

La imagen-pandemia: ensamblajes semiótico-políticos
del cine y televisión en videollamadas

The Pandemic-Image: Semiotic-Political Assemblages of
Cinema and Television in Video Calls

Alfredo González Reynoso

<https://orcid.org/0000-0002-1572-3215>

Universidad Autónoma de Baja California. Baja California.
México

alfredogreynoso@gmail.com

Recibido: 19/11/2022

Aceptado: 29/05/2023

Publicado: 30/06/2023

Citación/como citar este artículo: González, A. (2023). La imagen-pandemia: ensamblajes semiótico-políticos del cine y televisión en videollamadas. *Latin American Journal of Humanities and Educational Divergences*, 2(1), 18-44.



Resumen

Este trabajo analiza algunas películas y series realizadas durante la pandemia de Covid-19 a través de un género audiovisual que consiste en hacer coincidir la pantalla del espectador con el monitor de algún personaje, sobre todo en interacciones por videollamadas. Denominamos *imagen-pandemia* a estas ficciones en forma-monitor realizadas durante la emergencia sanitaria, no solo porque abordan la vida en cuarentena y las consecuencias de la crisis en la vida cotidiana, sino también porque nos sugieren un devenir pandémico de ciertas imágenes digitales. En los casos analizados, encontramos una articulación de tres ejes: una estética audiovisual de la forma-monitor, una teología política de internet como médium espectral y una memética digital de la crisis pandémica. Además, hay un tema recurrente de personas o entidades que faltan o que sobran en la pantalla, que interpretamos como una alusión crítica a los límites políticos de las formas digitales del poder contemporáneo.

Palabras claves: narrativas digitales; imagen-pandemia; forma-monitor; ensamblajes semióticos; dispositivos políticos.

Abstract

This work analyzes some films and series made during the Covid-19 pandemic through an audiovisual genre that consists of matching the viewer's screen with the monitor of a character, especially in interactions by video calls. We designate as *pandemic-image* these fictions in monitor-form made during the health emergency, not only because they address life in quarantine and the consequences of the crisis in everyday life, but also because they suggest a pandemic of certain digital images. In the cases analyzed, we find an articulation of three axes: an audiovisual aesthetic of the monitor-form, a political theology of the internet as a spectral medium, and a digital memetics of the pandemic crisis. In addition, there is a recurring theme of people or entities that are missing or exceeding on the screen, which we interpret as a critical allusion to the political limits of the digital forms of contemporary power.

Keywords: digital narratives; pandemic-image; monitor-form; semiotic assemblages; political apparatuses.

Introducción: la pandemia en forma-monitor

A mediados de marzo de 2020, el mundo tal como lo conocíamos se detuvo. Una cadena genética envuelta en grasa y picos se replicaba velozmente entre cuerpos humanos, dejando varios enfermos y algunas primeras defunciones. La cuarentena empezó a escala mundial con la promesa de volver pronto a la normalidad, pero las noticias e investigaciones confirmaban que el camino sería largo y sinuoso.

Encerrados en nuestras casas, recurrimos al cine no solo como escapismo, sino también para buscar ahí un mapa cognitivo de la situación. Por eso *Contagion* (2011) tuvo un éxito inaudito en internet durante aquellos días. Steven Soderbergh, a través de un acercamiento científico y “lo más realista posible” (según sus palabras), imaginó una pandemia por enfermedad respiratoria desconocida, así como sus consecuencias sociales, mediáticas y políticas. En marzo de 2020, a nueve años de su estreno, la película se volvió la séptima más popular en iTunes y la segunda más popular de Warner Bros. (meses antes era la #270), así como la película más vista en HBO Now por dos semanas consecutivas y las reproducciones en sitios piratas crecieron 5,609%. Documentada científicamente, no sin algo de imaginación apocalíptica, *Contagion* ofreció a millones de espectadores coordenadas semióticas para dar sentido a la pandemia.

Figura 1

Contagion



Nota. Soderbergh (2011).

Sin embargo, aunque la pandemia resultó definitivamente trágica, en ocasiones tomó una forma menos apocalíptica y más tediosa de lo que hubiéramos imaginado. La cuarentena nos introdujo de golpe al *home office* y al *home schooling* y multiplicó reuniones por videollamadas, correos electrónicos y compras por internet, con redes sociales y *streaming* como entretenimiento. En esta pandemia entre pantallas converge la tragedia del *apocalypsick* con el tedio del *apocalypscreen*.

Entonces, si queremos las imágenes definitivas para caracterizar a nuestras pantallas pandémicas, quizá no las encontraremos en *Contagion*, sino en un género audiovisual emergente cuya forma de realización es más apta para darnos las coordenadas semióticas que nos permitan comprender nuestra cotidianidad *online*. Me refiero a las películas y series cuyas historias avanzan entre videollamadas y navegaciones en internet que vemos como espectadores desde el monitor de un dispositivo digital de alguno de los personajes. Propongo llamar a este género “ficción en forma-monitor”, pero también se ha conocido como *Screen Life*, *computer screen film* o *desktop film*. Si bien es un género que existe a escala

comercial al menos desde mediados de la década pasada, ha tenido una consolidación importante en esta pandemia, no solo por las facilidades de producción en condiciones de emergencia sanitaria, sino también porque su formato ha facilitado la construcción de narrativas que tienen lugar durante la cuarentena.

En este trabajo analizaremos algunas ficciones filmicas y televisivas en forma-monitor que se han realizado desde marzo de 2020 y buscaremos en estas producciones lo que denominamos como *imagen-pandemia*. El término tiene aquí un doble sentido. En el plano de contenido, la imagen-pandemia aborda la vida en cuarentena y las consecuencias directas o indirectas de la crisis del Covid-19 en la vida cotidiana. En cambio, en el plano de expresión, la imagen-pandemia evidencia una semiótica de la imagen digital consolidada por la pandemia. Son narrativas a través de signos incubados en los medios digitales, inoculados en nuestra cotidianidad y luego replicados por la imagen cinematográfica y televisiva contemporánea.

Por lo tanto, no solo nos encontraremos con imágenes *de la pandemia*, sino también con lo que podríamos llamar el *devenir pandémico* de ciertas imágenes. Son imágenes contagiadas por los códigos semióticos de aplicaciones, *softwares* y plataformas que, a su vez, hacen funcionar a las pantallas como máquinas de captura y dispositivos de control. Por eso, una comprensión semiótica de la imagen-pandemia implica necesariamente una consideración política del capitalismo digital. En otras palabras, la imagen-pandemia está más cerca de Silicon Valley que de Wuhan.

Muchas discusiones se han generado sobre la pandemia desde las humanidades y las ciencias sociales. Apenas comenzaba la cuarentena en marzo de 2020 y ya circulaba digitalmente una compilación en español, polémicamente titulada *Sopa de Wuhan*, con texto sobre el tema firmados por algunos de los más sobresalientes filósofos e intelectuales de la actualidad (Judith Butler, Alain Badiou, Paul B. Preciado, David Harvey, entre otros). Después fueron apareciendo en la mesa de novedades los libros de Slavoj Žižek, Giorgio Agamben, Jean-Luc Nancy, Edgar Morin y Boaventura de Sousa Santos (consultar las referencias completas al final del artículo). Estos textos presentaron análisis críticos de las acciones de los estados nacionales, la reconfiguración de la economía capitalista y la transformación de la vida cotidiana.

Sin embargo, aquí ofrecemos un ángulo distinto a la situación. Proponemos estudiar las consecuencias mediáticas de la pandemia a través de un análisis de las ficciones en forma-monitor realizadas durante los primeros años de la crisis sanitaria por el Covid-19, considerando a estas películas y series como síntomas no solo de la situación social en tiempos del coronavirus, sino también de la comunicación digital en la era de la viralización.

Historia natural del cine digital

Al filósofo Gilles Deleuze le gustaba señalar que sus dos estudios sobre cine, *La imagen-movimiento* y *La imagen-tiempo*, no debían pensarse como una historia del cine propiamente hablando, sino acaso como una “historia natural” del cine, es decir, como una taxonomía al modo de la ciencia del siglo XVII-XVIII (la “episteme clásica”, como le llamó Foucault). Deleuze (1984) propone entonces una semiótica del cine –inspirada en Peirce– que ordene las imágenes y signos del cine “como una clasificación de Linneo en historia

natural” (p. 11), y en entrevista lo deja aún más claro: “Se trata de clasificar los tipos de imágenes y los signos correspondientes de la manera como se clasifican los animales” (Deleuze, 2014a, pp. 77-78).

Esta taxonomía vuelve especialmente singular a la “historia del cine” deleuziana, pues trata a los filmes más como animales salvajes por clasificar que como documentos históricos que contextualizar. Distinguir entre “razas” de imágenes y signos suele resultar más crucial que identificar las condiciones sociales o codificaciones culturales de las películas, como si el cine tuviera una lógica irreductible a su contexto histórico.

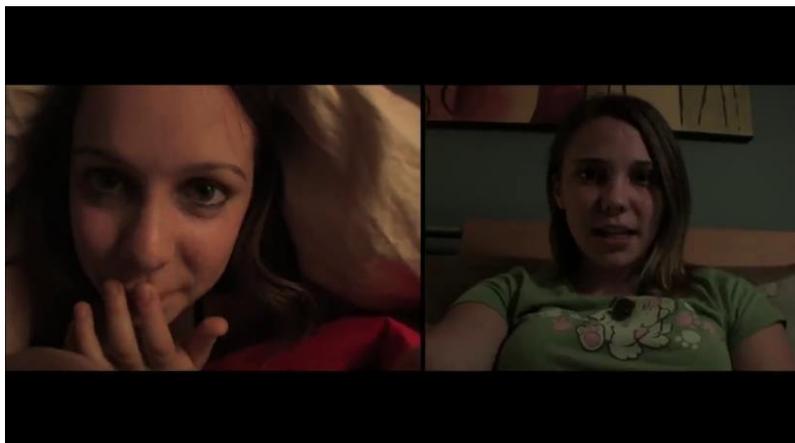
Sin embargo, el mismo Deleuze reconoce cómo ciertos acontecimientos históricos han sido capaces de transformar la naturaleza semiótica del cine. Así, para este filósofo, no es coincidencia que el cine moderno y lo que él llama la “imagen-tiempo” encuentren su origen en el neorrealismo italiano, realizado durante y después de la Segunda Guerra Mundial. El cine italiano no pudo continuar con la ficción clásica, pues la catástrofe de la guerra había frustrado sus condiciones de posibilidad. Los cineastas del neorrealismo tuvieron que inventar una nueva realidad cinematográfica (ya no clásica, sino ahora moderna) que pudiera dar cuenta de la devastación material y subjetiva de la guerra. Así, los personajes de sus películas, perdidos o en crisis, ya no tienen lo que el filósofo francés llama el “encadenamiento sensoriomotor” de la acción. Es decir, no hay coordenadas estables en donde las decisiones de los personajes tengan consecuencias, e incluso elegir volverse un ladrón de bicicletas (como en De Sica) los relanza al vagabundeo inicial, sin cambio significativo en su situación. Y ante esta suspensión de las condiciones que hacen posible el desarrollo de la ficción, el cine nos entrega imágenes ópticas y sonoras puras, que no tienen un sentido narrativo estándar o claro.

Entonces, el paso del cine clásico al moderno evidencia un cruce posible entre los cambios políticos de la historia y la naturaleza semiótica de las imágenes. De manera similar, proponemos que las transformaciones audiovisuales de la ficción en forma-monitor, si bien no iniciaron junto a la pandemia del Covid-19, sí fueron profundizadas por esta crisis sanitaria, social y política.

En cierto sentido, los antecedentes de la ficción en forma-monitor se encuentran en películas de falso metraje encontrado o *faux found-footage*, como *The Blair Witch Project* (1999) o *Paranormal Activity* (2007), con las que comparte un estilo pseudo-documental; sin embargo, la forma mediática de las videollamadas encontrará su propia estética. Una película pionera en el uso exclusivo de cámaras digitales y videollamadas para su narrativa fue *Megan is Missing* (2011), de Michael Goi, que también se presenta como un supuesto caso real de “metraje encontrado” en una computadora, junto a fragmentos de falsos reportajes televisivos. Otro ejemplo temprano es el segmento titulado “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”, dirigido por Joe Swanberg, que se incluye en la antología de *faux found-footage* de terror *V/H/S* (2012) y se realizó a través de videollamadas por internet.

Figura 2

Megan is Missing



Nota. Goi (2011).

Sin embargo, la maduración estética y comercial de esta forma narrativa se dará sobre todo a partir de 2014, con relativos éxitos en taquilla, como la película de terror adolescente *Unfriended* (2014), de Levan Gabriadze, y su secuela *Unfriended: Dark Web* (2018), de Stephen Susco. También en 2018 se estrenó *Searching*, un *thriller* de Aneesh Chaganty, con buena recepción por parte del público y la crítica. Todas estas películas fueron realizadas con la producción de Timur Bekmambetov, quien ha sido un importante promotor de este género y que incluso acuñó la expresión de “Screen Life” o “Screen Movies” para definirlo.

Figura 3

Unfriended



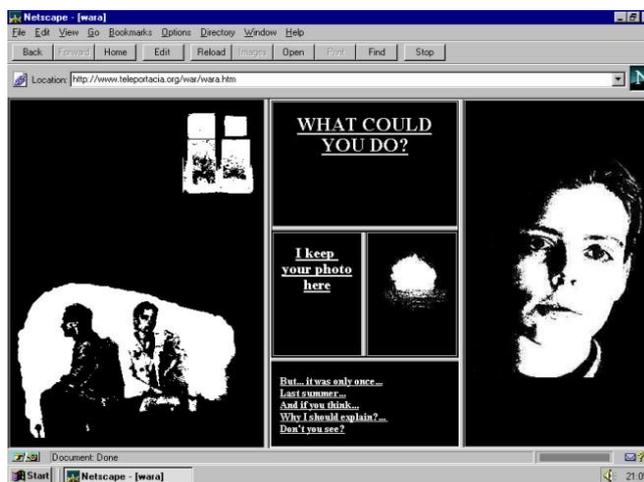
Nota. Gabriadze (2014).

El cine producido o dirigido por Bekmambetov se caracteriza por narrarse de principio a fin desde las pantallas de computadora de sus personajes. Sin embargo, también se han dado otras estrategias híbridas, que combinan la ficción en forma-monitor con la producción tradicional de la puesta en escena, especialmente cuando son películas que colocan a la internet como tema central. Tal es el caso de *Cam* (2018), de Daniel Goldhaber, o *Spree* (2020), de Eugene Kotlyarenko, que abordan con algo de sátira los extremos eróticos o violentos de la interacción parasocial en las plataformas de *livestream*.

Por otra parte, las imágenes audiovisuales grabadas en pantallas digitales tienen sus orígenes más claros en el arte digital o *net-art*. El teórico de los nuevos medios, Lev Manovich (2005), articula bien la novedad de este tipo de montaje digital del discurso audiovisual al contrastarlo con la forma fílmica tradicional. El cine tuvo como fundamento un montaje audiovisual de orden *temporal*, que está inspirado, según Manovich, en la lógica industrial del siglo XX. Es decir, así como el modelo fordista fragmentó la producción para luego ensamblarla en una cadena de montaje, el cine también produjo “una cadena de montaje de planos que aparecen en pantalla uno tras otro” (p. 398). En este sentido, el montaje temporal del cine es correlativo a la abstracción industrial del trabajo en el capitalismo. En cambio, el *net-art* posibilitó la consolidación de un nuevo *montaje espacial*.

Figura 4

My Boyfriend Came Back from the War



Nota. Lialina (1996).

El ejemplo que analiza Manovich es *My Boyfriend Came Back From the War* (1996), una pieza *web* en HTML de la artista moscovita Olga Lialina que permite “crear marcos dentro de marcos” (p. 401) en la medida en que se interactúa con la pantalla. “La lógica de la sustitución, que es característica del cine, da paso a la lógica de la adición y la coexistencia” (p. 401). Manovich identifica en este tipo de montaje una vuelta a la visualidad espacial que encontramos en los frescos de Giotto (s. XIII-XIV) o las pinturas de El Bosco (s. XIV-XV) o Pieter Bruegel (s. XV), cuyas composiciones “presentaban una multitud de acontecimientos distintos dentro de un mismo espacio” (p. 399).

A su vez, esta misma lógica espacial de la composición audiovisual tiene sus antecedentes en la estrategia de pantalla dividida o multiplicada que encontramos en el cine y televisión –desde la pionera proyección en pantallas múltiples de la secuencia final en *Napoleón* (1927) de Abel Gance, hasta el dramático *split screen* que caracterizó a la famosa serie televisiva de acción y espionaje *24* (2001-2010)–, aunque también es una estrategia que ha estado presente en otras formas de cine experimental y multimedia de la segunda mitad del siglo XX e inicios del XXI. Pero Manovich, en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (escrito originalmente en 2001), se permite predecir un auge del montaje espacial en el siglo XXI: “Creo que la próxima generación del cine, el *cine de banda ancha*, o *macrociné*, añadirá las ventanas múltiples a su lenguaje. Cuando esto suceda, la tradición espacial que suprimió el cine del siglo XX resurgirá” (p. 400, énfasis suyo).

Tal vez no encontremos un *boom* que anticipaba Manovich del cine que llama de banda ancha o macrocine. Incluso vemos más bien un auge de la pantalla chica, portátil y personal. Sin embargo, si encontramos en las ficciones en forma-monitor un resurgimiento de la tradición espacial de las imágenes artísticas que invita a revalorar los conceptos tradicionales del análisis audiovisual.

La pantalla como ensamblaje semiótico

En *¿Qué es el cine?*, André Bazin (2008) sostiene que la base fotográfica de la imagen fílmica hace que la pantalla adquiera un sentido especialmente realista. La pantalla de cine nos entrega una vista de la realidad como tal, como si la percibiéramos a través de una “mirilla”:

Los límites de la pantalla no son, como el vocabulario técnico podría a veces hacer creer, el marco de la imagen, sino una *mirilla*, que sólo deja al descubierto una parte de la realidad. El marco polariza el espacio hacia adentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo. El marco es centrípeta, la pantalla es centrífuga. (Bazin, 2008, p. 213, énfasis suyo)

Según Bazin, esta concepción implica una ruptura radical del cine con la pintura, pues cambia la clausura centrípeta del marco pictórico por la apertura centrífuga de la pantalla- mirilla, que al ser entendida como una vista o ventana al universo le ofrece al cine un estatus ontológico privilegiado.

Sin embargo, la pantalla cinematográfica ha tenido una variedad de funciones a lo largo de la historia del cine. Por eso Deleuze (1986) observaba que la alternativa de Bazin era insuficiente, pues los cineastas han tratado de forma diferente a la pantalla, aun considerándola como un tipo de marco (p. 354). Por ejemplo, al modo de un marco-espejo en Ophüls (que refleja con perfección cristalina) o al modo de un marco de tapicería en Hitchcock (que teje un complejo de relaciones).

Vemos entonces que la pantalla de cine despliega los signos e imágenes según su tipo de ensamblaje semiótico, cada uno estructurado por las condiciones de posibilidad de sus respectivos diagramas virtuales. En su libro *Assemblage Theory*, Manuel DeLanda (2016) explica que “el diagrama captura la estructura del espacio de posibilidades asociado con los componentes variables de un ensamblaje, así como la estructura del espacio de posibles valores de parámetros” (p. 130). Así, cada modo de composición de una pantalla abre su propio espacio delimitado de posibilidades y valorizaciones.

Por ejemplo, Deleuze (1986) advierte que, incluso antes de la televisión o la internet, las pantallas del cine moderno “cumplían funciones autónomas anticipatorias” (p. 353) que anunciaban a aquellas de la imagen electrónica y los sistemas cibernéticos, en donde la pantalla podía llegar a funcionar “como tablero de mandos, mesa de impresión o de información” (p. 354).

Este tipo de ensamblaje cibernético de la pantalla moderna abrió el camino para las ficciones en forma-monitor que veríamos en el cine y la televisión a la vuelta de siglo. Sin embargo, la constitución histórica de este género, desarrollado a la par de la internet, ha encontrado diagramas de composición de signos e imágenes que no habíamos visto antes en el cine moderno.

Por esta razón, propongo un nuevo vocabulario que permita atender las especificidades formales y narrativas que son propias de este tipo de cine. Para empezar, la relación entre el monitor digital que vemos como pantalla y las ventanas que aparecen en su interior nos lleva a la necesidad de distinguir entre al menos dos tipos de planos en este ensamblaje semiótico. Llamo *metaplano digital* al plano que nos muestra todo el monitor o parte de él, mientras que denomino *intraplanos digitales* a aquellos planos compuestos por cada una de las ventanas abiertas en la pantalla o cada uno de los recuadros en una o varias videollamadas.

Además, sugiero retomar la distinción que hace Vicente Castellanos (2011) entre la *puesta en escena* del cine tradicional y la *puesta en computadora* del cine digital. Esta noción de puesta en computadora nos permite reconocer la centralidad de la *posproducción* en la composición de la imagen contemporánea, pues es en la edición digital –y ya no en la producción en escena– donde se toman cada vez más las decisiones cruciales de la estética audiovisual, como la escala de planos, el paisaje, las luces, los colores y hasta personajes completos que se yuxtaponen por pantalla verde o por imágenes generadas en computadora (CGI). En el caso de las ficciones en forma-monitor, esta puesta en computadora resuelve en posproducción la composición específica de las ventanas abiertas y cerradas en las pantallas digitales, sin la cual sería imposible este ensamblaje audiovisual.

Finalmente, cabe señalar que este género trastoca no solo nuestro sentido de espacialidad, como sugeriría Manovich, sino también de temporalidad. El ensamblaje de planos adentro y al lado de planos –cada uno con su respectiva escala, profundidad y movimiento– enfatiza una temporalidad sincrónica de las imágenes que se distancia de la convención diacrónica del montaje secuencial clásico. De esta manera, vemos que un nuevo género del cine y la televisión digitales, la ficción en forma-monitor, recompone de forma radical nuestra comprensión audiovisual del espacio y del tiempo.

Diagnóstico de los casos

Habiendo hecho esta recapitulación histórica y conceptualización teórica, pasaremos a un análisis de la situación de estas ficciones en forma-monitor durante los tiempos pandémicos. Abordaremos cinco películas comerciales y dos series televisivas que se estrenaron durante el periodo de duración oficial de la pandemia del Covid-19 (del 30 de enero de 2020 al 5 de mayo de 2023). Son todas ellas producciones que encontraron en el relato audiovisual a través de videollamadas y pantallas digitales una renovada vigencia simbólica para pensar nuestra era y explorar posibilidades estéticas.

Estamos hablando de casos como la serie de improvisación cómica *Staged* (2020-2022), la película de terror sobrenatural *Host* (2020), la película de comedia paródica *Home Office* (2020), el terror satírico tanto de la serie *The Bite* (2021) como de las películas *Untitled Horror Movie* (2021) y *Dashcam* (2021), además de la película de comedia romántica *Language Lessons* (2021). Solo en los casos de *Host*, *Untitled Horror Movie* y *Dashcam* la forma-monitor opera de principio a fin en la película. En el resto encontramos distintos grados y estrategias de modelos híbridos entre la puesta en escena tradicional y la puesta en computadora de la forma-monitor. Pero, además de este recurso formal de posproducción, identificamos en varios de estos casos el tema recurrente de la posesión demoníaca y la figura del médium, así como las referencias culturales hacia los memes pandémicos y los clichés sociales de la cuarentena.

Uno de los hallazgos de nuestro análisis es que, en todas estas películas y series, hay un par de síntomas recurrentes: en algunos casos alguien debería estar en pantalla y no está, mientras que en otros alguien no debería de estar en pantalla y está. Y esta falta o exceso es fuente de terror, comedia o suspenso, según el caso. Nos centraremos en algunas escenas en donde esto ocurra y reservaremos el diagnóstico de estos síntomas para la conclusión del estudio.

Primer eje: De la escenografía al monitor

La serie *Staged* estrenó su primera temporada en BBC el 10 de junio de 2020, apenas tres meses después de que la Organización Mundial de la Salud declarara la pandemia del Covid-19. Escrita, dirigida y actuada por Simon Evans, con elementos de improvisación de sus protagonistas, David Tennant y Michael Sheen, la serie nos muestra las videollamadas entre dos amigos actores que tuvieron que suspender por la pandemia la preparación de la obra de teatro *Seis personajes en busca de autor* de Luigi Pirandello. Intentan seguir ensayando por videollamadas, pero las condiciones digitales empujadas por la pandemia traen varias frustraciones que la serie toma como material cómico. Por ejemplo, en el capítulo 3 de la primera temporada, nos enteramos que originalmente el papel de Michael lo iba a interpretar Samuel L. Jackson, que se salió del proyecto por una producción de cine, pero ahora que la película ha sido cancelada quiere regresar a su rol original. En una conversación telefónica, David le asegura a Samuel que hubiera preferido a él y no a Michael: “Sé que estás molesto, pero piensa en mí, que tengo que aguantarlo”. Mientras David extiende sus lamentos, vemos a la izquierda de la pantalla el intraplano de Samuel con su teléfono en altavoz y a la derecha se nos devela en *fade in* el intraplano de Michael, quien escucha *in fraganti* toda la conversación a través de su videollamada con Samuel. Michael interrumpe la conversación y, luego de un intercambio incómodo de palabras, David cuelga el teléfono y le marca a Michael, quien contesta al segundo intento. David se disculpa en altavoz con Michael: “Obviamente, quiero hacer la obra contigo, pero Sam tiene un ego del tamaño de un puto autobús y tenía que manejar eso”. Por supuesto, Samuel sigue en la videollamada e interrumpe David, quien se limita a responder con voz resignada: “Debí haber visto venir esto, ¿no?”

Figura 5

Staged (S01E03)



Nota. Sheen et al. (2020-2022).

La segunda temporada de *Staged* se estrenó el 26 de enero de 2021, durante el segundo pico de la pandemia en varios lugares del mundo. En esta ocasión, la serie toma un rumbo metaficcional, pues trata sobre el éxito de la primera temporada y el intento de *remake* en el contexto norteamericano, con un cambio de reparto en contra de la voluntad de los actores originales. Michael y David discuten durante toda la temporada con Simon, creador y director de la serie, quien se niega a revelar los nombres de las personas que los sustituirían. Finalmente, en el episodio 7, David y Michel convencen al asistente de su agente para tener acceso a una reunión virtual entre Simon y el nuevo elenco. Al entrar sin autorización, se dan cuenta que el *remake* lo protagonizarán Cate Blanchett y Phoebe Waller-Bridge: “Somos las nuevas Michael y David”, les dice Cate a los actores intrusos, que se quedan pasmados con la noticia, David porque tiene una vieja riña con Phoebe y Michael porque es un autoproclamado “gran fan” de Cate.

Figura 6

Staged (S02E07)



Nota. Sheen et al. (2020-2022).

La tercera temporada de *Staged* se estrenó el 24 de noviembre de 2022. Comienza como una propuesta para volver a ensayar *Seis personajes en busca de actor*, aunque ahora como una versión en vivo para radio. La idea cambia y deciden presentar *A Christmas Carol* de Charles Dickens como especial de Navidad, pero el segundo episodio cierra de nuevo con un gesto metaficcional, al develarse como una temporada a modo de falso documental “detrás de cámaras” o *Back Staged*, como refiere ahora el título mismo del show.

Vemos entonces cómo es que *Staged* acude de forma constante a la figura del intruso digital en videollamadas para provocar situaciones cómicas que generan condiciones para la improvisación. Así, en respuesta a la situación pandémica, la serie encontró un puente entre el teatro y el cine digital. Por un lado, la puesta en escena de la tradición dramática y la improvisación cómica. Por otro, la puesta en computadora de imágenes generadas por *webcams* y compuestas en videollamadas. Y, en medio, una espacialidad y temporalidad digitales que son aprovechadas por la comedia.

Además del teatro, otra “puesta en escena” que se transformó con las videollamadas fue la lección escolar, especialmente en tiempos de pandemia. El *online teaching*, antes excepcional, se convirtió en regla durante la extendida cuarentena. Una ficción en forma-monitor que explora esta transición pandémica es *Language Lessons* (2021), una comedia romántica (o al menos del amor “platónico” de la amistad) estrenada el 10 de septiembre de 2021 y dirigida por Natalie Morales, quien también es también coguionista y coprotagonista, junto a Mark Duplass.

La película trata de las lecciones de español que Adam recibe como regalo de su esposo Will durante la cuarentena, para que en 100 lecciones semanales por videollamada (desde Oakland, California) pueda ir recuperando y mejorando su español que sabía de niño. Su profesora es Caridad, también conocida como Cariño, que imparte el curso desde su país natal de Costa Rica.

Figura 7

Language Lessons a



Nota. Morales (2021).

El tono de las conversaciones se ve determinado por sus respectivas escenografías, no solo por razones geográficas (como en los paisajes de Costa Rica que muestra Cariño), sino también por razones de económicas (como en la enorme casa con alberca donde vive Adam, aunque reconozca que aún se siente “incómodo” por su nueva vida de rico tras casarse con Will).

De forma inesperada, Will muere atropellado apenas un día antes de la segunda sesión del curso. Cariño y Adam se comparten mensajes de video a partir de este accidente como forma de acompañamiento en el duelo. Cariño le sugiere seguir con el curso y, luego de vacilaciones, Adam acepta la sugerencia, aunque su relación parece tomar una forma más amistosa que profesional, con chistes recurrentes a lo largo de los días.

Figura 8

Language Lessons b



Nota. Morales (2021).

Aunque Cariño demuestra empatía con Adam, ella parece resistente a conversar sobre su vida e incluso en una videollamada no muestra su video. Mientras Adam platica

sobre Will y comparte fotos suyas en esta videollamada, el video de Cariño se activa sin querer y la muestra golpeada del rostro. Adam sospecha de un ataque de la expareja de Cariño, aunque luego sabemos que solo fueron golpes por un accidente. Sin embargo, esta nueva fase en su amistad le da la confianza a Cariño para confesarle una complicación médica por la que está pasando.

Language Lessons es una rom-com que en pandemia se presenta como zoom-com. Y al ser una ficción en forma-monitor, encontramos también aquí una dialéctica de apariciones y desapariciones en pantalla. La muerte repentina desaparece a Will del monitor al inicio de la película y decisiones de vida hacen que Cariño aparezca inesperadamente en la cámara de Will al final de la película. Además, justo cuando Adam decide compartir fotos de Will, el rostro golpeado de Cariño se muestra en pantalla contra su voluntad. Accidentes involuntarios y decisiones voluntarias dentro y fuera de los dispositivos regulan la presencia/ausencia en la forma-monitor.

Segundo eje: De la mediación al médium

En abril de 2020, durante las primeras semanas del confinamiento, un tipo le marca por Zoom a sus amigos porque ha estado escuchando “ruidos extraños” en su ático y quiere averiguar, con su acompañamiento virtual, qué los provoca. Entonces, con una pequeña linterna en mano y el apoyo de sus amistades, sube las escaleras y se asoma al oscuro ático, mostrando de forma panorámica sus ominosos rincones, hasta que, un poco más a la izquierda, vemos lo que parece ser el cuerpo descompuesto de un niño que se arrastra hacia la cámara. El hombre cae inconsciente de las escaleras; sin embargo, sus amigos (aunque sorprendidos) saben bien que hablan con Rob Savage, un joven director de cine de terror, por lo que pasan del miedo a la fascinación: “¡Eso es increíble! ¡Cómo lo hiciste?”, dice uno al final del breve video.

Esta pequeña broma audiovisual, que circuló en diferentes sitios de internet, fue la que inspiró la realización de *Host*, una película de terror grabada en videollamada. La película se realizó durante cuarentena, tuvo su primer lanzamiento en la plataforma Shudder el 30 de julio de 2020 y fue relanzada en Netflix el 4 de diciembre de 2020. Trata sobre un grupo de amigos que realiza por Zoom una *séance*, es decir, que convoca a un espíritu con ayuda de una médium. Sin embargo, el ritual es profanado y el espíritu comienza a atacar a todas las personas involucradas en la videollamada.

Figura 9

Host



Nota. Savage (2020).

En su libro de 1987 titulado *De los medios a las mediaciones*, Jesús Martín-Barbero nos invitaba a pensar cómo cada medio de comunicación tiene su forma de generar mediaciones de la vida social. “Fue así como la comunicación se nos tornó en cuestión de *mediaciones* más que de medios, cuestión de *cultura* y, por tanto, no sólo de conocimientos sino de re- conocimiento” (Martín-Barbero, 1991, p. 10). Este giro implicó un cambio metodológico que enfocó su atención hacia la “materialidad institucional y espesor cultural” de los medios (p. 177), así como hacia la recepción como proceso complejo donde se disputa la significación social y la hegemonía política.

Host, en cambio, nos invita a dar un giro más. Para pensar nuestra compleja relación con internet y sus plataformas de comunicación, quizá hay que pasar *de la mediación al médium*. Es cierto que la vida social en internet, espacialmente en el confinamiento pandémico, tiene una robusta “materialidad institucional y espesor cultural”, donde los sentidos simbólicos se dirimen en la vida cotidiana de las pantallas digitales. Sin embargo, internet no solo funciona como mediación cultural, sino también como una ritualidad compulsiva y fragmentaria.

Giorgio Agamben (2015) ha argumentado que todo dispositivo, en el sentido más amplio del término (desde el panóptico foucaultiano, hasta el lenguaje mismo, pasando también por nuestros *smartphones* y *laptops* contemporáneos), captura la vida, “sacrificándola” de algún modo, al reducirla a una mera función en una red de relaciones. Hay, pues, la necesidad de pensar una cierta teología política en la que cada dispositivo implica una ritualidad que divide lo *sagrado* (la separación de la vida, capturada por el dispositivo) y lo *profano* (la restitución de la vida, devuelta al uso común). Así, en cierto sentido, cada dispositivo podría considerarse un médium que dirige la ritualidad en la que los cuerpos son poseídos.

Hay un momento inicial en *Host* en el que la médium que dirigirá la *séance* le dice al grupo en Zoom que “no hay razón por la que el espíritu no se pueda comunicar con nosotros por internet”. Y agrega de inmediato: “Por el canal de comunicación, todos podríamos ser poseídos”. El grupo se asusta con la palabra, pero la médium aclara que la posesión “no tiene una connotación negativa”.

Los cuerpos capturados por los dispositivos foucaultianos (cárcel, hospital, manicomio...) son “poseídos” por una subjetividad definida, según el caso, como “prisionero”, “enfermo”, “loco”, etcétera. Sin embargo, Agamben se da cuenta de cómo el capitalismo contemporáneo produce dispositivos que poseen a los cuerpos, pero sin atribuirles una subjetividad definida, y en cambio “sólo dan lugar a la recomposición de un sujeto de forma larvada y, por así decir, espectral” (pp. 30-31).

En buena medida, internet es un caso ejemplar de este proceso subjetivo y *Host* es una exploración ficcional de la posesión espectral de los cuerpos por parte de los dispositivos digitales. Un virus puede provocar una pandemia, pero internet tiene a cambio su propio *pandemonium*, con multitud de cuerpos poseídos por subjetividades espectrales. La cotidianidad de los dispositivos digitales nos ha familiarizado con esta espectralidad. Sin embargo, la película recurre a la narrativa de terror para desfamiliarizarnos ante estas posesiones y reconocerlas como inquietantes (*Unheimlich*, en el sentido freudiano). Más que una estética o sociología, *Host* nos propone un espiritismo de los medios, problematizando la teología política entre lo sagrado y lo profano que opera en los dispositivos contemporáneos.

Algo parecido ocurre con *Untitled Horror Movie*. Dirigida y coescrita por Nick Simon, con Luke Baines como coescritor y coprotagonista, la película es una comedia de horror (“You’ll die laughing”, decía su póster) que se estrenó en *streaming* durante junio de 2021. Trata sobre un grupo de actores que se enteran de la cancelación de la serie *Belle* para la que trabajan, por lo que deciden producir y actuar en su propia película de terror con los recursos digitales que tienen a la mano. Para ello, se juntan por videollamadas, graban de su celular y suben los videos a una carpeta compartida en internet.

Ubicada temporalmente en febrero de 2020, la película no hace mención de la pandemia. Sin embargo, fue realizada al modo de una ficción en forma-monitor como estrategia de producción remota durante la cuarentena, por lo que la situación de los personajes en la película fue análoga a la situación extradiegética de los actores en la grabación.

Pero además *Untitled Horror Movie* juega desde el inicio con los límites entre ficción y realidad. La película comienza con un anuncio: “Lo siguiente es una historia verdadera”, y en seguida vemos las escenas de algunos jóvenes asustados que se ocultan (por separado) de una entidad desconocida que les persigue, mientras graban todo con su celular. Como espectadores suponemos ver el inicio de una película de terror, enigmáticamente basada en hechos reales, pero la joven en la tercera escena no está convencida de la verosimilitud de la persecución y suspende su actuación: “¿Por qué ella no simplemente rompe la jodida ventana?”, refiriéndose a su personaje. Es así que estas escenas se revelan como parte de la serie para la que estos personajes trabajan.

Es esta misma indiscernibilidad entre la realidad y la ficción la que desencadena el principal conflicto en la película, pues durante la grabación de su proyecto de terror deciden usar como utilería un péndulo en forma de collar para realizar una *séance* ficticia, leyendo un hechizo que encuentran en internet. Sin embargo, de la misma manera que el espectador implícito de la película, el espíritu convocado por el falso ritual también confunde la ficción con la realidad, y el hechizo tiene el mismo efecto que si se hubiera hecho de verdad, por lo que los actores comienzan poco a poco a ser acosados y luego poseídos por este espíritu malevolente.

Figura 10

Untitled Horror Movie a



Nota. Simon (2021).

Convocado en un ritual *online*, el espíritu también sabe moverse entre dispositivos electrónicos y plataformas digitales, como cuando cuelga insólitamente un video a la carpeta compartida del grupo o descarga misteriosamente la batería de una laptop. Estas capacidades tecnológicas del espíritu también sirven para introducir malentendidos cómicos en la película, como cuando le avisan a Chrissy del video que fue subido a internet desde su casa y ella les asegura sorprendida que no puede ser, pues los había borrado todos, sugiriendo posibles videos eróticos que desconocíamos.

Además, la situación genera ensamblajes complejos de monitores en la pantalla, ya que, cuando el espíritu parece haberle descargado la batería de su laptop, Chrissy se conecta por videollamada en celular con Declan, quien a su vez sostiene la pantalla de su celular frente a su propia laptop para que los demás la vean. La pantalla que tenemos como espectadores deviene un ensamblaje semiótico de estructura fractal, con una puesta en escena (la casa de Chrissy) dentro de una puesta en escena (la casa de Declan) dentro de una puesta en computadora (la videollamada colectiva). O, dicho en nuestro vocabulario, hay un intraplano (de segundo grado) dentro de un intraplano (de primer grado) dentro de un metaplano fijo (con otros intraplano de primer grado).

Figura 11

Untitled Horror Movie b



Nota. Simon (2021).

El espíritu maligno de *Untitled Horror Movie* nos confronta simbólicamente, a través del terror y de la comedia, con el excedente perturbador que siempre merodea en el ciberespacio, capaz de acosar y poseer a sus usuarios. Por otra parte, en un tono más abiertamente satírico, *Dashcam* es otro caso que aborda esta figura simbólica de la posesión demoniaca a través de la ficción en forma-monitor. La película se estrenó en septiembre de 2021 en el Festival Internacional de Cine de Toronto, con distribución comercial en junio de 2022. Fue realizada por Rob Savage (director de *Host*), con el rol protagónico de la cantautora norteamericana Annie Hardy, como una versión ficcionalizada de ella misma. En la película, Annie aparece como una artista que, cansada de las restricciones pandémicas y convencida de algunas teorías de conspiración, conduce las calles de Los Ángeles ajustando su celular al parabrisas interior al modo de una cámara de salpicadero o dashcam y transmitiendo por streaming composiciones improvisadas de rap, con sugerencias en vivo de sus seguidores.

Figura 12

Dashcam



Nota. Savage (2021).

En un viaje impulsivo a Londres, visita a su antiguo compañero de banda, Stretch, que durante la pandemia se dedica a repartir comida. Luego de una pelea con la novia de Stretch, Annie toma sin permiso el carro y teléfono de él y comienza a repartir comida en la aplicación a altas horas de la noche solo para entretener a sus seguidores en internet. En uno de los restaurantes, una señora le paga porque traslade a una anciana a otro lugar. Annie acepta, aunque en el camino se da cuenta que la anciana es en realidad una adolescente de 16 años poseída por un demonio. Eventualmente acompañada por Stretch, Annie entra en una espiral de persecuciones, situaciones sobrenaturales y rituales de culto.

Dashcam muestra todo esto desde el canal de *streaming* (“BandCar”) de la misma Annie. Así, aunque la “anciana” adolescente es quien sufre de una posesión demoniaca, es Annie la que está seriamente “poseída” por un automatismo compulsivo de querer transmitirlo todo en tiempo real. Capturada por los dispositivos *online*, Annie queda atrapada en esa subjetividad larvaria y espectral de la que habla Agamben. Sus creencias conspiranoicas y su rap incesante subrayan esta posesión, cantando para sus seguidores incluso después de estar a punto de morir.

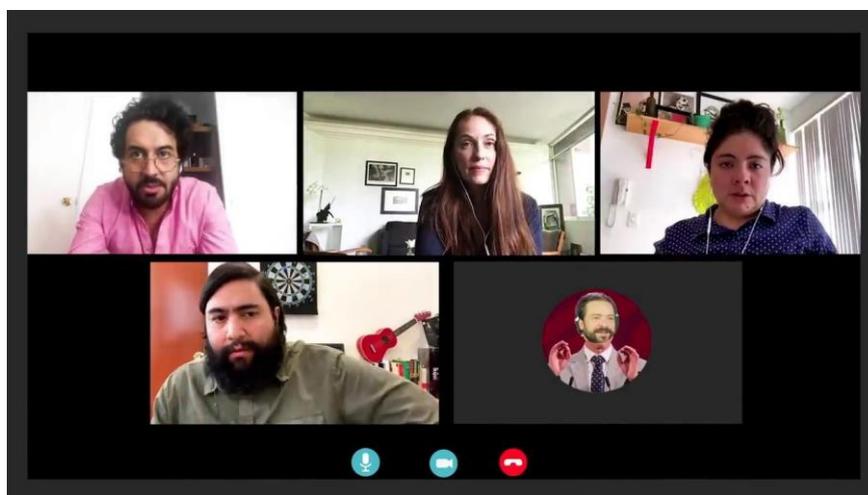
Tercer eje: De la genética a la memética

De *Nosotros los pobres* (1948) a *Nosotros, los Nobles* (2013), las tensiones de clase han tenido un rol protagónico en el cine mexicano, con éxitos comerciales que atraviesan desde el melodrama hasta la comedia. *Mirreyes vs. Godínez* (2019), dirigida por Chava Cartas, es una película que se inscribe en esta tradición. Con una producción de 28 millones de pesos que recaudó casi diez veces su costo, esta comedia relata los conflictos en una empresa grande de zapatos luego del fallecimiento del dueño. Genaro González (Daniel Tovar) era su mano derecha, un joven carismático y eficaz que cuenta con el apoyo de sus compañeros oficinistas (los “Godínez”). Pero Santiago Kuri (Pablo Lyle) es el hijo del dueño y, aunque carece de la experiencia laboral, quiere apoderarse de la empresa junto a su hermana y amigos fresas (los “Mirreyes”). Debido al éxito comercial de la película, se comienza a filmar una secuela en febrero y marzo de 2020, pero la pandemia interrumpe la producción.

Por otro lado, mientras *Mirreyes vs. Godínez* conquistaba las salas, la corporación Viacom preparaba la versión mexicana de Porta Dos Fondos, una influyente plataforma brasileña de videos de comedia originada en 2012. Es así que el 12 de abril de 2019 se estrena Backdoor en YouTube y algunos actores de *Mirreyes vs. Godínez* forman parte de este canal. Entonces, cuando la pandemia suspendió la secuela de su película, algunos de los actores crearon contenido para esta plataforma. Por ejemplo, entre junio y julio de 2020 produjeron una pequeña serie de videos titulada *Home Office*. Sus créditos iniciales parodiaban la famosa serie de comedia *The Office* y su personaje principal, Marcos (Daniel Tovar), era un jefe de oficina de una empresa de venta de maletas (semejante a su personaje Genaro de *Mirreyes vs. Godínez*). Las breves cápsulas nos mostraban las juntas virtuales durante la pandemia con los otros oficinistas de la empresa y abordaban cómicamente los temas y comportamientos estereotípicos de aquellos primeros meses de confinamiento, como las videollamadas en calzones, con bromas sobre problemas técnicos, gritos a hijos traviosos o compañeros hablando desde el escusado. También se discute una iniciativa de vender “hidroxicloroquina” o hasta el “líquido de la rodilla” de la famosa teoría de conspiración en México, mientras uno de ellos solo enseña la foto de perfil en las videollamadas, con su rostro pegado por medio de fotomontaje al cuerpo del subsecretario de salud Hugo López-Gatell.

Figura 13

Home Office #1



Nota. Cartas (2020).

Al final de su influyente libro de divulgación *El gen egoísta* de 1976, el teórico evolucionista Richard Dawkins especula en torno a los paralelismos entre la vida natural y la vida cultural. Reconoce que efectivamente la cultura sigue una lógica “única” que no puede explicarse por la biología genética, pero observa, no obstante, que “la transmisión cultural es análoga a la transmisión genética” (Dawkins, 1993), al menos en tanto que depende también de la replicación y mutación de información. Entonces, si los genes son las entidades replicadoras de información biológica, Dawkins propone llamar “memes” (variante del griego *μίμος*: “imitación”) a las entidades replicadoras de información cultural. Así, un meme es una “unidad de transmisión cultural”, por ejemplo: “tonadas o sonos, ideas, consignas, modas en cuanto a vestimenta, formas de fabricar vasijas o de construir arcos” (Dawkins, 1993).

La pandemia que vivimos no solo ha reproducido los genes virales del SARS-CoV-2, sino que también ha generado y replicado sus propios “memes” (en el sentido que Dawkins le da al término), como las teorías de conspiración sobre la extracción de líquido de la rodilla o los clichés sociales de las videollamadas digitales. Y la breve serie *Home Office* de Backdoor supo trabajar con este material memético de la pandemia.

Esta experiencia sirvió de base para la realización de *Home Office: Un especial de Mirreyes vs. Godínez*, falso documental –también dirigido por Chava Cartas y estrenado por streaming el 18 de diciembre de 2020– que retoma a los personajes de la primera película, pero ahora obligados a trabajar por videollamadas y entrevistados por un *crew* ficticio de documentalistas que registra su transición al trabajo en línea.

Figura 14

Home Office: Un especial de Mirreyes vs. Godínez



Nota. Cartas (2020).

Usando el vocabulario de Dawkins, *Home Office* parodia los efectos que la genética viral de la pandemia produjo en la memética laboral de la oficina, haciendo emerger ideas y hábitos culturalmente replicados en el mundo digital. A través de un híbrido que alterna entre el falso documental y la ficción en forma-monitor, la película hace bromas en torno a personajes, situaciones y comportamientos que tuvieron extensa difusión memética, al menos en México: las conferencias de López-Gatell, la organización doméstica de Marie Kondo y varios de los estereotipos “pandémicos” tempranos, como quien desinfecta todo, quien se pone conspiranoico con la red 5G, quien aprovecha para comerciar con artículos “sanitizantes”, quien compra compulsivamente en línea, quien defiende reuniones multitudinarias porque “son familia”, quien aumentó su comida o su bebida, quien anda

en pijama todo el día o quien se avorazó con la compra del papel de baño. Así, *Home Office* se propone registrar filmicamente un inventario semiótico de la memética pandémica.

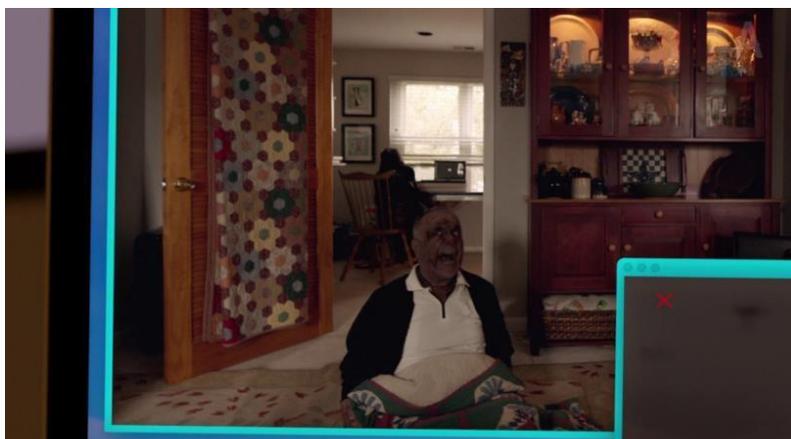
Mirreyes vs. Godínez, la primera película de la franquicia, terminó en una alianza entre la clase capitalista de los “mirreyes” y la clase gerencial de los “godínez”, sobre todo entre Santi Kuri (el heredero legal de la empresa) y Genaro González (el gerente principal), con la mediación del amor romántico entre integrantes de cada clase. Sin embargo, Santi está ausente de esta secuela “especial” de *Home Office*, pues nos dicen que se separó de la empresa al cortar su relación romántica con la oficinista Sofi (Gloria Stalina), quien ahora se lamenta de su nula vida sexual y no logra compensar su frustración con yoga.

Curiosamente, esta ausencia narrativa tiene una causa extrafílmica, pues el actor Pablo Lyle se vio involucrado desde 2019 en un grave problema legal que concluyó en una condena de 5 años de cárcel por el “homicidio involuntario” de un hombre tras haberlo golpeado en una pelea callejera (Monserrat, 2023). Sin embargo, lo importante para este análisis es el modo en que *Home Office* no solo se las ingenia para explicar esta ausencia en el mundo diegético, sino que además la aprovecha para generar con ella un par de momentos cómicos en la película.

Otro caso interesante de analizar a la luz de la teoría memética es la serie de terror satírico *The Bite*, que se estrenó el 21 de mayo de 2021 con seis episodios y un modelo híbrido de producción, usando la forma-monitor junto con la puesta en escena tradicional y ocasionales tomas de la cámara a las pantallas de los diferentes dispositivos.

Figura 15

The Bite (S01E01) a



Nota. King et al. (2021).

Esta ficción televisiva imagina la emergencia de lo que inicialmente parece ser una extraña variante del SARS-CoV-2, pero que las autoridades recalifican como otro virus: Sun-9. La enfermedad tiene síntomas similares a un zombi, bajando drásticamente la presión, hasta llegar a 0/0, que es cuando comienzan las mordidas contagiosas. A pesar de la preocupación en la sociedad y en los medios, los Centros para el Control y Prevención de Enfermedades – CDC, la autoridad de salud en Estados Unidos– minimizan la situación, pues quieren “abrir la economía”. Sin embargo, la doctora Rachel, que se encuentra con este tipo de enfermedad en sus consultas *online*, insiste en investigar el fenómeno, a pesar de que su esposo, el doctor Zach, es vocero oficial de CDC.

Figura 16

The Bite (S01E01) b



Nota. King et al. (2021).

Mientras tanto, Lily, la vecina de arriba y dominatrix que realiza costosos servicios sadomasoquistas (y que en pandemia decide escribir los testimonios de su profesión), tiene en su recámara a un cliente con una sospechosa mordida. A la mañana siguiente, todavía encadenado, el cliente ya saca espuma por la boca.

Así, en el momento climático del primer capítulo, un paciente de la doctora Rachel termina de zombificarse y ataca en plena videollamada a su esposa, mientras el cliente sadomasoquista también alcanza su zombificación (aunque Lily, en negación, supone que solo es deshidratación, quizá por alguna sobredosis).

Durante los próximos capítulos, Lily y la doctora Rachel, con la colaboración a distancia de su esposo, investigan esta misteriosa enfermedad, a través de un uso constante de diferentes dispositivos digitales (computadoras de escritorio, *laptops*, *tablets* y *smartphones*) que muchas veces vemos a través de la forma-monitor aquí comentada y otras veces con la cámara apuntando a las pantallas en una puesta en escena tradicional.

Figura 17

The Bite (S01E01) c



Nota. King et al. (2021).

Además de los intentos de las autoridades por minimizar la enfermedad, la serie también reconoce otros aspectos políticos que se asociaron a la pandemia. Por ejemplo, la doctora Rachel es una mujer afroamericana con trenzas tipo rastas que son leídas por su madre y pacientes como un mensaje político vinculado a la causa antirracista “Black Lives Matter” (que generó varias protestas al inicio de la pandemia debido al asesinato de George Floyd por brutalidad policial). Además, en la secuencia de créditos finales, la serie utiliza imágenes de figuras políticas, con las bocas abiertas de forma amenazante, como Andrew Cuomo (exgobernador del estado de Nueva York) o Mitch McConnell (líder del senado en Washington).

El hecho de que la serie interprete al virus pandémico como causa de zombificación puede recordarnos a la cuasi-zombificación de la subjetividad que encontramos en la propuesta memética de Dawkins, sobre todo por el sentido parasitario de la replicación de los memes en nuestro cerebro. Esta caracterización también la encontramos en otros autores que desarrollaron la teoría memética luego de Dawkins. Por ejemplo, en su libro de 1991 *La conciencia explicada*, el filósofo norteamericano Daniel C. Dennett (1995) defiende la hipótesis de que “La conciencia humana es en sí misma un enorme complejo de memas (o, para ser exactos, de efectos de memas en el cerebro)” (p. 223); por eso cuatro años después, en *La peligrosa idea de Darwin*, Dennett toma el título de la película de ciencia ficción *Invasion of the Body-Snatchers* (o “la invasión de los usurpadores de cuerpos”) como metáfora para describir estos “efectos” de los memes en nuestro cerebro. Por su parte, en su libro de 1999 *La máquina de los memes*, Susan Blackmore (2000) afirma que “nuestros memes actuales pueden oscilar desde ser mutualistas cooperantes hasta parásitos destructivos” (p. 166).

Incluso el filósofo hegeliano Slavoj Žižek, tan separado de la tradición neodarwiniana anglosajona de Dawkins, Dennett y Blackmore, comparó en su libro *¡Pandemia!* al “espíritu humano” con un virus, con consecuencias parecidas a la teoría memética:

Aquí encontramos lo que Hegel llama “juicio especulativo”, una afirmación de la identidad de lo más alto y lo más bajo. El ejemplo más conocido de Hegel es “El espíritu es un hueso” de su análisis de la frenología en “Fenomenología del espíritu”, y nuestro ejemplo debería ser “El espíritu es un virus”. ¿No es también el espíritu humano una especie de virus que parasita al animal humano, lo explota para su propia reproducción y a veces amenaza con destruirlo? (Žižek, 2020, p. 49)

Sin embargo, *The Bite* puede pensarse no tanto como un ejemplo de la teoría memética, sino *como su sátira*. Al literalizar la cultura digital de la “viralidad”, los zombis aparecen en estos episodios como una caricatura irónica de la subjetividad (o de la “conciencia” o “espíritu”) entendida en términos puramente meméticos. La cultura pensada como una replicación invasiva y contagiosa de memes es achatada cómicamente por la serie a través de la figura del zombi.

Historia digital de la pandemia

A modo de recapitulación, podemos ver que en las películas y series analizadas encontramos una imagen-pandemia articulada en tres ejes: una estética audiovisual de la forma-monitor, una teología política de internet como médium espectral y una memética digital de la crisis pandémica.

Como producto de una crisis histórica, la imagen-pandemia implica además una nueva relación con los signos que han acompañado a esta emergencia sanitaria de escala global. El vocabulario epidemiológico, las imágenes mediáticas, las figuras políticas y los hábitos domésticos adquiridos durante la pandemia posibilitan configuraciones narrativas y formales en el cine y la televisión.

Por otra parte, como ficción en forma-monitor, la imagen-pandemia depende de las formaciones semióticas de la vida digital. Su condición de posibilidad se encuentra en las dinámicas incitadas por internet y consolidadas durante el confinamiento. La imagen-pandemia toma como punto de partida una situación dominada por códigos digitales y prácticas semióticas que se ha vuelto cotidiana.

La pantalla como ensamblaje político

En los casos revisados encontramos con insistencia una pista para interpretar de forma sugerente la política implícita en esta semiótica digital de la era pandémica. En estas películas y series, no toda persona es capturada por la función-pantalla. Una y otra vez vemos que alguien falta o alguien sobra. Y esta ausencia o este exceso son fuente de comedia, suspenso, drama o terror. Por ejemplo, tenemos las presencias indeseables en la comedia de *Staged* o en el horror de *Host*, *Untitled Horror Movie*, *Dashcam* o hasta en *The Bite*, mientras que encontramos la ausencia inesperada de uno de los protagónicos de *Mirreyes vs Godínez* en la secuela *Home Office*, así como el suspenso ante la ausencia o incomunicación de algún personaje en *Language Lessons* (igual en *Safer at Home*, que no analizamos en este trabajo).

Cabe decir que esta semiótica de la falta y del exceso ha sido un sello característico del género desde sus inicios. Personas desaparecidas han sido motivo dramático, como en *Megan is Missing* (2011) y *Searching* (2018), o motivo cómico, como en el episodio “Connection Lost” de *Modern Family* (2015); los títulos mismos de las películas y el episodio lo evidencian. Por otra parte, tenemos los intrusos que parecen sobrenaturales de *Unfriended* (2014) y *Unfriended: Dark Web* (2018) o la llamada anónima del hacker en *Open Windows* (2014). Pero además hay que recordar que *Megan is Missing*, pionera en la ficción en forma-monitor, fue ampliamente revalorada durante los primeros meses de confinamiento, luego de que se popularizaran en TikTok las reacciones “traumáticas” que el final *gore* de la película generaba en el público joven (Moniuszko, 2020).

Figura 18

TikTok



Nota. Moniuszko (2020).

Este renovado interés por la ficción en forma-monitor es especialmente significativo si reconocemos que estos ensamblajes semióticos marcados por la falta o el exceso adquieren una dimensión paradójica durante la pandemia. Si por “pandemia” entendemos literalmente “toda la población” (*παν-δήμος*), hay algo que falla intrínsecamente en la imagen-pandemia: alguien no está y debería estar o alguien está y no debería estar. En otras palabras, la imagen-pandemia es la imagen del fracaso de la captura totalitaria de los dispositivos digitales. Y es a partir de esta imposibilidad que debe pensarse la dimensión política de la ficción en forma-monitor, pues su estructura misma contradice las fantasías absolutistas de las industrias de tecnología digital, especialmente favorecidas durante la pandemia (Ovide, 2021).

Conclusión: El malestar en la imagen-pandemia

Durante las últimas décadas, sociólogos y filósofos han reconocido una profunda transformación del poder político de nuestro tiempo. Desde los años setenta, Michel Foucault (2021) llamó “biopolítica” a la institucionalidad moderna que, apoyada en la estadística y el desarrollo tecnológico, busca regular todos los aspectos de la vida del cuerpo poblacional. Por su parte, en un breve ensayo de 1990, Gilles Deleuze (2014b) denominó “sociedad de control” a la política contemporánea que, fundada en la informática, opera una modulación social por medio de cifras y datos. Más recientemente, en un *best-seller* de 2018, la socióloga Shoshana Zuboff (2020) popularizó el término “capitalismo de vigilancia” para caracterizar a un orden económico que, a través del uso de tecnologías digitales, consolida su poder político al comercializar con información personal. Y muchos teóricos reconocieron que la pandemia del Covid-19 consolidó en varios sentidos estas formas contemporáneas del poder político.

Sin embargo, lo que nos encontramos en la imagen-pandemia es precisamente el malestar de esa política. En cierto sentido, las películas y series aquí analizadas no solo ejemplifican al “capitalismo de vigilancia” conceptualizado por Zuboff, sino también sus puntos de imposibilidad. Cuando pareciera que el poder digital ha rebasado todas sus fronteras, las ficciones en forma-monitor nos recuerdan que necesariamente algo falta o algo sobra en su dominio. Este *impasse* de la imagen-pandemia permite mostrar estéticamente la insuficiencia estructural de la “biopolítica” foucaultiana y de la “sociedad de control” deleuziana, pues sus ficciones mismas giran alrededor de aquello que escapa a los sistemas establecidos de disciplinamiento o de información.

Por otra parte, para estas ficciones, (1) la forma-monitor es un ensamblaje semiótico privilegiado para pensar en las actuales condiciones políticas; (2) el dispositivo digital opera como médium de una posesión espectral que nos captura subjetivamente; y (3) la internet pone las condiciones para un contagio memético que busca reducirnos a zombis informáticos. Y estos *insights* compartidos por el género no solo son aplicables al contexto pandémico, sino que nos hacen pensar en la situación política general de nuestra era.

Así pues, al escenificar los límites del control digital en la contradicción entre excedente y falta, además de explorar los alcances de la forma-monitor, el dispositivo-médium y la internet-memética, estas ficciones de la imagen-pandemia tienen un potencial semiótico y político que va más allá de la crisis sanitaria del Covid-19, pues problematizan estéticamente los fundamentos mismos de nuestra sociedad actual. Por lo tanto, podemos sospechar que los descubrimientos estéticos y narrativos de estas ficciones en forma-

monitor seguirán vigentes en la medida en que la economía política del capitalismo digital continúe determinando la cotidianidad de la vida contemporánea.

Contribución de autoría

Alfredo González Reynoso fue el único autor.

Fuente de financiamiento

Autofinanciado.

Potenciales conflictos de interés

Ninguno.

Referencias

- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Anagrama.
- Agamben, G. (2020). *¿En qué punto estamos? La epidemia como política*. Adriana Hidalgo.
- Alazraki, G. (Director). (2013). *Nosotros, los nobles* [Película]. Alazraki Films.
- Amadeo, P. (Ed.). (2020). *Sopa de Wuhan*. ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio).
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Rialp.
- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes*. Paidós.
- Cartas, C. (Director). (2020). *Home Office: Un especial de Mirreyes contra Godínez* [Película]. Draco Films.
- Castellanos, V. (2011). Espacio y tiempo en el cine digital. La puesta en computadora o puesta digital del “cine cinematográfico”. En I. Bort Gual, S. García Catalán & M. Martín Núñez (Eds.), *Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico. Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Universitat Jaume I / Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid.
- Chaganty, A. (Director). (2018). *Searching* [Película]. Bazelevs Company, Stage 6 Films & Screen Gems.
- Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat.
- de Sousa, B. (2020). *La cruel pedagogía del virus*. CLACSO.
- DeLanda, M. (2016). *Assemblage Theory*. Edinburgh University Press.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Paidós.
- Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Deleuze, G. (2014a). Sobre La imagen-movimiento. En *Conversaciones* (pp. 77-93). Pre-Textos.

- Deleuze, G. (2014b). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En *Conversaciones* (pp. 277-286). Pre-Textos.
- Dennett, D. C. (1995). *La conciencia explicada*. Paidós
- Dennett, D. C. (2015). *La peligrosa idea de Darwin*. Galaxia Gutenberg.
- Foucault, M. (2021). *Nacimiento de la biopolítica: Curso en el Collège de France (1978-1979)*. Fondo de Cultura Económica.
- Gabriadze, L. (Director). (2014). *Unfriended* [Película]. Bazels Company & Blumhouse Productions.
- Gance, A. (Director). (1927). *Napoleón* [Película]. Abel Gance.
- Goi, M. (Director). (2011). *Megan is Missing* [Película]. Trio Pictures.
- Goldhaber, D. (Director). (2018). *Cam* [Película]. Blumhouse Productions, Divide/Conquer, Gunpowder & Sky, & Seer Capital.
- King, R., King, M., Glotzer, L., & Kennedy, B. (Productores ejecutivos). (2021). *The Bite* [Serie de TV]. King Size, Productions & CBS Studios.
- Kotlyarenko, E. (Director). (2020). *Spree* [Película]. Forest Hill Entertainment, DreamCrew & SuperBloom.
- Levitan, S., Lloyd, C., Morton, J., Corrigan, P., O'Shannon, D., Walsh, B., Zuker, D., Wrubel, B., Richman, J., Higginbotham, A., Lloyd, S., Ko, E., & Chandrasekaran, V. (Productores ejecutivos). (2009-2020). *Modern Family* [Series de TV]. Lloyd-Levitan Productions & 20th Century Fox Television.
- Lialina, O. (Director). (1996). *My Boyfriend Came Back From the War* [Video]. Rhizome. <https://n9.cl/41kmu>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili.
- Moniuszko, S. M. (2020, 16 de noviembre). 'Megan Is Missing' director issues warning after 'traumatizing' film goes viral on TikTok. AZ Central. <https://n9.cl/oqkiek>
- Monserrat, P. (2023, 3 de febrero). El llanto de Pablo Lyle en la corte horas antes de ser sentenciado por homicidio. *Infobae*. <https://n9.cl/p94xc>
- Morales, N. (Director). (2021). *Language Lessons* [Película]. Duplass Brothers Productions.
- Morin, E. (2020). *Cambiamos de vía: Lecciones sobre la pandemia*. Paidós.
- Myrick, D., & Sánchez, E. (Director). (1999). *The Blair Witch Project* [Película]. Haxan Films.
- Nancy, J. L. (2021). *Un virus demasiado humano*. La Cebra.
- Ovide, S. (2021, 30 de abril). How Big Tech Won the Pandemic. *The New York Times*. <https://n9.cl/720a2y>
- Peli, O. (Director). (2007). *Paranormal Activity* [Película]. Paramount Pictures.

- Ramos, D. R. (2020, 30 de junio). Nick Simon Sets New Remotely-Filmed 'Untitled Horror Movie' Starring Luke Baines, Claire Holt, Darren Barnet, Emmy Raver-Lampman And Kal Penn. *Deadline*. <https://n9.cl/qmbw7>
- Rodríguez, I. (Director). (1948). *Nosotros los pobres* [Película]. Películas Rodriguez.
- Savage, R. (Director). (2020). *Host* [Película]. Shadow House & Boo Urns.
- Savage, R. (Director). (2021). *Dashcam* [Película]. Blumhouse Productions, Shadowhouse Films & BOO-URNS.
- Schmitt, C. (2009). *Teología política: Cuatro capítulos sobre la doctrina de la soberanía*. Trotta.
- Sheen, M., Tennant, D., Kuschevatzky, A., Teperman, C., & Iles, G. (Productores ejecutivos). (2020-2022). *Staged* [Serie de TV]. Infinity Hill - GCB Films.
- Simon, N. (Director). (2021). *Untitled Horror Movie* [Película]. Bronwyn Cornelius Productions, Spectrum Studios & Anarchy Post.
- Soderbergh, S. (Director). (2011). *Contagion* [Película]. Warner Bros.
- Surnow, J., Cochran, R., Grazer, B., Gordon, H., Katz, E., Sutherland, K., Cassar, J., Coto, M., Fury, D., Turner, B., Braga, B., Gansa, A., Johannessen, C., & Krantz, T. (Productores ejecutivos). (2001-2010). *24* [Serie de TV]. 20th Century Fox Television & Imagine Television.
- Susco, S. (Director). (2018). *Unfriended: Dark Web* [Película]. Bazels Company & Blumhouse Productions.
- Vigalondo, N. (Director). (2014). *Open Windows* [Película]. Wild Bunch, Atresmedia Cine, SpectreVision & Spiderwood Studios
- Wingard, A., Bruckner, A., West, T., McQuaid, G., Swanberg, J., & Silence, R. (Directores). (2012). *V/H/S*. [Película]. Bloody Disgusting & The Collective
- Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós.
- Žižek, S. (2020). *Pandemia: La covid-19 estremece al mundo*. Anagrama.
- Žižek, S. (2021). *Pandemic! 2: Chronicles of a Time Lost*. Polity.