serie de cuestionamientos sumamente importantes, dignos de ser el centro de futuras investigaciones. Hablando de las producciones que se formulan anticipadamente a los hechos o que han sido los catalizadores del carácter “pre-

dictivo” del género, ¿qué tanto saben los autores o las figuras de poder en los países, que el resto de la sociedad no? y ¿qué tanto se podría anticipar y tomar medidas precautorias? Referente a aquellas producciones que surgen a partir de hechos que marcan la historia, como los mencionados en el marco teórico, ¿qué tanto se busca manipular, redirigir o controlar la opinión pública después de una crisis a través de las películas?

Es bien sabido que esta crisis sanitaria por el Covid-19 no ha sido la excepción en cuanto a la formulación de distintas teorías, la mayoría referentes a su origen y la posibilidad de su creación por parte de algún país. Es probable, por la magnitud con la que se ha esparcido este virus, y las consecuencias económicas que tendrá a nivel internacional, que éste pueda convertirse en un sexto período parteaguas y de auge para el cambio: las distopías cinematográficas como tópico en tendencia, y la evolución de sus medios de distribución. Se vive un período en el que las películas que tocan temas relacionados a contagios encuentran una enorme recepción (como se ha probado en toda la investigación), pero si se tuviera que ver un poco más a futuro en cuanto a cómo podría evolucionar la situación, se espera una enorme oleada de películas que retomem el tema desde distintas perspectivas. Será interesante evaluar, hacia donde buscarán dirigir la mirada del espectador, y desde qué perspectiva le permitirán explorar esta catastrófica pandemia.

Bibliografía

- Ariza, L.M. (2018). *Cine y catástrofe: un escenario de colapso social ante una crisis global* (tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid, España.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Madrid, España: FCE.
- Biblioteca Nacional de España. (2010). *Novela de ciencia ficción: guía de recursos bibliográficos*. Biblioteca Nacional de España. Recuperado de: <http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/resources/pdfs/CienciaFiccion.pdf>
- Creus, T. (2018). “El futuro del cine en la era del *streaming*”, en: *COMeIN Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*. Recuperado de: <http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero83/articulos/futuro-cine-era-streaming.html>
- Fermín, D. (2018). “La distopía del presente: apuntes sobre Jinete a pie, de Israel Centeno”, en: *Coherencia*, 16 (30), 60 -63. [Doi 10.17230/co-herencia.16.30.3](https://doi.org/10.17230/co-herencia.16.30.3)
- IMDb. (2020). *Most Popular Movies*. IMDb. Recuperado de: <https://www.imdb.com/chart/moviemeter/>

- Jiménez, M. (2020). “La industria del cine pide poder estrenar películas en las plataformas digitales sin despenalización”, en: *El País*. Recuperado de: https://cincodias.elpais.com/cincodias/2020/04/05/companias/1586105914_749969.html
- Jones, K. (2020). “How COVID-19 has Impacted Media Consumption, by Generation”, en: *Visual Capitalist*. Recuperado de: visualcapitalist.com/media-consumption-covid-19/?fbclid=IwAR2kThb3V2qPcSU9qc7AOGG6lNqGrkz3x1Jl41IKQ3maLn6xxQdb93Io33U.
- Kelly, H. (2020). “People Have Found a Way to Cope with Pandemic Fears: Watching ‘Contagion’ ”, en: *The Washington Post*. Recuperado de: <https://www.washingtonpost.com/technology/2020/03/06/contagion-streaming/?fbclid=IwAR0Q2DGYS1OSWoQQZzBMGB0N3ufzXBD-R1F-q6C1iIQ2DcUsydp8Eo1bCF6Q>
- Lindahl, C. (2020). “Más allá del ‘contagio’: interés en las películas, los *podcasts* y más oleadas de brotes en Internet”, en: *Indie Wire*. Recuperado de: https://www.indiewire.com/2020/03/contagion-pandemic-outbreak-movies-coronavirus-1202218477/?fbclid=IwAR0X1TUczlCw2EpDJNNDMWX-NCHvV8JPelnoqQ3sSD52bEyHtM4AI3J23_U
- Mugica, M.F. (2020). “Los Oscar en la era del *streaming*”, en: *La Nación*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/los-oscar-era-del-streaming-nid2330849>
- Orús, A. (2020). “Variación porcentual del consumo de plataformas de *streaming* durante la cuarentena por el coronavirus en países seleccionados a fecha de marzo de 2020”, en: *Satista.com*. Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/1108893/covid-19-aumento-del-uso-de-plataformas-de-streaming-por-pais/>
- Rey, A.C. (2016). *Cine distópico y la crisis social* (tesis de master). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Rueda, M. (2016). *Distopías en el cine. Ciencia ficción como crítica social* (trabajo de final de grado). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Rull, C. (2020). “El Cine se pasa a la exhibición en ‘*streaming*’ ”, en: *Cinemanía*. Recuperado de: <https://cinemanía.20minutos.es/noticias/el-cine-se-pasa-a-la-exhibicion-en-streaming/>
- Rutledge, P. (2020, 19 de marzo). “Why is the Movie ‘Contagion’ so Popular During a Pandemic?”, en: *Psychology Today*. Recuperado de: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/positively-media/202003/why-is-the-movie-contagion-so-popular-during-pandemic>



Recibido: 8 de junio de 2020 Aprobado: 27 de agosto de 2020