Cuerpos bajo presión.
El espectáculo del sufrimiento en el cine de catástrofe.

Ariadna Cordal García

Profesor: Iván Pintor Iranzo

Asignatura: Intersecciones Contemporáneas entre Cine, Televisión y Cómic

Curso: 2020-2021

Máster de Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos

Facultad de Comunicación

Universitat Pompeu Fabra

Resumen: ¿A qué quedan reducidos los cuerpos en la catástrofe? Si partimos de Beck y Debord para analizar que nuestras sociedades se han vuelto sociedades del "riesgo" y del "espectáculo", donde el desastre natural es motivo de exhibición en las representaciones cinematográficas, la reflexión sobre los cuerpos heroicos y las masas que deben atravesar situaciones difíciles despierta ideas interesantes sobre la identificación del espectador con su sufrimiento. La imaginación del desastre de Sontag guía estas ideas hacia el entendimiento de casos cinematográficos de ciencia-ficción especulativos y apocalípticos, desde Gojira a *Children of Men*.

Palabras clave: sociedad del riesgo, catástrofe, desastre natural, cuerpos, sufrimiento, espectáculo

Resumen: What do bodies come down to in catastrophes? On the basis of Beck and Debord's texts, our societies can be analyzed from concepts of "risk" and "spectacle", where natural disasters become sources of exhibition in filmic representations. Thinking critically about heroic bodies and masses that go through difficult situations awakes interesting ideas about spectators identifying with suffering. Sontag's *The Imagination of Disaster* guides these ideas towards understanding science-fiction cases of spectulation and apocalypsis, from *Gojira* to *Children of Men*.

Palabras clave: sociedad del riesgo, catástrofe, desastre natural, cuerpos, sufrimiento, espectáculo

I. CINE DE CATÁSTROFE Y ESPECTÁCULO[1]

Las heridas de la explotación de la tierra se han explorado en el cine de diversas formas: podríamos denotar un discurso combativo en los documentales, y a menudo, la reclamación del espectáculo en el cine narrativo de catástrofe. Con la inminente crisis climática que nos acecha, urge preguntarse sobre la representación cultural que se realiza de ella, y en concreto, a la posición de los cuerpos en tales contextos. Para ello, en este ensayo no decido limitarme al análisis del cine de catástrofe Hollywoodiense en su versión más sensacionalista y comercial, sino explorar también el tratamiento de catástrofe en cinematografías y otros medios audiovisuales que quizá no se adhieran tanto a estas intenciones, pero que puedan servir de ejemplo a la teoría. De todos modos, considero que podemos partir del espectáculo y exhibicionismo como modos de representación dominantes de la catástrofe.

La tradición del espectáculo requiere una arqueología hasta los orígenes del cine, como Tom Gunning (2006) ensaya desde el concepto de cine de atracciones. En los comienzos, los espectadores buscaban en el cine el exhibicionismo de la tecnología y los efectos especiales, el espectáculo frente a la absorción en el universo dramático. De hecho, Méliès declaró emplear la narrativa como "pretexto para los trucos", como bien ejemplifica *Voyage dans la lune (1902),* cuya narrativa fantástica propone el escenario ideal a lo supernatural y las apariciones. Como es bien sabido, la evolución general tendió al dramatismo y a la hegemonía de la narrativa, pero una comparativa con la tradición actual ofrece ideas interesantes. "Clearly in some sense, spectacle cinema has re-affirmed its roots in stimulus and carnival rides" (Gunning, 2006, p. 387). La tendencia en el digital se manifiesta en la muestra y competición por los efectos visuales más espectaculares. En apariencia, las narrativas se simplifican de nuevo, pero para Geoff King (2001), este análisis es simplista en sí; se pueden encontrar resistencias y herencias de narrativas clásicas en el cine contemporáneo de Hollywood. El cine de atracciones parece fusionarse con estructuras clásicas y fórmulas de géneros como el Western para construir el discurso cultural americano contemporáneo. Así lo explica:

> Mythic narratives often entail a move towards the imaginary resolution of contradictions that cannot be resolved in reality. Seen this way, the original myth of the frontier appears

[1] Como complementario a este texto se ha realizado un videoensayo del que se puede hacer su visionado en el siguiente enlace: https://youtu.be/lN8fDq8SYxw.

> as a way of reconciling, at least momentarily, the competing demands of 'civilization' and a version of 'untamed wilderness' or open space deemed to have given America its unique character. (2001, p. 6)

La retórica de la frontera plantea una aproximación a la dicotomía de civilización/naturaleza esencial para comprender el cine de catástrofe y su significado simbólico ante la crisis climática. Este significado se ha desarrollado en el contexto de modernización y auge de tecnologías avanzadas, cuyo abuso ha provocado la degradación alarmante del medio ambiente. No hay que olvidar que el propio cinematógrafo surgió como resultado de tal proceso histórico, y que su constitución como medio cultural refleja el desarrollo industrial. Partiendo de esto y de la evolución que señalan Gunning y King, podemos hablar del fortalecimiento de la mitología de la frontera en el cine contemporáneo comercial, porque aúna, por una parte, las características de exhibición de espectáculo tecnológico y, por otra, características de la narrativa clásica americana. Otro aspecto fundamental heredado de la estructura clásica es apreciable en la causalidad de los personajes, que aporta continuidad al relato y fascinación ante el espectador. El público espera ansiosamente la resolución final, a raíz del deseo de consumación de la progresión narrativa (Bordwell, Staiger & Thompson, 1997). Sin embargo, en los escenarios de catástrofe, a menudo los personajes se enfrentan a las imprevisibles fuerzas de la naturaleza, que suponen una amenaza formidable. Como teoriza Beck (1992), el riesgo implica la anticipación de una catástrofe; hemos construido sociedades del riesgo inestables desde su mismo establecimiento, en las que perdura la preocupación de los riesgos industriales manufacturados. Nuestras angustias giran alrededor de la impotencia de dominar la naturaleza y al mismo tiempo de las consecuencias como respuesta a la degradación y explotación de sus recursos. Ante estos preceptos, el cine de catástrofe presenta un relato minuciosamente construido en aprovechando elementos clásicos. Así, emana como fuente de espectáculo empática y generadora de emociones que decidimos espectar voluntariamente para poder superar el riesgo que imaginan, en semejanza a lo que sucede con el cine de terror. Casi parece que nos hemos convertido en voyeurs de la destrucción social y climática.

Junto a la crisis climática, la confrontación de otras catástrofes fue construyendo un imaginario que presenta estrategias semejantes de superación de angustias. El accidente de Chernóbil o el atentado nuclear en Hiroshima marcaron la concepción de catástrofe de manera notoria. Ha sido bien estudiada la cantidad de referencias a la radioactividad y a las mutaciones

en películas, cómic, manga y literatura, especialmente japonesa. Solo hay que ver las numerosas versiones de *Gojira* (Honda, 1954) que han sido producidas. Su iconografía revela un amplio abanico de explotación de recursos de horror espectaculares que retratan el trauma nuclear contemporáneo, como la posible interpretación de la encarnación del monstruo como la Bomba. Como apuntó Noel Carroll, "the horror and science fiction film poignantly expresses the sense of powerlessness and anxiety that correlates with times of depression, recession, Cold War strife, gallopin inflation, and national confusion" (citado por Noriega, 1987, p. 63). El tratamiento de la catástrofe en estas películas suele ser fatal, o al menos, mayoritariamente pesimista. Como mantiene Sontag en su ensayo sobre el desastre, el arquetipo demuestra una serie de elementos:

> Enorme número de bajas militares, generalmente por incineración. Las ciudades son destruidas y/o evacuadas. Hay aquí una escena obligada de multitudes dominadas por el pánico, huyendo en desorden [stampeding] por una autopista o un largo puente, dirigida por numerosos policías que, cuando la película es japonesa, llevan inmaculados guantes blancos, manifiestan una calma preternatural y gritan en inglés de doblaje, "No se detengan, no hay por qué alarmarse" (2019, p. 270, añadida la palabra original, que ofrece mejor imagen visual).

Las consecuencias de las acciones americanas en Japón fueron terroríficamente táctiles. En cambio, podemos decir que Estados Unidos no registró un desastre de tal envergadura, y, por lo tanto, que el miedo a la catástrofe en la sociedad americana se alimenta mayoritariamente de especulación del riesgo que podemos retomar de Beck (1992). Por ello, el pánico de los EEUU al terrorismo post 11-S determina un punto crucial en su cine y el tratamiento de catástrofes. Las fronteras clásicas del Western se redefinen y alimentan del racismo: surge la obsesión de la seguridad doméstica y la visión del extranjero (de Medio Oriente) se refuerza como lo salvaje, indomable y peligroso. Esta especulación del peligro adquiere significado político y lleva a que en el imaginario cultural se construya claramente la confrontación entre lo bueno y lo malo—algo que se puede apreciar con claridad en la popularidad de producciones de superhéroes. El atentado parece simbolizar el fin del mundo (al menos estadounidense) y el comienzo de la autarquía del terror. O quizá eso es a lo que llevó su cobertura mediática en el propósito de hacer un espectáculo del evento, como bien apuntó Derrida (citado por Stubblefield, 2015); una actitud que irónicamente también acoge el terrorismo en sus prácticas. Debord también se aproxima a este punto en *Society of the Spectacle*:

> Understood in its totality, the spectacle is both the result and the goal of the dominant mode of production. It is not a mere decoration added to the real world. It is the very heart of this real society's unreality. In all of its particular manifestations news, propaganda, advertising, entertainment—the spectacle represents the dominant model of life. It is the omnipresent affirmation of the choices that have already been made in the sphere of production and in the consumption implied by that production. In both form and content the spectacle serves as a total justification of the conditions and goals of the existing system. The spectacle also represents the constant presence of this justification since it monopolizes the majority of the time spent outside the production process. (2004, p.8)

La distopía y el pánico apocalíptico en el cine, según Ryan y Kellner (1990), son elementos que se pueden aprovechar para construir una tendencia conservadora, en línea con la generación del espectáculo que va en mano. Esta tendencia abunda en el género de ciencia ficción porque ofrece un marco fértil para la exploración tramas especulativas sobre la destrucción. Escenarios apocalípticos o de colonización de nuevos horizontes son empleados para encoger la preocupación de la aniquilación de la tierra o la crisis tecnológica, pero al mismo tiempo, para prometer esperanza. Según Sontag, posibilitan una “fantasía de simplificación moral y unidad internacional”, además de reflejar las angustias psicológicas del individuo contemporáneo (2019, p. 283). En este contexto, el uso de efectos visuales y especiales contribuye a generar este imaginario. El paisaje virtual donde se contextualizan los cuerpos se ha fortalecido y establecido, tal y como apunta López Silvestre (2004), quien denomina la actual época como el neobarroco del cine digital. Hay una clara tendencia comercial que se cimienta de componentes excesivos y espectaculares que, a diferencia del decorado tradicional, pretenden alcanzar el refinamiento barroco en complejas composiciones. Las aplicaciones más exageradas las encontramos en aquellas películas de ciencia ficción donde recrean universos fantásticos o, para lo que nos concierne, paisajes naturales aniquilados. En estos casos, liberar la imaginación en la creación de la ambientación permite alcanzar la misión del exhibicionismo, del circo audiovisual o cine de efectos que predecía Gunning. Sin embargo, las audiencias también poseen un límite. Las películas que mejor justifiquen este exceso, a menudo en conjunción con la narrativa, suelen lograr más cohesión entre elementos y, en definitiva, mejor repercusión económica.

II. CUERPOS PATÉTICOS Y ¿VIRTUALES?

¿A qué quedan reducidos los cuerpos en la catástrofe? En las inmediateces del accidente suelen aparecer como masas, recordando a la escuela soviética, y si no corren mejor suerte, su destino se consumirá al convertirse en cadáveres. También cabe la posibilidad de que sufran mutaciones y deformaciones, letales o no, que acarrean las cicatrices de la Historia, lo cual podría considerarse peor castigo aún. En la catástrofe, la masa se compone de cuerpos patéticos que demuestran su sufrimiento o aparecen sin vida. Como las fantasmagóricas imágenes de los telediarios, las víctimas son robadas de protagonismo. A pesar de esto, recuerdan en cierto modo a lo heroico, al héroe clásico que, en la frontera, sufre y aguanta el peso de los sucesos y cuyo cuerpo hay que torturar para poder identificarse y empatizar con él.

En "Masculinity as Spectacle", Steven Neale (1983) propone argumentos críticos a la teoría de Mulvey que ayudan a comprender las relaciones entre la representación de masoquismo y autoridad en fantasías con héroes masculinos. Un masoquismo que emerge como consecuencia de un deseo homosexual reprimido, contradiciendo el sistema patriarcal que prohíbe tal dinámica. El placer en observar el cuerpo masculino puesto a prueba (física y mental) emana claramente en películas de acción, como apunta Tasker (1993). En aquellos escenarios de catástrofe, para satisfacer las fundaciones causales, los personajes construidos en clave prometeica y hercúlea suelen conseguir darle la vuelta a la problemática de su situación, como en *Mad Max: Fury Road* (Miller, 2015) o incluso, con menos aspiración sensacionalista, *Children of Men* (Cuarón, 2007). A veces, también se dan resoluciones narrativas representadas a través de batallas, al estilo del Western, "at which male struggle becomes pure spectacle" (Neale, 1983 p. 12). Hablamos de hombres porque el arquetipo que se establece desde la tradición clásica dicta que los protagonistas heroicos suelen ser figuras masculinas, a veces acompañados de acompañantes o intereses románticos femeninos. La catástrofe, en principio, debería ejercer su poder igualitario sobre los cuerpos, pero la narrativa, con la elección de su punto de vista, no lo hace. Sin embargo, también podemos encontrar, sobre todo conforme a su contemporaneidad, casos de protagonismos con mayor conciencia de género—o estrategias de marketing oportunistas—que son interesantes para otros focos de análisis. Las películas de ciencia ficción *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016), *Annihalation* (Garland, 2018) o *High Life* (Denis, 2018), pueden funcionar como ejemplos de ello.

> Si tenemos suerte, podemos deleitarnos ante un panorama de tanques que se funden, *cuerpos que vuelan*, muros que se derrumban horribles cráteres y fisuras en la tierra, aparatos espaciales que se desploman, abigarrados rayos mortíferos; y *ante una sinfonía de gritos,* señales electrónicas sobrenaturales, la más ruidosa quincallería militar, *y los tristes tonos de los lacónicos habitantes de otros planetas y de sus subyugados terrícolas* (Sontag, 2019, p. 274, énfasis añadido).

En todo caso, el sufrimiento es omnipresente. Los cuerpos lacónicos, como Sontag bien relaciona a la tragedia antigua, suelen someterse a una constante prueba psicológica y física: la catástrofe funciona como una selección natural, donde quien no aguanta, muere. Linda Williams (1991) hace una reflexión interesante sobre el cuerpo y la demostración del exceso en los géneros del horror, porno y melodrama que podemos aplicar aquí. En su discurso argumenta que estos géneros son conocidos por demostrar esos cuerpos en situaciones excesivas de violencia, orgasmo o llanto. Señala una cierta perversión en tal práctica, que otros autores han estudiado desde el psicoanálisis, y que encaja dentro de la teoría de que el enigma del deseo sexual se solventa a través de fantasías de castración freudianas, es decir, desde la exageración o peor condición posible. Esto, en el cine de catástrofe, se traduce en la imaginación de un relato que retrata eventos desastrosos para sobrellevar las ansiedades políticas y sociales que Beck (1992) describe como riesgos. Se hace a través de una combinación de violencia y desconsuelo; los cuerpos se posicionan en situaciones críticas, que obligan a los personajes a lidiar con un pesimismo generalizado desde estructuras inherentes de estrés y tensión narrativas. Además, la combinación de recursos fantásticos y de horror puede fomentar esta expresión. Entonces, se crea el punto de convergencia perfecto para que las narrativas de progresión y causalidad arropen la “prolongation of desire” (Williams, 1991, p. 10). Ante los excesos de sufrimiento del cuerpo, que está en permanente proceso de búsqueda de la tranquilidad y culminación de sus ansiedades, se crea un espectáculo. El espectador, atraído por él, se identifica y logra satisfacer sus ansiedades en una estrategia de compensación. Incluso aquellas cinematografías de mayor intencionalidad crítica se pueden estudiar bajo esto, pues su intención de generar incomodidad e insatisfacción política apelan a lo somático.

Otra variación en la representación es apreciable tanto en situaciones de una lenta degradación climática como tras el culmen de la catástrofe: los cuerpos supervivientes parecen condenados a un vagabundeo que recuerda al nomadismo post-moderno (Pintor, 2015). Están

condenados al paisaje destruido, la tierra baldía materializada en localizaciones escogidas o compuestas digitalmente con cierto criterio de morbo precario y apocalíptico. En este sentido recuerdan a los personajes del western, que transitan la frontera. La negociación de la clausura clásica, que se veía a través del significado simbólico del matrimonio que se proponía en el Western para el héroe, y cuyo rechazo implicaba un "nostalgic narcissism", también se puede aplicar en la construcción de personajes apocalípticos (Mulvey, citada por Neale, 1999, p. 9). A veces son individuos solitarios, que no encajan ni se adaptan a su entorno, y por lo tanto no tienen capacidad de construir comunidad, como en *Children of Men* o *Blade Runner* (Scott, 1983). Los que sí consiguen agruparse, suelen simbolizar narrativas de resistencia y esperanza en la restauración de la humanidad. En cualquier caso, la búsqueda de la supervivencia se vuelve fundamental. Aún bajo circunstancias de sequía de recursos, el capitalismo logra que el ciclo de exceso se siga manteniendo. Los flujos de lucha por el poder, culpables de la catástrofe o distopía, no se detienen ante ella, sino que se fortalece la sociedad de clases y emanan nuevas formas de negocio (Beck, 1992). En tal pretexto se basa, por ejemplo, *Snowpiercer* (Bong, 2013), que imagina un desastre climático gélido y la supervivencia en un tren donde el orden de los vagones corresponde a la jerarquía de clases.

Además de estas formas de tratamiento de los cuerpos, las propiedades de la época digital han de tenerse en cuenta. Al igual que con el paisaje virtual, la tendencia de la composición digital también se da en los cuerpos humanos. Con la constante renovación de la tecnología, las posibilidades de representación están constantemente ampliándose. Lo que se ha podido apreciar es que la virtualización de los cuerpos permite recrear situaciones de excesos y demostrar capacidades sobrenaturales. Por una parte, la representación de cuerpos y cadáveres se ha simplificado a través del CGI: la aniquilación de las masas puede alcanzar niveles colosales. Este gusto por el exceso lo recoge el cine de catástrofe Hollywoodiense que se puso de moda en los 90 y continúa resultando rentable, incluso en la insólita producción española *Lo imposible* (Bayona, 2012). Por otra parte, la fisicidad de los cuerpos se puede ver ampliada para aprovechar el mayor potencial de secuencias de acción, tal y como practicó *The Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999) en su distópica amenaza tecnológica (North, 2005; Lee, 2006). *Ex Machina* (Garland, 2014) también propuso una construcción interesante, donde el cuerpo cyborg y una cara aparentemente humana exploran posibilidades más cercanas al horror. Sin embargo, la composición digital del cuerpo puede no resultar tan espectacular como promete. Según Purse

(2007), la identificación del público con el cuerpo virtual del héroe de acción es una negociación que depende de muchos factores, como el realismo o la estilización. Un cuerpo virtual que sustituya al del actor puede no ser un buen contenedor para las ansiedades y fantasías del espectador. Si se abusa del cuerpo virtual, la identificación puede complicarse, y el espectáculo, perder atracción. Purse concluye su artículo señalando que el cine de superhéroes (el cual, en muchos casos, se aprovecha de la catástrofe y las dicotomías expuestas) está ejerciendo un papel fundamental en el proceso de ampliación de horizontes del espectador. No cabe duda que la producción de videojuegos forma parte de él de igual manera, aunque en su caso existan una serie de complicidades pre-negociadas.

III. CONCLUSIONES:

Ante el pensamiento de que la modernización ha devenido en sociedades del espectáculo (Debord) y del riesgo (Bech), su representación cultural a través del cine de catástrofe es lógica. Como se ha visto, la degradación climática se puede proyectar en películas de este estilo a través de paisajes desolados y de cuerpos que sufren sus consecuencias. No solo tienen que ser cuerpos mutilados, sino que el sufrimiento puede darse, especialmente en el caso del héroe, en lo psicológico. En las tendencias comerciales el héroe normalmente se construye desde arquetipos patriarcales y estructuras clásicas, que trabajan por lograr una identificación con el espectador. En relación a esto también he querido argumentar que las características de esta representación tienen sentido al observar la tradición de géneros como el horror y la ciencia ficción, donde entran en juego dinámicas de deseo y compensación. Además, las posibilidades de representación se diversifican ante la simplificación de procedimientos que supone el trabajo desde recursos digitales. Entonces, el espectáculo cinematográfico se vuelve “neobarroco” ante la proliferación de exageradas composiciones digitales. Sin embargo, a modo de conclusión, se ha señalado que esta tendencia a lo digital tiene sus puntos en contra, y entre ellas, las negociaciones con la identificación en pantalla. Esta parece ser una nueva frontera, constantemente expandiéndose y liderada por los videojuegos y las redes sociales, a medida que la tecnología se vuelve la interfaz a través de la cual nos relacionamos con la naturaleza. Los cuerpos parecen transitar a lo digital, pues su proyección e interrelación es cada vez más acentuada. Y es que nuestros cuerpos físicos, asegura Ingrid Guardiola (2019), son ya inconcebibles sin nuestro avatar o escaparate tecnológico.

BIBLIOGRAFÍA

Bayona, J. (2012) *Lo imposible.* Mediaset España, Summit Entertainment, Apaches Entertainment, Telecinco Cinema, Canal+ España et al.

Beck, U. (1992) *Risk Society: Towards a New Modernity.* London: Sage Publications.

Bong, H. (2013) *Snowpiercer.* SnowPiercer, Moho Film, Opus Pictures, Stillking Films et al.

Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1997) *EL cince clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960.* Barcelona: Paidós.

Chu, K. W. (2019). The imagination of eco-disaster: Post-disaster rebuilding in Asian cinema. *Asian Cinema.* 30-2. doi: 10.1386/ac_00007_1

Cuarón, A. (2006) *Children of Men.* Universal Pictures, Strike Entertainment, Hit & Run Productions, Ingenious Film Partners 2 & Toho-Towa.

Debord, G. (2004). *Society of the Spectacle*. Londres: Rebel Press

Denis, C. (2018) *High Life.* Alcatraz Films, Andrew Lauren Productions, Arte France Cinéma, BFI Film Fund et al.

Emmerich, R. (1996) *Indepdendence Day.* Twentieth Century Fox & Centropolis Entartainment.

Garland, A. (2014) *Ex Machina.*A24, Universal Pictures.

Garland, A. (2018) *Annihilation.* Paramount Pictures, Skydance Media, Scott Rudin Productions & DNA Films.

Guardiola, I. (2019) *El ojo y la navaja. Un ensayo del mundo como interfaz.* Barcelona: Arcadia

Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In Strauven W. (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 381-388). Amsterdam: Amsterdam University Press. doi:10.2307/j.ctt46n09s.27

Honda, I. (1954) *Gojira.* Toho Film.

King, G. (2001). *Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster.* Nueva York: I.B. Tauris

Lee, V. (2006). Virtual bodies, flying objects: the digital imaginary in contemporary martial arts films. *Journal of Chinese Cinemas* 1(1) (pp. 9-26).

López Silvestre, F. (2004) *El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital.* Madrid: Biblioteca Nueva.

Méliès, G. (1902). *Voyage dans la lune.* Star-Film.

Miller, G. (2015). *Mad Max: Fury Road.* Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Kennedy Miller Productions & RatPac-Dune Entertainment.

Neale, S. (1983) Masculinity as Spectacle. Reflections on Men and Mainstream Cinema. *Screen*. *24*(6) (pp. 2-16).

Noriega, C. (1987). Godzilla and the Japanese Nightmare: When "Them!" is U.S. *Cinema Journal.* 27(1) 63-77.

North, D. (2005). Virtual Actors, Spectacle, and Special Effects: Kung Fu Meets all that CGI Bullshit. En *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded.* (pp.

Pintor, I. (2015). Cuerpos en fuga: la condición nómada y el vagabundeo en el cine europeo contemporáneo. En Azevedo, A. Cerarols Ramírez, R. & Machado de Olivera Jr., W. (Eds.) *Intervalo I: entre Geografias e Cinemas* (pp. 29-64). Miño: Universidade do Minho. Departamento de Geografia.

Purse, L. (2007) Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification, and the Virtual Action Body. *Film Criticism,* 32(1), 5-25. Recuperado de http://www.jstor.org/stable/24777381

Ryan, M. y Kellner, D. (1990). *Camera Politica.* Bloomington: Indiana University Press.

Scott, R. (1982). *Blade Runner.* The Ladd Company, Shaw Brothers & Warner Bros.

Sontag, S. (2019). La imaginación del desastre. En *Contra la interpretación y otros ensayos.* (pp. 270-290). Barcelona: Penguin Random House.

Stubblefield, T. (2015) *911 and the Visual Culture of Disaster*. Bloomington: Indiana University Press.

Tasker, Y. (1993). *Spectacular Bodies. Gender, genre and action cinema.* London: Routledge.

Villeneuve, D. (2016) *Arrival.* Lava Bear Films, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment & Xenolinguistics.

Wachowski, L. & Wachowski, L. (1999). *The Matrix.* Warner Bros.

Williams, L. (1991). Film Bodies: Gender, Genre and Excess. *Film Quarterly.* 44(4) (pp. 2-13).