



REVISTA DE DIFUSIÓN ACADÉMICA

ISSN 2718-6318

Año III | Número 12 | Diciembre 2022

Cómo pueden participar series y películas en la divulgación de la agenda internacional

Daiana Morena Aguirre ¹

daiaguirre@live.com

¹ Licenciada en Comunicación Social (Universidad CAECE -San Isidro). Durante casi una década fue colaboradora externa de SA La Nación y es la fundadora de Cloe Marketing.

A modo de resumen

La agenda internacional se relaciona con los temas primordiales que conciernen a toda la población del planeta y que es determinada por organismos de colosal magnitud e influencia, como la Organización de las Naciones Unidas (ONU) o la Cumbre del G-20, aunque “*no hay una única expresión –llámese norma o institución– que lleve el título de ‘oficial’ o ‘representante exclusiva’ de la agenda internacional*” (Reyes, 2014)². Sin embargo, suelen ser los estados más poderosos los que deciden qué se tratará y qué no dentro de la misma, ya que “*incluyen programas sobre los problemas que más atención demandan de la comunidad internacional*”³ (Reyes, 2014). A pesar de ello, no todos los sectores de poder tienen las mismas metas; si no que, algunos luchan solo por sus propias ambiciones. Estos asuntos son “*insertados*” en los medios de comunicación y entretenimiento con el objetivo de que las personas conozcan los temas que los líderes consideran de relevancia; más allá de sus intenciones al hacerlo.

Cómo se manipulan los mensajes de difusión de la agenda

En relación con el propósito que concierne al presente artículo, se tomará como base de la explicación a la intervención de la agenda internacional en uno de los actores de mayor participación: los medios tradicionales. Para lograr su cometido, estos cumplirían dos funciones:

1. Comunicar las verdaderas noticias que se destacan por su real impacto en la sociedad.
2. “*Inyectar*” temas con el fin de que la población comience a conversar y debatir sobre los mismos.

² Estefanía Martínez Reyes, estudiante de la Maestría en Gestión Sustentable del Agua, El Colegio de San Luis.

³ MARTÍNEZ REYES, Estefanía. (2014). Notas sobre la agenda internacional: Desarrollo ¿para qué? Revista de El Colegio de San Luis, 4(7), 274-282. Recuperado el 29 de noviembre de 2022 de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rcsl/v4n7/v4n7a13.pdf>

Estos canales tienen la facilidad –dependiendo de cómo operen con la información– de “*modificar*” un acontecimiento según estas mismas necesidades nombradas anteriormente. De esta forma pueden:

1. Transformar uno insulso o de poca relevancia en un suceso de gran magnitud.
2. Exagerar la escala de influencia que posee.
3. Restarle valor o disminuir su impacto.
4. “*Recortar*” la parte de la historia que les conviene transmitir.
5. Actuar sobre la imagen de una personalidad importante.

En correlación con lo anterior, es pertinente conocer que los medios deben responder a los objetivos de las empresas –que suelen ser grandes conglomerados económicos– que los administran. De la existencia de estos últimos, de la sobreinformación consecuente del uso y abuso de la tecnología y de que cualquier persona tenga lugar en Internet a emitir su opinión o dar datos como certeros; es que surge el problema de la credibilidad y, por ende, resulta más sencillo que se introduzcan los temas que se necesita que circulen entre la población.

¿Por qué quisieran los más poderosos que haya cuestiones que se inserten en la sociedad como “*normales*” y no transgresoras? El uso de los medios de comunicación para la manipulación de masas no es terreno inexplorado, pero no solo los canales tradicionales se utilizan para este trabajo.

¿Dónde está el límite entre la ficción y la realidad?

Es más fácil implementar una idea a través de una fascinante historia y el uso del *Star System*⁴. Las películas y series más taquilleras pueden “*ocultar*” ciertos mensajes. Aunque, por supuesto, gran parte de los guiones podrían encajar en la “*vida real*”, hay algunas series y películas de Ciencia Ficción que se salen de los

⁴ “*Sistema de Estrellas*”: se atrae a los espectadores a comprar la película atraídos por sus protagonistas.

esquemas y, si bien mantienen la verosimilitud dentro de sus propias historias, pueden llevar al público a cuestionarse su realidad personal: lo que es factible de suceder y lo que no, la potencial convivencia de lo fantástico con la cotidianidad... ¿Cuántas veces se encuentran coincidencias entre series o películas ya estrenadas y cercanas a la actualidad, con el presente en que se vive? ¿Cómo se sabe que las repetitivas temáticas sobre las que giran las tramas de las historias de hoy no son anticipaciones de un mundo que está por cambiar? Un gran ejemplo es, si se buscan las casualidades entre la película *Contagio*⁵, en la que una norteamericana (Gwyneth Paltrow) se convierte en la paciente cero de un virus mortal que contrajo en un viaje a Hong Kong y que comienza a propagarse por todo el mundo y la pandemia del Coronavirus; resulta obvio y estremecedor.



Imagen: captura de pantalla de algunos de los comentarios de usuarios de *YouTube* en el tráiler de la película "*Contagio*"⁶.

En las siguientes páginas, se ejemplificará lo dicho –por una cuestión de extensión– solo con tres producciones.

⁵ Título original: "*Contagion*". Película estrenada en 2011, protagonizada por Matt Damon, Kate Winslet, Marion Cotillard, Gwyneth Paltrow y Jude Law. Duración de 106 min. Producida por Warner Bros.

⁶ TRAILERS Y ESTRENOS (2011). Contagio - Trailer en español. Recuperado el 29 de noviembre de 2022 de https://www.youtube.com/watch?v=vRa_XGr8NWU

El Capitán América y el Cráneo Rojo de Marvel Comics

Las películas del famoso superhéroe están basadas en los cómics de *Marvel* que tuvieron su origen durante la Segunda Guerra Mundial. El súper soldado creado a base de experimentos de laboratorio sobre el cuerpo del joven, tímido y físicamente débil *Steve Rogers*, se transformó rápidamente en la personificación ficcional del patriotismo, valentía, perseverancia, libertad e igualdad. Así es como querían que el mundo vea a los Estados Unidos, que se convertiría en el gran salvador de los inocentes en el armisticio internacional. En el transcurso de este, el *Cráneo Rojo* aparecía como un codicioso nazi, mano derecha del tirano Adolph Hitler. Pero, tras el triunfo de los Aliados, *Marvel Cómics* tuvo la presión de reinventar un nuevo villano para la historia del *Capitán América*.



Créditos: *Marvel Entertainment*. Imagen: express.co.uk Los archienemigos representantes de cada coalición.

En 1947, comenzó la “*Guerra Fría*” y, con ella, cambios trascendentales en los cómics:

“Terminada la contienda, el cómic se llenó de historias descriptivas de terror y detectives, cuyo contenido principal orbitaba sobre la violencia y el sexo. Pronto comenzaron a surgir voces que alertaban del peligro de inculcar con ello a las nuevas generaciones ideas no solo poco edificantes, sino a todas luces muy peligrosas. Para algunas autoridades, estos cómics animaban a saltarse la ley [...]”

Tanto robo podía predisponer a mentes poco formadas hacia la idea de la propiedad colectiva [...].”⁷

La propiedad colectiva es, sin duda, la base sobre la que se establece el Comunismo. Por eso es por lo que, diferentes asociaciones, decidieron que era inminente “*volver al orden*”. Y, por tal, se referían a la defensa del Capitalismo.

*“Y el orden volvió en una ola paranoica que arrebató a Occidente: la amenaza roja. El miedo a la invasión comunista de los países libres. Miedo, sobre todo, a que, en uno de sus enfados, **Nikita Jruschov** [...] apretase el botón rojo y borrarse del mapa una costa entera de los Estados Unidos [...]. Los soviéticos, que habían sido aliados en la guerra y en el frente recibían cómics desde Estados Unidos donde se los consideraba camaradas, pasaron en poco tiempo a convertirse en seres primitivos que no dudarían en hacer cualquier barbaridad contra Occidente [...]. Poco a poco, la propaganda y la cultura pop comenzaron a presentarlos ante la temerosa opinión pública como máquinas inteligentes de matar, superiores en habilidades técnicas y científicas (pero del lado oscuro) a los americanos y nada impresionables ante sus ideas y creencias. Solo los productos y objetos del mercado capitalista serían capaces de hacerlos sucumbir. Antiguos personajes de la era dorada del cómic resurgieron con nuevos uniformes y poderes, tras oportunos accidentes nucleares en el desempeño de sus profesiones, como Flash yLinterna Verde. El Capitán América cambió de objetivo: de «machaca nazis» pasó a ser «machaca commies». Cráneo Rojo, el esbirro de Hitler y principal villano en las aventuras del Capitán América durante la guerra, devino en un poderoso agente secreto de la URSS [...].”⁸*

Hologramas: artistas entre la vida y la muerte

Más cercano en el tiempo en cuanto a la búsqueda de influencia sobre los espectadores, aparece la serie *Black Mirror*, transmitida por *Netflix*, que trata sobre un futuro distópico asociado con el lado negativo de la tecnología. El 5 de junio de 2019, vio la luz un capítulo llamado *Rachel, Jack y Ashley, Too*, en el que una estrella del Pop –interpretada por Miley Cyrus– se harta de la fama y las presiones, por lo que decide abandonar su carrera. Tras la insistencia de sus

⁷ MORALES, Grace (2022). “Cuando la guerra fría salvó a los superhéroes”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.jotdown.es/2021/02/superheroes-comic-guerra-fria-marvel-millar/>

⁸ *Ibidem*.

representantes, temerosos de perder los exorbitantes ingresos generados por *Ashley*, eligen inducirla a una suerte de coma y seguir sacando provecho de su imagen a través de una serie de conciertos denominados *Ashley Eternal* en donde ella ya no estaría, sino que sería reemplazada por un holograma.



Imagen: elle.com. El holograma de *Ashley* presentándose en escena por primera vez.

Según la revista *Elle*, el creador de la serie, Charlie Brooker, expresó que la idea (N.A. de producir este episodio) surgió de las discusiones sobre las versiones holográficas de estrellas como Prince. La pregunta es: en la vida fuera de la pantalla, ¿cuál es el límite moral al usar la imagen de un artista difunto en modo holográfico para que se presente ante millones de espectadores?

Dos años después (este año), se inauguró el *Abba Voyage*, una serie de conciertos con la música del grupo *Abba* representada en el escenario por hologramas que imitan a la perfección los movimientos de los cantantes, cuyas entradas aún están a la venta. Según Benny Anderson, uno de los integrantes de *Abba*, querían hacer el espectáculo de hologramas “antes de estar muertos”⁹. Esto último pareciera una respuesta a la pregunta retórica del límite moral planteada con anterioridad.

“El equipo de animadores encargados de dar vida virtual a los integrantes de ABBA crearon un modelo tridimensional de los personajes deseados. Una vez

⁹ HORNOS, Nicolás (2022). “Abba volvió a los escenarios en forma de hologramas: cómo funciona esta tecnología”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.mdzol.com/estilo/2022/6/9/abba-volvio-los-escenarios-en-forma-de-hologramas-como-funciona-esta-tecnologia-249420.html>

que se tiene una representación idéntica del personaje, el cantante en cuestión usó un traje especial con sensores para copiar y recrear los movimientos del cuerpo, articulaciones y rostro del músico a lo largo de cinco semanas para entrenar al holograma.”¹⁰



Imagen: mdzol.com Los integrantes del grupo ABBA con los trajes que utilizaron para programar los hologramas.

Aunque todo ABBA sigue en pie, quienes se ven en el escenario son sus versiones más jóvenes, aquellas que tuvieron su apogeo en los años '70:



Imagen: radiomixerzone.com *Abba Voyage* en el Arena Stratford de Londres.

¹⁰ Ibidem.

A pesar de que ya se había aplicado este recurso con Michael Jackson en la entrega de los *Billboard Music Awards* 2014 (a quienes la familia Jackson llevó a juicio) y Tupac Shakur en *Coachella* 2012, nunca se había tratado de obtener ganancias por recitales interpretados por un holograma o tecnologías similares.

Simulación y avatares: ¿la realidad del futuro?

Al tratar de recordar en cuántas películas vistas los protagonistas viajan a otras dimensiones y universos paralelos; o son sometidos a simulaciones (por su voluntad o en contra de esta), es probable que la mayoría de, quienes tienen como hobby ver series y *filmes*, se hayan topado, al menos, con una o dos.

Hasta el estreno de *Avengers: Endgame* (2019), *Avatar* (2009), encabezaba la lista como la más taquillera de la historia, resultando ganador de premios Oscar, Globos de Oro y BAFTA (entre múltiples nominaciones). La historia de *Avatar* ocurre, casi en su totalidad, dentro de una simulación. Y, hasta aquí, se puede llegar a una conclusión: uno de los filmes más destacados de la historia del cine ocurre dentro de una. A su vez, la propia palabra avatar significa: “*representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digitales*”¹¹. Ya tiene su definición en la Real Academia Española, por lo que ya dejó de ser parte del futuro: ha llegado al presente. Este año, se estrenará la secuela *Avatar: El Camino del Agua*, en la que la historia seguirá aconteciendo dentro de la simulación.

Sin entrar en detalle, el ingreso de personajes dentro de simulaciones se ha visto en películas y/o series como *Divergent* (2014), el episodio *San Junipero* de *Black Mirror* (2016), *Ready Player One* (2018), *Wandavision* (2021) y *Don't Worry Darling* (2022); solo por nombrar algunas. ¿Qué novedad se buscaría introducir a través de la presencia continua de simulaciones y avatares en estas producciones? Un ejemplo podría ser el Metaverso: “*es un entorno donde los humanos interactúan social y económicamente como avatares en un*

¹¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2022). “Avatar”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://dle.rae.es/avatar>

*ciberspacio, que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin sus limitaciones físicas o económicas*¹².

De la enumeración anterior, se hará foco en la película *Don't Worry, Darling*, un drama dirigido por Olivia Wilde y producido por Warner Bros. estrenado este año, cuya sinopsis relata: “*Alice y Jack tienen la suerte de vivir en la comunidad idealizada de Victoria, la ciudad experimental de la compañía que alberga a los hombres que trabajan para el Proyecto Victoria súper secreto y sus familias*”¹³.



Imagen: Los Angeles Times (latimes.com) Alice y Jack viviendo su vida perfecta.

Durante casi la totalidad de las dos horas de película, podemos ver como absolutamente todos en la ciudad están viviendo el “*American Dream*”. Las mujeres suelen quedarse en las casas haciendo las tareas del hogar, cuidando de los niños y lucen maravillosas. Los hombres, salen todos los días a trabajar al mismo tiempo, con el mismo edificio como destino; donde el resto de la población tiene prohibido entrar. Nadie sabe qué es exactamente lo que hacen allí, ni cuál es la función de la planta.

Lo cierto es que, tras varias fallas o incoherencias en la realidad, *Alice*, una de las protagonistas (Florence Pugh) comienza a tomar conciencia de la falta de lógica

¹² ORELLANA, Rodrigo (2022). “¿Qué es el metaverso, cómo funciona y quiénes están detrás?” Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://es.digitaltrends.com/realidad-virtual/que-es-metaverso/>

¹³ HBO MAX (2022). “No te preocupes cariño”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:feature:GYzrqHgFlqsM2ewEAAAD4>

de estas y comienza a investigar por sí misma. Por supuesto que se termina volviendo blanco de seguimiento de los custodios del *Proyecto Victoria*, así como lo han sido todos los que pasaron por su misma situación.

Cuando *Alice* roba un auto e intenta meterse en la planta para escapar de *Victoria*, el filme nos devela lo que verdaderamente está ocurriendo: todos los vecinos de la ciudad están viviendo dentro de una simulación. Algunos, por voluntad propia y, otros, fueron introducidos por, por ejemplo, sus parejas, como es el caso de *Alice*. *Jack* (Harry Styles), el otro protagonista, un genio de la programación, empero desempleado, introduce a su esposa –profesional y económicamente agotada–, en *Victoria* para llevar una mejor vida. A cambio, el líder del proyecto le exige a *Jack* ser parte de la construcción de la simulación.

Mientras tanto, *Alice* permanece atada a una cama como las de hospicios, deshidratada, solo mantenida con vida a través de un suero y con los ojos continuamente abiertos mediante los cuales un láser rojo trabaja sobre ellos día y noche; y *Jack*, convive entre dos mundos de polos opuestos en los que, en uno, es un joven exitoso y, en otro, uno devastado y desahuciado.

Si comparamos estas historias con la realidad de la Tierra, ¿dónde más nos prometen vivir la vida perfecta? Pues, nada más y nada menos, que, en el *Metaverso* creado por Mark Zuckerberg, el fundador de la red social *Facebook*.

Aunque aún no ha llegado a su objetivo final, ya se pueden ver los usos que propone mediante las frases que van apareciendo cuando se navega en su sitio web: “el metaverso ofrece nuevos métodos para conectarse y compartir experiencias”¹⁴ y “el futuro de las conexiones será en 3D: El metaverso será un espacio donde podremos trabajar, jugar y conectarnos con otras personas en experiencias online envolventes”¹⁵. Al metaverso se ingresa a través de la Realidad Virtual, mediante el uso de un aparato que se coloca en la cabeza y “atrapa” los ojos, llamado *Meta Quest 2*:

¹⁴ META (2022). “Experimenta un sinfín de posibilidades”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://about.meta.com/ltam/explore-the-metaverse/>

¹⁵ Ibidem.



Imagen: Meta. Fotografía del lado interno del *Meta Quest 2* que cuenta con 1832 x 1920 píxeles por ojo¹⁶.

En conclusión, películas como *Don't Worry Darling* –y muchas otras más, como la precursora *Matrix* (1999)– pueden dejar cuestionando al espectador más ávido de conocimiento preguntas existenciales como si, la mismísima realidad en la que vive no puede llegar a ser, también, una simulación.

Bibliografía

COYLE, Jack (2022). “‘Don't Worry Darling’ se sacude drama y debuta en la cima de la taquilla”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.latimes.com/espanol/entretenimiento/articulo/2022-09-25/dont-worry-darling-se-sacude-drama-y-debuta-en-la-cima-de-la-taquilla>

¹⁶ META (2022). “Meta Quest 2: Visor de VR envolvente todo en uno”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.meta.com/us/es/quest/products/quest-2/>

CNN EN ESPAÑOL (2014). “El holograma de Michael Jackson: ¿espeluznante o genial?”. En CNN en Español, Música. Recuperado el 30 de noviembre de 2022 de <https://cnnespanol.cnn.com/2014/05/20/el-holograma-de-michael-jackson-espeluznante-o-genial/>

CNN (2021). “Datos, estadísticas y cronología de la Segunda Guerra Mundial”. En CNN en Español, Historia. Recuperado el 28 de noviembre de 2022 de <https://cnnespanol.cnn.com/2021/08/02/datos-cifras-sobre-segunda-guerra-mundial-trax/>

FILMAFFINITY ARGENTINA (2002-2022). Contagio. Recuperado el 29 de noviembre de 2022 de <https://www.filmaffinity.com/ar/film145476.html>

HORNOS, Nicolás (2022). “Abba volvió a los escenarios en forma de hologramas: cómo funciona esta tecnología”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.mdzol.com/estilo/2022/6/9/abba-volvio-los-escenarios-en-forma-de-hologramas-como-funciona-esta-tecnologia-249420.html>

HBO MAX (2022). “No te preocupes cariño”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:feature:GYzrqHgFlqsM2ewEAAA D4>

MARTÍNEZ REYES, Estefanía. (2014). Notas sobre la agenda internacional: Desarrollo ¿para qué? Revista de El Colegio de San Luis, 4(7), 274-282. Recuperado el 29 de noviembre de 2022, de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rcsl/v4n7/v4n7a13.pdf>

META (2022). “Experimenta un sinfín de posibilidades”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://about.meta.com/ltam/explore-the-metaverse/>

META (2022). “Meta Quest 2: Visor de VR envolvente todo en uno”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.meta.com/us/es/quest/products/quest-2/>

MORALES, GRACE (2022). “Cuando la guerra fría salvó a los superhéroes”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://www.jotdown.es/2021/02/superheroes-comic-guerra-fria-marvel-millar/>

ORELLANA, Rodrigo (2022). “¿Qué es el metaverso, cómo funciona y quiénes están detrás?” Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://es.digitaltrends.com/realidad-virtual/que-es-metaverso/>

RADIO MIXER ZONE (2022). “Los creadores de Abba Voyage explican cómo se hizo y cuáles son las perspectivas”. Recuperado el 29 de noviembre de 2022 de <https://radiomixerzone.com/2022/05/28/los-creadores-de-abba-voyage-explican-como-se-hizo-y-cuales-son-las-perspectivas/>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2022). “Avatar”. Recuperado el 1 de diciembre de 2022 de <https://dle.rae.es/avatar>

REDACCIÓN VOS (2014). “Impresionante. El holograma de Michael Jackson que asombró en los Premios Billboard (video)”. En VOS, Pop & Rock, Premios Billboard. Recuperado el 30 de noviembre de 2022 de <https://www.lavoz.com.ar/vos/poprock/impresionante-el-holograma-de-michael-jackson-que-asombro-en-los-premios-billboard-video/>

SIMPSON, GEORGE (2020). “Captain America Villian Red Skull star teases possible RETURN - Here's how”. En Home, Entertainment, Films. Recuperado el 30 de noviembre de 2022 de <https://www.express.co.uk/entertainment/films/1255332/Captain-America-villain-Red-Skull-MCU-return-Ross-Marquand-Hugo-Weaving-Avengers-Endgame>

TANG, Estelle (2021). “Everything You Need to Know About Miley Cyrus' Black Mirror Episode, 'Rachel, Jack and Ashley Too'”. En Elle, Culture, Movies & TV 2022. Recuperado el 28 de noviembre de 2022 de <https://www.elle.com/culture/movies-tv/a27749662/black-mirror-miley-cyrus-season-5-episode-3-rachel-jack-ashley-too-recap/>

TN (2020). “Cuáles fueron las 5 películas más taquilleras en la historia del cine”.

En TN, Espectáculos. Recuperado el 30 de noviembre de 2022 de https://tn.com.ar/espectaculos/cuales-fueron-las-5-peliculas-mas-taquilleras-en-la-historia-del-cine_1086768/

TRAILERS Y ESTRENOS (2011). Contagio - Trailer en español. Recuperado el 29

de noviembre de 2022 de https://www.youtube.com/watch?v=vRa_XGr8NWU